

Callans Tagebuch

Das Tagebuch von Callan Nachtschwammerl, Magierin der Grauen Gilde des Geistes aus Lowangen.

- [Prolog](#)
 - [Der Große Fluß, 12. Ingerimm 1023 BF](#)
- [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](#)
- [Zu Fuß am Großen Fluss](#)
 - [Am Großen Fluss, 17. Ingerimm, 1023 BF](#)
 - [Albenhus, 22. Ingerimm, 1023 BF](#)
 - [Albenhus, Abend des 22. Ingerimm 1023 BF](#)
 - [Albenhus, 23. Ingerimm 1023 BF](#)
 - [Albenhus, 23. Ingerimm 1023 BF, Nachtrag](#)
 - [Albenhus, Abend des 23. Ingerimm 1023 BF](#)
 - [Albenhus, 24. Ingerimm 1023 BF](#)
 - [Albenhus, 24. Ingerimm 1023 BF, Nachtrag](#)
 - [Albenhus, 24. Ingerimm 1023 BF, krakeliger Nachtrag](#)
 - [Albenhus, 25. Ingerimm 1023 BF](#)
 - [Albenhus, 25. Ingerimm 1023 BF, Nachtrag](#)
- [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](#)

Prolog

Prolog

Der Große Fluß, 12.

Ingerimm 1023 BF

Wir sind jetzt eine Woche seit Elenvina unterwegs und jetzt hat Kapitän Josten gemeint, bis Twergenhausen sind es vier Tage, wo wir unterwegs nicht in einem Gasthaus übernachten können, weil am Fluss keine Orte sind.

Eine Flussfahrt durch die Wildnis. Wie aufregend!

Bisher war die Fahrt eher langweilig, ich hatte viel Zeit zu lesen. Den Schiffern kann ich nicht sinnvoll helfen... obwohl, eigentlich doch. Ich habe schon einen geprellten Daumen und einen Schnitt an der Wade kuriert. Die arbeitenden Leute sind so ungeschickt. Kapitän Josten wollte mir dafür sogar einen Teil meines Fahrtpreises zurückgeben, aber ich habe abgelehnt. Er und seine Leute können mit dem Geld sicher mehr anfangen als die Akademie, der ich es zurückgeben müsste.

Kapitän Josten ist immer sehr nett zu mir, er erzählt mir Geschichten vom Fluss und den Wäldern. Der Große Fluss ist deutlich beeindruckender als der Svellt, das muss ich zugeben. Aber ich freue mich auch schon darauf, wieder zu Hause in Lowangen zu sein. Obwohl die Reise noch ein paar Tage dauern wird... Allein bis Ferdok sind es noch zwei Wochen und da kann ich auf dem Fluss reisen.

Am meisten mag ich Mia, das Schiffsmädchen. Sie will eines Tages auch Kapitänin werden und erklärt mir immer wieder, wie alles auf dem Schiff funktioniert. Mia hat gestern auch vorsichtig gefragt, ob sie mal meine Ohren anfassen kann. Das war lustig, sie hat wohl gedacht, die Spitzen sind angeklebt. Sie ist auch der erste Mensch, den ich treffe, der mehr Sommersprossen hat als ich.

Ich lege mich auf ein paar Säcke, lasse die Beine über die Reling baumeln und mir die Sonne ins Gesicht scheinen. Eigentlich ist die Reise ganz angenehm.

PFLENG...ENG...ENG...eng...eng... Ich schrecke hoch. Neben mir vibriert ein Pfeil in der Reling. Zwei Handbreit neben meinen Beinen. Ich höre mich schreien, und Kapitän Josten ruft: "Piraten! Zu den Waffen!"

Das Schiff schaukelt, als irgendetwas dagegen stößt. Es sind Flöße der Flusspiraten, die sich im Dickicht am Ufer verborgen hatten. Ungehobelte Kerle und Weiber, mit Knüppeln und Äxten bewaffnet springen auf das Schiff. Es sind zu viele für Kapitän Josten und seine Leute, innerhalb kürzester Zeit werden sie überwältigt.

Ich drücke mein Buchpaket an meine Brust, es ist zu wertvoll als dass ich es hergeben könnte. Eine brutal aussehende Frau kommt zu mir, sie ist sicherlich zwei Schritt hoch und dreimal zu breit wie ich. "Gib das her, Hexe!" sagt sie und deutet auf mein Paket. "Nein, das gehört mir", versuche ich mit fester Stimme zu antworten. "Wenn du es versuchst, verwandle ich dich in ein Eichhörnchen!" Toll, Callan. Mit einer Verwandlung in ein Eichhörnchen zu drohen ist bestimmt total einschüchternd. Blöd ist, dass ich das Paket fallen lassen müsste, um einen Paralysis zu sprechen. Sie grinst mich an und fängt dann schallend an zu lachen. "Guckt euch den Rotschopf an! Will mich in ein Eichhörnchen verwandeln." Sie holt mit ihrem Knüppel aus und versucht meinen Kopf zu treffen, aber ich ducke mich unter dem Schlag weg. Leider habe ich nicht darauf geachtet, was hinter mir passiert, denn plötzlich trifft mich ein schmerzhafter Schlag in den Rücken. Ich taumele der Riesenfrau entgegen, sie entreißt mir meine Bücher und ich sehe den Knüppel in mein Gesicht fliegen. Dann ist alles schwarz.

Genauso plötzlich, wie alles schwarz wurde, wird alles wieder hell. Ich bin ins Wasser gefallen. Ich schnappe nach Luft und rudere mit den Armen. Das Schiff ist einige dutzend Schritt von mir entfernt während ich treibe flussabwärts. Mir fällt nichts klügeres ein als meinen Stab zu mir zu rufen, ich habe nie schwimmen gelernt. Der Stab muss mir auf dem Schiff aus der Hand gefallen sein. Ich bin so froh, dass ich damals den Apport-Zauber auf den Stab gelegt habe.

Geschwind fliegt er in meine Richtung und ich klammere mich an ihn. Der Stab schwimmt, ich werde leben. Ich rudere mit den Beinen, keine Ahnung, ob das irgendetwas bringt. Immer weiter treibe ich den Großen Fluss hinunter und irgendwann komme ich so dicht ans Ufer, dass ich stehen kann und mich aus dem Wasser schleppen kann.

Als ich wieder festen Boden unter den Füßen habe, bemerke ich, noch dass ich eine Platzwunde auf der Stirn habe. Ich laufe weiter, die Bäume rauschen an mir vorbei, die Sonne dreht sich am Himmel nach links und nach rechts. Irgendwann schwebe ich auf dem Rücken liegend durch den Wald. Um mich herum tanzen große Eichhörnchen mit rotem Pelz, fast so rot wie meine Haare. Dann wird erneut alles schwarz.

Flußpiraten und Goblins

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 Tintenfässchen... 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 Halbelf, 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 Alpträume, 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 Alpträume...

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 Wirschkrautsalbe 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 Rhÿs, 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 verletzen 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!

Zu Fuß am Großen Fluss

Am Großen Fluss, 17.

Ingerimm, 1023 BF

Am nächsten Morgen brechen wir mit unseren Gefangenen nach Twergenhausen auf. Ihre Wunden sehen deutlich besser aus, ich bin mit meiner Arbeit zufrieden. Unterwegs erkläre ich ihnen, warum die Bücher für mich so wichtig sind und erfahre, dass sie sie an einen Hehler verkauft haben. Er scheint Südländer zu sein, vielleicht Tulamide, mit dunkler Haut und weiter Kleidung. Einen Namen haben sie leider nicht, so dumm sind sie!

Weil ich denke, dass sie mir doch noch etwas verraten könnten, erkläre ich ihnen die gesamte Strecke bis Twergenhausen immer wieder, warum ich das unbedingt wissen muss. Irgendwann fangen sie an zu singen und das jedesmal, wenn ich versuche, ihnen das zu erklären. Ich wünschte, die wüssten, was aktives Zuhören ist!

Nach ein paar Stunden erreichen wir Twergenhausen, den letzten richtigen Hafen vor der Opferschlucht flussabwärts. Es gibt jede Menge Schiffe und es werden Metallwaren gehandelt. Ich seufze: schon wieder Metall.

Amir meint, dass es in Twergenhausen Koschbasalt gibt. Da höre ich sehr aufmerksam hin, weil ich damit natürlich nicht in Berührung kommen möchte. Meine Begleiter wissen nicht, dass Koschbasalt antimagisch wirkt, also erkläre ich es ihnen.

Dann wollen Amir und Amarosch Kopfgeld kassieren und wir bringen unsere Gefangenen zur Stadtgarde. Tatsächlich freut sich der Weibel über die gefangenen Piraten und wir bekommen pro Bein einen Dukaten. Ich seufze, weil ich da viele Piraten fangen muss, um mein Geld wieder zusammen zu tragen. Amir gibt mir einen Dukaten ab – er ist sehr nett, seit wir das Tal verlassen haben.

Der Weibel erklärt uns, dass in Albenhus Kopfgeldjäger gesucht werden und Flusspiraten ein echtes Problem sind.

Ich frage ihn nach dem Hehler und den Büchern. Dabei verplappere mich und es rutscht mir raus, dass eines der Bücher verboten ist. Myrkon rettet mich in der Diskussion. Wie konnte mir das nur passieren!

Wir gehen in einer Taverne Mittagessen, Myrkon lädt uns alle ein.

Er ist so ein toller Krieger!

Wir erfahren ein paar Dinge, unter anderem, dass es in Albenhus einen Edelsteinhändler namens Al'Fessir gibt, der in der Nähe des Ingerimmtempels arbeitet.

Den Hehler mit meinen Büchern hat leider niemand gesehen.

Amir weiß über das Stapelrecht in Albenhus Bescheid und meint, dass ich da vielleicht wieder an meine Bücher komme.

Das ist ein guter Hinweis, auch wenn ich mir nicht sicher bin, dass jemand diese Bücher als normale Waren handeln möchte.

Aber Amir hört sich noch etwas in Twergenhausen um, bevor wir weiterreisen und erfährt, dass solche Hehler in Albenhus in der Schenke Honigtopf zu finden wären.

Wir reisen weiter flussaufwärts, es ist ein mühsamer Weg.

Ich bin das nicht gewohnt.

In Weidleith hören wir Gerüchte, dass dort, wo die Galebra in den großen Fluss mündet, ein mystischer Ort ist, wo sich Druiden treffen.

Ich kann mich dunkel daran erinnern, davon einmal gehört zu haben.

Aber mehr, dass dieser Ort sehr wichtig ist, weiß ich nicht mehr.

Als ich sage, dass ich da hin will, meinen meine Begleiter, ich müsste erstmal nach Albenhus wegen der Bücher.

Aber ich muss ja auch solche Orte erforschen.

Solche Entscheidungen sind so kompliziert!

Dann lockt mich Myrkon mit einem Jadeamulett, wie es üblicherweise von Efferdpriestern getragen wird, und ich schlage vor, dass wir erstmal nach Albenhus reisen und dann hierher zurückkehren.

Amarosch stimmt zu, er ist immer so grummelig, aber es freut mich, dass er dabei ist.

Zu Fuß am Großen Fluss

Albenhus, 22. Ingerimm, 1023 BF

Wir reisen weiter flussaufwärts und erreichen am 22. Ingerimm schließlich Albenhus.

Kurz vor der Stadt steht eine Kutsche am Wegesrand.

Der Wagen hat Schlagseite, vermutlich eine gebrochene Achse.

Ein Mann kniet davor und repariert ein Rad, ein zweiter Mann in edler Kleidung steht daneben.

Amarosch will helfen, kann aber die Kutsche nicht reparieren.

Der Kutscher namens Alrik meint, wir sollten die Kutsche anheben, was uns auch gerade so gelingt.

Alrik steckt das Rad wieder auf die Achse und macht es fest.

Ich erkläre ihm, dass er es nur so fest machen soll, dass es sich noch drehen kann.

Das ist wichtig, finde ich.

Der Herr in edler Kleidung stellt sich als Ebelfried Eisinger vor und lädt uns zum Dank zum Essen in sein Haus ein.

Er kommt aus Albenhus und ist ein Händler.

Wir dürfen mit ihm in der Kutsche fahren.

Amir sitzt auf dem Bock neben Alrik.

Amarosch und ich sitzen bei Eisinger in der Kutsche.

Unterwegs erfahren wir, dass Eisinger mit Koschbasalt handelt – wie schrecklich.

So ein netter Mann und dann macht er solche Sachen.

Immerhin hat er nichts gegen Magierinnen.

Es stellt sich heraus, dass Myrkon den Sohn von Eisinger kennt.

Gemeinsam mit Amarosch haben sie wohl zu dritt einige Abenteuer erlebt.

Dann erkläre ich Eisinger meine ganze Geschichte, das dauert bist Albenhus.

Ich habe aber auch jede Menge erlebt und achte immer auf die korrekten Details.

Den Hehler kennt er aber auch nicht.

Am Stadttor steht ein Mann, auf den die Beschreibung passt.

Er wird gerade von den Wachen kontrolliert und schimpft und meckert in einer mir unbekanntem Sprache.

Zwischendurch ruft er immer wieder "Rastullah!" – ein Novadi!

Eisinger spricht kurz mit der Wache und wir dürfen passieren.

Ich sage Eisinger, dass das ganz bestimmt der Hehler ist und er gibt den Wachen Bescheid.

So ein netter Mann, der Herr Eisinger.

Als wir durch das Stadttor kommen, muss ich feststellen, dass die Stadt ganz fürchterlich riecht.
Ich ziehe mir unauffällig ein Tuch vor die Nase.
Eisinger zeigt uns ein paar Sehenswürdigkeiten, den Traviatempel und das Siechenhaus.
Dann kommen wir bei seinem Haus an – ein prächtiges Haus, sehr groß und ganz aus Stein gebaut.
Diener kommen und nehmen uns unser Gepäck ab.
Was für ein Luxus!
Ich wäre so gerne Händlerin.
Aber nicht mit Koschbasalt oder Waffen...

Wir werden in ein riesiges Esszimmer gebracht, wo ein Tisch für 12 Personen steht.
Amir fühlt sich offensichtlich sehr unwohl in dieser Umgebung.
Der arme Junge.
Nachdem wir uns gesetzt haben, wird eine Dame hereingeführt.
Sie ist blind und Eisinger stellt sie als seine Mutter vor.
Danach kommt Morko, Eisingers Sohn – er küsst mir die Hand und hält sie etwas länger als notwendig.
So ein charmanter und eleganter junger Herr, ganz wie der Vater!
Eisingers Mutter wirkt etwas verbittert.
Als Eisinger berichtet, dass sie das Geschäft an ihn abgetreten hat, wird ihr Gesicht kurz sehr unzufrieden.
Ich stelle mich der Dame vor, Amir ebenfalls.
Er holt einen Stab aus seinem Rucksack – eine Flöte!
Seine Begrüßung der alten Dame ist die längste Wortfolge, die ich bisher von Amir gehört habe.

Er bietet an, ihr etwas vorzuspielen und Eisinger ist begeistert.
Amir spielt seine Flöte, ich wusste gar nicht, dass er das kann!
Und er spielt so toll – alle klatschen, nur die alte Dame nicht.
Sie ist wohl mit nichts zufrieden.
Wir trinken gemeinsam etwas – Amir und ich Tee, die anderen Wein.
Nach einer kurzen Weile werden uns unsere Zimmer gezeigt.

Ich bekomme ein riesiges Zimmer ganz für mich allein.
Es gibt ein großes Himmelbett für zwei Personen, große Fenster und sogar eine Türe zu einem Nachbarzimmer für Diener.
Natürlich habe ich keine Diener, aber ich muss kurz daran denken, wie es wäre, wenn Myrkon oder Morko mich nachts durch diese Türe überraschen würden – oh, wie aufregend solche Häuser sind!

Die halbe Stunde bis zum Essen nutze ich, um mich von der Reise frisch zu machen und meine Robe zu säubern.
Ich habe nur die Reiserobe dabei, es war ja nicht geplant, dass ich irgendwelche hohen Herrschaften besuche auf meiner Reise.

Zum Essen gibt es Nordmaker Pastete.
Eisinger fragt uns nach unseren Geschichten – mich zuerst und ich erzähle alles noch einmal sehr genau.
Morko hängt an meinen Lippen, er ist wirklich ein sehr guter Zuhörer.

Auch die anderen berichten, woher sie kommen und was sie erlebt haben.

Als das Essen vorbei ist, lädt Morko uns ins Admiral Sanin ein.

Die Taverne hat uns Eisinger schon gezeigt, als wir in der Kutsche durch Albenhus gefahren sind.

Dann bittet uns Eisinger, ihn morgen nochmal zu besuchen.

Er meint, er hätte einen Auftrag für uns.

Hach, Aufträge, ich habe doch schon einen Auftrag.

Aber die anderen versprechen es ihm und ganz ohne sie mag ich nun auch nicht mehr reisen...

Zu Fuß am Großen Fluss

Albenhus, Abend des 22. Ingerimm 1023 BF

Wir verlassen Eisingers Haus.

Ich binde mir ein Tuch vor die Nase, weil es in der Stadt so unangenehm riecht.

Amir reicht mir ein Minzblätter gegen den Geruch, die ich in mein Tuch wickele.

Albenhus ist, abgesehen vom Geruch, ein beschauliches Städtchen.

Die Häuser westlich von Eisingers sind sehr ländlich, nicht so dichtgedrängt wie im Norden.

Wir lauen zum Eslamsplatz, wo ein Bänkelsänger steht, der Loblieder die Reichsregentin Emer ui Benain singt.

Als wir am Admiral Sanin vorbeilaufen, ruft uns Morco von hinten.

Das Admiral Sanin ist ein gehobenes Hotel mit drei Etagen.

Der Eingang ist verziert mit Wappen und Schriftzug und vor der Türe steht ein Portier.

Morco will mit uns lieber in den Blauen Keiler gehen, das Admiral Sanin ist eher für Geschäftsessen, meint er.

Vorher müssen wir aber noch in den Efferdtempel.

Wir laufen an der Unterstadt vorbei, hier sind die Häuser enger gebaut und kleiner.

Wir erreichen schließlich den Tempel der Rauschenden Wasser, den größten inländischen Efferd-Tempel.

Davor ist ein Wehrturm, durch den ein Gang auf eine Brücke führt, die auf einer Insel endet.

Amir möchte nicht über die Brücke.

Ich frage ihn, ob ich ihm wieder helfen soll, da schaut er böse.

Die anderen meinen, dass er hier warten soll – ich würde ihm ja Gesellschaft leisten, aber meine Neugier ist so groß.

Die Insel, auf der der Tempel steht, wirkt auf mich künstlich, aber ich kenne mich da nicht gut aus.

Sie hat die Form eines Schiffs und ist so angelegt, dass der Fluss hindurch fließt.

Man hört auch überall das Wasser rauschen, daher wohl der Name.

Das Betreten des Efferdtempels ist gar nicht so einfach, wir müssen durch das Wasser waten und die Strömung ist auch hier drin ganz schön stark.

Wir fragen uns nach Grimheld Efferdtreu durch und finden sie schließlich im Inneren.

Sie steht bis zur Brust im Wasser und betet vor einer großen Efferd-Statue.

Der Raum ist mit Schildpatt und Gwen Petryl ausgekleidet, ganz efferdgefällig.

Es gibt auch noch ein paar andere Leute, die hier beten.

Eine Akolythin kommt zu uns und wir sagen ihr, dass wir mit der Bewahrerin von Wind und Wogen sprechen wollen.

Sie holt Grimheld Efferdtreu zu uns und Amarosch und Myrkon übergeben eine Schale und die Delfinfigur.

Die Bewahrerin hat eine Delphintätowierung und ein Stirnband aus Fischhaut.

Sie lächelt uns an und freut sich über die gute Tat von Amarosch und Myrkon.

Da die beiden auf ihre Frage nach einer Dankesgeste keinen Wunsch haben, frage ich sie, ob sie nicht für Amir beten könnte.

Er hat ja große Angst vom Wasser und ich denke, es könnte helfen, diese zu verlieren, wenn Efferd ein Auge auf ihn hat.

Sie verspricht, das zu tun und wir laufen zum Blauen Keiler.

Morco wartet schon auf uns und winkt uns herein.

Er hat den einzigen freien Tisch erwischt und ich setze mich neben ihn.

Myrkon und Amarosch bestellen Ferdoker, ich Erdbeertee - das versteht die Bedienung aber leider nicht.

Amir bestellt für uns dann zwei Becher heißes Wasser und wirft Minzblätter hinein.

Morco, Myrkon und Amarosch trinken Schnaps, Amir und ich verzichten.

Der Minztee von Amir ist ganz schön scharf, muss ich feststellen, eher wie Ingwertee.

Wir unterhalten uns mit Morco darüber, was wir in Albenhus vorhaben.

Er rät uns davon ab, in den Honigtopp zu gehen, weil wir da ausgeraubt würden.

Amarosch fragt nach Al'Fessir, zu dem weiß Morco aber wenig.

Morco meint, wir sollten Flusspiraten jagen oder Handeln, das wären die sinnvollsten Dinge in Albenhus.

Irgendwann fängt Myrkon an zu singen - der Schnaps wirkt wohl.

Die drei Schnapsdrosseln bechern noch etwas weiter und sind werden immer heiterer.

Morco bezahlt irgendwann und führt uns weiter in eine Gasse.

In einem Hinterhof ist eine Treppe in einen Keller, wo eine weitere Kneipe ist.

Das Etablissement heißt Zum Rostigen Anker, ein solcher ist über der Türe angebracht.

Es ist schummrig, und es sind keine Frauen anwesend - abgesehen von der Barfrau.

Sie begrüßt Morco und bringt eine Ladung Bierkrüge für alle.

Die beiden kennen sich wohl schon länger.

Ich setze mich sehr dicht an Morco, der seinen Arm auf meine Stuhllehne legt.

Das ist sehr schön.

Weil ich neugierig bin, probiere ich auch mal etwas von dem Bier.

Nur ein kleiner Schluck, aber der bekommt mir gar nicht gut.

Morco fordert mich trotzdem zum Tanzen auf.

Das geht gehörig schief: ich rempele einen Tisch an, vier Bierkrüge fallen um, weil ich zu wackelig auf den Beinen bin.

Ich werde nie wieder Bier kosten, wenn schon ein Schluck so eine Wirkung hat.

Geschmeckt hat es mir auch nicht.

Nach dem peinlichen Tanz führt uns Morco noch weiter in eine Absteige, wie er sagt.
Ich hake mich auf dem Weg dahin bei ihm unter
Myrkon singt Lieder von den Zyklopeninseln.
Die Kaschemme, in die Morco uns jetzt führt, heißt Kielschwein.
Das Haus hat drei Etagen und ist für Reisende, die mit einem Sack Stroh zufrieden sind.
Morco meint, der Fusel ist schlimm und wir sollen vorher in die Gläser schauen, dass nichts drin schwimmt.
Ich will eigentlich nichts trinken, aber Morco überzeugt mich dann doch...
...dann wird alles schwarz.

Zu Fuß am Großen Fluss

Albenhus, 23. Ingerimm

1023 BF

Ich wache irgendwann auf, liege angezogen, aber zugedeckt in meinem Bett.
Es ist der nächste Morgen und ich habe nur noch blasse Erinnerungen an die Nacht.
Ob Morco mich zugedeckt hat?

Ich wasche mich schnell und schleppe mich zum Frühstück.
Es ist viel zu hell und zu laut.
Myrkon ist auch da.
Eigentlich ist schon abgeräumt, aber wir bekommen noch Brot und Tee.

Myrkon erzählt mir, dass ich im Kielschwein Schnaps getrunken habe – das weiß ich gar nicht mehr.
Ich vergleiche das Gefühl heute morgen damit, dass mir die Haare abgeschnitten werden.
Das fühlt sich genauso unangenehm im Kopf an.
Myrkon erklärt mir, dass das gut so ist, und dass man so Freundschaft feiert.
Ich habe da meine Zweifel...

Neben den Kopfschmerzen, tut mir auch die Hüfte weh, wo ich mich beim Tanzen gestoßen habe
und meine Stimme ist heiser wie ein Reibeisen.
Ich lege mich nochmal einmal hin.
Es ist noch eine Stunde, bis Eisinger mit uns reden will, und die anderen sind auf den Markt
gegangen.

Nach einem kurzen Nickerchen geht es mir besser.
Wir treffen uns in Eisingers Arbeitszimmer, einem sehr imposanten Raum.
Er will uns ein Geheimnis anvertrauen und meint, die Götter haben uns zu ihm geschickt.
Eigentlich waren es Zufall, Flußpiraten und Goblins, aber ich bin lieber still.

Eisinger erzählt uns, dass seit einiger Zeit jemand in Albenhus lebt, ein Händler, der Rauschkräuter,
Gifte und sogar Sklaven verkauft!
Er ist wohl Novadi und glaubt an den Götzen Rastullah, jemand anders würde so etwas auch nicht
tun.
So ein Schuft!
Eisinger hat einen Verdacht, aber kann nichts beweisen.
Wir sollen in den Unterlagen des Händlers Beweise für seine schändlichen Taten finden.

Er ist erst seit zwei Jahren in der Stadt und hat noch keine Bürgerrechte, aber ihm gehören bereits
zwei Kontore.

Eisingers Verdacht beruht auf zwei Vorfällen.

Einer war vor zwei Monden.

Es gab es einen Toten im torkelnden Einhorn und ein Anconiter – die muss ich auch noch besuchen – meinte, es sei Gift gewesen.

Eisinger denkt, dass das Gift von diesem Händler stammen muss.

Vor zwei Wochen gab es dann noch eine vergiftete Dirne im Hafengebiet.

Wohl in der Nähe eines der Kontore des Händlers.

Solche Dinge gab es in Albenhus nicht, bevor der Händler in die Stadt gezogen ist.

Dann verrät er uns den Namen: Al'Fessir.

Wir haben natürlich Fragen.

Auch wenn ich mir vorstellen kann, dass jemand, der Sklaven verkauft, auch Gift benutzt, ist meiner Meinung nach eine Koinzidenz nicht ausreichend für einen Verdacht.

Eisinger meint aber, dass Al'Fessir wohl aus Zorgan stammt.

Ein Bekannter von dort erzählte ihm, dass Al'Fessir Zorgan schnell verlassen musste.

Amir meint, Al'Fessir bedeutet in Tulamidya "der Listige".

Das klingt passend.

Wir sollten in die Kontore einbrechen und für die Stadtwache Beweise sichern.

Morgen Abend gibt es eine Gelegenheit: Al'Fessir feiert ein Fest und Eisinger ist eingeladen.

Das Fest ist in seinem Haus und dort könnten wir versuchen, Beweise zu finden.

Amir soll sich als Händler ausgeben, Amarosch als seine Leibwache, und ich als seine Muse.

Eisinger würde uns dann auf das Fest schmuggeln.

Vorher wollen wir uns aber etwas umhören.

Amir und Amarosch wollen den Hafen untersuchen, Myrkon und ich werden zu den Anconitern gehen.

Zu Fuß am Großen Fluss

Albenhus, 23. Ingerimm

1023 BF, Nachtrag

Heute Abend ist das Fest bei Al'Fessir.

Amir überlegt wegen seiner Tarnidentität, ich schlage "Amir ibn Drachenstein" vor, das klingt in meinen Ohren sehr tulamidisch.

Mal schauen, was er sich so ausdenkt, während wir anderen uns in der Stadt umschaauen.

Myrkon und Amarosch gehen zum Hafen, ich werde die Anconiter aufsuchen.

Zu denen wollte ich ohnehin, das passt prima.

Eisinger beschreibt mir den weg und ich verlasse Albenhus nach Süden.

Gar nicht weit vor der Stadt ist das Kloster.

Mich begrüßt ein offenes Holztor mit dem Schild "Bruder- und Schwesterschaft zur Förderung der Heilzauberei".

Das gefällt mir sehr, das sind sehr hilfreiche Leute.

Ich sehe direkt einige im Hof und eine junge Adepta begrüßt mich.

Wir unterhalten uns kurz, ich erkläre ihr, dass ich einen wichtigen Auftrag habe und wegen der Todesfälle mit jemanden sprechen muss.

Sie verweist mich an einen pausbäckigen Mann mit wenigen Haaren, der zu Rate gezogen wurde.

Ich erkläre auch dem Mann, wer ich bin und was ich erfahren möchte.

Er ist Apothekarius und kennt sich mit Kräutern aus.

Ein Gespräch unter Beinahe-Kollegys, wie schön!

Er selbst hat die Toten leider gar nicht gesehen.

Die eigentliche Untersuchung hat der Abt Hektor von Vinsalt übernommen, der ist gerade nicht da, sondern in Ferdok.

Ich erfahre von ihm, dass der Tote im Torkelnden Einhorn wohl ein Selbstmord wegen einer Überdosis war.

Der Tote hatte blaue Streifen und seine Zunge war geschwollen und blau angelaufen.

Ich kenne einige Gift, die zu so einem Erstickungstod führen könnten.

Die Hübschlerin im Hafen wurde wohl vergiftet – allerdings weiß er nicht, mit welchem Gift.

Er ist sich nicht einmal sicher, ob überhaupt untersucht wurde, welches Gift das war.

Wenn ich Details wissen möchte, müsste ich morgen noch einmal kommen, da ist dann der Abt wieder da.

Ich spende dem Kloster 5 Silbertaler aus meiner knappen Reisekasse.

Dann laufe ich zurück in die Stadt.

Da noch etwas Zeit ist, überlege ich mir, zum Siechenhaus zu gehen.

Vielleicht kann ich da etwas tun.

Ich hole meinen Rucksack aus Eisingers Haus und laufe zum Traviatempel, wo ich meine Hilfe anbiete.

Dort laufen Gänse herum und eine Novizin schenkt Suppe aus.

Der Bruder, der den Tempel leitet, heißt Lultbirk Dreifeld und verweist mich an seinen Bruder Reginwald Dreifeld, der die Kranken im Siechenhaus versorgt.

Vermutlich sind die beiden wirklich Brüder und nicht nur Brüder als Traviageweihte.

Solche Mehrfachverwendungen von Worten machen das Leben immer so kompliziert...

Die Gasse zwischen Traviatempel und Siechenhaus ist sehr eng, ganz anders als in dem Stadtviertel, im dem Eisingers Haus steht.

Reginwald freut sich, dass ich ihm helfen mag, weil es im Siechenhaus immer Verletzte aus dem Hafen gibt.

Er gibt mir direkt eine Schüssel mit Wasser und lässt mich einen Bewusstlosen waschen.

Während der Arbeit unterhalten wir uns.

Der Bewusstlose ist ein Hafearbeiter, der mit Flinken Difar eingeliefert wurde.

Dass er jetzt bewusstlos ist, wundert mich, aber Reginwald hat keine Erklärung.

Ich frage ihn, ob ich mir schwierigere Fälle anschauen soll und er lässt mich einen gebrochenen Oberschenkel richten.

Das ist für den armen Kerl schlimm, aber ich benötige noch nicht einmal Magie, um das Bein zu richten.

Reginwald ist einigermaßen erstaunt, was ich so kann und freut sich offensichtlich.

Ich bleibe noch eine Weile, versorge Kranke und Verletzte und erfahre das ein oder andere dabei.

Unter anderem, dass seit Al'Fessir in der Stadt ist, viele Fremdländische da sind.

Einige nennen Al'Fessir "Götzendienner", andere finden ihn gut.

Auch über die Fremdländischen fluchen einige und andere meinen, dass sie sehr nett sind.

Vor allem die Ärmsten betonen ihre Großzügigkeit, die wohl von ihrer Gottheit so gewünscht wird.

Interessant ist, dass einer der Kranken berichtet, ein Bekannter hätte beobachtet, wie die Hübschlerin zu Tode gekommen ist - und dass es kein Gift war, sondern das sie erschlagen wurde! Das ist ja interessant!

Nach getaner Arbeit kehre ich zum Haus der Eisingers zurück.

Alle anderen sind da auch schon angekommen.

Eisinger stellt uns seine Sekretärin vor, eine biedere Person.

Ich hoffe ja sehr, dass sie nicht Morcos Typ ist, aber er ist zu fröhlich und sich für so jemanden zu interessieren.

Als Verkleidung bekomme ich ein schlichtes grünes Kleid, das zu meinen Haaren passt und eine gewisse Eleganz ausstrahlt.

Das gefällt mir sehr.

Myrkon und Amarosch gehen als Leibwächter in Rüstung und Amir hat sich als Tarnidentität "Amir ibn Jaffar" überlegt.

Ich soll Callan Müller heißen, hoffentlich vergesse ich das nicht.

Dann fahren wir mit Eisingers Kutsche zu Al'Fessir.
Sein Haus ist weniger protzig als das von Eisinger.
Aber er hat zwei Wachen vor dem Tor, tulamidische Wachen.
Den anderen werden ihre Waffen abgenommen, meinen Stab darf ich behalten.

Wir betreten den Hof und ein junger Bursche mit dunkler Haut kommt auf uns zu.
Ich habe schon gehört, dass im Süden solche Leute leben, aber es zu sehen, ist beeindruckend.
Nachher muss ich unbedingt mal fragen, ob ich seine Haut mal anfassen darf...

Er bietet uns einen Willkommenstrunk an, aber da Alkohol drin ist, lehnen wir alle bis auf Eisinger ab.

Eisinger führt uns die Treppe hoch.

Er war schon öfter hier und kennt sich aus.

Wir kommen an einer Schreibstube vorbei und dann zum Festraum.

Der unterscheidet sich von dem ansonsten mittelländischen Haus sehr.

Es gibt Sitzkissen statt Stühle und es riecht und klingt alles sehr fremd.

Wir werden begrüßt, dann soll sich Amir zu Al'Fessir setzen.

Ich setze mich an den Rand und beobachte die Leute, weil ich nicht wirklich weiß, was ich hier machen soll...

Albenhus, Abend des 23. Ingerimm 1023 BF

Alle Gäste sind in freudiger Erwartung der Tänzerin, die Al'Fessir angekündigt hat.

Vorher kommen aber noch zwei neue Gäste dazu.

Sie tragen die Gardeuniform mit dem Wappen von Albenhus und stellen sich vor als Weibel Otmar Seiler und Weibelin Gefina von Donnerburg.

Nachdem Al'Fessir sie begrüßt hat, spreche ich mit Otmar Seiler vor dem Büffet, erzähle ihm, dass ich Beraterin von Amir bin.

Er meint, Al'Fessir will sich mit der Stadtwache gutstellen.

Ich finde das richtig und erkläre, dass wir das in Lowangen auch machen, falls sich mal jemand aus Versehen in ein Eichhörnchen verwandelt und eine Nuss klaut, weil er Hunger hat.

Es wäre fatal, wenn die Person sich dann in einem eichhörnchgroßen Käfig in einen Mensch zurückverwandelt.

Das findet er auch, denke ich.

Dann berichte ich ihm von der Sache mit den Flusspiraten und er hört artig zu.

Vermutlich habe ich mich wieder irgendwann verplappert, weil er plötzlich sagt, er muss sich unters Volk mischen.

Weibel Seiler meint, die Show gleich wird großartig und die Tänzerin würde mich verzaubern.

Ich setze mich also wieder an den Rand und warte, was passiert.

Irgendwann kommt die Tänzerin, die ist ganz schnafte angezogen, Pluderhosen, halbdurchsichtige Stoffe und kann sich bewegen...

Ich werde neidisch.

Al'Fessir hat auf jeden Fall nicht zu viel versprochen, alle starren gebannt auf sie und ihren Tanz.

Als sie fertig ist, liegt sie vor Al'Fessir am Boden und es dauert, bis alle aus der Trance erwachen.

Dann gibt es tosenden Applaus.

Ich klatsche auch ganz fleißig mit.

Aber es ist noch nicht vorbei.

Sie steht wieder auf, und nimmt einer von Al'Fessirs Wachen einen Säbel ab.

Dann tanzt sie einen Säbeltanz, bei dem sie gegen ganz viele Gegner kämpft.

Ich bin mir nicht sicher, ob ich das gut finde, aber es ist auf jeden Falls sehr beeindruckend.

Und es wurde ja niemand verletzt, mit einigem Nachdenken konkludiere ich, dass sie wohl eine Illusion erzeugt hat.

Ich habe keine Ahnung, wie sie das gemacht hat, aber sie ist toll!

Die Szenen der Illusionen waren noch besser als meine Geschichten mit den Flusspiraten.

Das muss ich nachher unbedingt Myrkon berichten.

Ich unterhalte mich nochmal mit Weibel Seiler am Büffert, weil ich mich jetzt auch unters Volk mischen will.

Er schaut mich seltsam an, vermutlich mische ich falsch.

Er stellt mir Weibelin von Donnerburg und Kalgax vor, denen ich mich als Callan Nachtschwammerl vorstelle - weil ich vergessen habe, dass ich hier ja Callan Müller heiße.

Das ist so ärgerlich.

Die beiden Stadtgardisten gehen irgendwann und ich erzähle Kalgax die Geschichte mit dem Flusspiraten.

Er findet das wohl nicht so toll wie Weibel Seiler.

Vermutlich weil er noch von der Tänzerin begeistert ist.

Also gehe ich zu Amarosch.

Kaum bin ich neben ihm, betreten die beiden Stadtgardisten wieder den Raum.

Eisinger folgt ihnen und sie verhaften Al'Fessir.

Was für eine dramatische Entwicklung nach diesem wunderbaren Tänzern!

Wir folgen Eisinger und den Weibeln und verlassen das Anwesen.

Zurück in Eisingers Haus treffen wir Morco, der ins Torkelnde Einhorn unterwegs ist - ich verspreche, nachzukommen.

In seiner Schreibstube erzählt uns Eisinger von einem Brief, in dem sich ein B. für eine Lieferung bedankt.

Es gibt Lob für Al'Fessir und eine Anrufung des Götzen Rasthullah und es wird von Purpurblitz geschrieben.

Oha, das ist gefährlich, mit diesem Gift ist nicht zu spaßen.

Amir legt eine versiegelte Phiole auf den Tisch.

Dabei scheint es sich um Purpurblitz zu handeln.

Myrkon soll es als Beweis zur Wache bringen.

Ich will ihn dabei begleiten.

Wir übergeben das Gift an Weibel Seiler, der uns den verwirrenden Brief zeigt und meint, dass Al'Fessirs Haus jetzt durchsucht wird.

Amir soll auf jeden Fall vorbei kommen und als Zeuge befragt werden.

Als wir gehen, schüttele ich Myrkon meine Sorgen aus.

Immerhin muss Amir als Zeuge lügen, weil wir ja nicht wirklich eingeladen werden und betrogen haben, um auf das Fest zu gelangen.

Ich bemerke zu spät, dass wir uns ja noch in Weibel Seilers Büro befinden und bin ganz schnell still.

Auf dem Weg ins Torkelnde Einhorn will Myrkon noch wegen irgendwas im Blauen Eber vorbei.

Ich weiß nicht genau, was er da will und hinterfrage das auch nicht weiter, weil ich mich schon auf Morco freue.

Als wir im Torkelnden Einhorn ankommen, setze ich mich neben Morco.

Die anderen sind auch schon da.

Ich berichte, was wir erfahren haben und dass Amir als Zeuge aussagen soll und dass ich Bedenken habe, weil wir ja nicht wirklich hätten dort sein dürfen.

Amir tritt mir unter dem Tisch gegens Bein, Amarosch meint, ich soll nicht so laut reden.

Oh, wie recht er hat.

Dass ich sowas immer vergesse, wenn ich einmal rede.

Ich werde ganz klein und rutsch näher an Morco ran, weil ich mich schäme.

Morco meint, er müsse nach Hause, weil es morgen einiges zu tun gäbe.

Ich schließe mich ihm an und auf dem Weg nach Hause legt er tatsächlich den Arm um mich...

Albenhus, 24. Ingerimm

1023 BF

Ich treffe Amarosch beim Frühstück.

Der große Spiegel in meinem Zimmer hat mir verraten, dass meine Wangen etwas röter sind als sonst.

Das wird wohl den ganzen Tag über bleiben.

Und ich bekomme nicht alle Haarsträhnen ordentlich zusammengebunden.

Das ist jedesmal so, wenn ich...

Naja, ich bin fast ein bisschen erleichtert, dass Morco schon los musste, weil ich gar nicht wüsste wo ich hinschauen sollte.

Er hat mich Rahjastern genannt...

Amarosch ist grummelig wie eh und je, immerhin wünscht er einen guten Morgen.

Nach einer Weile kommt Myrkon auch dazu und meint, dass er mich auf "den neusten Stand bringen" will.

Es gab wohl noch Ereignisse in der letzten Nacht.

Als er das sagt, schaue ich ganz angestrengt in meine Tasse Kräutertee.

Allerdings will Myrkon mir das erst später berichten, er schaut zu den Angestellten Eisingers, als er das sagt.

Das macht mich so neugierig – Myrkon meint, dass er das sehr genießt.

Ich versuche, ihn vorwurfsvoll anzuschauen, aber das gelingt mir nicht.

Nicht heute.

Nach dem Frühstück gehen wir in Myrkons Zimmer.

Er berichtet dass sie gestern Nacht noch die Tänzerin von Al'Fessir getroffen haben.

Sie ist wohl erpresst worden und hat das Gift bei Al'Fessir versteckt – er ist unschuldig!

Wie schrecklich – wir haben ihn verhaften lassen!

Nicht minder schrecklich ist, dass die drei sie zur Wache gebracht haben.

Das arme Ding, ich habe mal ein Buch gelesen, wo das auch mit einer Frau gemacht wurde, das war gar nicht schön.

Ich habe das Buch dann nicht zu Ende gelesen, weil es so grausam war.

Amarosch berichtet, dass sie bei der Wache ein Gespräch über mich gehört haben!

Ich habe mich bei den Anconitern verplappert und Herrn Eisinger erwähnt.

Oh weh, ich bin keine gute Spionin.

Ich will jetzt auf jeden Fall die Tänzerin besuchen.

Myrkon berichtet mir von einem blonden Mann, der sie erpresst hat.

Deshalb will er zum Hafen und die Wache liegt auf dem Weg.

Während wir das planen, rumpelt es nebenan.
Amir ist wohl auch endlich wach.

Amarosch berichtet, dass Amir fast ein ganzes Bier getrunken hat.
Das ist ganz furchtbar, weil er ja auch keinen Alkohol trinken darf – er ist ja auch zum Teil elfisch, wie ich.

Amarosch meint, es wäre gutes Bier gewesen – als ob das wichtig ist!

Wir schauen also, ob es Amir gut geht.

Das scheint nicht der Fall zu sein, das kenne ich.

Als Amarosch meint, ein Konterbier müsste helfen, muss sich Amir in den Nachttopf übergeben.

Wir bringen ihn in den Frühstücksraum.

Ich bestellte einen Tee für ihn und bin überrascht, dass Morco auch hier ist.

Ohje, wo soll ich nur hinschauen...

Morco empfiehlt Amir eine falsche Salzarele zu essen.

Während Amir vorsichtig den Kräutertee trinkt und dazu die eingelegte Gurke isst, kommt Eisinger herein.

Er erklärt, dass er stolz auf uns ist und dass morgen schon die Gerichtsverhandlung sein soll.

Er bezeichnet Al'Fessir als Sandfresser.

Das finde ich nicht in Ordnung, aber erstmal muss ich ihm wegen etwas anderem widersprechen.

Wegen Myrkons Geschichte muss meiner Meinung nach erst ermittelt werden, ob das alles wirklich rechtens ist.

Eisinger meint, dass wäre schon alles in Ordnung.

Myrkon erklärt sehr poetisch, dass es seinen Tag trüben würde, wenn ein Unschuldiger angeklagt würde.

Ich pflichte ihm bei und Eisinger wirkt ehrlich überrascht, dass die Angelegenheit noch kompliziert wird.

Dann berichtet Amir, dass er letzte nacht mit einem Bettler gesprochen hat.

Amarosch meint, dass Amir noch seine Aussage bei der Wache machen muss.

In dem Moment wird Amir wieder gesund.

Er erschrickt, hustet und ist hellwach.

Wir diskutieren, dass viele Hinweise auf den Honigtopp zeigen.

Das ist der Ort, wo ich auch den Hehler finde, der meine Bücher gestohlen hat.

Morco möchte nicht, dass ich zum Honigtopp gehe.

Was bildet der sich ein?

Nur weil er nicht...

Egal, da sind mein Bücher und ich bin schon groß.

Wir gehen also zur Wache.

Amarosch und Myrkon machen unterwegs Witze darüber, dass Amir aussagen soll.

Das finde ich gemein von ihnen, Amir hat seine Aufgabe ganz toll gemacht.

Ich sage Amir das auch und dass er unbedingt ehrlich sein soll.

Bei der Wache begrüßt uns Weibelin Gefina und lässt Amir seine Aussage machen.
Ich will noch die Tänzerin besuchen, weil ich mir Sorgen um sie mache.
Aber ihr geht es gut.
Sie berichtet mir noch einmal alles, was sie den anderen erzählt hat.
Das ist wirklich eine abenteuerliche Geschichte.
Ich mag, wie sie das R rollt, wenn sie spricht und wie weich sie die Worte macht.

Dann wollen wir zum Hafen gehen.
Unterwegs fällt mir ein, dass ich im Siechenhaus erfahren habe, dass die Hübscherlin im Hafen erschlagen wurde und nicht vergiftet.

Myrkon geht zu einer Frau, die da mit einigen anderen rumsteht und redet mit ihr.
Ich komme einfach mit und verstehe, dass sie wohl auch so eine Hübschlerin ist.
Sie ist tatsächlich ganz hübsch, aber warum sie deshalb hier rumstehen muss wird mir erst später klar.
Auf jeden Fall berichtet sie uns, dass Eisinger sich gestern hier mit einem Mann getroffen.
Das war ganz geheimnisvoll, denn der Mann hatte eine Kapuze auf und die beiden habe sich in einer dunklen Ecke getroffen.

Myrkon gibt ihr ein paar Heller dafür.
Ich frage, ob ich sie auch etwas fragen darf und sie meint, dass sie heute noch nichts gegessen hat.
Also reiche ich ihr einen Apfel und frage nach der erschlagenen Hübschlerin.
Sie meint, dass die Antwort mehr bedarf als einen Apfel und ich gebe ihr einen Silbertaler.
Den hält sie erst Myrkon vor die Nase und dann berichtet sie.
Calda hieß die Tote.
Einer ihrer Freier hatte ihr Pilze gegeben, weil sie Spaß haben wollte.
Es waren aber die falschen Pilze.
Sie selbst hat Calda am Morgen in ihrem Erbrochenen gefunden.
Ich umarme die Frau zum Trost, sie ist ganz dankbar dafür.
Sie weiß auch nichts über die Gerüchte, dass das Gift für Calda von Al'Fessir stammen soll
Über den anderen Toten im Torkelnden Einhorn weiß sie nichts.
Da müssten wir die Edeldirnen fragen, die dort tätig sind.
Ich erwähne, dass ich gestern Abend auch dort war, was mir einen seltsamen Blick einbringt.

Amarosch fragt nach sie dem dem großen Brenn.
Sie fragt Amarosch, ob er den Dicken Brenn meint und Amarosch meint, dass es eben jener wäre.
Dann lacht sie und erklärt, der dicke Brenn ist ein ausgedachter Name.

Dann fragt Amarosch, ob wir im Honigtopp auffallen würden.
Sie meint, man müsste zu einem gewissen Schlag gehören, um dort zu verkehren.
Amarosch zeigt auf Amir und er hätte wohl Chancen, dort hineinzugelangen.

In den Honigtopp will Amarosch nicht mitkommen.
Er nimmt meine Sachen mit und geht auf den Übungsplatz hinter dem Rondratempel.

Mir Myrkon und Amir laufe ich in Richtung Honigtopp.
Wir organisieren heruntergekommene Kleidung für Myrkon.
Unterwegs verwandle ich mich in einen Raben und setze mich Myrkon auf die Schulter.
Myrkon will Oro jetzt genannt werden, warum auch immer.
Ich konnte mir schon "Callan Müller" nicht merken.

Amir und Myrkon handeln aus, wie sie auftreten wollen, während wir zum Honigtopp laufen.
Also ich nicht, ich sitze auf Myrkons Schulter.
Es ist ein sehr widerliches Stadtviertel.
Eng, schmutzig, dunkel.
Und es stinkt, mir wird ganz übel.
Es wäre unmöglich, hier zu leben.

Dann gehen wir hinein in den Honigtopp.
Im halbdunklen Raum sind leere Fässer als Tische.
Alles ist sehr schäbig.

Als wir den Raum betreten wird es schlagartig still.
Alle starren uns an, als wären wir Elfen, die in Lowangen den Orkkrug betreten.
Ich fühle mich überhaupt nicht wohl.
Amir diskutiert mit dem Wirt und erfährt, dass eine gewisse Vipka auf der Blauen Salzaree ist
eine mögliche Quelle für uns sein könnte...

Zu Fuß am Großen Fluss

Albenhus, 24. Ingerimm

1023 BF, Nachtrag

Der Wirt schickt uns raus.

Wirklich viel haben wir nicht erfahren, aber immerhin.

Mir fällt ein blonder Kerl auf, der an ein Fass gelehnt ist.

Das ist ganz bestimmt der Mörder!

Ich bin aber immer noch ein Rabe und kann das den anderen nicht erklären.

Also gehen wir raus, ich gehe, auf Myrkons Schulter sitzen, mit.

Amir erklärt mir seinen Plan:

Wenn jemand mit Büchern handelt, dann diese Vipka.

Ich krächze, aber Amir versteht das nicht.

Amir fragt mich, ob er noch etwas hätte fragen sollen und ich nicke, um ihn zu necken.

Das finde ich sehr lustig, Amir aber wohl nicht und das tut mir dann schon wieder leid.

Die Blaue Salzarele liegt im Hafen.

Amir möchte da nicht hin, weil er Angst vorm Wasser hat.

Wir gehen dennoch dahin und treffen Myrkons Damen, von denen eine uns zuwinkt.

Sie zeigen uns den Weg zur blauen Salzarele.

Die Bewacher des Schiffs meinen, dass Vipka nicht da ist.

Sie amüsiert sich gerade mit einer Hafenhure.

Wir stören sie nicht dabei, sondern warten geduldig, bis sie fertig ist.

Bei Männern geht das schneller, finde ich, und überlege, ob ich das thematisieren sollte.

Aber da ist sie dann doch fertig und Amir und Myrkon fragen sie wegen einer Passage.

Sie reagiert abweisend und meint, dass das der Kapitän regelt.

Dann geht sie zurück zum Schiff.

Ich verwandle mich zurück und laufe ihr hinterher.

Das kann ich so nicht zulassen, ich brauche meine Bücher wieder.

Ich rufe ihr hinterher und erkläre ihr alles, Nimia in Lowangen, die Reise nach Elenwina, die Flusspiraten und alles andere.

Sie schaut mich an und meint, dass sie keine Bücher hat und will "die drei Heller" wiederhaben.

Ich habe keine Ahnung, was sie meint, sie hat mir ja keine drei Heller gegeben.

Ich bin etwas enttäuscht, dass sie mir nicht helfen mag.
Myrkon meint, das ich die Tarnung habe auffliegen lassen.
Ich glaube, er ist sauer auf mich und ich fühle mich schrecklich.

Dann läuft Vipka an uns vorbei in Richtung Stadt.
Wir verfolgen sie bis zum torkelnden Einhorn.
Myrkon holt Amarosch, während Amir und ich die Kneipe beobachten.
Wir bemerkten, dass eine von Myrkons Damen hinter uns steht.
Sie beobachtet uns, schaut aber weg, wenn wir zu ihr schauen.

Amarosch geht ins torkelnde Einhorn.
Amir verfolgt währenddessen die Dame, die uns beobachtet.
Als Amarosch zurückkommt erzählt er, dass Vipka meine Bücher hatte und an einen blonden Dachs verkauft hat
Amir ruft mich, er hat die Dame gestellt!
Sie berichtet, dass Vipka ihr drei Heller gegeben hat, um uns zu verfolgen.
Amarosch fragt sie nach dem blonden Dachs.
Sie meint wir sollten im Honigtopp nach der einäugige Bela fragen.
Amir erklärt uns, dass die einäugige Bela ein Codewort für den Honigtopp ist.
Warum hat er das dann vorhin nicht gesagt, wenn er sowas weiß...

Amarosch geht diesmal allein in den Honigtopp.
Er erfährt, dass der Dachs Darion Eschenberg heißt und bei Witwe Hopfer in der Fährsstraße wohnt.

Myrkon will sein Kettenhemd bei Eisinger holen und uns an der Garnison treffen.
Ich gehe mit Amarosch und Amir derweil dorthin.
Als Myrkon dazu kommt, hat er sein Pferd dabei.
Eisinger hat uns vor die Türe gesetzt!
Sowas, das gehört sich doch nicht.
Ist er etwa sauer, weil ich Morco in mein Bett gelassen habe...?
Waren wir zu laut?
Immerhin hat Myrkon unser gesamtes Gepäck dabei.

Dann erwartet mich eine Überraschung:
In meinem Rucksack sind die vermissten Dukaten der Akademie!
Alle!
Ich teile den anderen das offensichtliche mit:
Eisinger ist mit den Flusspiraten im Bunde und hat ein schlechtes Gewissen bekommen, weil wir so gute Ermittler sind!

Damit ich die Dukaten nicht mitschleppen muss, deponiere ich sie bei der Wache.
Die Weibelin ist so nett, darauf aufzupassen.
Die anderen meinen, dass Eisinger kein Flusspirat ist.
Aber ich hätte es gemerkt, wenn eine Minderglobule in meinem Rucksack gewesen wäre.
Ich muss also herausfinden, wie das Geld zurückkam.
Vielleicht wollte Morco mir helfen und hat sich allein mit den Flusspiraten angelegt?

Oder sind die Flusspiraten in Twergenhausen entkommen und hatten Angst, dass ich sie in Eichhörnchen verwandle?

Amir findet es merkwürdig, dass wir vor die Tür gesetzt werden.
Ich auch, sehr merkwürdig und sehr ungehobelt.

Wir gehen zum torkelnden Einhorn um Ottmar Seiler zu treffen, der soll wohl dort sein.
Amarosch meint, dass ich nicht dazwischen reden soll.
Ich meine, das sich nur was sage, wenn sie nicht weiterwissen.
Amarosch schaut mich an und ich werde nie wieder etwas sagen.

Es ist Abend, Ottmar Seiler isst Eintopf.

Wir bestellen auch welchen und reden mit ihm.

Also, ich nicht.

Amarosch will für uns vier Plätze im Schlafsaal reservieren.

Es gibt nur noch zwei Einzelzimmer, mit Myrkon nehme ich ein Doppelzimmer, damit wir nicht im Schlafsaal übernachten müssen.

Amir möchte ein Einzelzimmer.

Dann laufen wir los um den Dachs zu stellen.

Während wir über die Straße gehen, trifft mich ein Bolzen in der Schulter.

Jemand schießt auf mich!

Wieso auf mich?

Bei allen Zwölfen, tut das weh!

Ich breche zusammen – irgendwer schleift mich über den Boden.

Ich schaue meine Schulter an und sehe: ein Bolzensteckt da drin!

Ringsrum färbt sich meine Robe gelb.

Auch das noch!

Der Bolzen ist vergiftet!

Albenhus, 24. Ingerimm

1023 BF, krakeliger

Nachtrag

Ich muss diesen Eintrag mit der anderen Hand schreiben, weil ich ja einen Bolzen in der Schulter habe...

Der Tachs hat auf mich geschossen.

Myrkon verfolgt den Tachs.

Amarosch und Amir helfen mir mit meiner Wunde.

Amarosch zieht den Polzen raus.

Tas tut weh.

Amir erkennt, dass das Gift Goltleim ist.

Die beiden waschen die Wunde mit Wasser aus.

Ich ferspinte meine Schulter.

Tann schleppe ich mich Amarosch und Amir hinterher.

Myrkon und die Statwache haben Tarion Eschenberg gestellt.

Ich kann mittlerweile wieder einigermaßen gehen.

Die Wache bringt Eschenberg zur Garnison.

Sie holen auch jemanden von den Anconitern.

Wir gehen mit zur Wache.

Weipelin Gefina ist wenig angetan von allem.

Aber Eschenberg wird eingepert.

Sie will Eschenberg verhören und ihre Leute zu seiner Wohnung schicken.

Tamir Amir einen Forsprung hat und sich dort umsehen kann, erkläre ich Gefina noch einmal alles und vor allem, wie schlecht es mir geht.

Tas verzögert ihren Aufbruch etwas.

Myrkon und Amarosch gehen auch, während der Apothekarius der Anconiter mich versorgt.

Danach gehen Amarosch und ich zum Einhorn.

Myrkon hat sich derweil dort mit Seiler unterhalten.

Amir kommt auch bald und meint, er hat beim Dach eines meiner Bücher gefunden.

Auf der ersten Seite des Buches ist ein Pergament:

Verkaufsbestätigung

Hiermit wird bestätigt, dass das unten
bezeichnete Werk am 11. Peraine 1019 BF
rechtmäßig veräußert wurde.

Das Werk wurde aus privater Hand
erworben und in gutem Glauben verkauft.

Als Nachweis dient dieses Schreiben.

Ausgestellt am 11. Peraine 1019 BF

hochachtungsvoll,
Andrello ya Narro



Das kann so nicht stimmen, hier hat jemand Urkundenfälschung betrieben!

Ich bin Amir sehr dankbar und gehe ins Bett.

Am nächsten Morgen geht es mir schon viel besser.

Beim Frühstück zeigt uns Amir ein Büchlein, das den Dachs und Eisinger belastet.

Er hat es beim Dachs im Zimmer gefunden.

Und heute soll dem armen Al'Fessir der Prozess gemacht werden...

Albenhus, 25. Ingerimm

1023 BF

Nachdem uns Amir mit dem Buch ganz schön überrascht hat, meint die Bedienung, dass heute der "Giftmischer" vor Gericht steht.

Ich sage zu ihr, dass er hoffentlich frei kommt, weil er unschuldig ist.

Das beeindruckt sie wenig – ich hoffe, sie steht nie unschuldig vor Gericht und die Leute interessieren sich dann so wenig dafür wie das bei ihr gerade der Fall ist.

Ich will ihr das gerade sagen, als ein Gardist zu uns an den Tisch kommt.

Er meint, dass Weibel Seiler uns in der Garnison sprechen möchte.

Wir frühstücken schnell zu Ende und gehen dann direkt hin.

Seiler meint, wir sollten wegen unserer Erkenntnisse vielleicht mit der Vikarin sprechen.

Ihre Wohlgeborene heißt Gilda von Hardenfels und ist eine Cousine der Gräfin.

Seiler möchte uns zu ihr begleiten, weil sie dann vielleicht eher ein offenes Ohr für uns hat.

Wir zeigen ihm das Buch, das Amir "gefunden" hat und Seiler meint, er könne darin nichts lesen.

Auf dem Markt kaufe ich noch einen Blumenstrauß für die wohlgeborene Dame.

Den meisten adligen Damen würde so eine kleine Aufmerksamkeit gefallen.

Dann betreten wir mit Seiler das Rathaus.

Ich frage Myrkon noch, ob meine Robe ordentlich aussieht.

Er meint, es ist akzeptabel.

Das Loch, das der Bolzen verursacht hat, ist deutlich zu sehen, vor allem, weil das Gift einen gelben Rand hinterlassen hat.

Amarosch meint, er hat schon schäbigeren Lumpen gesehen.

Wir stehen vor der Türe des Büros der Vikarin.

Seiler will gerade anklopfen, als die Türe sich öffnet und Eisinger herauskommt.

Er ist genauso überrascht wie wir und sehr kurz angebunden.

Außer einem knappen "Guten Tag" hat er uns nichts zu sagen.

Ich wünsche mir, dass er ein angemessen schlechtes Gewissen hat, und berichte Seiler von unserem Rauswurf.

Er meint, dass sei nicht in Ordnung gewesen.

Dann kündigt er uns bei der Vikarin an.

Wir dürfen eintreten und uns kurz vorstellen.

Ich übergebe ihr den Blumenstrauß und sie ist erfreut über die Aufmerksamkeit.

Myrkon berichtet ihr von unseren Erkenntnissen und bis auf kurze Zwischenfragen hört sie aufmerksam zu.

Wir zeigen ihr auch das Buch mit den Namen, aber auch sie kann darin nichts lesen.

Es gibt auch niemandem im Rathaus der eine Geheimschrift lesen kann oder genug Ahnung von Mathematik hat, um den Code zu knacken.

Die Namen Ellgiv und Vipka tauchen mehrfach in dem Buch auf, Eisinger nur einmal.

Vipka kennen wir bereits und Ellgiv ist ein zwergischer Schreiber, der auf der anderen Flussseite in Alben lebt.

Wir dürfen das Buch bis zur Gerichtsverhandlung behalten und versuchen, es zu entschlüsseln.

Ich vermute, sie traut uns das wohl nicht zu und sieht wenig Chancen dafür, dass das ganze Eisinger schaden könnte.

Er hat ihr gesagt, dass er eine normale Geschäftsbeziehung zum Dachs hat.

Dieser hat wohl Hol- und Bringdienste gemacht, was nichts ungewöhnliches ist und Eisinger hat das ganz normal verbucht.

Ich frage, ob es in Albenhus so üblich ist, dass man derlei Dienste des Nachts im Hafen abwickelt.

Wir diskutieren kurz über die Beweislage und ich finde ihre Ansicht falsch – gerade für eine Richterin sollte sie gewissenhafter sein.

Ich sage ihr, dass sie es sich einfach macht.

Sie vertritt die Ansicht, dass jede:r etwas behaupten könne und nur Beweise zählen.

Ich meine, dass solche Beweise nichts wert sind, wenn sie gefälscht sind und man in ihrem Schreibtisch auch etwas verstecken könnte.

Sie meint, wenn jemand in ihrem Schreibtisch Gift versteckt, dann sollte sie auch verurteilt werden.

Ich weiß gar nicht mehr, was ich sagen soll – das ist aus so vielen Gründen keine korrekte Anwendung der Rohalslehre!

Aber bevor ich das mit ihr diskutieren kann, unterbricht Amarosch mich.

Die Vikarin verweist uns des Zimmers.

Wir verabschieden uns und gehen.

In der Türe bleibe ich noch kurz stehen und meine, dass ich noch eine letzte Frage habe.

Sie schaut genervt hoch und ich frage: "Euer Wohlgeboren, stand in den Aussageprotokollen, die Ihr gelesen habt, auch niedergeschrieben, dass wir explizit angewiesen wurden, in unseren Aussagen Herrn Eisinger nicht zu erwähnen?"

Sie schaut irritiert, aber ich warte keine Antwort ab sondern nicke noch einmal und schließe die Türe hinter mir.

Auf dem Marktplatz schlage ich vor, uns aufzuteilen.

Meiner Meinung nach könnte Amarosch im Honigtopp jemanden finden, der diesen Code entschlüsseln kann.

Die anderen halten das für eine schlechte Idee.

Wir diskutieren noch einmal die Erkenntnisse.

Eine neue Sache haben wir von der Vikarin erfahren – ohne, dass sie weiß, dass das für uns nützlich ist!

Sie meinte, Al'Fessir hatte nur einen Schlüssel für seinen Schreibtisch.

Die Tänzerin hatte aber auch einen Schlüssel, hat sie uns erzählt.

Ich schreibe zwei Seiten aus dem Buch ab – einem mit Namen, die Amarosch haben möchte und eine ohne Namen.

Da muss man nicht gleich das ganze Buch offenlegen...

Also teilen wir uns auf: Amir und Amarosch gehen in die Garnison, Myrkon und ich suchen Ellgiv. Wir überqueren den Fluss und fragen uns im anderen Stadtteil zu Ellgiv durch.

Ein so bekannter Schreiber sollte leicht zu finden sein.

Die Häuser sind hier in Alben anders: Die meisten haben nur eine Etage oder sind deutlich in zwergischem Stil gebaut.

Ein Bürger zeigt uns den Weg zu Ellgiv und warnt uns: Wir sollen uns vor seiner Frau in acht nehmen.

Ellgiv mag Wein, aber sie lässt ihn keinen trinken.

Wie ungewöhnlich das alles ist...

Bei Ellgiv unterhalten wir uns kurz.

Er ist vielbeschäftigt, was wenig erstaunlich ist.

Viele Leute können ja nicht lesen und schreiben.

Ich lege ihm eine der Seiten vor, die ich abgeschrieben hatte (die Seite ohne Namen darauf!).

Mit zwei Dukaten schaffe ich es, ihn zu überzeugen, unseren Auftrag mit Priorität zu behandeln.

Ellgiv verspricht, in zwei Stunden eine Einschätzung zu haben.

Myrkon und ich besorgen für Amir noch eine Fledermaus, die er sich gewünscht hat.

So eine komsiche Waffe.

Warum wollen alle immer Waffen haben...?

Da wir noch viel Zeit haben, kehren wir auf den Markt zurück und treffen die anderen.

Wir erzählen was uns passiert ist – aber Amarosch und Amir haben auch spannendes zu berichten:

Al'Fessirs Schreibtisch war noch vom Vorbesitzer.

Als der verstorben war, ist der Dachs in das Haus eingebrochen.

Er hat eine ganze Menge mitgehen lassen und vom Schlüssel für den Schreibtisch einen Zweitschlüssel anfertigen lassen.

Den hat der Dachs dann Delilah gegeben.

Amarosch und Amir haben es sogar geschafft, ein Geständnis vom Dachs schreiben lassen. Das bringt Seiler zur Vikarin.

Mit Al'Fessir haben die beiden auch noch gesprochen und erklärt, dass wir ihm helfen wollen.

Er war wohl am Anfang sehr misstrauisch.

Ich bin jetzt sehr optimistisch, dass wir ihm helfen können.

Amir freut sich über seine Fledermaus und Myrkon und ich müssen zurück zu Ellgiv.

Albenhus, 25. Ingerimm

1023 BF, Nachtrag

Nachdem wir uns ausgetauscht haben, kehren Myrkon und ich zu Ellgiv zurück.

Er teilt uns stolz mit, dass er den Code geknackt hat und erklärt mir, wie ich die Seiten im Buch lesen kann.

Immer zwei Buchstaben im Alphabet nach zwei links und jeden dritten drei nach rechts.

Dann ist es alles rückwärts von unten rechts geschrieben, aber das bekomme ich hin.

Natürlich ist ihm aufgefallen, dass es nur eine Seite ist, weil der Satz mittendrin aufhört.

Ich sage ihm, dass es aus dem Tagebuch von Eschenberg ist, der verhaftet wurde, weil er letzte Nacht auf mich geschossen hat.

Ellgiv schaut entgeistert und fragt uns, ob wir für die Stadtwache arbeiten.

Ich meine, dass wir das nicht offiziell machen, was mir einen Ellenbogen von Myrkon einbringt.

Dann erzähle ich ihm, dass wir beweisen wollen, dass Al'Fessir unschuldig ist.

Ellgiv bittet uns nach hinten.

Er berichtet, dass er von Eschenberg erpresst wurde – wie Delilah!

Natürlich würde er sich nie freiwillig an so etwas beteiligen, aber er hatte keine andere Wahl.

Er musste einen Erpresserbrief schreiben und für Vipka ein Schreiben, auf dem er die Unterschrift der Vikarin fälschen musste.

Er wirkt richtig verloren, als er uns fragt, ob wir für ihn nicht etwas bei der Stadtwache drehen könnten.

Aber wir drehen nichts bei der Stadtwache.

Als er meint, ob das Buch nicht einfach verschwinden könnte, müssen wir ablehnen – es ist ein Beweisstück!

Allerdings kennen nur Eschenberg, er und ich den Code.

Also schlage ich vor, dass das so bleibt und ich das Buch nur in Auszügen dechiffrieren werde.

Er ist sehr dankbar und wir wollen fast gehen, als mir einfällt, dass ich ja noch das gefälschte Schreiben in meinem Buch habe, das Amir bei Eschenberg gefunden hat.

Ich halte es ihm hin und frage, ob er das kennt.

Ellgiv meint, es ist sein Werk – auch dieses hat Eschenberg bei ihm beauftragt.

Er möchte wissen, wem das Buch eigentlich gehört und ich erzähle ihm die ganze Geschichte mit den Flusspiraten.

Dann durchwühlt er seine Sachen und kramt ein weiteres meiner Bücher raus: das Compendium Dracomagia!

Auch dieses Buch hat Eschenberg ihm gebracht und er sollte das Siegel entfernen.

Er gibt es mir – jetzt habe ich schon drei der Bücher wiedergefunden!

Nun müssen wir uns aber sputen, um rechtzeitig für die Verhandlung zurück zu sein.

Als wir mit der Fähre den Fluss überqueren, lese ich die Seite in Eschenbergs Tagebuch, wo Eisinger erwähnt wird.

Da steht, Eschenberg hat 300 Dukaten von Eisinger bekommen, um bei Vipka das Gift zu besorgen.

Vipka hat das Gift organisiert – und die Übergabe des Geldes war an dem Abend, wo Eisinger im Dunkeln im Hafen gesehen wurde.

Das ist der Beweis, der noch gefehlt hat!

Als die Fähre endlich anlegt, stürme ich los.

Myrkon folgt mir.

Ich will schnellstens zur Vikarin, um ihr noch vor der Gerichtsverhandlung von diesen Beweisen zu berichten.

Vor dem Rathaus halten mich zwei Wachen auf, aber nach einer kurzen Erklärung lassen sie mich durch.

Drinne kommt gerade Weibel Seiler aus dem Büro der Vikarin.

Ich sage, dass ich die fehlenden Beweise habe und das Buch lesen kann.

Da die Türe noch offen ist, lässt uns Seiler eintreten und wir stehen erneut in ihrem Büro.

Ich berichte, völlig außer Atem, was wir herausgefunden haben.

Die Vikarin glaubt uns und veranlasst, dass Al'Fessir freigelassen wird.

Bis alle Formalitäten erledigt sind, muss er allerdings zu Hause warten.

Das ist aber sicher angenehmer als im Gefängnis.

Ich sage zur Vikarin: "Dann ist ja alles nochmal gut ausgefallen" und freue mich, dass Al'Fessir frei ist.

Myrkon freut sich, glaube ich, auch.

Sie meint, wir sollen sie gegen Abend nochmal aufsuchen.

Dann verabschieden wir uns.

Draußen verkündet Gefina, dass die Verhandlung abgesagt ist.

Die Leute sind enttäuscht, aber ich denke, wir sind echte Helden.

Mir Amir und Amarosch besprechen wir, was wir als nächstes machen.

Ich möchte Eisinger sagen, was ich von ihm halte.

Die anderen finden das nicht gut und wollen zu Al'Fessir gehen.

Aber das mit Eisinger lasse ich mir nicht nehmen.

Myrkon möchte mich begleiten, danach sollen wir die anderen im Torkelnden Einhorn treffen.

Ich klopfe bei Eisinger und Jamian öffnet die Türe.

Eisinger hat wohl keine Zeit, aber ich lasse mich nicht abwimmeln.

Jamian findet mein Verhalten empörend, aber ich erkläre sehr laut, so dass man es auf der Straße hört, dass Eisingers Machenschaften das einzige sind, was empörend ist.

Dann schiebe ich mich an ihm vorbei, Myrkon folgt mir.

Mocro erscheint und will mich beruhigen, aber ich will erst zu seinem Vater.
Ich eile also die Treppe hinauf, von oben hört man schnelle Schritte und das Geräusch eines Schlosses.
Das Büro ist abgesperrt.
Eisinger ist wohl drin und antwortet nicht.

Also erkläre ich ihm alles durch die Türe.
"Herr Eisinger, Ihr seid ein Feigling, dass ihr uns nicht gegenübertreten wollt.
Das Buch von Eschenberg beweist Eure Maschenschaften.
Und Ihr wollt euch nicht Eurer Verantwortung stellen.
Euer Verhalten ist eines Stadtrats unwürdig und auch eines Händlers.
Ich wünsche Euch, dass Phex über Eure Missetaten richtet!"

Als ich mir das von der Seele gebrüllt habe, bittet Morco uns in den Speiseraum.
Er ist immer so charmant und freundlich.
Morco gibt sich Mühe, mich zu beruhigen – ich glaube ihm, dass er von den Machenschaften seines Vaters nichts gewusst hat.
Dann erzählt er mir, dass sich das "Buch der Leiber" bei den Anconitern befindet.
Magistra Vestinger, die im Siechenhaus arbeitet, hat es wohl erstanden.
Das wäre das vierte meiner Bücher!
Morco erhält einen Kuss für diese Neuigkeit.
Dann kehren wir zum torkelnden Einhorn zurück um uns mit Amir und Amarosch zu treffen.

Dort angekommen, erzählt uns Helma, das Schankmädchen, dass die Gerichtsverhandlung abgesagt wurde.
Ich meine zu Myrkon, er soll ihr sagen, dass das sein Verdienst ist und würde das Zimmer für die Nacht tauschen.

Ich erzähle den anderen, was ich von Morco über das Buch bei Magistra Vestinger erfahren habe.
Auch, dass es eigentlich nicht legal ist und dass ich eine Sondergenehmigung hatte, es mitzuführen.
Die ist aber mit dem Buch verloren gegangen.

Wir beschließen, vor Al'Fessir noch Magistra Vestinger einen Besuch abzustatten.
Im Siechenhaus begrüßt mich Luitbirk Dreyfeldt und ich frage ihn nach Magistra Vestinger.
Sie amputiert gerade einen Fuß, aber ich kann zu ihr.
Bei der schweren Operation helfe ich ihr natürlich, was es leichter macht, ins Gespräch zu kommen.
Das mit dem Buch ist ja heikel, das kann man nicht so nebenbei klären.
Dem Patienten gibt sie ein Lederband zum Draufbeißen.
Er hat schwarze Zehen, weil ihm etwas auf den Fuß gefallen ist und weil er zu lange gewartet hat, muss jetzt der ganze Fuß ab, damit er überlebt.

Während der Operation sprechen wir über das Buch.
Sie hat auch eine Genehmigung des Abtes bekommen, um das Buch zu kaufen.
Erstanden hat sie es auf dem Markt bei einem reisenden Händler, der eigentlich gar keine Bücher verkauft.

Aber es war ein ordentliches Schreiben mit Verkaufsbestätigung dabei und sie fand das in Ordnung.

Wir einigen uns darauf, dass sie eine Abschrift anfertigt und dann das Buch nach Lowangen schickt.

Dann gehen Amir, Amarosch, Myrkon und ich zu Al'Fessor.

Myrkon kauft noch Wein und ich Blumen.

Vor Al'Fessirs Haus steht ein Gardist – Al'Fessir hat bis alle Formalitäten geklärt sind noch Hausarrest.

Das ist nicht schön, aber besser als die Gerichtsverhandlung, die ihm heute vormittag noch drohte.

Wir dürfen eintreten und sehen drinnen, dass Delilah gerade Al'Fessir umarmt.

Als sie uns kommen sieht, umarmt sie auch Myrkon.

Die arme Tänzerin hat geweint, man sieht es ihr an.

Wir übergeben unsere Geschenke und bitten Al'Fessir um Verzeihung.

Er bittet uns, seine Gäste zu sein und wir setzen uns gemeinsam auf seine Kissen.

Al'Fessir erzählt über Fasar – was für eine tolle Stadt, da muss ich unbedingt hin!

Amir fragt, ob Al'Fessir von dort geflohen ist, aber der meint, dass es keine Flucht war, sondern die Gelegenheit, Edelsteingeschäfte zu machen.

Delilah ist allerdings geflohen und hat bei ihm Unterschlupf gefunden.

Als sie kurz den Raum verlässt, bittet Al'Fessir Amir, ihm die Edelsteine aus seinem Schreibtisch zurückzugeben.

Die waren als Preis für Delilahs Freiheit gedacht.

Ich bin erstaunt, dass Amir stiehlt und stelle das fest.

Amir meint, dass ab und an etwas an seinen Fingern kleben bleibt.

Der arme Kerl, das muss schrecklich sein, wenn man das gar nicht will.

Nachdem wir unsere Geschichten ausgetauscht haben, bittet uns Al'Fessir um Hilfe.

Er möchte uns sogar 5 Dukaten pro Nase zahlen, wenn wir ihm helfen.

Al'Fessir ist ein Medallion abhanden gekommen.

Das war ein Auftrag für einen Herrn aus Ferdok.

Das Medallion ist zusammen mit seinem Diener Mustafa al'Yeshinna verschwunden.

Mittlerweile hat Al'Fessir Ersatz geliefert, aber der Verlust kratzt an seiner Ehre.

Wir sollen für ihn den Verbleib ermitteln.

Sein Diener ist loyal, der wird es nicht entwendet haben.

Aber in der Nähe von Trackenborn soll es Räuber geben, die in die Angelegenheit verwickelt sein könnten.

Die Bande des Braunen Harro.

Wir versprechen ihm, dass wir uns der Sache annehmen.

Delilah gibt Myrkon einen Lederbeutel zum Dank.

Darin befindet das Diadem, das sie beim Tanz getragen hat.

Ein beeindruckendes Geschenk.

Nachdem wir uns bei Al'Fessir verabschiedet haben, gehen wir noch einmal zur Vikarin.
Sie hat uns erwartet und schickt ihren Schreiber fort.
Sie tadelt mich, weil ich sie kritisiert habe, und ich erstarre mit offenem Mund.
Das bin ich nicht gewohnt und ich hatte doch recht!
Dann bedankt sie sich bei uns für unseren Einsatz.

Am Abend kehren wir ins Einhorn zurück, um zu planen, wie wir Al'Fessirs Bitte nachkommen können.

Das Buch von Eschenberg verbrenne ich heimlich, damit es niemand mehr dazu nutzen kann, jemanden zu erpressen.

Am nächsten Tag schicke ich das restliche Geld und die drei Bücher mit einem Beilunker Reiter nach Lowangen.

Ich packe noch ein Schreiben dazu, in dem ich meine Situation erkläre und dass ich noch das fünfte Buch suchen muss... "Entwicklung übernatürlicher Willenskraft".

Vielleicht finde ich das ja bei den Räubern...

Im Zelt nach Trackenborn

Im Zelt nach Trackenborn

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.

Im Zelt nach Trackenborn

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.

Im Zelt nach Trackenborn

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.

Im Zelt nach Trackenborn

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 Praisogeweihter 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.