

# Potpourri

Von Ganondorf

## Inhaltsverzeichnis

<b>Kapitel 1: Kapitel 1 - 83. Heal - Heilung</b>	2
<b>Kapitel 2: Kapitel 2 - 96. In the Storm - Im Sturm</b>	3
<b>Kapitel 3: Kapitel 3 - 16. Caged - eingesperrt</b>	5
<b>Kapitel 4: Kapitel 4 - 39. Dreams. Träume</b>	7
<b>Kapitel 5: Kapitel 5 - 23. Cat - Katze</b>	8
<b>Kapitel 6: Kapitel 6 - 7. Eden - (Garten) Eden</b>	10
<b>Kapitel 7: Kapitel 7 - 68. Bully - Raufbold</b>	12
<b>Kapitel 8: Kapitel 8 - 35. Hold My Hand - Halte meine Hand</b>	13
<b>Kapitel 9: Kapitel 9 - 92. Die for you - Für dich sterben</b>	15
<b>Kapitel 10: Kapitel 10 - 36. Precious Treasure - Kostbarer Schatz</b>	18
<b>Kapitel 11: Kapitel 11 - 118. Ferocious - Grausam</b>	19
<b>Kapitel 12: Kapitel 12 - 43. Dying - Sterbend</b>	21
<b>Kapitel 13: Kapitel 13 - 55. Waiting - Warten</b>	23
<b>Kapitel 14: Kapitel 14 - 101. Emo - Emo</b>	24
<b>Kapitel 15: Kapitel 15 - 117. Chains - Ketten</b>	26
<b>Kapitel 16: Kapitel 16 - 46. Family - Familie</b>	27
<b>Kapitel 17: Kapitel 17 - 82. Forever - Für Immer/Ewigkeit</b>	28
<b>Kapitel 18: Kapitel 18 - 2. Love - Liebe</b>	29
<b>Kapitel 19: Kapitel 19 - 11. Memory - Erinnerung</b>	30
<b>Kapitel 20: Kapitel 20 - 78. The Fool - Der Dummkopf</b>	32
<b>Kapitel 21: Kapitel 21 - 3. Sunset - Sonnenuntergang</b>	33
<b>Kapitel 22: Kapitel 22 - 48. Orphan - Waisenkind</b>	34
<b>Kapitel 23: Kapitel 23 - 116. All my fault - Alles meine Schuld</b>	36
<b>Kapitel 24: Kapitel 24 - 115. Delicate - Zart/Labil/Feinfühlig/Lecker/Köstlich/Zierlich</b>	37
<b>Kapitel 25: Kapitel 25 - 108. Moonlight - Mondlicht/Mondschein</b>	38

# Kapitel 1: Kapitel 1 - 83. Heal - Heilung

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Link, Shiro. Links PoV. Spielt im MM Universum.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

## Ganondorf Dragmiere

Er saß dort alleine.

Lange Zeit.

Seit vielen Jahren, wie er mir sagte.

Dass ich ihn überhaupt sah, war auch mehr Zufall. Spielerei.

Denn ohne das Auge der Wahrheit, hätte auch ich ihn nicht wahrgenommen.

Sein Winken einfach übersehen.

So wie all die anderen.

In einem Steinkreis im Ikana Canyon hatte er gesessen.

Überglücklich ist er gewesen, als ich ihn sah.

Da er glaubte zu einem Stein geworden zu sein, bat er mich um Medizin.

Aus Erfahrung trage ich mindestens ein Elixier immer bei mir.

Überließ ihm eines.

Ein verrückter Geselle dieser Typ.

Shiro, der steinerne Soldat aus dem Steinkreis.

## Kapitel 2: Kapitel 2 - 96. In the Storm - Im Sturm

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Link, Roter Leuenkönig, Cyclos. Spielt im TWW Universum.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Sanft fährt der rote Leuenkönig über das blaue Meer. Wie ein schlafendes Baby erstreckt es sich über die endlose Weite.

Überall wohin man sieht nur Wasser.

Doch sieht man genauer hin, ragen vereinzelt Inseln wie riesige Berge aus den Tiefen des Meeres an die Oberfläche hervor.

Kleine wie große.

Selbst kleine, vom Leben erfüllte Städte befinden sich auf den Inseln.

Der Wind nimmt zu.

Wird kräftiger.

Ein gewaltiger Windstoß von der Heckseite trifft auf das cremefarben Segel mit dem grünen Emblem.

Der Druck katapultiert das kleine Boot mit einer unglaublichen Schnelligkeit vorwärts.

Link, der zuvor noch am Mast stand und mit dem Fernrohr die Gegend erkundigte, wird auf den Boden des roten Leuenkönigs geworfen.

Dessen lachen erhält kraftvoll.

„Alles in Ordnung?“

Erneut lacht er auf. Seinen hölzernen Kopf zur Seite gewandt, betrachtet er den noch immer am Boden liegenden Jungen.

Langsam und noch benommen, setzt sich Link auf.

Schüttelt einmal kräftig den Kopf. Mehr um wieder zu Sinnen zu kommen, als das diese Geste ein Nein bedeuten sollte.

Das Ende seiner grünen Mütze fliegt ihm dabei abwechselnd von links nach rechts über das Gesicht.

„Mir geht es gut.“

Wieder festen Stand unter den Füßen, klopfte sich Link den Staub von der Tunika.  
„Jedoch wäre-“

Ein starker Sog unterbrach Link.  
Das einst ruhige Meer schäumte auf.  
Braungrau war nun der Himmel. Durchzogen von einem leichten Gelbstich.

Was dann folgte, ging so schnell, dass Link nicht einmal sagen konnte, warum er sich an den Mast des Bootes klammerte und wie ein Windsack gestreckt auf und ab flatterte.

Es stellte sich als beinahe unmöglich heraus, überhaupt etwas zu erkennen. Denn der Wind war so kräftig, dass Links Augen tränkten und seine Sicht somit noch schlechter wurde.  
Dennoch schaffte er es irgendwie seine Augen zumindest halb zu öffnen.  
Wo waren sie?

Woher kam dieses seltsame Lachen?  
Mit der Frage, wem dieses Lachen gehörte, konnte sich Link nicht mehr beschäftigen.  
Seine Hände verloren den Halt.  
Sein verzweifelter Schrei wurde vom Wind verschluckt.

Nun war der rote Leuenkönig alleine. Gefangen im Auge eines Wirbelsturms.

Link überschlug sich mehrmals in der Luft. Erneut schrie er. Laut.

Dann flog der rote Leuenkönig aus dem Auge des Wirbelsturms. Drehte sich mehrmals um die eigene Achse. Dabei verdrehte sich das Segel.  
Früher als Link landet er auf dem Wasser.

Noch immer hallt Links lauter Schrei durch die Lüfte.

Bis er viele Meter vom Wirbelsturm entfernt auf der Wasseroberfläche aufschlägt.

## Kapitel 3: Kapitel 3 - 16. Caged - eingesperrt

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Link, Taya, Moll. Spielt im MM Universum.

Legende:

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Damals im Geistertempel traf ich das erste Mal auf diesen Gegner. Wie viel größer er war als ich. Niemals hatte ich damit gerechnet, ihn mit meinem kleinen, kümmerlichen Kokiri-Schwert überhaupt verletzen zu können. Schon allein die robuste Rüstung hatte auf mich wie ein undurchdringlicher Schild gewirkt. Eher hätte ich darauf gewettet, dass mein Schwert entzwei brach.

Auch jetzt sehe ich mich einem Eisenprinz gegenüber. Anders als in Hyrule, ist dieser hier in einer goldenen Rüstung gekleidet.

Doch wie auch in Hyrule, ist dieser Eisenprinz ebenso stark und die nötige Vorgehensweise ist mir bereits bekannt.

Dennoch habe ich das Gefühl, dass dieser Gegner ein kleines bisschen stärker ist. Vielleicht bilde ich es mir auch einfach nur ein.

Unerwartet holt er mit der Axt aus. Ich riskiere eine Rolle vorwärts. Lande unvermittelt vor den Füßen meines Gegners.

„Bist du wahnsinnig? Er hätte mich fast getroffen!“

Taya.

Ihre nervtötende, glockenhelle Stimme veranlasst mich dazu, meine Augen zu verdrehen. Schade dass sie nicht so ist, wie die Feen aus den Quellen. Stumm, Kraftspendend und bei Benutzung tot.

Einen Kommentar erspare ich mir.

Inzwischen stehe ich bereits und greife meinen Gegner von hinten an. Mehrmals. Immer wieder und ohne Pause. Das Geräusch, wenn mein Schwert auf die Rüstung prallt, bereitet mir Freude. Ich grinse, springe mehrmals zur Seite und entgehe somit einem Hieb.

„Du bist völlig wahnsinnig!“

Taya fliegt aufgeregt durch die Luft. Sucht ihr Heil in der Nähe einer Ecke. Soll mir recht sein. So stört sie mich zumindest nicht.

Ein Teil der Rüstung fällt laut scheppernd auf den Steinboden.

Ich renne weit genug von dem Eisenprinz weg. Dieser scheint mich zu suchen. Sieht mehrmals zu beiden Seiten. Dann hält er inne.

Seine Axt hoch über seinen Kopf erhoben, rennt er in meine Richtung.

Auch ich beginne zu rennen.

Direkt auf ihn zu.

Dieses Mal ignoriere ich Tayas Kommentar. Höre sie nicht einmal wirklich.

Die Axt saust nieder. Schlägt auf den Boden auf.

Ich erkenne noch einen Riss, als ich runterschaue. Dann saust das Kokiri-Schwert auf den Helm herab. Zerbricht diesen.

Unbeschadet lande ich auf den Boden. Mein Herz pocht.

Der Eisenprinz fällt vor mir auf die Knie und geht in blauen Flammen auf, die mich doch mehr an Rauch erinnern.

Der burgunderfarbene Vorhang mit seinen goldenen Fransen wird hochgezogen. Stück für Stück erkenne ich einen Grabstein, dessen Zierde eine Fledermaus darstellt.

Eine Stimme erklingt, doch sehe ich niemanden. Auch dann nicht, als ich mich suchend umdrehe. Von links nach rechts sehe und sogar nach oben blicke.

Nichts.

Das mir darauffolgende bekannte Geräusch und die Erscheinung, lässt mich nun wieder auf den Grabstein sehen. Oder eher etwas oberhalb des Grabsteines.

Der im grünen Gewand gekleidete Geist stellt sich mir als Moll vor.

## Kapitel 4: Kapitel 4 - 39. Dreams. Träume

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Jogger. Joggers PoV. Spielt im OoT Universum.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Ich renne.

Der Sonne entgegen, die hinter dem Hylia-See aufgeht. Den Himmel in ein gold-rotes Band taucht und Stück für Stück größer und voller wird.

Noch erreichen mich ihre wärmenden Strahlen nicht.

Es ist die Kälte eines neuen Morgens die mich begleitet.

In weiter Ferne wird die Zugbrücke ausgefahren.

Meine Beine fliegen. Ich fliege. Fühle mich unbeschwert, frei.

Schnell.

Unbesiegbar.

Auf einer Anhöhe blinzele ich der Sonne entgegen. Vögel zwitschern laut.

Fliegen über mir hinfert.

Ziehen ihre Bahnen durchs Land.

Keiner läuft schneller als ich.

Niemand kann es mit mir aufnehmen.

Wirklich niemand.

Meine Hasenohren schlackern im Wind.

## Kapitel 5: Kapitel 5 - 23. Cat - Katze

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Link, Miezi, Miezis Besitzer. Miezis Besitzer PoV. Spielt im OoS Universum.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Es ist zum verzweifeln.

Kalt ist es obendrein auch noch. Mir läuft die Nase, meine Füße sind taub und ich selbst spüre nicht einmal mehr auch nur einen Teil meines Körpers.

Dieses verrückte Wetter macht mich noch ganz krank. Wenn ich mir denn nicht schon längst etwas eingefangen habe, von dem ich nichts weiß.  
Erneut hebe ich mein blaues Megaphon hoch.

„Komm runter Miezi. Nun komm doch.“

Sie hört nicht.

Immer noch nicht.

Mir wird kälter. Mir schlottern die Knie.

Miezi miaut. Tänzelt über den Ast.

Ich habe fürchterliche Angst um meine geliebte Katze. Es ist doch so gefährlich und kalt hier draußen.

„Miezi. Bitte. Komm runter.“

Wie lange stehe ich eigentlich hier draußen? Ich weiß es schon gar nicht. So wenig wie ich weiß, wie oft ich nach meiner Katze rufe.

Sie anflehe runter zu kommen.

Ihre einzige Antwort ist ein maunzen. Ach. Meine arme Katze.

Den Jungen bemerke ich fast gar nicht.

Er kommt mir wie gerufen. Ihm teile ich mein Leid mit.

Ich bin ja so froh. Der Junge hat Fisch bei sich. Das Lieblingsfutter meiner süßen Miezi. So froh. So froh.

Ich kann mein Glück gar nicht in Worte fassen. Mir fällt ein Stein vom Herzen. Eine schwere Last.

Noch glücklicher werde ich, als meine liebe Katze den Baum verlässt.

So glücklich bin ich, dass ich Tränen in den Augen habe.

Miezi isst ihren Fisch.

Aus Dank schenke ich dem Jungen mein Megaphon.

## Kapitel 6: Kapitel 6 - 7. Eden - (Garten) Eden

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Din, Farore und Nayru. Ist keinem Spiel zugeordnet, da es sich hierbei um die Entstehung des Planeten handelt.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Wir sind umgeben von Stille.

In der absoluten Schwärze in der wir uns befinden, finden sich überall kleine und große Lichter wieder. Die einen hell, die anderen weniger hell. Manche von ihnen verlöschen um uns herum.

Wir haben uns entschieden.

Bleiben hier.

Haben ihn gefunden.

Den Ort, an dem wir unsere Kinder zur Welt bringen.

Din erschafft einen gewaltigen Planeten.

Noch ist er jung, öde, ohne Leben.

Doch wird sich dies ändern.

Dins glühender, feuriger Körper formt die Welt. Krater entstehen.

Bäche, Flüsse, Seen, Meere.

Tiefe Höhlen, verworrene Labyrinthe.

Gewaltige Berge, selbst Vulkane.

Din formt unseren Planeten.

Wieder verlöscht ein helles Licht um uns herum.

Nayru hinterlässt unserer Welt die Gabe der Weisheit.

Sie schenkt unserer Welt das endlose Blau. Den Himmel.

Einen Teil ihres Wissens gibt sie unserer Welt. Damit sie lernt. Sich entwickelt. Sich schützt.

Unserer Welt schenkt sie die Sprache, die Worte.

Ein weiteres Licht verlöscht.

Farore formt unsere Kinder.

Zweibeiner, Vierbeiner, Mehrbeiner.

Sie können fliegen, springen, hüpfen, klettern, laufen.

Pflanzen werden von ihr erschaffen. Große und kleine. Eine endlose Farbvielfalt legt sich über den Planeten.

Unseren Kindern hinterlassen wir einen Teil unserer Kraft.

Mögen sie selbst entscheiden, was sie damit anzufangen wünschen.

Wir werden über sie wachen.

Über unsere Kinder, die eines Tages auf diesem Planeten leben und sterben werden.

Ihnen hinterlassen wir das Triforce.

Unser Tun ist getan und wir werden zurück nach Eden kehren, von wo wir unsere Kinder beobachten werden.

## Kapitel 7: Kapitel 7 - 68. Bully - Raufbold

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Der Ball und sein Freund. Spielt im ALttP Universum.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

„Lauf doch nicht weg.“

Die kleine rosa Kugel tat es dennoch.

Sie lief im Kreis.

Im Zickzack.

Eine kurze Verschnaufpause.

„Hab dich!“

Ein unsanfter Tritt in den Hintern – oder zumindest dort, wo er hatte sein sollen – folgt.

Am Ende landet sie kopfüber auf dem harten Boden. Irgendwie schafft sie es, wieder auf eigenen Füßen zu stehen.

„Noch mal!“, erklingt die boshafte Stimme.

„Du tust mir weh!“

Wenn das so weiterging, dann würde er so viele blaue Flecken haben, dass man ihn eher für ein Monster hielt.

Sofern sie ihre ursprüngliche Gestalt irgendwann einmal wiedererlangen sollten.

Er war doch kein Ball!

## Kapitel 8: Kapitel 8 - 35. Hold My Hand - Halte meine Hand

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Die vier Giganten, Epona, Horror Kid, Link, Tael und Taya. Spielt am Ende von MM.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Dunkel liegt der Wald vor ihnen. Die hohen Bäume ragen bis in den Himmel hinauf. So hat es den Anschein. Man sieht ihre Baumkronen nicht.

Nur hohe, dicke Baumstämme die dicht an dicht gen Himmel ragen.

Glühwürmchen tanzen durch die Luft. Jedes für sich zieht seine eigenen Bahnen.

Auf dem Waldboden krabbeln Käfer umher. Überwinden hohe Wurzeln.

Kriechen in abgestorbene Stämme um Eier zu legen.

Klettern an den Stilen prachtvoller Pflanzen hoch.

Es riecht erdig.

Irgendwo raschelt es im Gebüsch. Doch erkennt man nichts.

Epona trittet gemütlich vor sich hin.

Tief in Gedanken versunken, starrt Link auf die Mähne seines Jungfohlen.

Eine einzige Fläche wird von vielen einzelnen Lichtstrahlen durchbrochen und wirft ihr Licht auf den Boden.

Als Epona den Kopf senkt und den Boden beschnuppert, hebt Link den seinigen an.

Für einen kurzen Augenblick erinnert dieser Anblick Link an das Sonnenlicht in der Zitadelle der Zeit, als es durch das hohe Fenster fiel. Seine Fee war diesem Licht entgegengefliegen und hatte ihn allein zurückgelassen.

Durch einen leichten Druck in die Flanken seines Pferdes, galoppierte Epona los.

Direkt auf die Sonnenstrahlen zu.

Wärme umhüllt sie beide.

An einem Ort in der Nähe des Lichteinfalls, steht zwischen ein paar Bäumen ein alter Stamm.

Farngras spriest aus dem Boden heraus. Lässt den Stamm besonders wirken.

Auch hier durchdringt das Sonnenlicht das dichte Blätterdach.

Hüllt eine auf der Rinde geritzte Zeichnung in ein magisches Licht.

Das Horror Kid und Link stehen nebeneinander, eine Hand wie zu einem Wink gehoben. Tael und Taya schweben in ihrer Mitte.

Hinter ihnen die vier Giganten.

## Kapitel 9: Kapitel 9 - 92. Die for you - Für dich sterben

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Aveil, Lulu, Mikau. Mikaus PoV. Spielt im MM Universum.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Erbarmungslos schlägt die Hitze auf mich ein. Mein Mund ist staubtrocken. Dennoch kann ich jetzt nicht einfach aufgeben. Wo ich den weiten Weg doch schon auf mich genommen habe. Irgendjemand musste etwas tun. Wer, wenn nicht ich?

Mit dem Rücken an die Mauer gepresst, stoße ich mich von dieser schnell wieder ab. Sie ist viel zu heiß. Nur kurz durchzieht der Schmerz meinen Rücken. Vorsichtig spähe ich hinter der Kante hervor. Die Piratinnen patrouillieren ihre vorgegebene Route ab. Auf dem Aussichtsturm hält eine weitere dieser elendigen Diebinnen Aussicht. Geräuschvoll knirsche ich mit den Zähnen. Dann presche ich aus meinem Versteck hervor.

Getrieben von Wut, renne ich direkt auf eine Piratin zu. Weiter als vier Schritte komme ich nicht, als eine andere Piratin den Alarm auslöst und laut über den Hof brüllt. Sogleich sind alle informiert. Auch jene Frau, die ich vorhatte anzugreifen – angreifen werde.

Als ich zum Sprung ansetze, hebt sie ihren Speer. Ungeschützt bin ich ihrem Angriff ausgeliefert. Der brennende Schmerz in meiner Schulter lässt mich laut aufschreien. „Du naiver Bursche!“, höre ich sie mich anschreien. Mit einer unglaublichen Wucht lande ich auf dem staubig erhitzten Boden.

Vor Schmerz stöhne ich auf. Winde mich auf dem Boden. Wäre ich doch nicht- Meine Augen weiten sich bei diesem Gedanken und ich blicke gleichzeitig auf die Spitze des Speeres. Im allerletzten Augenblick kann ich noch ausweichen und mich hinter eine der Kisten retten.

Ich höre die Piratin fluchen, als ihr Speer ins Leere stößt.  
Was habe ich da eben nur gedacht?  
Mühevoll richte ich mich auf.  
Es ist zu heiß und meine Haut ist völlig ausgetrocknet. Rissig.  
Aber ich kann jetzt nicht aufgeben.

Die Piratinnen stürmen alle in meine Richtung. Ich weiß, dass hinter mir der Aussichtsturm ist. Und genau auf diesen renne ich nun zu. Wenn ich ihn erreiche, bin ich in Sicherheit.

Doch kommt er mir so unendlich weit weg vor.  
Beinahe stolpere ich über eine lose Steinplatte. Im letzten Augenblick verhindere ich einen Sturz.

Als die Leiter immer näher rückt, werde ich schneller.  
Ein Sausen veranlasst mich plötzlich dazu über meine Schulter einen Blick nach hinten zu werfen. Eine der Piratinnen hatte ihren Speer nach mir geworfen. Dieser bleibt in einer der Holzkisten stecken.  
Sie flucht.

Meine Hände umfassen die Sprossen der Leiter und ich erklimme sie so schnell wie mein Körper es zulässt.  
Bald hätte ich mein Ziel erreicht.  
Unter mir teilen sich die Piratinnen auf. Zwei von ihnen folgen mir die Leiter hoch. Die anderen nehmen die Treppen zu den oberen Stockwerken.  
Ich klettere schneller.

Oben angekommen, schaue ich mich um. Eine Piratin hat gut aufgeholt.  
Ich renne über die Brücke. Sehe die Türe auf der anderen Seite klar vor Augen.  
Endlich, endlich habe ich es geschafft!

Als ich den dahinterliegenden Raum betrete, erstarre ich. Eine Sackgasse. Außer einem Fenster mit Gitterstäben ist hier nichts. Ich falle erschöpft auf meine Knie.  
War etwa alles umsonst? Ich kann es einfach nicht glauben.  
Gerade, als ich aufgeben wollte, vernehme ich eine Stimme. Vorsichtig hebe ich meinen Kopf an, schaue mich um. Doch hier ist niemand außer mir.  
Wieder vernehme ich die gleiche Stimme.  
Als ich zu den Gitterstäben herüber krieche, entdecke ich Aveil. Die Anführerin der Piratinnen.  
Sie befindet sich in einem anderen Raum unter mir. Sofort suche ich meinen jetzigen Aufenthaltsort nach einer versteckten Luke ab.  
Doch finde ich nichts.

Draußen blendet mich die Sonne. Jene zwei Piratinnen die mir über die Leiter gefolgt sind haben soeben die Brücke erreicht. Verzweiflung macht sich in mir breit.  
Mein Blick fällt nach rechts.  
Es ist nicht sonderlich tief. Allerhöchstens ein paar wenige Meter. Drei mindestens.  
Und dort ist auch eine Tür.  
Ich springe, reiße die Tür auf und betrete den Raum.

Mein eindringen blieb nicht unbemerkt. Aveil erhebt sich von ihrem Stuhl und die anderen Piratinnen – die ich nicht gesehen hatte – liefen nun in meine Richtung.

„Gebt mir die Eier wieder Aveil. Sie gehören nicht Euch.“, rief ich.

Aveils lachen erfüllt den Raum. Ihre Haltung wirkt arrogant. Überheblich.

„Ah. Mikau. Nun stell dich nicht so an. Sicherlich wird sie neue Eier gebären. Aber wenn du sie zurück haben möchtest musst du sie dir nur holen.“

Wieder erfüllt ihr lachen den Raum. Hallt von den Wänden wider.

„Sofern du dazu noch in der Lage bist.“

Nun grinst sie.

Danach wird es schwarz um mich herum.

Als ich wieder zu mir komme, bin ich von Wasser umgeben. Ich blicke direkt auf den Grund des Meeres.

Ich habe versagt.

Es war mir nicht möglich Lulus Eier zu retten.

Ich habe versagt.

Über mir höre ich die Möwen.

Ich habe versagt.

## Kapitel 10: Kapitel 10 - 36. Precious Treasure - Kostbarer Schatz

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Link. Links PoV. Spielt im T AoL Universum.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Mir ist nicht ganz bewusst, warum diesem Goriya so viel daran lag, dieses hässliche Stück Stein zu bewachen. Es sieht alt aus. Sehr alt.

Auch habe ich noch nie ein Material gesehen, das aus solch merkwürdigen rötlichen Tönen hergestellt wurde. Es ist Stein, dessen bin ich mir sicher. Nur frage ich mich, wo es hier wohl einen Stein gibt, der diese Farbe hat.

Während ich also dieses äußerst hässliche Objekt betrachte, fällt mir auf, dass diese Figur betet.

Aus dem Rücken der Figur schaut ein prächtiges Flügelpaar hervor. Man schien sich bei dem Flügelpaar sehr viel mehr Mühe gegeben zu haben, als für den Rest.

Ich nehme das hässliche Stück Stein also mit mir. Irgendetwas in mir sagt, dass dies richtig erscheint.

Nur flüchtig werfe ich einen Blick auf das Stadtschild.

Stadt von Ruto. Die Zeichen sind so gut wie verwittert und ich frage mich, ob ich den Namen der Stadt auch wirklich richtig gelesen habe.

Wirklich interessieren tut es mich aber nicht.

„Ah!“

Durch den Laut aufgeschreckt, fahre ich herum. Mir ist nicht ganz wohl dabei, wie mich die Frau ansieht.

„Du hast meine Trophäe gefunden. Bitte, komm doch herein. Ich habe etwas für dich.“

Als dann die Frau ihr Haus betritt und die Türe offen stehen lässt damit ich ihr folge, frage ich mich, was sie mir denn wohl geben mag.

## Kapitel 11: Kapitel 11 - 118. Ferocious – Grausam

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Pamela, Pamelas Vater. Pamelas PoV. Spielt im MM Universum.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Nur selten verlasse ich das Haus. Entferne mich nie mehr als ein paar Schritte.  
Wenn ich es nicht mehr ertrage.  
Um zu entkommen.  
Zu vergessen was ist.

Doch sobald ich unser Haus wieder betrete, den Schrei aus dem Keller vernehme, das laute hämmern gegen das Holz, befinde ich mich erneut in einer grausamen Wirklichkeit.  
Ich bin traurig.  
Habe Angst.  
Und doch begeben sich immer wieder in die untere Ebene unseres Hauses. Dort wo mein Vater seine Forschungen betreibt. Ich bleibe an der Treppe stehen.  
Aus Angst, dass mein Vater aus seinem Gefängnis heraus bricht.

Ich wünschte wir hätten niemals Unruh-Stadt verlassen. Wären dort geblieben. Dann wäre all dies nie passiert. Mein Vater hätte sich nicht verwandelt.  
Wäre zu keinem Gibdo geworden.  
Doch seine Forscherneugier war stärker.  
Ich hoffe nur, dass er bald wieder gesund ist. Damit ich ihn in die Arme schließen kann.  
Ihm sagen kann, dass ich von hier weg will. Zurück nach Unruh-Stadt. Dort wo es sicher ist. Dort, wo keine Gibdo herumlaufen.

Jetzt ist es ruhig.  
Kein hämmern.  
Kein unheimlicher Schrei der mir das Blut in den Adern gefrieren lässt.  
Nur absolute Stille.  
Ich gehe wieder nach oben.

Der Abwasch macht sich nicht von selbst. Außerdem verdient der Tisch eine neue

Decke.

Während ich also meine Arbeit verrichte, vernehme ich das sich öffnen der Haustüre.

## Kapitel 12: Kapitel 12 - 43. Dying - Sterbend

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Sterbender Soldat (befindet sich in der Seitengasse), Prinzessin Zelda, Impa, Ganondorf. Sterbender Soldat PoV. Spielt im OoT Universum.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Hyrule hat sich verändert. Aus dem einst blühenden Land ist nun ein Refugium des Bösen geworden.

Der Himmel über Schloss Hyrule und selbst dem Marktplatz ist von dunklen Wolken verhangen. Donner grollt über das Land. Blitze zucken am Himmel auf. Durchbrechen das unendliche Schwarz.

Wir hatten gegen die Übermacht keine Chance. Obwohl wir die Bewohner rechtzeitig warnen konnten, fanden dennoch einige von ihnen den Tod.

Die Zugbrücke wurde von den Angreifern zerstört.

Wir schafften die Bewohner durch den Wald hinter der Zitadelle der Zeit in Richtung Kakariko in Sicherheit. Eine Gruppe Soldaten geleitet die Flüchtlinge sicher zu ihrem Ziel. Dies – so kommt es mir so vor – liegt eine ganze Ewigkeit zurück.

Beißender Rauch verpestet die Luft. Die Häuser stehen lichterloh in Flammen. Das Feuer greift auf die Bäume über.

Wir verschwenden keinen Gedanken daran das Feuer zu löschen.

Unser oberstes Gebot ist es die Bewohner in Sicherheit zu bringen und für die Flucht der Prinzessin und ihrer Amme zu sorgen.

Ich höre das lauter werdende galoppieren eines herannahenden Pferdes. Auch wenn ich es nicht sehen kann, so weiß ich doch dass es Prinzessin Zelda und Impa sind.

Sie entkommen also. Gut. Das ist sehr gut.

Doch mich beunruhigt das zweite Pferd. Es hat einen schwereren Gang. Und doch ist es schnell und unserer Prinzessin dicht auf den Fersen.

Nichts würde ich mir sehnlicher wünschen, als das ich das schwarze Pferd aufhalten könnte. Es mit meiner Lanze zu Boden werfen könnte. Den Sturz des Reiters nutzen könnte, um ihn mit meiner Waffe zu durchbohren.

Schon lange bin ich nicht mehr in der Lage mich zu bewegen.

Zu tief sind die Wunden.

In meinen letzten Atemzügen bete ich zu den Göttinnen.  
Bitte um Schutzgeleit für unsere Prinzessin und ihrer Beschützerin.  
Bitte um das Ende dieses Krieges.  
Bitte um einen Helden, der geschickt wird, um uns zu retten.

## Kapitel 13: Kapitel 13 - 55. Waiting - Warten

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Königin Ambi, Capitän. Königin Ambis und Capitäns PoV. Spielt im OoA Universum.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Wenngleich erneut unzählige Jahre ins Land ziehen bis wir uns wieder sehen, so werde ich dennoch jeden Tag auf deine Rückkehr warten.

Und sollte die Sehnsucht nach dir mich dennoch ergreifen, so werde ich hinaus zur See gehen um dir nah zu sein.

Meine Liebe nach dir wird nie erlöschen.

Meine geliebte Ambi.

Spürst auch du die warmen Sonnenstrahlen? Riechst auch du die frische, salzige Meerluft?

Oh, geliebte Ambi.

Keine Frau auf dieser Welt hat ein solch liebliches Antlitz wie du.

Warte nur noch ein bisschen auf mich.

Bald ist meine Reise beendet. Dann werde ich heimkehren.

Für immer heimkehren.

## Kapitel 14: Kapitel 14 - 101. Emo - Emo

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Dekadin. Dekadins PoV. Spielt im OoA Universum.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Das Feuer, warm und hell, wird von der Dunkelheit verschlungen. Ich rieche es. Höre es. Aber es spendet mir keine Wärme. Es ist zu klein.

Zu schwach.

Wie ich. Klein und schwach.

Dass ich schon viel zu lange auf dem staubigen Boden sitze kümmert mich nicht. Es ist mir egal.

Ganz egal.

Alles ist mir egal.

Dann erlischt das Feuer.

Kein Licht.

Nirgendwo.

Tiefe Dunkelheit.

Überall.

Alles Schwarz.

Sehe nichts.

Lausche in die Schwärze die mich umgibt.

Nichts.

Kein Geräusch.

Gar nichts.

Niemand interessiert sich für mich.

Niemand spielt mit mir.

Also sitze ich hier.

In der Dunkelheit.

Ganz alleine.

## Kapitel 15: Kapitel 15 - 117. Chains - Ketten

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Bürgermeister Kravindish, Prinzessin Zelda. Spielt im TWoG Universum.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Wenig Sonnenlicht dringt durch das kleine, mit Eisenstäben versehene Fenster. Doch das zusätzliche Feuer der Kerzen spendet weiteres Licht.

„Dies ist mehr als erniedrigend.“

Der Mann mit den grau gelockten Haaren zappelt wie ein ins Netz gegangener Fisch. Immer wieder windet er sich hin und her. Seine Handgelenke sind ganz wund und der Balken über seinem Kopf knarrt bedrohlich.

„Eure Hoheit! So bitte helft mir doch und befreit mich von den Ketten.“

Mit einem ohrenbetäubenden Krach sprengt Zelda mit ihrem Schwert die Ketten.

Bei der Landung verliert der Mann seine Perücke. Räuspernd setzt er sie sich wieder auf.

„Danke Prinzessin.“

## Kapitel 16: Kapitel 16 - 46. Family - Familie

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Deku Butler und Deku Butlers Sohn. Deku Butlers PoV. Spielt am Ende von MM.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Er ähnelte dir.

Nicht nur der äußerlichen Erscheinung wegen. Nein.

Auch der Schnelligkeit wegen, die er an den Tag gelegt hatte, als er mir durch das dunkle Labyrinth folgte.

Es war so, als würde ich gegen dich antreten. Gegen dich, der du mich immer herausgefordert hast. Der mit mir Schritt halten konnte.

Du hattest deinen Spaß. Immer.

Jetzt wo ich dich hier tief verwurzelt stehen sehe, wird mir mein Herz schwer.

Wir können nicht von hier fort.

Und doch hast du dich auf diese Reise begeben.

Wozu?

Um so zu enden?

Keine Kraft aufzustehen.

Etwas nagt an mir.

Leben verlischt.

## Kapitel 17: Kapitel 17 - 82. Forever - Für Immer/Ewigkeit

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Link und Windfisch. Spielt am Ende von LA.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Von Kälte und Wärme zugleich geweckt, öffnet Link langsam die Augen. Blinzelt. Er fühlt sich ausgelaugt, schwer. Hegt die Befürchtung zu ertrinken. Doch das Stück Holz an dem er sich klammert gibt ihm Halt.

Endlos ist der Ozean. Kristallklar das Wasser.

Allein treibt er inmitten dieser Unendlichkeit. Nicht sicher, ob das, was er erlebt hatte, wirklich wahr oder nur Schein.

Link sieht zum Himmel auf.

Beobachtet die Schar Möwen die dort ihre Bahnen fliegen und die einen geflügelten, riesigen Wal begleiten.

Dessen Lied, welches er singt, Link vertraut ist.

Doch die Insel, Cocolint, verschwunden.

Alle verschwanden.

Als der Träumer erwachte.

## Kapitel 18: Kapitel 18 - 2. Love - Liebe

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Liebling und Schätzchen. Spielt im OoT Universum.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Warmer Wind fegt über das hohe Gras. Tanzend biegen sich die Halme nach rechts, dann nach links.

Das gackern der Hühner wird vom Wind verschlungen und über die Dächer Kakarikos hinfort getragen.

Knarrend bewegen sich die Blätter der Windmühle vorwärts. Schwerfällig drehen sie Runde um Runde.

Stets der gleiche Ablauf.

Lachende Kinder spielen unterhalb der Windmühle. Starren in die endlose Tiefe des Brunnen. Werfen kleine Steine rein bis sie sie nicht mehr wahrnehmen können.

Angeregt unterhält sich eine Gruppe Frauen vor einem Haus über die neueste Mode.

Doch von alledem bekommt das tanzende Liebespaar, verloren im eigenen Glück, nichts mit.

## Kapitel 19: Kapitel 19 - 11. Memory - Erinnerung

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Darunia, Deku Baum, Impa, König Zora Do Bon XVI, Lord Jabu-Jabu, Mido, Prinzessin Ruto, Talon. Ist keinem Spiel zugeordnet, da es sich hierbei um eine Erzählung handelt.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

So wie sich viele Legenden um jenes heilige Relikt ranken, welches einst die Göttinnen den Bewohnern ihrer geschaffenen Welt hinterließen, so existiert eine weitere Legende. Doch von dieser kaum noch einer weiß.

So soll ein Land bestanden haben, durch dessen endlose und immergrüne Steppe Flüsse wie Bäche zogen. Und aus diesem Lande einst ein Held hervorging, der unter dem Beinamen Held der Zeit in die Geschichte einging.

Im Osten, tief im Wald gelegen und von dem Rest der Welt abgeschnitten, existierte das Volk der Kokiri. Ein immerzu kindliches Volk, geschützt vom mächtigen Deku Baum, dem Hüter des Waldes und angeführt von Mido.

In unmittelbarer Nähe zum Wald, ebenfalls im Osten gelegen, lebte das stolze Amphibienvolk der Zora. Regiert von König Zora Do Bon XVI und seiner Tochter Prinzessin Ruto. Der Schutzheilige der Zora, Lord Jabu-Jabu lebte oberhalb einer Quelle.

Ganz im Norden des Landes regierte die königliche Familie in ihrem prächtig weiß-grauen Schloss und den blauen Zimmertürmen. Sie hüteten einen Schatz, bekannt als die Okarina der Zeit. Sie öffnete den Zugang zum Heiligen Reich.

Auch im Norden gelegen, hoch oben in den Bergen, wohnte das friedliche Volk der Goronen. Angeführt von Darunia, der seinen Sohn einst nach dem Helden der Zeit benannte.

Das Dorf Kakariko, erbaut von der Shiekah und Vertrauten der Prinzessin der königlichen Familie, Impa, lag einst am Fuße der Berge und ward Zufluchtsort vieler.

Zentral in der Steppe gelegen und angeführt von Talon, dem Besitzer der Lon-Lon Farm, war diese Ranch Zulieferer für die im ganzen Land bekannte Lon-Lon Milch. Die königliche Familie bestellte gleich immer ganze Kisten.

Weit im Westen erhob sich das Territorium der Gerudo. Eines Diebesvolkes, bestehend ausschließlich aus Frauen. Doch dessen männlicher Herrscher, der nur alle einhundert Jahre geboren wurde, sogleich König wurde und über das Volk regierte.

Und im Süden des Landes ward einst ein großer See. Dessen Quelle jene ist, in der Lord Jabu-Jabu, Schutzheiliger der Zora, lebte. Eine tief unten im Wasser gelegene Höhle verband einst den See und die Höhle der Zora miteinander.

Doch trug sich diesem Land eine Katastrophe zu. Das Böse, einst im Heiligen Reich verbannt, kehrte einmal mehr zurück.

Indes betete das Volk zu den Göttinnen, auf das ihnen der Held der Zeit erneut geschickt wurde um sie einmal mehr zu retten. Die Gebete blieben unerhört und der Held vergangener Tage kehrte nicht wieder.

Ungewiss, ob die Göttinnen für die große Flut verantwortlich, die über das Land hereinbrach und einmal mehr das Böse versiegelte.

Die Erinnerungen an jenes Königreich liegen tief unterhalb des Meeres verborgen, versiegelt auf alle Zeit.

So weiß niemand, ob dieses Land wirklich existierte.

Jenes Land, dessen Name einst Hyrule war und welches nicht mehr ist als längst verblasste Erinnerungen.

## Kapitel 20: Kapitel 20 - 78. The Fool - Der Dummkopf

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Fado, Grog, Henni. Spielt im OoT Universum.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Er wird nicht in den Wäldern überleben. Niemand kann dies.

Einzig wir, die Kinder des Waldes, die Kokiri, unter dem Schutz des heiligen Deku-Baums stehend, können sich frei in den Wäldern bewegen.

Doch niemals ein Außenstehender.

Kinder werden zu Horror Kids. Spielen einander Streiche oder musizieren auf ihren Flöten wunderschöne Lieder. Manch einer von uns besucht gerade deshalb die Verlorenen Wälder.

Erwachsene jedoch verwandeln sich in klapprige Skelette, in Stalfos. Auf ewig dazu verdammt rastlos durch die Wälder zu irren.

So wie jener junger Hylianer, der hier einst hat gesessen. Mit einem blauen Huhn.

Er hat es liebevoll Henni genannt.

## Kapitel 21: Kapitel 21 - 3. Sunset - Sonnenuntergang

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Agnetha. Spielt im TP Universum.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Stauend, mit weit offen stehenden Mündern betrachten die Kinder das Mädchen.

„Sieht sie nicht elegant aus?“, schwärmt das kleinste Mädchen und zog ganz sachte ihren Kopf zurück hinter die Mauer.

„Wunderschön. Wenn ich auch mal so groß bin, dann will ich auch so ein tolles Kleid haben.“

Die nussbraunen Augen funkelten vor Begeisterung und der Himmel schimmerte orangegolden.

Als das Mädchen, welches sie den ganzen Tag beobachteten, schließlich auf die Gruppe zukam, sprang die kleinste aus ihrem Versteck hervor.

„Wenn ich groß bin, dann werde ich auch so schön sein wie Ihr, Prinzessin Agnetha.“, rief sie vor Begeisterung laut aus.

## Kapitel 22: Kapitel 22 - 48. Orphan - Waisenkind

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Seneka, Tetra, Tetras Mutter. Spielt im TWW Universum.

Es handelt sich hierbei um eine **300-Wort Triple-Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

„Danke Seneka.“

Ihre Stimme ist leise. Doch noch immer strahlt sie jene Stärke aus, die Tetra an ihrer Mutter bewundert.

Jetzt aber, den Blick von ihrer Mutter abgewandt auf den Boden gerichtet haltend, meidet sie es zu ihr herüber zusehen.

Schließlich hatte sie ihr etwas versprochen.

„Komm schon her Tetra, es ist wichtig.“

Einen kurzen Moment überlegt Tetra, ob sie nicht einfach wieder das Zimmer verlassen sollte, aber so wie sie Seneka kannte, würde er draußen Wache stehen. Ein wenig widerwillig bewegte sie sich vorwärts. Lässt sich dabei enorm viel Zeit.

Sie wollte nicht hier sein – nicht unter diesen Umständen.

Als sie vor dem Bett schließlich stehen blieb, in dem ihre Mutter saß, blickte sie sie nun trotzig an.

„Ach meine liebe Tetra.“

Einladend klopft ihre Mutter neben sich auf die Bettdecke.

„Setz dich.“, bittet sie.

Wieder überlegt Tetra.

Eigentlich will sie widersprechen, bockig sein. Wie das nun einmal in ihrem Alter üblich ist.

Aber letztendlich sitzt sie nun doch auf dem Bett, beide Hände zu Fäusten geballt.

„Du hast mir doch versprochen, dass du nicht-“

Tetra spricht nicht weiter, kämpft stattdessen mit ihren Tränen.

Piraten sind stark.

Piraten werden von jedem gefürchtet.

Sie will auch stark sein und von jedermann gefürchtet werden. Aber sie schafft es nicht.

Vor einem weinenden Pirat hat niemand Angst.

„Du hast es mir versprochen.“, flüstert Tetra erstickt und kneift die Augen zusammen, öffnet sie dann, als ihre Mutter ihr ihren blauen Anhänger um den Hals legt.

Unfähig etwas zu sagen, starrt Tetra auf den Anhänger um ihren Hals herab, berührt den blauen Stein. Sie hat das Gefühl, als würde er Wärme abgeben.

„Jetzt wo ich die Aufgabe nicht mehr fortführen kann, sollst du sie meiner stattdessen übernehmen. Der Stein muss um jeden Preis geschützt werden. Versprich es mir Tetra. Beschütze ihn mit deinem Leben.“

## Kapitel 23: Kapitel 23 - 116. All my fault - Alles meine Schuld

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Deku-Baum, Link, Mido, Navi. Links PoV. Spielt am Anfang von OoT.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Ich halte inne - ungewollt. Bringe es nicht über mich, einen Schritt vorwärts zu gehen.  
Auf ihn zu.

Obwohl ich mich darum bemühe, ihm nahe sein zu wollen.

Unser Beschützer - tot.

Sein Leben erloschen - wegen mir.

Navi drängt mich zu gehen, doch ich kann nicht. Kann nicht den Blick abwenden von dem, was ich getan habe.

„Link...“

Erneut dringt Navis Stimme zu mir durch.

Ich halte den Kokiri-Smaragd, den heiligen Stein, der mir anvertraut wurde.

Drehe mich um.

Renne.

Renne fort.

Fort vom heiligen Deku-Baum.

„Ist der heilige... Das ist alles nur deine Schuld, Link!“

Mido.

Meine Schuld.

## Kapitel 24: Kapitel 24 - 115. Delicate - Zart/Labil/Feinfühlig/Lecker/Köstlich/Zierlich

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Gorone der den Kugelkamm bewacht. Spielt im OoA Universum.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Pflichtbewusst.

Keine Zeit zum spielen, zum herumalbern. Zu sein wie andere Goronen.

Auf einen Plausch lasse ich mich doch ein. Immer. Bringt er doch Abwechslung und erfahre ich immerhin etwas über die Geschehnisse außerhalb.

Niemals lasse ich nach. Werde unachtsam.

Denn den Frieden zu wahren ist meine Aufgabe. Wie schon derer vor mir die hier gestanden und den Kugelkamm bewachten.

Ehrgefühl.

Doch so sehr ich meine Aufgabe auch liebe, sie leidenschaftlich angehe und voller Stolz bin, so gibt es Tage, an denen mir etwas fehlt.

Ein großes Stück Felsfilet.

Köstlich.

Stärkend.

Manchmal habe ich das Gefühl, man vergisst mich hier.

## Kapitel 25: Kapitel 25 - 108. Moonlight - Mondlicht/Mondschein

**Autor:** Ganondorf Dragmiere

**Genre:** Abenteuer

**Rating:** P6

**Charaktere:**

© aller Charaktere, Orte und Gegenstände bei Nintendo

**Anmerkung:**

Kamaro. Spielt im MM Universum.

Es handelt sich hierbei um eine **100-Wort Drabble**.

**Legende:**

„...“ = Wörtliche Rede

//...// = Gedanken

### Ganondorf Dragmiere

Feine Flocken fallen herab.

Langsam und ohne Hast. Als hätten sie es nicht eilig.

Die klirrende Kälte hat schon vor langer Zeit an Bedeutung verloren. Alles irdische hat dies.

Gefahren existieren nicht mehr.

Was zählt ist einzig der Augenblick.

Die Ruhe.

Die immer wiederkehrende Nacht.

Bewegungen so geschmeidig, einheitlich, wie es sie nirgendwo sonst zu sehen gibt.

Aus einem Fluss.

Federleicht.

Die Seele findet keinen Frieden.

Tanzt und tanzt immerzu – jede Nacht. Stunde um Stunde.

Gefangen im niemals endenden Zyklus.

Nächtlicher Zeuge – der Mond.

Dessen Licht die Umgebung trotz tiefster Dunkelheit erhellt.

In dessen Glanz Kamaro auf die Befreiung wartet.