

13. Ingerimm, 1023 BF

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

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

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.“

Revision #2

Created 2026-02-27 18:04:30 UTC by Gerrit

Updated 2026-04-10 09:31:50 UTC by Gerrit