„Grimbors Reisenotizen,
Der Stoff aus dem Geschichten sind I“

27.10. Vom Ende der Erde, wo das Grauen Mo´s beginnt, mit einem Kieselstein zurück gekommen, feiere ich den festen Boden Erog´s mit guten Mahl und letzten Schlauch Zwergen-Bier in der Schänke am Südtor. Ein junges Mädchen mit Schwert , heißt Airanta oder so, hat viel Kummer mit zwei Priestern. Die wollen ohne Bezahlung gegen Orks kämpfen, nur für Ruhm, Ehre und Dankbarkeit. Naja, die arme Kleine soll sich da nicht so über den Tisch ziehen lassen. Gutes Handwerk will gut bezahlt werden. Das Mädchen nur mit Kleidchen, Schwert, und zwei Priester gegen Horden von Orks, scheint mir sehr gewagt und in Hoffnung auf bessere Reisekasse biete ich mich an mitzuziehen.

28.10 In irgend einem Tempel für Wissen und Weisheit und so´n Kram, ich glaube Laran geweiht, treffen wir auf die Priester.
Der eine heißt Berengar und der andere Ellischa oder so ähnlich.
Jetzt versteh ich die Kleine erst recht. Die Beiden labern ohne Ende von oben herab auf sie ein. Sie ist schon ganz verschüchtert. Mich behandeln sie auch wie den letzten Dreck, aber wer Taler will muß höflich sein und somit spare ich mir eine angemessene Antwort für einen späteren Augenblick.
Sie war wohl ziemlich dreist und wollte für irgend so eine ehrenvolle Aufgabe ein ganzes Haus als Belohnung... die Unverschämtheit der Jugend... aber da kann man doch mal Nachsicht walten lassen...
Sie reden, reden und reden ohne großen Sinn und Verstand und meine Ohren fangen schon an weh zu tun. Da sie noch irgend etwas Hochwichtiges bereden wollen, von dem ich nichts mitbekommen soll, schicken sie das Mädchen Airanthana und mich auf Stadtrundgang. Mir ist es recht, solange ich ihre Gefasel nicht mehr hören brauche.
Bei der Besichtigung von Daschar erzählt sie mir von irgendeinem Tor aus dem Orks und lila Magiere kommen sollen. Die Drei wissen nicht so recht, was sie von den lila Magieren halten sollen, da die zwar irgendwie sonderbar sind, aber auch was gegen Orks haben.
Sollen die sich doch gegenseitig Köppe einschlagen und am Ende hilft man bei den letzten Überlebenden nach. Ob nun Orks oder Magiere, Hauptsache hin sind ´se.

29.10 Für das Frühstück suche ich meine letzten Kupferstücke zusammen, ich hoffe, daß die Wege der Drei, wenn schon nicht mir Gold, dann wenigstens mit ein paar Silberstücken gepflastert sind.
Wiedermal in dem Tempel werden wir zu Dumont, einem hohen Mitglied des Stadtrates von Daschar geführt, er scheint auch hier im Tempel irgendwas wichtiges zu sein. Der Stadtrat hat beschlossen, daß „wir“ irgendwas über dieses Tor raus bekommen sollen. Das ging aber flott, nun sitz ich mit den Dreien zusammen in einer Mine! Wenn der Stadtrat „uns“ beauftragt, dann wird sich seine Dankbarkeit schon irgendwie in klingende Münze auszahlen.
Und ich dachte schon, an was für unwichtige Labermäuler bin ich da geraten, aber diese „Schattenjäger“ scheinen ja richtig angesehen zu sein in dieser Stadt.
Die ganze Geschichte ist streng geheim und wir sollen gefälligst unsere Klappe darüber halten.
In einem Raum voller Altpapier sitz irgendso ein Opa der besonders gut lesen kann, der soll die vom Tor abgeschmierten Runen von Ellshaha entziffern.
Er sagt gleich, daß er sehr lange zum Lesen brauchen wird, kein Wunder wenn er so langsam liest wie er redet.
Airanthana will mir unbedingt noch zum Mittag eine tolle Kneipe mit „leckeren“ Bier zeigen. Schlimmer als das Waschwasser-Bier in der Südtorkneipe kann es nicht sein und so folge ich ihr. Die Spelunke liegt im Hafen, daß ist schon mal der ungastlichste Ort den man sich für ein gemütliches Plätzchen vorstellen kann. Als wir über eine Treppe in einen Keller gehen, denke ich noch, so schlecht kann es nicht sein ohne Aussicht aufs Wasser, dann sehe ich das ganze Elend! Das schlimmste, besoffene und runtergekommste Menschenpack das man sich nur erdenken kann. Nachdem ich nur einen Schluck von der Bierplörre mit schlechten Brandwein verpanscht gekostet habe, treibe ich die Kleine zum Aufbruch an. Ohne erkennbaren Grund rempelt sie beim Rausgehen noch einen von den Pennern an. Mein grimmiges GRRR und ein paar flinke Schritt und wir verlassen unbeschadet diesen fürchterlichen Ort...

30.10 Schon wieder bei diesen Runenfutzi erfahren wir, daß er erst in zwei Tagen den ersten Buchstaben lesen kann.
Wir brechen auf nach Duckstedt oder so, einem kleinen Kaff in der Nähe des Tores, wo sich die Lila Berobten „Retter der Welt“ rumtreiben sollen.
Endlich raus aus der Stadt und Schluß mit dem Gelaber.
Als ich Blutschwinges liebliches Summe höre, schlägt mein Herz vor Freude auf. Orks! Sechs an der Zahl, die sich gerade über drei Reisende hermachen. Wir können den Dreien nicht mehr das Leben retten, aber ich ziehe mit Blutschwinge meine Kreise und meine Gefährten können nun endlich meine Kunst bestaunen.
Einen dieser verdammten Viechern schlage ich mit einen Hieb den Kopf vom Hals, ein andere wird in zwei Teile gespalten.
Auch das Mädchen scheint ganz froh zu sein ihr Schwert blank ziehen zu können und so haben wir den Haufen schon bald besiegt.
Danach werden wie wild die drei Reisenden durchwühlt und jeder rafft an sich was er kriegen kann. Ich bin etwas erstaunt, aber wenigstens das Geld wird gerecht an alle verteilt.

Berengar, ein Priester Catus, legt mir seine Hand auf und murmelt irgendsoein Gebet. Trotz meiner Angst es könnte irgend etwas schlimmes mit mir passieren, geht ein angenehmes Kribbeln durch meinen Leib und meine kleinen Wunden schließen sich wieder. Solche Kräfte sind schon was unnatürliches, aber sie können auch sehr nützlich sein. Nachdem ich allen ganz gut klar gemacht habe, daß sie mich niemals aus Erogs Hallen zurück holen sollen, was sie auch irgendwie verstanden haben, geht unsere Reise weiter.
Am späten Nachmittag kommen uns drei große Kreaturen mit langen Armen und Klauenhänden entgegen. Ich denke noch, sprich mit ihnen, vielleicht sind sie so etwas wie haarlose Yaks, als der Erste nach mir schlägt ziehe ich auch Blutschwinge. Immer wenn ich ihnen mit Blutschwinge eine klaffende Wunde zugeführt habe schließt sich wieder.
Ihre Klauen hingegen hinterlassen zahlreiche Risse auf meinen Körper und so sinke ich schwer verletzt zu Boden.
Ich denke , soll ich schon so früh in Erogs Hallen sitzen, doch zweimal geben mir Berengars Hände wieder neue Kraft.
Als ich sehe, wie Airanthana Feuer aus den Händen wirft und einen der Kreaturen damit das Leben nimmt, wird mir klar, die hintertriebene Göre ist auch so eine.
Erfolglos hiebe ich auf die Kreatur ein, doch mir wird klar, dieser Kampf ist aussichtslos und so bleibt mir nur die Flucht auf Smorgl.
Airanthana und Ellshaha gelingt die Flucht nicht und schwer verletzt sinken beide zu Boden. Nach einigen Angriffen von mir und Smorgl und zahlreichen Ablenkungsmanövern gelingt uns allen erschöpft und schwer verletzt die Flucht.

Am Abend zaubern sie aus einer Flasche ein Haus nur aus Rauch und nicht mit ehrlicher Handarbeit erbaut. Glauben die wirklich, daß ich in so etwas rein gehe. Ich schlafe vor der Tür, doch mitten in der Nacht kommt ein Troll wieder. Berengar und Airanthana können sich in der Hütte verbarrikadieren. Ellshaha und ich fliehen auf unseren Reittieren. Trotz einiger Tricks und Lockversuche können wir den Troll nicht in eine magische Grube locken. Der frißt in Ruhe die verbleibenden Pferde und zieht dann von dannen.
Uns gelingt es rechtzeitig in das „Haus“ zu kommen. Trotz einigen Widerspruchs kommt Smorgl mit in die Hütte und unwohl schlafe ich im stehen neben der „Tür“.

31.10 Während ich auf Smorgl reite, führt Ellshaha sein Pferd und die anderen Beide schlürfen mit hängenden Köpfen zurück Richtung Daschar.
Am Abend holen sie wieder ihr sonderbares Rauchhaus aus der Flasche. Ich schlafe lieber wieder im Freien und nichts stört diese Nacht unsere Ruhe.

1.11 Am Morgen stürmt ein riesiger Waldbär auf uns zu. Airanthana spricht wieder so einen Zauber und blendet damit das Tier. Mit vereinten Kräften bringen wir dann den großen Brocken zur Strecke.
Gegen Mittag kommen wir endlich wieder in Daschar an. Meine Gefährten spendieren mir Essen und Trinken und so langsam fange ich an sie zu mögen..
Ellshaha wühlt den ganzen Tag in seinen Büchern rum und bringt in Erfahrung,
daß man Trolle mit Feuer bekämpfen kann.
Nach einem gemütlichen Abend mit Pfeife und Plürrebier, schlafe ich ruhig Schankraum ein.

2.11 Am nächsten Morgen gehen wir wieder zum Leseopa, aber der weiß immer noch nichts.
Zum Glück brechen wir diesmal schnell ohne viel Gelaber auf und treffen am Mittag wieder auf zwei altbekannte Trolle.
Doch diesmal sind wir besser gewappnet und die Drei heizen den Angreifern mit Feuer und Magie ordentlich ein. Die entscheidenen Hiebe gegen diese Unholde führe aber ich mit Blutschwinge und so haben die beide recht bald ihre letzte Regung getan.
Gegen Mittag kommen wir in Dachsstein an.
Die Bauern bauen aus Holz eine Palisade gegen Orkangriffe. Sieht ganz stabil aus für Menschenarbeit, doch noch lange nicht fertig.
Seit die Stadtwache mich sechzig Soldaten vorbei gekommen sind ist es ruhiger geworden. Der letzte kleine Orküberfall vor zwei Stunden konnte erfolgreich zurückgeschlagen werden. Meine Versuche den Trotteln von der Stadtmiliz etwas über Kampftaktik gegen Orks bei zu bringen erweisen sich als sinnlos.
Die „Retter der neuen Welt“, die den Dorfbewohnern vorher beim Kampf gegen Orks geholfen haben, sind zwei Tage vor den Stadtwachen spurlos verschwunden.
Obwohl ich die Nacht mit freudiger Hoffnung mit dem Ohr auf Blutschwinge verbringe, bleibt alles ruhig.

3.11.Am nächsten Morgen besuchen wir noch den Hof, der den lila Berobten lange als Hauptquartier diente. Wir finden nichts, obwohl meinen Gefährten der Hof irgendwie seltsam vertraut vorkommt.
Nun wollen meine Gefährten mal eben durch einen von Mo´s heimtückischen Armen und glauben wirklich, daß sie mich dazu überreden können mitten durch einen Fluß zu gehen. Als ihnen endlich klar wird, daß sie mich auf keinen Fall dazu bewegen können, ziehen sie alleine durch die Furt um neues über das Tor heraus zu bekommen. Ich verbringe den halben Tag damit ein wenig an einer Brücke zu bauen, vielleicht muß ich doch noch eines Tages über dieses Grauen, als meine Freunde ohne neue Weisheiten zurück kehren.
Etwas frustriert kehren wir zurück nach Dachsstein wo wir eine ruhige Nacht verbringen.

4.11. Unser Heimritt zurück nach Daschar verläuft ohne große Gefahren und nur ein erster Händler der Waren nach Dachsstein bringen will kreuzt unseren Weg.
Am Abend in Daschar besuchen wir schon wieder den Runenopa, der uns ganz aufgeregt erzählt, er habe einen Buchstaben, ja wirklich einen Ganzen, lesen können. Lonley heißt der Buchstabe und ist ein Name... Ja und weiter... wußte er auch nichts. In der Zeit in der wir kreuz und quer gereist sind und manche Schlacht geschlagen haben, liest der Kerl einen Buchstaben!
Müde und ein bißchen verwirrt über das erlebte der letzten Tage schlafe ich wiedermal im Schankraum am Südtor ein, gespannt was wohl die nächsten Tage bringen werden.