

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.

Revision #1

Created 2026-04-12 20:31:18 UTC by Gerrit

Updated 2026-04-12 20:31:34 UTC by Gerrit