

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!

Revision #3

Created 2026-03-29 19:06:18 UTC by Gerrit

Updated 2026-04-10 09:32:22 UTC by Gerrit