

14. Ingerimm, 1023 BF

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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