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

5.11. – 15.11.
Die Schattenjäger haben sich dazu entschieden dem Runenopa mehr Zeit zum Lesen zu geben, na wenn die meinen, daß es was nützt...
Ich muß nun sehen daß ich etwas für meinen leeren Geldbeutel tue, damit mich Djalaba Jumbanon, der Wirt der „Taverne am Südtor“ nicht vor die Tür setzt. Ich mache für ihn ein paar Botengänge, schleppe Säcke aus dem Keller und manchmal schmeiß ich unliebsame Gäste raus. Ich hoffe nur, daß ich meine Gefährten nicht eines Tages wegen schlechten Benehmen vor die Tür setzen muß, aber meist sind die ja ganz anständig.
Beim Arbeiten für ein paar Händlern auf dem Markt habe ich Bimbar Sinsala kennengelernt. Er ist Faßmacher und konnte meine Hilfe gut gebrauchen, da ich Fässer schon fast im Schlaf zusammen zimmern kann. Als Dank für meine Dienste durfte ich mir zwei eigene kleine Fässer in seiner Werkstatt machen.
Auf dem Markt habe ich alle Zutaten zum Bierbrauen eingekauft. Das Wasser ist hier etwas salzig und der Hopfen nicht ganz so gut wie der von Mama Griselda, aber daß von mir angesetzte Bier ist schon um Längen besser als das Gesöff was sie einen hier als Bier andrehen. Ich danke Porgor Faßreiter für das gute Gelingen.

15.11
Am nächsten Morgen treffe ich mich wieder mit meinen Gefährten und wir gehen zum „Großartigen-Weisen-Unendlich-Schlauen-Alten-Greis“ wie Ellshaha wohl sagen würde. Dieser hat sie nun nicht alle, natürlich nicht, aber ich sage da lieber nichts mehr da zu, sondern zwei Buchstaben „gelesen“. Sie heißen „Krächstum“, „Allnahbar“ oder so ähnlich. Er redet viel um den heißen Brei, um dann doch zu gestehen, daß er zu dämlich ist mehr zu lesen... aber in Beryl gibt es ganz tolle Bücher... gähn!
Als wir beraten was nun zu tun ist, bin ich von der Weisheit von Ellshaha überzeugt, denn er ist auch dafür lieber mit einer Karte über Land nach Beryl zu reisen, anstatt irgendwas am Magischen Tor zu machen, ohne die Folgen auch nur zu ahnen. Airanthana würde gerne ein bißchen mit der Magie des Tores rumspielen. Ich habe mir ein paar vernünftige Worte von Berengar erhofft, doch der stimmt diesem waghalsigen Ideen des kleinen Mädchens einfach zu. Wir können doch nicht einfach nach den Wünschen eines unerfahrenen Kindes handeln ...
...doch wir können und so machen wir uns auf die Reise zum Tor. Auf was habe ich mich da nur eingelassen...
Diesmal nehmen wir einen anderen Weg zum Tor und überqueren den Fluß mit einer anständigen Brücke aus Stein. Wenigsten etwas Gutes.
Zu unserem großen Glück kreuzen auch noch sechs Orks unsren Weg, von denen Smorgl und ich vier ein jähes Ende bereiten.
Den Abend verkriechen sich die Stadtmenschen wieder in Rauchhaus, während ich mich vor der Tür in meine dicken Felle hülle und nach ein paar Schluck guten Bieres selig einschlafe.

16.11
Am nächsten Tag erreichen wir ein kleines Wäldchen, was von zahlreichen Soldaten der Stadtwache umringt ist. Nach einem kurzen Gespräch mit dem Hauptmann Perda dürfen „wir“ „Schattenjäger“ passieren. Mitten in dem Wald ist ein riesiges Tuch, welches einen stadttorgroßen Bogen bedeckt. Airanthana reißt das Tuch einfach ab und ohne groß nachzudenken spricht sie das unheilvolle Wort „Allnahbar“. Der Raum zwischen dem Portal beginnt zu flimmern und man sieht auf der anderen Seite eine unheimlichen Wald schimmern.
Etwas entsetzt mache ich ein paar Schritte zurück. Da spricht sie schon die nächste Beschwörungsformel „ Krächztum“ und auf der anderen Seite flimmert ein tristes Ödland.
Nachdem sie wieder „Allnahbar“ gesagt hat, spazieren diese Wahnsinnigen ohne groß zu überlegen einfach durch das verdammte Tor. Ich bleibe allein mit Smorgl zurück, völlig unschlüssig was ich tun soll...
Da erscheint Ellshaha wieder und fragt, ob ich hier allein versauern will oder nicht. Schweren Herzens folge ich ihnen durch diese Hölle, den ich weis ja wie hilflos die drei ohne mich in der Fremde wären

und Freunde sollte man nicht im Stich lassen... Hastig gehe ich durch das Tor und eine entsetzliches Gefühl, als wenn man meinen Körper für einen endlosen Augenblick unter Wasser taucht geht durch meinen Leib, dann bin ich endlich auf der anderen Seite.
Während Berengar noch ein bißchen an den Runen des Tores rumspielt, geben die Anderen zu, daß sie absolut keine Ahnung haben wo wir sind. Somit versuchen wir erstmal die Gegend zu erkunden. Airanthana klettert auf einen Baum, um wenigstens ein bißchen Überblick über unsere Lage zu bekommen. Im Norden scheinen Berge zu sein und in östlicher Richtung könnte vielleicht der Rand des Waldes sein. An den letzten Funken Hoffnung klammernd gehen wir in diese Richtung. Nach einiger Zeit fallen zwei gar schreckliche Wesen über uns her. Sie haben grünbraune Schuppen, einen langen Schwanz und sehen irgendwie wie Rieseneidechsen auf Beinen aus.
Geschickt schwingen sie ihre Schwerter, doch wir können sie bezwingen. Voll des Mutes streckt Berengar sogar einen von ihnen nieder. Ich bin begeistert, wahrscheinlich hat er sich nun, da wir schon etwas länger zusammen reisen von meinem Kampfesmut überzeugen lassen. Doch noch im Tode sind die Viecher eine Gefahr, da sie in hunderte von ekeligen Stücken auseinander fetzen. Airanthana scheint irgendwie wahnsinnig zu sein und faselt mit ihrem Schwert in der Hand immer nur „Blut, Blut, ich will Blut“. Nach einer Zeit beruhigt sie sich wieder. Ich glaube das Ganze ist doch ein bißchen viel für das Mädchen.
Am Abend schlagen wir wieder unser Lager auf. Während die Anderen sich im Rauchhaus verkriechen, schlafe ich seelenruhig in meinem Schlafsack... bis mich Ellshaha aus meinen Träumen reißt. Er hat da was gehört und ich muß unbedingt mal nachsehen was da ist, weil er sich nicht traut. Grr, dafür weckt der mich. Um meine Ruhe zu bekommen schaue ich mich ganz genau um dieses verdammte Rauchhaus um und finde natürlich... nichts!
Da gehen die einfach so ohne groß nachzudenken durch ein magisches Tor in ein völlig fremdes Land und machen sich dann in die Hose, weil sie angeblich irgendwas gehört haben... die sollten lieber vorher ihren Kopf benutzen. Langsam glaube ich, daß die Wildnis nichts für diese hochschlauen Stadtmenschen ist.
Als Ellshaha dann auch noch rumzickt, versehe ich gar nichts mehr, schließlich hat er mich in seiner Wache um meinen Schlaf gebracht. Ich krieche wieder in meinen Schlafsack und schlafe nur schwer wieder ein.

17.11.
Ellshaha hat sich immer noch nicht von den Schrecken der Nacht erholt und gibt mir die Schuld dafür, daß er Angst im Dunkeln hat. Wie ein trotziges Kind will er nun nicht mehr mit mir „Kleinen“ reden. Ich weiß, daß ein paar Worte ihn nun auch nicht zur Vernunft bringen würden und somit erkläre ich ihm nicht, daß wahre Größe von innen kommt und ich über dreimal so alt bin wie er.
Schweigend reiten wir weiter. Als die Sonne ihren höchsten Punkt erreicht hat, machen wir eine Rast. Airanthana klettert auf einen Baum um zu schauen wohin uns unser Weg geführt hat. Plötzlich kracht der Ast auf dem sie stand und von der Krone des Baumes stürzt sie hinab. Ich stürme los um sie aufzufangen, doch sie gleitet langsam wie eine Feder zu Boden. Ein Schauer läuft mir über den Rücken, brr diese unheimliche Magie.
Wenig später erreichen wir das Ende des Waldes und treffen auf eine Straße die von den Bergen im Norden zu einer Ebene im Süden führt. In der Hoffnung, daß wir das Tor irgendwann wieder finden, ritzt Berengar ein Zeichen in einen Baum. Wenn wir dann eines Tages mit viel Glück diesen Baum unter vielen Bäumen des Waldes wieder finden, dann müssen wir nur noch einen Tag lang kreuz und quer durch den Wald und sind schon bei dem Portal. Naja wir werden sehen. Nur kurze Zeit folgen wir dem Weg Richtung Norden, da treffen wir schon auf einen Händler. Ellshaha plappert gleich mit lockere Zunge los und erzählt dem Händler, daß wir nicht die geringste Ahnung haben wo wir sind und wohin diese Straße den wohl führt. Wir drei schauen uns an und schütteln nur mit dem Kopf über Ellshaha´s für einen Laran Priester tölpelhaftes Wortgeschick.
Der Händler guckt kurz etwas verwundert, erklärt uns aber dann, daß es nach Norden zu Alanwida geht, wo die Zwerge wunderbare Waffen schmieden. Oh ja, dieser Mensch weiß Zwerge und ihre Arbeit zu schätzen. In südlicher Richtung geht es Briton und Ogertal. Nachdem der Händler verschwunden ist ziehen wir weiter die Straße entlang nach Süden, bis wir am Abend auf ein Gasthaus treffen. Ellshaha spricht noch immer nur das Wichtigste mit mir und ich weis nicht so recht, ob mich das bekümmern soll, den ich trinke ganz in Ruhe einige Humpen gutes Zwergenbier und schlafe glücklich ein.

18.11
Der heutige Tag vergeht ohne besondere Ereignisse. Als wir so dahin reiten, reden die anderen über die Freien Fürstentümer, in denen wir uns wohl befinden, ihre Geschichte und anderen langweiligen Kram, während ich voller Sehnsucht an die gar nicht so ferne Heimat denke.
Am Abend machen wir unser Lager und auch die Nacht vergeht so ruhig und gefahrlos wie der Tag.

19.11
Nach einem langen Ritt, mein Po tut schon vom vielen sitzen ein bißchen weh, treffen wir am Abend des nächsten Tages auf etwas sonderbares. Mitten auf dem Weg steht eine Art Stadttor, aber ohne Stadt. Zwei kleine Türmchen und kein richtiges Tor, sondern nur ein bunt angemalter, armdicker Holzstock, der über der Straße hängt. Bevor ich meine Gefährten groß fragen kann, was das den soll, erscheinen zwei Männer in prächtiger Rüstung, welche man sicher gut auf Festen von Adeligen tragen kann, aber nach einem richtigen Kampf wären die Zwei sicher erstmal eine Woche lang am Rüstung polieren.
Die Beiden stellen uns ´nen Haufen Fragen und schreiben jedes Wort fein säuberlich auf. Nun weiß ich wie die beiden Milchgesichter ihren Tag rum bekommen. Und dann kommt die Höhe, sie verlangen drei ganze Goldstücke pro Kopf nur dafür, daß sie uns vorbei lassen in ihr sonderbares Trionisches Reich. Grimmig, daß meine Gefährten ohne groß zu verhandeln zahlen, denke ich mir, daß sind ja wirkliche schöne Wegelagerer.
Die Nacht verlief ohne große Aufregung, kein Wunder, wo wir doch nun im Reiche der prächtigen Jungs sind.

20.11
Am nächsten Tag reisen wir weiter durch dieses sonderbare Reich. Manche der Büsche am Wegesrand scheinen in runder Form beschnitten zu sein und die ordentliche verlegte Pflasterstraße scheint sauberer als so manche frisch gefeudelte Gaststube am Morgen zu sein. Ellshah fühlt sich wohl in diesem gut sortierten Land und nichts stört unsere Nachtruhe. Mir kommt das Ganze etwas krankhaft vor.

21.11
Der Tag führt uns durch etwas unberührter Gegenden und man hat nicht mehr das Gefühl, daß hinter jedem Baum einer mit einem Reisigbesen steht und sofort die Straße kehrt sobald man weg ist.
Nun wo wir in Ellshaha´s Augen wohl zurück in der Wildnis sind fängt er wieder an wie ein Kind rumzuzicken. „Nein, ich mach meine Wache nicht!“ Ich laß mich davon nicht stören und wecke ihn einfach nach meiner Nachtwache, den ungezogenen Jungs darf man auch nicht alles durch gehen lassen.
Er kommt aber trotzig nicht zur Wache raus und somit verkrieche ich mich hinter einem Busch um nicht gleich Opfer eines vorbeiziehenden Straßenräubers zu werden.
Mitten in der Nacht weckt mich Berengar, er habe da ein Geräusch gehört. Da er in letzter Zeit viel Mut bewiesen hat und ich ihm für seine stets heilenden Hände sehr dankbar bin, stehe ich auf um ihm zu begleiten, auch wenn man mich wiedermal um meinen wohl verdienten Schlaf bringt.
Zusammen mit Airanthana folgen wir Spuren, die in den Wald führen.
Mitten im Wald finden wir eine Grube, die mindestens dreimal so tief ist wie ich groß bin.
Das Mädchen will einen Zauber auf uns sprechen, doch ich kann es ihr zum Glück noch ausreden. So segeln nur die beiden leicht wie eine Feder zu Boden. Natürlich haben sie vor lauter Magie nicht überlegt, wie sie da wieder raus kommen sollen und so gehe ich und hole von Smorgl mein Seil.
In der Grube finden die Zwei auch Ellshaha, der Mitten in der Nacht allein durch den dunklen Wald gestolpert ist und natürlich die erstbeste Fallgrube „gefunden“ hat. Aus dem Kerl soll man noch schlau werden. Manchmal denke ich er sollte sich doch lieber in seinem Tempel hinter Altpapier verkriechen, so wieder der Runengreis.
Als ich den anderen hoch helfe, steht plötzlich ein Ungetüm mit zwei Köpfen vor mir und schwingt eine riesige Keule. Ich kann ihm einen guten Hieb mit Blutschwinge verpassen und somit eine klaffende Wunde zu führen. Letzten Ende bringt Airanthana ihn aber mit einem Zauber zu Strecke. Wie wild stochert sie danach mit ihrem Schwert im Kadaver des Vieches herum und eine Träne läuft

ihr über das Gesicht. Ich denke die kleine bräuchte mal ein bißchen Ruhe, die ganzen Kämpfe zehren doch an ihren Kräften.
Ellshaha macht nun seine Wache. Na endlich, warum nicht gleich so und ich krieche zurück in meinen Pennsack.

22.11
Am Morgen sieht das Mädchen aus wie eine Untote aus der schlimmsten Gruselgeschichte. Sie hat die ganze Nacht nicht geschlafen und erzählt uns, daß das Schwert, daß sie bei sich hat mir ihr spricht und in ihrem Kopf nach Blut schreit. Nun wird mir einiges klarer. Sie wollte schon versuchen es weg zu geben, doch die Stimme in ihrem Kopf ist nicht los zu werden und es hat ihr sogar gedroht. Ich schlage ihr vor dieses verdammte magische Schwert einfach nach Dangar zu bringen wo die Zorgnar-Zwerge es sicher zu Klump schmelzen würden, doch irgendwie will sie sich auch gar nicht davon trennen. Da versteh einer noch die Zauberer.
Ellshaha drängt uns zum Aufbruch. Hoch erfreut denke ich mir, hoho ein Mann der Tat, ist das noch der Weise, den ich damals in Daschar kennen gelernt habe und der mir bei unsere ersten Begegnung fast die Ohren blutig geredet hat.
Gegen Mittag kommen wir in ein kleines Dorf , wo wir ein paar Speisen kaufen, dann aber auch recht bald weiter reisen
Am Abend schlagen wir wiedermal unser Lager auf. Airanthana bietet Ellshaha an durch zu schlafen, da sie zwei Wachen machen will. Ich denke mal sie hofft auf Blut für ihr verdammtes Schwert, doch die Nacht vergeht ohne einen Tropfen Blut für die Zwei.

23.11
Der Tag vergeht und am Abend kommen wir in der großen Stadt Beryl an. Die Straßen wirken hier wieder wie frisch gefeudelt und nicht ein Sandkorn liegt irgendwo rum. Die Häuser sind in Reihe und Glied angeordnet. Kein bißchen Gemütlichkeit ist in diesen Straßen. Wie ich erfahren habe, soll ein Viertel der Stadt nur aus Häusern voller Büchern und Klugschnackern bestehen. Die einzige Hoffnung ist das hier neben Menschen und Elfen auch meine Schwestern und Brüder vom Volke der Zwerge zu Hause sind.
Diese Nacht werden wir wiedermal ausgeraubt, als uns der Gastwirt einer Herberge ein Gold pro Kopf abknüpft.
Das Bett ist ein wenig groß, doch schlafe ich doch recht schnell ein.

24.11
Am nächsten Tag gehen wir zu Leopold, der wohl der große Chef über all die Bücher und Zettelkram der Stadt ist. Sein gepflegter Bart macht ein netten Eindruck, doch sein spitzer Zinken mitten im Gesicht und die geschwollene Art zu reden machen alles wieder zu Nichte.
Er erzählt uns von einem Auftrag, den wir für ihn erledigen sollen. Es geht um ein geheimnisvolles Tal im Drachenkamm in dem einst Grauelfen lebten. Von dort sollen wir altes Papier für ihn mitbringen. Um den Weg zu finden überreicht er uns eine Karte. Als Lohn würde er sich auch mal unsere Runen angucken und wir dürften alles behalten, was wir uns auf der Reise mühselig erkämpfen. Alle Versuche noch einen vernünftigen Preis mit ihm aus zu handeln werden von Beregar und Ellshaha abgeblockt. Nun wußte ich wie schwer es Airanthana einst hatte, als sie mir in der Taverne am Südtor von ihrem Kummer mit den zwei Priestern erzählte.
Danach redet Leopold noch viel über alle Möglichen Zettel und Schriftstücke und wir müssen auch noch irgendwas unterschreiben. Ich höre schon gar nicht mehr richtig zu und denke nur, wann kommen wir endlich weg hier.
Zum Glück brechen wir noch am Mittag des Tages auf und ein eisiger Wind weht uns um die Nase. Und somit schlaf ich friedlich in der Nacht wieder kostengünstig unter freien Himmel, obwohl es trotz der dicken Felle ein wenig kühl wird.

25.11
Heute machen wir unsere ersten Schritte auf dem Paß durch den schneebedeckten Drachenkamm. Hinter ein paar Felsbrocken versucht ein Rudel von sieben Wölfen uns anzufallen. Smorgl und ich können zwei der Wölfe erlegen und auch Berengar, der mir zweimal mit seinen heilenden Händen zur

Hilfe eilt, erlegt zwei der Bestien. Ich bin immer wieder überrascht über die verborgenen Talente dieses Kerles.
Die anderen Beiden bestehen mit Mühe und Not gegen den Rest und so können wir, nachdem Berengar unsere Wunden versorgt hat weiter ziehen.
Am Abend holen die Drei wieder ihr Rauchhaus aus der Flasche und ich kuschle mich mit meinen Fellen an Smorgl an.

26.11
Gegen Mittag des Tages treffen wir auf einen kleinen Pfad der von unserem Paß abweicht. Diesen folgen wir, bis er uns zum Rande eines kleinen Tales führt. Auf dem Weg dahin wurde es schon immer wärmer und als wir an den Klippen des Tales stehen blicken wir auf ein grüne Frühlingswiesen. Auf den Wiesen ziehen Herden von Schafen dahin, die größer sind als Berengars Pferd. Mit durch das Land zieht sich eine Felspalte, als wenn Erog Erdvadder im Zorn den Boden aufgerissen hätte. Wir reisen durch die Ebene in Richtung Norden wo wir laut Karte einen Tempel vermuten. Am Abend finden wir in der Nähe ein Gatter mit drei Dutzend Riesenschafe.
Wir kommen mit einem Steinriese, der mit Felsen nach uns wirft, wahrscheinlich um auf sich aufmerksam zu machen ins Gespräch und merken das er nicht im geringsten so böse ist wie er aussieht. Er erzählt uns, daß er Holt heißt und er genau so gerne wie seine Eltern Geschichten mag. Ohne so recht zu ahnen, auf was wir uns da einlassen folgen wir ihm...