

Tienshuns Tagebuch

Tienshun ist eine Ifirn-Geweihte aus dem Norden.

Sie ersetzt [Callan Nachtschwammerl](#), die in Albenhus geblieben ist.

- [Prolog](#)
 - [Svellttal, im Frühjahr 1018 BF](#)
 - [Südlich des Finsterkamms, 12. Rahja 1023 BF](#)
- [Helles aus Ferdok](#)
 - [Ferdok, 21. Rahja 1023 BF](#)
 - [Ferdok, 21. Rahja 1023 BF, Nachtrag](#)
 - [Der Rakula folgend, 22. Rahja 1023 BF](#)
 - [Der Rakula folgend, 23. Rahja 1023 BF](#)
 - [Salmingen, 26. Rahja 1023 BF](#)
 - [Salmingen, 27. Rahja 1023 BF](#)
 - [Der Rakula folgend, 27. Rahja 1023 BF, Nachtrag](#)
- [Der Rakula folgend, 28. Rahja 1023 BF](#)

Prolog

Svellttal, im Frühjahr 1018

BF

"Komm mit, Tienshun", sagt Joselene voller Energie. "Es gibt etwas zu tun für dich."
Sie lacht und deutet mit dem Kopf in Richtung Blutzinnen.

Die Blutzinnen.

Orkland.

Ich möchte nicht in diese Richtung.

Aber irgendetwas in Joselenes Blick sagt mir, dass ich ihr vertrauen kann.

Wir laufen los, durch Svallmund und erreichen zwei Tage später Friedland.

Hier verbringen wir die Nacht, bevor mich Joselene am nächsten Morgen weiter in Richtung der Blutzinnen führt.

Bisher sind uns keine Orks begegnet, was mich sehr erleichtert.

Nach zwei weiteren Tagen erreichen wir einen kleinen Weiler.

Hier leben gut 30 Leute.

Ich bewundere ihren Mut, so dicht am Orkgebiet.

Sie berichten uns, wie sie sich mit den Orks arrangiert haben.

Außerdem erklären sie, dass ihnen seit einigen Wochen ein Schwarzbär zu schaffen macht.

Er kommt in die Nähe der Hütten oder reißt Schafe.

Normalerweise kommen die Bären nicht aus den Blutzinnen herunter, aber dieser scheint sehr wütend zu sein.

Joselene schaut mich ernst an.

Diesen Blick habe ich noch nie gesehen.

Dann sagt sie: "Das, Tienshun, ist deine Aufgabe."

Meine Aufgabe.

Ich denke darüber nach, was sie damit meint, als ich vom Weiler allein in Richtung der Blutzinnen laufe.

Soll ich den Bären töten?

Das würde Ifirn nicht gutheißen.

Ihn verjagen?

Dann würde er sicherlich zurückkommen.

Egal, was die Aufgabe ist, ich muss ihn zunächst finden.

Es dauert nicht lange und ich finde Spuren.
Sie führen hoch in die Berge und ich folge ihnen, bis die Sonne untergeht.
Hier am Fuß der Blutzinnen, gehe ich lieber kein Risiko ein und suche mir einen Baum, in dessen Krone ich schlafen kann.

Am nächsten Morgen folge ich den Spuren weiter.
Noch bevor die Sonne am höchsten steht, sehe ich ihn.
Da steht er: ein riesiger Schwarzbär, bestimmt drei Köpfe größer als ich.
Etwas an ihm ist seltsam.
Er steht da und blickt die ganze Zeit in eine Richtung.
Ich nähere mich langsam.
Mein Herz klopft, ich ziehe meinen Dolch.
Nicht, dass der etwas bewirken könnte.
Er scheint mich nicht zu bemerken.
Ich stecke den Dolch wieder ein, es fühlt sich falsch an.
Dann trete ich langsam neben den Bären.
Er wendet mir den Kopf zu und schaut mich an.
Ist das Traurigkeit in seinem Blick?
Dann schaut er wieder in die Richtung, in die er vorher gesehen hat und ich folge seinem Blick.
Da ist eine Höhle.
Und vor der Höhle sind Goblins.
Dann verstehe ich.
Es ist seine Höhle.
Die Goblins haben ihn aus seinem Zuhause vertrieben.

Das ist meine Aufgabe.
Ich knie mich neben den Bären und wir schauen uns an.
Ich weiß nicht, ob er mich versteht als ich zu ihm sage: "Ich rede mit ihnen."

Als ich zu den Goblins laufe, habe ich Angst.
Nicht so viel Angst, wie ich sie vor Orks hätte, Goblins sind nicht so blutrünstig wie die Rotpelze.
Aber wenn viele von ihnen zusammenkommen, sind sie mutig und gefährlich.

Dann kann ich mich nicht mehr genau erinnern, was ich getan habe.
Ich weiß noch, dass wir geredet haben, in dieser gebrochnen, harten Sprache, die auch die Orks benutzen.
Aber was ich gesagt habe, weiß ich nicht mehr.
Irgendwann haben die Goblins ihre Sachen gepackt und sind gegangen.

Jetzt sitze ich auf einem Stein und bin unendlich müde.
Und glücklich, erleichtert, frei.
Ich spüre, wie mich etwas anstupst.
Der Bär steht neben mir und schaut... verschmitzt?
Er tapst in die Höhle, die nun wieder ihm gehört.
Ich folge ihm und habe das Gefühl, er möchte sie mir zeigen.

Nach eine Weile des Beisammenseins verabschiede ich mich von dem Bären.
Er wird keine Schafe mehr reißen oder die Hütten des Weilers bedrängen.
Die Sonne bereits tief, als ich mich auf den Weg zurück mache.
Kurz nachdem ich die Höhle verlassen habe, höre ich das Schlagen großer Flügel.
Ich schaue in den Himmel und sehe gleißendes Licht.
Vor mir landet der größte Schwan, den ich jemals gesehen habe.
Ein Schwan!
Hier in den Blutzinnen!
Ifirn sieht mich!
Der Schwan schaut mich an und beginnt, an seinem Flügel zu zupfen.
Dann legt er eine einzelne, große Feder auf den Boden, schaut mich an und erhebt sich wieder in Lüfte.
Ich hebe die Feder auf, Wärme durchströmt mich, Glück und ein Gefühl tiefen Friedens.

Am Abend des nächsten Tages komme ich wieder bei dem Weiler an.
Joselene erwartet mich lächelnd.
"Du hast deine Aufgabe erfüllt", begrüßt sie mich.
Es eine Feststellung, so wie es ihre Art ist.
Als sie die Schwanenfeder sieht, die ich mir in die Haare geflochten habe, lächelt sie erneut.
"Du hast den Weg der Hüterin der Schwänin gewählt." Sie legt ihre Hand auf meine Schulter.
"Du bist nun eine der Ihren. Sie hat dich erblickt und akzeptiert. Folge der Silberschwänin in dir."

Südlich des Finsterkamms, 12. Rahja 1023 BF

Der Finsterkamm liegt nun schon einige Tage hinter mir.
Vor mir liegen die Ausläufer des Kosch, sofern ich mich richtig orientiert habe.
Heute morgen kam ich an einem See vorbei, auf dem ein Schwanenpaar schwamm.
Ich habe sie gefragt, wo der südlichste aller Schwäne wohl zu finden sei.
Sie wussten nur, dass es weiter im Süden noch andere Schwäne gibt.

Also laufe ich weiter in den Süden – es ist warm, die Sonne scheint und ihre Strahlen kitzeln mich an der Nase.

Der Wald hier ist heller als im Svellttal, das Grün der Bäume wirkt leichter, so als fiele ihnen das Leben hier im Süden leichter.

Plötzlich verstummt das Zwitschern der Vögel – stattdessen höre ich Schreie aus unwirklichen Kehlen und das Blöken von Schafen.

Ich laufe schneller, in die Richtung aus der ich die Schreie höre.

Es dauert nur wenige Augenblicke, da sehe ich die Ursache:

Auf einer Lichtung kämpft ein Schafhirte mit seinem Hund gegen eine Horde Goblins.

Die kleinen Gestalten setzen den beiden ordentlich zu – keine Zeit zum Reden, Zeit zu handeln.

Ich nehme den Bogen, ziele, ein Pfeil, noch ein Pfeil, noch ein dritter.

Drei Goblins niedergestreckt, bis sie mich wahrnehmen.

Zwei der Goblins lassen von dem Hirten ab und rennen in meine Richtung.

Den Bogen in der Hand laufe ich ihnen entgegen, weitere meiner Pfeile fliegen mir voraus.

Als der vierte Goblin fällt, besinnen sich die anderen und ergreifen die Flucht.

Ich renne zu dem Hirten, der am Boden liegt.

Sein Körper ist mit zahlreichen Wunden übersät, eine besonders tiefe hat er an der Brust.

Ich knie nieder, um ihm zu helfen, aber ich kann nichts mehr für ihn tun.

Es bleibt mir nur noch, einen Grabsegen zu sprechen.

Der Hund lebt noch.

Er winselt, weil auch er verletzt ist.

Vielleicht kann ich wenigstens ihn retten.

Ich untersuche seine Wunden, auch sie sind tief, aber es besteht Hoffnung.

Nachdem ich ihn etwas beruhigt habe, lässt er mich an sich heran und ich kann ihm helfen.

Er wird Narben tragen, aber anders als sein Herr wird er leben.

Über dessen Körper schichte ich Steine auf und spreche den Grabsegen.
Die Schafe sind über die ganze Lichtung verstreut.
Der Hund ist kaum in der Lage, sie zusammenzutreiben.
Ich bin keine Hirtin und Schafherden folgen anderen Regeln als die Karenherden meiner Kindheit.

Also schlage ich am Rande der Lichtung mein Lager auf.
Am nächsten Morgen wecken mich Stimmen.
Im Wald ruft es "Otto!", immer wieder.
Die Stimmen klingen suchend, also warte ich auf der Lichtung.

Schließlich kommen drei Menschen aus dem Wald.
Sie sehen die verstreuten Schafe, die toten Goblins, den verletzten Hund, den Steinhaufen und das getrocknete Blut im Gras, das den Morgentau seltsam dunkel wirken lässt.

Ich gehe auf sie zu.
"Ifirn zum Gruße, ihr guten Leute..."
Wie ich erwartet hatte, kannten sie den Hirten.
Er hieß Otto und kam gestern mit seinen Schafen nicht nach Hause.
Deshalb suchen sie ihn.

Sie laden mich in ihr Dorf ein, eines der vielen kleinen Dörfer ohne Namen.
Zwei treiben die Schafe zusammen und einer hilft mir, den Hund zu tragen.
Er heißt Alto und ist ein weißer Koscher.
Ein schönes Tier.

Ich bleibe zwei Tage im Dorf.
Der Verlust des Hirten ist hart für die Menschen hier.
Sie haben nicht viel, die Schafe sind ihr wertvollster Besitz.
Als ich mich verabschiede, hinkt Alto zu mir.
Sein Schwanz ist eingeklemmt und er fiept.
Ich herze den tapferen Kerl, der seine Herde so mutig verteidigt hat.

Und dann schauen wir uns in die Augen.
Mein Herz bleibt kurz stehen, ich erinnere mich an einen Tag vor so vielen Jahren, als ich Joselene hinterher lief.
Mir wird klar: Alto wird mich nicht mehr verlassen.
Ich blicke zu den Dorfbewohnern und sehe Zustimmung.
Alto darf mit mir gehen.
Sein Schwanz wedelt nun ganz erfreut und er hechelt voller Erwartung.

Wir werden Gefährten sein, auf der Suche nach dem südlichsten aller Schwäne.

Helles aus Ferdok

Ferdok, 21. Rahja 1023 BF

Alto begleitet mich jetzt schon eine ganze Woche.

Er ist ein treuer Gefährte, seine Verletzung ist fast ganz verheilt und er hält tapfer mit.

Am Lagerfeuer sitzt er neben mir, hört mir zu und ich teile mein Essen mit ihm.

Ich folge einem Fluss, der Ange genannt wird bis ich einen Ort namens Oberangbar erreiche.

Hier vereinigt sich die Ange mit der Breite zum Großen Fluss.

Vom dem habe ich bisher nur gehört, aber wenn es stimmt, dass er noch so viel weiter führt, muss er gewaltig werden, denn er ist hier schon so breit wie der Svelkt bei Tiefhusen.

Ich halte mich hier nicht lange auf, sondern ziehe weiter.

Alto folgt mir brav auf meinem Weg.

Den Empfehlungen folgend, bleibe ich in der Nähe des Flusses und laufe weiter bis Ferdok.

Das ist eine beeindruckende Stadt.

So viele Leute kenne ich sonst nur aus Lowangen, nicht einmal Tjolmar ist so riesig.

Ich frage, ob es einen Travia-Tempel gibt oder einen Tempel einer anderen Gottheit, die mir nahesteht, aber in Ferdok ist beides nicht zu finden.

Man empfiehlt mir, im Hammer und Amboss einzukehren, dort wurde wohl das Helle Ferdoker erfunden und es soll ein solides Gasthaus sein.

Alto tapst neben mir her, als ich durch die riesige Stadt laufe.

Das Hammer und Amboss ist gut besucht, der Wirt ist ein Zwerg namens Ropertosch.

In einer Ecke spielt eine rothaarige Frau Laute und singt zotige Lieder.

Ich begrüße Ropertosch auf Rogolan und er scheint erfreut zu sein, dass ich die Sprache seines Volkes spreche.

Sein Willkommen ist ehrlich, wenn auch nicht sonderlich herzlich.

Er meint, solche wie mich hätte er hier nicht so oft, aber viel weiter ins Detail geht er dann nicht.

Wie sich herausstellt, übersteigen die Preise für Zimmer in diesem Haus meine Mittel, aber ein Mittagessen kann ich mir leisten.

Von einem seiner Schankmädchen bekomme ich ein Bier, Eintopf und Brot.

Für Alto gibt es ein paar Reste aus der Küche und eine Schale Wasser.

Der Gute versteckt sich zwischen meinem Stuhl und der Wand.

Der Lärm und die vielen Leute sind ihm wohl unheimlich.

Während ich esse, betreten drei Gestalten den Raum.

Ein Zwerg, der sehr wichtig zu sein scheint, gefolgt von zwei Menschen, einem Mann und einer Frau.

Der Mann stützt die Frau, die mit einem Bein nicht auftreten kann.

Der Zwerg läuft direkt zu Ropertosch und die beiden unterhalten sich kurz.

Ropertosch zeigt auf den Tisch, an dem ich sitzen – es ist tatsächlich der einzige, wo noch drei Plätze frei sind.

Der Zwerg schaut etwas skeptisch zu mir rüber und kommt dann heran.

"Angrosch zum Gruße, du gestattest?"

"Ifirn zum Gruße", antworte ich. "Ja natürlich es ist Platz am Tisch."

Er winkt seine beiden Begleiter heran.

Der Mann hilft der Frau sich zu setzen und setzt sich dann selbst.

Der Zwerg sitzt mir gegenüber, die anderen beiden so, dass Platz zwischen uns ist.

Ich schaue die drei freundlich an.

"Ifirn, hmja, hm. Hört man hier nicht so oft", meint der Zwerg.

"Ich komme von weiter nördlich, aus dem Land am Svellt. Mein Name ist Tienshun."

"Djenschunn. Klingt ungewohnt. Rimbart, Sohn des Rugosch", der Zwerg zeigt auf sich, dann auf die Frau und den Mann. "Gesine. Harabal."

"Es freut mich, euch kennenzulernen", sage ich und dann schaue ich Gesine an.

"Habt ihr euch verletzt? Soll ich mir das Bein mal anschauen?"

Sie schaut zu Rimbart.

Er scheint der Wortführer zu sein.

"Nicht nötig, Gesine ist nur vom Pferd gefallen, das wird schon wieder."

"Ein Sturz vom Pferd kann üble Folgen haben", meine ich.

"Übel ist nur, dass unser Auftrag wohl warten muss", brummt Rimbart, nachdem er einen kräftigen Schluck Bier genommen hat.

Die drei haben zwischendurch Bier und deftiges Essen aufgetischt bekommen.

Offenbar müssen sie nicht so sehr auf ihre Ausgaben achten, wie ich.

"Ich kann mir das Bein gerne mal ansehen", meine ich erneut.

Gesine schaut wieder zu Rimbart, der tief einatmet.

"Wir werden einen Tatzelwurm zur Strecke bringen, der bei Esenfeld sein Unwesen treibt", stellt er fest.

Auf mein Angebot geht er gar nicht ein.

"Wenn wir hier fertig sind, setzen wir Gesine wieder aufs Pferd und dann geht es los", meint er mit vollem Mund.

Der andere Mann nickt, Gesines Gesichtsausdruck kann ich nicht wirklich deuten.

"Soll ich euch dabei helfen?" frage ich.

"So ein Tatzelwurm ist ja keine Kleinigkeit."

"Kennst du dich aus, mit so einem Tatzelwurm?" fragt Rimbart.

"Das nicht, aber ich kann mich gut in Wald und Feld orientieren, finde Spuren, Lagerplätze und Wild. Warum nicht auch einen Tatzelwurm?"

Rimbart grinst mich an: "Warum nicht? Eine zusätzliche Klinge können wir sicher gut gebrauchen."

Ich deute auf Alto und meine: "Und eine Spürnase bringe ich auch mit."

Rimbart nickt und ich freue mich sehr, dass ich hier so weit weg von zu Hause, jemandem bei einer so wichtigen Sache helfen kann.

Nachdem die drei aufgegessen haben, zahlt Rimbart und gibt dem Schankmädchen ein großzügiges Trinkgeld.

Mehr als ich für meine Mahlzeit und mein Bier gezahlt habe.

Ich schäme mich fast, dass ich nicht so großzügig sein kann.

Dann verlassen wir das Hammer und Amboß.

Harabal und ich stützen Gesine.

Sie wirkt, als ist das Bein gebrochen, aber dann auch wieder nicht.

Seltsam, dass ich es mir nicht anschauen soll.

Es wäre nichts großartiges dabei.

Draußen auf der Straße ist viel los.

Auf der anderen Straßenseite gibt es eine Anschlagtafel, vor der gerade zwei Menschen und ein Zwerg stehen und diskutieren.

Rimbart gibt uns ein Zeichen, dass wir warten sollen.

Er läuft schnurstracks auf die andere Seite, vermutlich will er noch ein paar mehr Leute gegen den Tatzelwurm rekrutieren.

Rimbart kommt schnell mit den dreien ins Gespräch.

Er deutet ab und zu in unsere Richtung, dann mal auf sein Bein, deutet ein Hinken an.

Während des Gesprächs zwinkert er uns ein paarmal zu.

Offenbar gelingt es ihm die anderen zu überzeugen.

Ich lächle Harabal und Gesine an.

Mit so einer Gruppe lässt sich sicher auch ein Tatzelwurm bezwingen.

Dann winkt er mich herüber.

Ich bin überrascht und deute mit meiner freien Hand fragend auf mich.

Er nickt bekräftigend.

"Offenbar soll ich zu ihm kommen", meine ich entschuldigend zu Harabal.

"Offenbar", antwortet dieser knapp.

Das ist das erste Mal, dass ich ihn sprechen höre.

Seine Stimme klingt angenehm, wie der Sommerwind.

Ich überlasse ihm Gesine und laufe über die Straße.

"Das ist Djenschunn, sie erklärt euch alles", meint Rimbart, klopf mir auf die Schulter und lässt mich mit den dreien stehen.

Ich schaue ihm verdutzt hinterher, dann auf die andere Straßenseite.

Harabal und Gesine sind verschwunden.

Ferdok, 21. Rahja 1023 BF, Nachtrag

Da stehe ich nun, mit den dreien und bin ebenso verdutzt wie sie.

Ich bin etwas unsicher, was ich nun machen soll, als die drei sich vorstellen.

Sie heißen Myrkon, Amarosch und Amir.

Wir unterhalten uns kurz und sie wollen natürlich wissen, wie lange ich Grimbart schon kenne.

Ich erkläre ihnen, dass wir uns erst seit etwa einer Stunde kennen und dass Grimbart mir nur von der Jagd auf den Tatzelwurm erzählt hat.

Die drei wollen ins Hammer und Amboss, wo ich soeben noch war.

Ich erkläre, dass ich mir das Essen da nicht leisten kann, aber sie laden mich kurzerhand ein.

Das ist sehr freundlich und ich möchte sie nicht vor den Kopf stoßen.

Im Hammer und Amboss trinken wir Ferdoker – mein zweites heute – und essen Eintopf.

So satt war ich schon lange nicht mehr.

Myrkon fragt mich, was mich nach Ferdok führt, er findet meinen Mantel ungewöhnlich.

Ich berichte den dreien von meiner Suche, aber sie wissen auch nicht, wo ich den südlichsten Schwan finden kann.

Die drei meinen, wir müssten nach Salmingen – Grimbarts Angebot, ich könnte sie führen, haben sie ganz selbstverständlich angenommen.

Ich habe allerdings keine Ahnung, wo Salmingen ist.

Amarosch schon, er kommt wohl aus der Gegend.

Zwischendurch überlege ich kurz, ob Salmingen wohl richtig ist, weil ich mir nicht sicher bin, ob Grimbart nicht einen anderen Ort genannt hatte.

Grimbart schien sich jedenfalls auszukennen, und es ist so viel neu hier für mich, da habe ich mich vermutlich falsch erinnert.

Myrkon traut Grimbart nicht.

Ich kann nicht ganz nachvollziehen warum und er erklärt, dass Grimbart "zu freundlich" gewesen ist.

Auf meine Frage, wie das sein könnte, dass jemand "zu freundlich" ist, kann er mir das aber auch nicht so genau erklären.

Jedenfalls soll ich die drei begleiten und da Salmingen auf dem Weg nach Süden liegt, ist das keine schlechte Idee.

Myrkon bietet mir sogar einen Schlafplatz hier im Gasthaus an.

Danach begleite ich ihn auf der Suche nach weiteren Aushängen zum Tatzelwurm.

In Städten kenne ich mich nicht gut aus und Ferdok ist eine riesige Stadt.

Die meisten Gebäude, die wir sehen, sind zwergischer Bauart, wie ich es auch auch Tiefhusen

kenne.

Mein Herz ist mit Freude erfüllt, als wir an einer Weide vorbeikommen, an der die Leute bunte Bänder aufhängen, um die gütige Tsa zu bitten, sie mit einem Kind zu segnen.

Irgendwann erreichen wir den Fluss.

Hier gibt es Schiffe und einen Efferdtempel.

Überall in der Stadt sehen wir Braukessel.

Wir laufen weiter am Hafen entlang bis die Straße wieder weg vom Fluss führt.

Dann kommen wir an einem Phextempel vorbei und sehen eine Insel im Fluss, zu der eine Brücke führt.

Vor der Brücke stehen Wachen mit einem Wappenrock.

Myrkon meint, dass sie zu einer Bank gehören.

Ich frage mich, wer wohl auf dieser Bank sitzen mag, dass es Wachen benötigt, die auf sie aufpassen.

Allerdings belästige ich Myrkon erst einmal nicht mit solchen Fragen, er hat sicher schon genug davon.

Als wir uns der Hauptstraße nähern, sehen wir Amir und Amarosch auf das Stadttor zurennen.

Kurzentschlossen rennen wir hinterher.

Ich bin schneller als Myrkon in seiner Rüstung, aber die Stadtwache hält uns beide auf.

Myrkon erklärt der Stadtwache, dass wir zu Amarosch und Amir gehören und wir erfahren, dass die beiden jemanden verfolgen.

Dann dürfen wir ihnen folgen.

Wir treffen die beiden in einer Seitenstraße, wo sie uns entgegenkommen.

Offenbar ist es ihnen nicht gelungen, diejenigen, die sie verfolgt haben, zu erwischen.

Myrkon geht zur Anlegestelle, wo gerade ein Boot festgemacht wird.

Er erfährt, dass der Kapitän Kollbarsch heißt und sein Handelskahn morgen nach Salmingen fährt.

Kollbarsch hat nichts von einem Tatzelwurm gehört, ist aber bereit, uns mitzunehmen.

Sein Schiff heißt "Bund auf Ewig" und wir sollen im Morgengrauen da sein, um abzulegen.

Myrkon ist sehr geschickt im Umgang mit Menschen und sehr klug.

Er ist sicher eine gute Reisebegleitung.

Der Rakula folgend, 22.

Rahja 1023 BF

Am nächsten Morgen möchte Amarosch nicht mit dem Schiff fahren.
Er weigert sich standhaft, selbst Amir kann ihn nicht überreden.
Also sagt Myrkon Kapitän Kollbarsch ab.
Er erfährt aber noch, dass die anderen – Grimbart, Gesine und Harabal – nach Salmingen unterwegs sind.

Amir organisiert den Kauf eines Eselskarrens.
Der Karren samt Esel kostet 25 Dukaten.
So viel Gold habe ich noch nie gesehen.
Davon könnten zwei Sippen einen ganzen Winter satt werden!
Der Esel heißt Olaf und ist etwa doppelt so alt wie der Karren.
Es scheint ihm aber gut zu gehen.
Myrkon reitet auf seinem Pferd, Amarosch und Amir fahren mit dem Karren.
Alto legt sich auch gerne darauf, der faule Kerl.
Ich laufe lieber, viel schneller ist der Esel auch nicht.

Nach einem Tag kommen wir in Rottan an, wo wir in einer Scheune übernachten.
Kinder wollen etwas über den Tatzelwurm hören und Myrkon singt ein Lied für sie.
Ein alter Mann erzählt dann, dass bei Gut Dunkelforst vor 30 Jahren ein Tatzelwurm erschlagen wurde.
Sonst gibt es keinerlei Neuigkeiten zum Tatzelwurm zu erfahren.
Am nächsten Morgen gibr es ein karges Frühstück.
Danach brechen wir wieder auf.

Nach einer Weile kommen wir an einer Stelle vorbei, wo Fluss und Straße nahe beieinander sind.
Wir wollen unsere Wasserschläuche auffüllen und gehen ans Ufer.
Auf dem Fluss schwimmt Treibgut, das seltsam aussieht.
Es ist kompakter und gebündelter als ich erwarten würde.
Die Äste, die da treiben, wirken dunkler als normal, fast schwarz.
Ich ziehe ein Stück davon zu mir, die Pflanzen an den Ästen sind schleimig und rutschen von meinem Wanderstab.
Der Stab verfärbt sich schwarz, wo er die Pflanzen berührt hat.
Diese Pflanzen sind tot, aber anders als sie es normalerweise sein sollten.
Sie faulen nicht wie üblich, sie verwesen auf eine Weise, die mich abstößt.
Eine der Pflanzen treibt ans Ufer und dort wo sie andere Pflanzen berührt, sterben diese.
Wie grauenvoll!

Dann erinnere ich mich an eine Legende: Charyptoroth, die Gegenspielerin Efferds, tötet Pflanzen auf solche Weise um Wasser zu verderben.

Ich warne die anderen davonr, das Wasser aus dem Fluss zu trinken und erkläre, dass diese toten Pflanzen für Schiffe gefährlich sind, vor allem aber für Menschen, die sie berühren.

Wir wollen am Fluss weiterreisen, um Schiffe zu warnen.

Amir entfernt sich von uns und geht auf Schilf am Flussufer zu.

Er entdeckt Überreste des Schiffes, mit dem wir reisen wollten, und der Besatzung.

Das Schiff ist zerstört und die Besatzung ist tot.

Meine Befürchtung wurde bestätigt.

Als ich etwas von dem Schilf mit meinem Wanderstab zur Seite schiebe, sehe ich plötzlich, wie eine Hand versucht, meinen Fuß zu packen...

Der Rakula folgend, 23.

Rahja 1023 BF

Da bin ich, an diesem Fluss, weit weg von meiner Heimat, begleitet von einem Hund, drei Männern, einem Pferd und einem Esel.

Neben mir ein Schiff, das nach Tod riecht und eine tote Hand aus dem Wasser, die nach mir greift. Ich springe zurück und ziehe meinen Bogen.

Die anderen drei eilen heran, um die Wasserleichen, die sich erheben, zu erschlagen. Es sind zwei, die uns angreifen, Schwänin, stehe uns bei!

Der Kampf ist schnell vorüber, Amarosch, Amir und Myrkon sind effektive Kämpfer. Die beiden Wasserleichen, die uns angegriffen haben, vergehen im Sonnenlicht. Ich klettere auf das Schiff, es ist wirklich jenes, mit dem wir fast gefahren wären. Hätten wir das verhindern können?

Wäre es unsere Pflicht gewesen, den Menschen hier beizustehen? Oder hat Angrosch Amarosch geleitet und ihn vom Fluss ferngehalten? Auf dem Wrack finde ich drei weitere Wasserleichen und drei Tote.

Während ich für die Toten einen Grabsegen spreche, ruft Amir, dass hinten im Schiff noch jemand lebt.

Ich eile zu ihm.

Der Mann ist verletzt, ein Bein ist in einem Netz verheddert.

Ich spreche einen Heilsegen für ihn und versorge seine Wunden.

In dem Netz regt sich noch etwas und tatsächlich ist eine der Wasserleichen darin gefangen.

Ich erschieße die unheilige Kreatur mit einem Pfeil.

Dann winke ich Myrkon heran, um den Verletzten vom Schiff zu heben.

Gemeinsam bringen wir ihn an Land.

Myrkon erkennt Kapitän Kollbarsch, mit dem er am Vortag noch gesprochen hat.

Wir diskutieren, was zu tun ist und wecken Kapitän Kollbarsch dann vorsichtig.

Er kommt zu sich und berichtet, dass sie mit dem Netz Fische fangen wollten – und dann war die Wasserleiche darin.

Kapitän Kollbarsch möchte nach Salmingen, dort hat er eine Bekannte, die Heilerin ist.

Er meint, dass er sein Schiff auch später bergen kann, aber es ist nicht so sehr beschädigt, wie ich anfangs gedacht hatte.

Wir beschließen, es wieder auf den Fluss zu schieben und die Tiere und den Wagen darauf zu verladen.

Gemeinsam gelingt uns das.

Bevor wir ablegen, begraben wir die Toten.

Es sind fünf aus Kapitän Kollbarschs Mannschaft und drei Wasserleichen, die allesamt die Kluft Efferds tragen und ein Brandmal auf dem Handrücken tragen, wo eigentlich ihr Efferdmal, der springende Delfin, tätowiert sein sollte.

Die nächsten beiden Tage fahren wir Flussaufwärts.

Kapitän Kollbarsch erholt sich langsam ein wenig, während wir anderen abwechselnd rudern und die Pflanzen mit dem schwarzen Schleim vom Schiff wegstoßen, die uns flussabwärts entgegentreiben.

Bei einer Rast fragt mich Amarosch nochmals nach meiner Suche nach dem südlichsten Schwan. Myrkon meint, es ist eine Reise zu mir selbst und vielleicht hat er recht.

Das werde ich sicher noch herausfinden.

Ein anderes Mal liefern sich die beiden ein spannendes Wortgefecht über Angrosch, Äxte und zwergische Philosophie.

Während wir flussaufwärts fahren, lerne ich, dass auf der einen Flusseite Garetien liegt und auf der anderen der Dunkelforst.

Auch die Baronie, deren Hauptstadt Salmingen ist, heißt Dunkelforst.

Die Rakula ist ein ruhiger Fluss und bildet die Grenze der Baronien.

Salmingen, 26. Rahja 1023

BF

Am dritten Tag treffen wir die schwarzen Pflanzenteile häufiger.
Wir erreichen Salmingen am späten Nachmittag.
Das kleine Städtchen lebt von Landwirtschaft und Fischerei
An der Anlegestelle finden wir einen Zettel wie in Ferdok.
Darauf steht, dass der Tatzelwurm in Schwarztannen sein Unwesen treibt.
Ich bin mit nicht sicher, aber ich glaube, Rimbart hatte von einem anderen Ort gesprochen...

Kapitän Kollbarsch möchte zu seiner Bekannten, Dera Weidenhag, gebracht werden.
Er meint, wir sollten dem Schulzen Bericht erstatten, was auf dem Fluss passiert ist.
Dera Weidenhag ist die Heilerin in Salmingen und sie weiß auch von Gefahren am Fluss zu berichten.
Am Tag vorher wurde ein Kind von Fischen angegriffen, sie trugen Dornen.
Sie schickt uns zu Tsalund Brakweiler, dem Schulzen.
Als wir zu seinem Haus laufen, deutet Myrkon auf einen Hesindetempel, der nicht weit davon weg steht.
Wir stellen uns Tsalund Brakweiler vor und erzählen, was wir erlebt haben.
Er kannte die Geschichte mit den Fischen, glaubte aber, es wäre eine Spinnerei.

Als wir von Kapitän Kollbarschs Schicksal berichten, nimmt er es ernst und lässt sofort den Fischern Bescheid geben.
Danach will er mit uns zum Baron gehen, wobei wir zur Baronesse müssen, weil der Baron ist jetzt Hofkämmerer in Gareth ist.
Es ist ein kurzer Fußmarsch bis zur Burg, die prächtig und gut befestigt ist.
Dort sind viele Leute unterwegs, einige Gardisten und viele Bewohner.
Vor dem Haupthaus werden wir von Wachen aufgehalten und müssen unsere Waffen abgeben.
Dann müssen wir einem Schreiber unsere Namen nennen.
Er ist irritiert, dass ich keinen Familiennamen habe.
Ich lerne, dass wir die Baronesse mit "Euer Hochgeboren" ansprechen müssen.
Auf meine Frage, warum wir sie nicht mit dem Namen ansprechen dürfen, erzählt er etwas, dass die Ordnung gewahrt bleiben müsse.

Nach einer Weile dürfen wir vortreten und mit der Baronesse sprechen.
Sie heißt Charissia von Salmingen und wirkt unerschütterlich.
Zuerst berichtet der Tsalund Brakweiler, dann Myrkon.
Er fordert mich auf, meinen Stab herzuzeigen, was ich auch tue.
Myrkon berichtet weiter und ich ergänze, was ich wegen Charyptoroth vermute.

Die Baronesse will, dass sich die anderen Baronien flussaufwärts darum kümmern.
Tsalund Brakweiler schlägt vor, Männer auszuschicken, aber die Baronesse lässt lieber ein Schreiben aufsetzen

Ich bin entsetzt, dass sie so wenig Interesse hat, und versuche ihr zu erklären, dass ein Fluss eine Lebensader ist, die alle betrifft, die an ihm teilhaben.

Gerade rechtzeitig erinnere ich mich noch daran, dass ich ja "Euer Hochgeboren" sagen muss und ergänze es schnell.

Die Baronesse scheint aber wenig interessiert und meint nur, wir dürften das gerne übernehmen.
Dann sollen wir gehen.

Auf dem Weg nach draußen, sage ich dem Schreiber, dass man mich Sperlingsflug nennt.

Er will noch wissen woher ich komme und ich sage, dass ich im Sveltal lebe.

Ich erfahre, dass er eine Chronik schreibt, ein seltsames Ding, in dem alles steht, was auf der Burg passiert.

Das scheint sehr wichtig zu sein und muss immer korrekt sein.

Gemeinsam mit Tsalund Brakweiler laufen zur Stadt zurück.

Er möchte uns im Gasthaus anmelden, so dass wir Abendessen und ein Quartier bekommen.

Myrkon möchte noch einmal zum Hesindetempel, während Amarosch, Amir und ich noch einmal zu Dera Weidenhag gehen möchten.

Als wir aufbrechen, hält uns ein Jäger an.

Er erkennt mich als Geweihte der Schwänin und spricht mich mit "Euer Gnaden" an.

Ich sage ihm, dass es reicht, wenn er mich Hüterin nennt.

Dann bittet er mich um einen Segen für sich und seine Jagdbeute.

Meine Begleiter wollen wissen wie es kommt, dass er mich für eine Geweihte hält und ich erkläre ihnen, warum das für einen Jäger offensichtlich ist.

Jetzt wissen sie es auch, auch wenn es gar nicht so wichtig ist.

Amarosch, Amir und ich kommen bei Dera Weidenhag an.

Amarosch berichtet von dem Besuch bei der Baronesse, der wenig ergiebig war.

Dera Weidenhag hat aber auch wenig Neues zu berichten, was nach so kurzer Zeit wenig überrascht.

Amir fragt sie, warum die Wasserleichen Roben von Efferd trugen.

Sie meint, dass ein Nebenfluss der Rakula einem Efferdtempel entspringt, dem Tempel der funkelnden Wasser.

Später berichtet Myrkon, dass er im Hesindetempel ähnliches erfahren hat.

Die Quelle des zweiten Nebenflusses südlich von hier ist ein Pilgerort für Efferdgläubige.

Danach übernachten wir alle im Salminger Fass.

Salmingen, 27. Rahja 1023

BF

Am nächsten Morgen brechen wir früh auf, um dieses Übel zu finden.
Dera Weidenhag gibt uns Wasserschläuche und rät uns, Pferd und Esel in der Stadt zu lassen.
Das ist ein guter Vorschlag, weil ja der Fluss mittlerweile stark verseucht ist und wir kaum so viel Wasser schleppen können.

Wir laufen, den Auen folgend, an der Rakula entlang.
Unterwegs finden Amir und ich einige Blätter Wirselskraut.
Die Rakula ist heute stark verseucht.
Wir sehen tote Fische am Ufer, Aasfliegen über den Kadavern und immer wieder Büschel der schwarzen Pflanzen im Wasser treiben.
Gegen Mittag finden wir den ersten Zufluss.
Ölige Schlieren kommen von dort, der kleine Fluss ist fast schwarz.
Wir beschließen, zunächst diesem Zufluss zu folgen.
Als wir einen See erreichen, sehe ich ein verendetes Rotpüschel.
Das arme Tier hat wohl von dem Wasser getrunken.
Seine Gliedmaßen stehen seltsam vom Körper ab und im Mund hat es etwas von diesem abscheulichen Gras.
Wie kann etwas nur so grausam zu Tieren sein?

Weiter den Fluss hinauf, bemerken wir, dass die Tierwelt sich verändert hat.
Das Vogelzwitschern ist verstummt und Tiere verhalten sich seltsam.
Ein Fuchs versucht mich zu beißen und rennt dann weg.
Ich habe eine Idee, die uns weiterhelfen kann.
Amir und ich fangen einen Hasen und ich bitte die Gütige, mich mit ihm sprechen zu lassen.
Der Hase erzählt mir, dass auch er aus dem Fluss getrunken hat.
Ich höre ihn immer wieder sagen: Durst, Durst stillen, Beißen, Angriff.
Er berichtet außerdem von einer großen Pflanze, die er beschützen muss.
Ich sage ihm, dass wir das dann auch tun müssen und dann hoppelt er in Richtung der Quelle.

Wir nehmen den gleichen Weg, wachsam, weil immer wieder die verwirrten Tiere unseren Weg kreuzen.
Dann hören wir aus einem nahen Waldstück schrille Schreie.
Sie sind nicht menschlich, klingen eher wie ein seltsames Tier.
Die Luft hier trägt einen intensiven fauligen Gestank mit sich.
Wir haben die Quelle des Baches erreicht und sehen die Ursache des Übels.
Auf der Quelle thront eine abscheuliche Pflanze, umgeben von toten oder leidenden Tieren.

Die Schreie kommen von einem Luchs, der sich in seine eigene Flanke verbissen hat.

Ein schleimiges Etwas in der Pflanze pulsiert.

Wir müssen diesem Leid ein Ende machen und ebenso dieser unheiligen Pflanze.

Der Rakula folgend, 27.

Rahja 1023 BF, Nachtrag

Wir sind zunächst der Rakula gefolgt und dann einem Bach, der verdorben war.

Meine neuen Gefährten erscheinen mir weitaus weniger fremd, wenn wir uns gemeinsam dem Übel stellen, dass da an der Quelle des Baches pulsiert.

Eine seltsame Pflanze, die öligen schwarzen Schleim von sich gibt.

Die verwirrten Tiere werden aggressiv, als wir uns dieser Pflanze nähern.

Der Hase hat etwas von beschützen gesagt, vermutlich meinte er diese abscheuliche Pflanze.

Ich versuche zu erkennen, ob die Tiere noch Tiere sind und versuche einen Fuchs zu beruhigen.

Er entspannt sich tatsächlich und ich sage den anderen, sie mögen die Tiere verschonen.

Amir schlägt vor, die Pflanze mit Öl anzünden.

Davon lassen wir aber ab, weil Feuer gegen Geschöpfe Charyptoroths wol nicht so effektiv sein wird.

Wir greifen sie schließlich mit unseren Waffen an, was dazu führt, dass die Tiere uns angreifen.

Hauptsächlich Amir wird von ihnen bedroht, einige greifen auch Amarosch an.

Myrkon und ich bleiben weitestgehend verschont.

Meine Pfeile reißen große Löcher in die Pflanze.

Dennoch braucht es ganze sieben Stück davon, bevor sie vergeht.

Die anderen wehren sich in der Zwischenzeit gegen die verwirrten Tiere.

Ich rufe ihnen immer zu, sie mögen sie verschonen, aber der Kampf ist zu schnell und zu heftig.

Amir ist schwer verwundet.

Amarosch und ich versorgen seine Wunden.

Ich spreche einen Heilsegen und gebe Amir eines der Wirselskrautblätter, die ich unterwegs gefunden habe.

Amaroschs Medizintasche ist sehr nützlich.

Überall liegen tote Tiere, sie sind qualvoll verendet.

Die noch lebenden Tiere, die unter Kontrolle der Pflanze standen, leiden immer noch.

Zweien der Füchse, die verletzt wurden, kann ich mit einem Gebet zu Ifirn helfen.

Einem Wildschwein leider nicht.

Um im Leid zu ersparen, töte ich es mit einem gezielten Schnitt in die Halsschlagader.

Als wir uns umsehen, entdecken wir Fußspuren um die Pflanze herum.

Niemand von uns war so nah dran, die Abdrücke passen nicht zu unseren Stiefeln und die Spuren sind völlig chaotisch.

Ich vermute, dass vor zwei Tagen vier bis fünf Leute hier gewesen sind.

Vielleicht haben sie diese Pflanze erschaffen?

Aber warum sollte jemand so etwas schreckliches tun?

Die Spuren führen wieder zurück, in die gleiche Richtung entlang des Baches, aus der wir auch gekommen sind.

Da es mittlerweile dunkel wird, müssen wir hier rasten.

Das Wasser im Bach ist wieder klar, so dass wir uns versorgen können.

Ein Lager ist schnell aufgebaut und ich habe noch Zeit, um fünf meiner Pfeile aus den Überresten der Pflanze zu ziehen.

Bevor wir uns zur Ruhe legen, bedankt Amir sich bei uns für die Hilfe.

Amarosch und ich halten Wache.

Die Nacht verläuft ereignislos.

Der Rakula folgend, 28.

Rahja 1023 BF

Am nächsten Morgen spüre ich Ifirns Nähe nicht so wie sonst.
Vermutlich ist das eine Folge der dämonischen Pflanze, die wir gestern bezwungen haben.

Wir packen unsere Sachen und kehren zur Rakula zurück.
Der Bach ist wieder klar und auch der Fluss schaut besser aus.
Es kommen aber immer noch schwarze Fladen von flussaufwärts.
Wir laufen also weiter in diese Richtung, um den alten Efferdtempel zu finden.

Der Tag ist sehr schön, abgesehen von den schwarzen Pflanzenteilen im Fluss.
Es gibt immer wieder den Verwesungsgeruch.
Nach einer Weile beginnt der Weg, zu steigen.
Amarosch meint, wir müssten bald den Abzweig der Tamel erreichen.
Das ist wohl dieser Zufluss, an dem der Efferdtempel liegt.

Unser Weg endet abrupt an einer Hügelkuppe.
Dort steht eine kreisrunde Gruppe von Steinen, zwischen denen eine Rauchfahne aufsteigt.
Wir vermuten ein Lagerfeuer, da sich der Abend nähert und die Sonne bald untergeht.
Ich vermute, wenn es ein Lagerfeuer ist, sind auch Menschen dort, die die schwarzen Pflanzen bekämpfen wollen.
Wir hören Stimmen und Amir meint, sie reden vom Tatzelwurm und den Plakaten.
Das ist seltsam, weil das war ja in einer völlig anderen Richtung.
Vermutlich hat sich Amir nur verhört, die Stimmen war sehr schwer zu verstehen.

Ich gehe auf das Lager zu, die anderen folgen mir.
Die fünf Leute begrüßen uns freundlich und bieten uns Platz an ihrem Feuer an.
Sie wollen wissen, was uns hierher führt und Amarosch sagt knapp: Wanderschaft.
Ich berichte von der Rakula, der dämonischen Pflanze und dass wir etwas dagegen tun wollen.
Dann stelle ich mich vor, das hatten wir noch gar nicht getan.
Die fünf stellen sich auch vor: Kopper, Mechtan, Falk, Ulfried, Bernbart
Sie fragen mich nach Alto, der immer neben mir tragt.
Ich berichte, dass er mir folgt und erzähle kurz, warum.
Sie finden, dass die Goblins eine Pest sind.
Ich zögere, dem vorbehaltlos zuzustimmen, auch wenn ich Goblins für gefährlich halte.

Die fünf haben einen Rehbock geschossen.
Ich hoffe, es war ein guter Schuss, aber sehr waidmännisch sind ihre Antworten dazu nicht.
Sie wollten nach Almada wandern, sind aber von der Route abgekommen.

Amir fragt sie nach dem Tatzelwurm, er meint, sie seien wohl auch darauf hereingefallen.
Sie sagen, dass sie nichts von einem Tatzelwurm wissen.
Also hat er sich vorhin doch verhört.

Wir werden eingeladen, etwas von dem Reh zu essen und in ihrem Lager zu bleiben.
Kopper und Mechtan gehen Holz holen.
Ich frage, was das hier für ein Ort ist.
Dieser Steinkreis erscheint nicht natürlichen Ursprungs.
Amarosch weiß, dass er "Steinkreis an der Tarnelmündung" heißt, aber mehr ist ihm auch nicht bekannt.

Amir bittet Amarosch um Hilfe beim Stimmen seines Instruments.
Ich frage Myrkon, ob Amarosch öfter helfen muss, die Flöte zu stimmen, weil ich noch nie gehört habe, dass man dazu zwei Leute benötigt.
Die anderen fragen, ob Zwergenrotz bei Flöten hilft.
Als Amir und Amarosch zurückkommen, flüstert Amarosch Myrkon und mir zu, dass Amir etwas entdeckt hat.
Während Amir zu spielen beginnt, bricht Ulfried auf, um sich zu erleichtern.
Er hat eine sehr einfache Sprache.
Amir ist jedenfalls aufgefallen, dass Ulfrieds Handschuhe schwarzen Stellen haben, ähnlich wie mein Wanderstab, nachdem ich das schwarze Zeug damit berührt habe.
Ich vermute, dass sie ebenso wie wir die schwarzen Pflanzen untersucht haben.
Amarosch findet es komisch, dass Ulfried die Handschuhe nicht trägt.
Ich frage ihn, ob er beim Essen seine Handschuhe anbehält.
Kopper und Mechtan kommen zurück und bringen Holz mit.
Die beiden kennen sich offensichtlich nicht gut in der Natur aus, denn hier im Wald hätte man in der Zeit viel mehr Holz finden können.
Die fünf bieten uns noch einmal an, bei ihnen zu lagern und morgen mit ihnen nach Salmingen aufzubrechen.
Amarosch will Wache halten, ich biete an, ihn abzulösen.
Dann lege ich mich unter das Steintor und Alto kuschelt sich an meinen Rücken.