

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...

Revision #3

Created 2026-03-22 19:04:00 UTC by Gerrit

Updated 2026-04-10 09:32:30 UTC by Gerrit