„Grimbors Reisenotizen,
Der Stoff aus dem Geschichten sind III / IV “

26.11
Ab Mittag des Tages folgen wir einen kleinen Pfad der von unserem Paß abzweigt. Auf dem Weg öffne ich meine Fellweste immer weiter bis ich sie dann sogar ganz ablege, da es aus unerklärlichen gründen immer wärmer wird und als wir an den Klippen des Tales stehen blicken wir auf ein grüne Frühlingswiesen mit im November.
Auf den Wiesen ziehen Herden von Schafen dahin, die größer sind als Berengars Pferd. Mitten durch das Land zieht sich eine Felsspalte, als wenn Erog Erdvadder im Zorn den Boden aufgerissen hätte. Wir reisen durch die Ebene in Richtung Norden wo wir laut Karte einen alten Tempel vermuten. Am Abend finden wir in der Nähe ein Gatter mit drei Dutzend Riesenschafen. Wem mag diese Herde wohl gehören?
Plötzlich werden wir von Steinen beworfen, erspähen aber schnell von wem sie kommen. Ein Steinriese wollte so ein wenig Aufmerksamkeit erregen, was er auch gut geschafft hat. Nach kurzer Zeit kommen wir mit ihm ins Gespräch und merken das er nicht 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 in die Höhle, wo seine Eltern hausen. Der Pfad in der Höhle führt an einer Felswand vorbei, wo der Fluß, der sich durch das ganze Tal zieht, hoch oben aus dem Stein hervor springt.
In der Wohnhöhle der Riesen wird mir dann plötzlich klar, daß Holt mit seiner dreifachen Zwergengröße nur ein Riesenjunge ist, denn dort an einem großen Steintisch, unter dem ich mit Smorgel ohne große Mühen durchreiten könnte, wenn sich da nicht dieser grausige Höhlenbär schnarchend umher wälzen würde, sitzen zwei Riesenkerle und ein Riesenweib, die mehr als viermal so groß wie ich sind. Ich glaube ich habe mich noch nie so klein gefühlt! In der Hölle sind noch drei Schlafnischen und ein Steinthron, doch alles nur grob in den Stein gehauen. In der Ecke treibt sich ein Mensch mit bunten Klamotten herum, der zwar nicht überglücklich, aber auch nicht sonderlich verschüchtert ist. Wir erfahren, daß es Franzis, ein Barde ist, der „Gast“ bei den Riesen sei und gut Geschichten erzählen könne. Viel mehr als der Barde erweckt eine riesengroße Kiste und ein Weg in den hinteren Teil meine Neugier, doch als die dröhnenden Stimmen der Riesen „Geschichten hören“ durch die Höhle hallt, traue ich mich vorerst doch nicht weiter nach vorn. Kaum hatte ich damit angefangen zu grübeln, ob ich es wagen soll eine Geschichte zu erzählen und ihre Aufmerksamkeit auf mich zu lenken, da schubst mich auch schon einer der Riesenkerle mit seiner Pranke von Smorgel herunter. Scheppernd falle ich auf den Rücken und liege hilflos am Boden. Das Grölen der Riesen läßt die Halle erbeben. Mutig erhebt Berengar seine Stimme und erzählt so manche Geschichte. Doch Berengar mag ein weiser Mann sein und auch ein mutiger Gefährte, doch Geschichten erzählen ist nicht gerade sein Talent. Schon bald sind die Riesen gelangweilt und werden uns überdrüssig. Da spricht Ellshaha zu den Riesen und fordert etwas zu Essen, wie es nach Gastrecht Brauch ist. Ich zucke ein wenig zusammen bei soviel Dreistigkeit. Die Riesen verhöhnen ihn nur dafür. Während dessen habe ich mich wieder auf Smorgel gehievt und fordere die Gefährten auf die Höhle der Riesen zu verlassen, bevor wir noch ihren Zorn erregen. Ich reite voran, während mir die Anderen nur zögerlich folgen.
Als wir wieder bei der Quelle außer Sichtweite der Riesen sind klettern die Anderen hinauf, um alles zu erkunden. In Stein gehauene riesengroßen Stufen führen zu beiden Seiten zu der Quelle hinauf. Das Ganze sieht wie eine Art Tempel oder Altar aus, doch die schäbige Handarbeit läßt sich nicht im geringsten mit den prächtigen Steinmetzarbeiten der Eiszwerge vergleichen.
Ich warte unten auf Smorgl und treibe sie zur Eile an, da ich keinen Streit mit den Riesen will. Doch da kommt Holt schon den Gang entlang und brüllt uns an was wir hier noch wollen. Wir erzählen ihm, daß wir uns verlaufen haben und er läßt uns davon reiten, aber nicht ohne ein paar Steinbrocken, die er uns noch gelangweilt hinterher wirft.
Endlich ! Wir sind aus der Reichweite der Riesen und reiten in angenehmer Entfernung den Fluß, der nach unserer Karte „Reisender“ heißt, den Felsen entlang nach Süden. Am Abend zaubert Airanthana wieder einmal das verhexte „Rauchhaus“ aus der Flasche. In meiner Nachtwache kommt ab und zu eines dieser Riesenschafe grasend vorbei, doch sonst geschieht nichts. Erschöpft krieche ich in meinen Schlafsack und schlafe schnell ein, während Ellshaha über uns wacht.

27.11.
Den Tag über reiten wir weiter die Klippen entlang und nichts außer ein paar Riesenschafe, an die wir uns nun auch gewöhnt haben, stört unsere Ruhe. Ich fürchte, wenn ich eines Tages wieder durch die Hügellande von Horagx reise werden mir die Schafe dort irgendwie winzig erscheinen.
Auch die Nacht vergeht so ereignislos wie der Tag.

28.11.
Am nächsten Tag reisen wir weiter nach Süden, doch reiten wir entlang der Spalte, um die Überbleibsel von Aldes Heim zu finden, welches auf unserer Karte verzeichnet ist. Unsere Suche bleibt vorerst erfolglos, doch an anderen Uferseite erblicken wir einen Erdrutsch der einen riesigen

Schäden freigelegt hat. Airantha behauptet, daß es ein Drachenschädel sei. Ich habe zwar noch nicht viele Drachenschädel gesehen und von der Größe her könnte es sein, doch erinnert seine Form irgendwie mehr an eine riesengroße Eidechse.
Nachdem die Sonne schon einige Zeit ihren höchsten Stand erreicht hat endet der Fluß an einem übelriechenden See an dessen Ufern einige Ruinen freigelegt wurden. Zwischen den stark zerfallenen Häusern führte einst eine Straße entlang. Ich steige von Smorgl unter betrachte das Ganze genauer. Die Erde scheint mit unnatürlicher Kraft von den Ruinen gefegt worden sein, wie mit einem göttlichen Wunder oder doch gar Magie? Die Überreste der Gebäude lassen noch verspielte Ornamente und zerbrechliche Schnörkeleien erkennen, wie sie Elfen verwenden um dem Stein den Schein von Leichtigkeit zu geben. Damit berauben sie dem Stein seiner kraftvollen Ausstrahlung, ein Schandtat, die ein Zwergensteinmetz niemals tun würde.
Am besten erhaltenden Gebäude hat jemand ein großes Zelt aufgestellt. Hier schreckte der gute Berengar einen Mann mit goldenen lockigen Haar auf, der an das Leben in der Wildnis wohl noch nicht ganz gewöhnt war. Richard, so nannte er sich, schien sehr glücklich, daß seine Einsamkeit nun ein Ende hatte und erzählte uns bereitwillig, daß er mit Elana, Kischa, Franzi und Dirk, der nach den Schilderung Richards wohl fast ein göttlicher Held sein mußte, unterwegs sei um das Tal zu erkunden.
Auch sie haben ihren Auftrag von Leopold aus Byril bekommen. Dieser hinterlistige Priester hat einfach mehre Leute angeheuert um auf Nummer sich zu gehen. Mir kam der Scheinheilige mit seiner spitzen Nase und den ganzen Papierkram eh nicht ganz geheuer vor!
Richard erzählte, daß Dirk mit seiner Zauberkraft das Dorf von Erde befreit hat und sie Fundstücke geborgen hatten. Neben allerlei Plunder wie Scherben und rostiges Werkzeug, hatten sie auch mehrere Edelsteine gefunden.
Dirk sei dann mit den Anderen weiter Richtung Süden gezogen, um daß Tal weiter zu erkunden. Richard ließen sie zurück, damit er auf die Fundstücke und ihre Sachen aufpassen sollte. Wahrscheinlich waren sie auch froh den Klotz am Bein los zu werden.
Als Airanthana ihm erzählte, daß wir Franzis bei den Riesen getroffen haben, war er ganz verwundert, denn sie waren nie bei den Riesen im Norden gewesen und Franzis sei mit Dirk nach Süden geritten.
Als wir beschließen weiter Richtung Süden zu reiten, sagt Richard, daß er mit uns will um „seinen“ Dirk zu suchen. Ich denke er hat einfach Angst länger allein zu bleiben. Doch von uns hat keiner was dagegen und so reitet er mit uns.
Am späten Nachmittag kommen wir am Ende des Tales an eine Felswand, in die der algenüberwucherte, stinkende See hinein fließt. Am Rande des See´s finden wir Spuren, als wenn ein Ungeheuer etwas über das Ufer in den See gezerrt hat. Bei genauen Betrachten verkündet Berengar, daß es sich doch eher um ein Floß oder ähnliches gehandelt haben muß, welches hier ins Wasser geschoben wurde. Wenn er meint, aber man kann bei Mo´s Kreaturen nicht vorsichtig genug sein.
Um zu sehen wohin der See im Berg führt, entschließt Berengar sich lebensmüde dazu seinen Plattenpanzer ab zu legen und hinein zu schwimmen. Er schnürt sich zwar ein Seil um den Leib, aber wie sollen wir ihn nur zurück ziehen und retten, wenn sich ein Monster aus den tiefen des Gewässers über ihn her macht.
Todesmutig oder doch eher wahnsinnig springt ein fast nackter Berengar in die Fluten und schwimmt durch den finsteren Schlund in die Höhle. Als wir ihm schon über zwei Seillängen Leine gegeben haben, fängt es am anderem Ende wie wild an zu zerren. Mit vereinten Kräften ziehen wir unseren Freund so schnell es geht zurück.
Voll außer Atem berichtet er uns von seinen Erlebnissen.
Der See führt in eine große Halle in der mehre Säulen bis an die Decke ragen. Als er einen Lichtzauber wirkte, sah er mit Schrecken, daß die ganze Decke der Grotte mit Riesenspinnen bedeckt war, die sich so gleich über ihn her machten. Hätten wir ihn nicht raus gezogen wäre sein Leben wohl verwirkt gewesen.
Ellshaha glaubt, daß Dirk und seine Freunde ein Floß gebaut und damit die Grotte erkundet haben.
Er hält das für eine großartige Idee und möchte auch ein Floß bauen ihnen nachzueifern. Wo es Holz dafür gebe wisse er auch schon, denn wir hatten nicht unweit von hier ein kleinen Birkenhain am Rande der Schlucht erblickt.
Für mich war das alles ein großen Schwachsinn. Der hinterlistige Leopold hatte uns für unsere Dienste keinen wirklichen Lohn versprochen, sondern nur, daß wir alles behalten durften was wir finden. Wir hatten schon einiges über die Grauelfen in Erfahrung gebracht und mit Richards Fundstücken hätten wir unseren Auftrag auch irgendwie erfüllt, damit Leopold für uns diese Runen entziffere. Warum sollten wir uns in diese düsteren Gewässer begeben, ohne zu wissen was da kommt. Große Schätze waren in diesem Tümpel sicher nicht zu finden, sonder nur den Tod.
Auch wenn sie den ganzen Birkenhain abholzen würde um ein Floß zu bauen, würden sie Tage dafür brauchen und kein Floß zustande bringen, welches sie alle trägt. Ich war mir sicher, daß sie am nächsten Tag feststellen würden wie unsinnig ihre Pläne waren und mit mir zurück reiten würden.

Am Abend bringt Airanthana noch Richard zum staunen, als sie das verfluchte „Rauchhaus“ aus der Flasche holt. Voller Freude wieder in einem Bett schlafen zu können geht er mit den Anderen ins Haus. Als ich meine Wache halte höre ich immer wieder Gerede und Gezanke im „Rauchhaus“ . Einer nach dem andren, bis auf das Mädchen,

kommt heraus und legt sich unter freien Himmel schlafen, da Airanthana wieder einmal Selbstgespräche mit ihrem verdammten Schwert führt.
Nach meiner Wache lege auch ich mich in meinen Schlafsack. Doch ich kann lange Zeit nicht einschlafen und wache immer wieder auf, voller Ungewißheit, was der nächste Tag wohl bringen mag.

29.11
Nachdem man eine Nacht darüber geschlafen hat sehen viele Dinge doch am Morgen gleich ganz anders aus und so hoffte ich, daß sich meine Gefährten noch besonnen haben.
Doch Airanthana hat es sich in ihren Trotzkopf gesetzt in diese Höhle zukommen und es ihr ist völlig egal ob sich unsere Gemeinschaft dafür trennen müsste. Was mit mir geschieht ist unwichtig, nur was diese Höhle an Geheimnissen noch verbarg.
Auch Ellshaha hat sich dazu entschlossen und will nicht umkehren ohne die Höhle erforscht zu haben. Nur der gute Berengar ist noch hin und her gerissen zwischen seiner Neugier und dem Bedauern die Gemeinschaft zu zerreißen.

So machen sich die anderen daran mit ihren Dolchen mühsam die Birken abzuschneiden.
Ich blicke nur zu und denke mir, eine Zauberin, zwei Priester und der unerfahrene Richard, wie wollen die ein Floß bauen, wenn sie es nicht einmal vermögen Bäume zu fällen.
Mühselig fällt ein Bäumchen nach dem anderen. Ich schaue nur belustigt zu.
Dann gegen Mittag bekommt Richard einen großartigen Gedanken. Er reitet zum Lager und holt von ihren Werkzeugen eine Axt. Nun geht die Arbeit schneller voran und Hieb um Hieb lichtet sich das Wäldchen.
Ich fange langsamer wieder an zu grübeln. Was ist, wenn sie doch ein Floß gebaut bekommen? Soll ich sie wirklich alleine ziehen lassen? Doch was soll ich tun? Meine Angst bezwingen und mit ihn in dieses finstere Gewässer? NEIN ! Nur weil meine Gefährten dem Wahnsinn verfallen sind muß ich ihnen nicht blind folgen. Das Floß was sie bauen wird nicht einmal Airanthana tragen und mich schon gar nicht. Ich würde jämmerlich ersaufen wie ein Stein. Einen schrecklicheren Tod kann es wohl nicht geben!
Ich versuche wieder auf meine Gefährten einzureden, daß wir doch schon eine Menge gefunden haben, wir den großen Schädel untersuchen könnten oder bei den Riesen mehr erfahren könnten. All mein Reden hilft nichts und stößt nur auf taube Ohren. Oh diese verdammten Dickköpfe!
Am Abend haben sie dann einen Haufen Holz zusammen geschnürt, daß aber nicht einmal einen von ihnen trägt. Kurzer Hand beschließen sie nur ihre Sachen darauf zu legen und Morgen früh in ihr ungewisses Schicksal zu schwimmen.
Schweren Herzens gebe ich auf sie davon abzuhalten und mir wird klar, daß sich nun unsere Wege unwiderruflich trennen werden. Wahrscheinlich werde ich meine Gefährten nie wieder sehen, da sie jämmerlich in dem Tümpel ertrinken werden.
Doch was soll mit mir geschehen? Was werde ich nun tun? Mir wird klar das ich mit meinen Gefährten auch mein Hab und Gut verlieren würde und so fordere ich von Airanthana meinen Anteil vom gemeinsamen Schatz.
Nur mit viel hin und her, Gezicke und Gezeter übergibt sie mir widerwillig 100 Goldstücke, als wenn ich nicht auf meinen gerechten Teil bestehen würde, sondern sie bestehlen würde.

Ich gebe die Hoffnung noch nicht auf und so verspreche ich meinen Gefährten noch einige Tage mit ihren Pferden hier zu verweilen und wenn sie dann nicht wieder kommen ein letztes Mal in fünf Tagen am Ausgang der Schlucht auf sie zu warten.
Airanthana holt wieder ihr verfluchtes „Rauchhaus“ aus der Flasche, doch keiner der Anderen folgt ihr hinein, da sie lieber unter freien Himmel schlafen als sich von ihrem Gerede den Schlaf rauben zu lassen.
Bis auf Airanthana Gebrabbel, welches aus dem „Rauchhaus“ dringt, stört nichts meine Wache.
Betrübt schlafe ich ein mit dem Wissen, daß der nächste Tag kein fröhlicher sein wird.

30.11.
Zu Frühstück bekomme ich kaum ein Happen herunter, mit der unguten Gewißheit, daß wir uns nun trennen werden. Nachdem sie ihr Sache auf das winzige Floß gelegt haben, schüttele ich jeden von ihnen noch mal die Hand und wünsche ihnen viel Glück, auch wenn ich befürchte, daß es nichts nützen wird.
So schwimmen meine vier Gefährten mit dem Floß durch das modrige Gewässer in den finsteren Schlund. Ein Schauer läuft mir über den Rücken als ich sie ein letztes Mal sehe, bevor sie in der Höhle verschwinden. Nur wenige Augenblicke erschallt Geschrei und Kampfeslärm. So sehr ich mich auch bemühe ich kann nichts erblicken. Ach könnte ich ihnen nur helfen. Mir scheint es eine Ewigkeit bis der Kampf vorbei ist. Als ich nach ihnen Rufe schallt nur leise eine Antwort heraus, doch scheint sie alle noch wohl auf. Wenig später dringt nur noch das unheilvolle Gurgel und Glucksen des Sees an meine Ohren und ich bin ganz und gar von meinen Gefährten getrennt.
Ach ihr verdammten Dickköpfe, ich hoffe ich sehe Euch wieder!
Den Rest des Tages verbringe ich damit an dem Ufer des unheimlichen See´s unruhig auf und ab zu laufen immer wieder in den Höhlenschlund zu starren mit der Hoffnung, daß meine Freunde doch

noch einsichtig werden und zurück kehren. Doch nichts dergleichen geschieht und so wickle ich mich in meinen Fellschlafsack und schlafe nach etlichem hin und her wälzen endlich ein.

1.12. Ohne das jemand meiner Freunde über meinen Schlaf gewacht hat, stehe ich
am nächsten Morgen unbeschadet wieder auf. Naja, soviel unsicher als wenn Ellshaha Wache hält habe ich mich auch nicht gefüllt. Doch ich vermisse es jetzt schon, wie er mich fast jede Nacht wegen irgendwelcher Kleinigkeiten weckt.
Ach hätte ich die Gefährten nur davon überzeugen können bei mir zu bleiben. War ich zu grob mit ihnen? Hätte ich es ihnen anders sagen sollen? Hätte ich sie nicht allein in die Gefahr ziehen lassen soll? Schwachsinn! Die haben mich hier allein zurück gelassen, obwohl sie wussten, dass ich ihnen nicht folgen konnte! Also lass das ganze Gegrübel. Sie haben selber schuld!
Der Tag zieht sich fast endlos dahin und jedes Geräusch in der Nacht läst mich aufhorchen, ob meine Freunde nicht zurück kehren. Doch ich bleib allein in meiner Einsamkeit.

2.12.Am nächsten Morgen halte es nicht mehr aus tatenlos zu warten, dass meine Freunde zurück kehren und so mache ich mit Smorgl einen Ausritt zu den Ruinen. Bei dem Zelt von Richards Leuten packe ich alles zusammen was für diesen Leo aus Byrel von Wert sein könnte. Kaputtes Werkzeug, Scherben und anderen Plunder. Na wenn er es gebrauchen kann, Hauptsache er zahlt dafür.
Die Pferde und alles andere von Richards Ausrüstung packe ich auch ein, man weiß ja nie.
Am Abend kehre ich zurück zum Lager am See, doch noch immer kein Zeichen von den Gefährten. Wo bleiben die nur? Es ist ihnen doch nicht wirklich was passiert? Zwei Priester, ein lockiger Jüngling und ein Mädchen, welchen Gefahren können sie trotzen und welche kosten ihnen das Leben? Kann ich noch irgendetwas für sie tun als hoffen und bangen? Verdammte Axt! Wenn sie bis Morgen nicht zurück sind werde ich zum Pass reisen und hoffen, dass sie einen Pfad dahin gefunden haben.
Lange sitze ich noch wach und warte bis ich dann endlich lange nach Mitternacht meine Ruhe finde

3.12. Am Morgen packe ich alle Sachen zusammen und verschnüre sie gut auf den Pferden. Immer wieder verzögere ich meinen Abreise heraus und blicke zu den Höhlen. Schweren Herzens breche ich dann endlich auf und schaue immer wieder zurück bis der verdammte See und das Ende der Schlucht ganz im Nebel hinter mir verschwinden.
Ich treibe Smorgl zur Eile an, da ich so bald wie möglich am Pass sein will um mit meinem letzten Funken Hoffnung auf meine Freunde zu warten. Bis zum Abend streifen nur ein paar verstreute Riesenschafe meinen Weg. Ein Glück das nicht eine lebende Rieseeidechse, von der wir nur das Skelett erblickt hatten, meinen Weg kreuzt. Ohne die Gefährten und besonders Berengars heilenden Händen wäre es doch ein ganzen Stück Arbeit sie zu bezwingen. Wie soll ich nur an den Riesen vorbei kommen? Schließlich bin ich nicht gerade ein Leisetreter, aber in der Nacht im Schutze ihres Geschnarches wird es mir schon irgendwie gelingen. Ach Grimbor, hör auf mit dir selbst zu reden , du wirst das schon schaffen!
Da plötzlich höre ich Stimmen im Nebel und wie ein Wunder erscheinen meine erschöpften Freunde! Airanthana und Ellshaha, der unter Ächzen und stöhnen Berenger mit sich schleppt. Voller Freude schließ ich Ellshaha und Airanthana in meine Arme. Ich bin überglücklich!“ Doch dann trifft mich der Kummer wie ein Schlag! Der gute Berenger ist tot.
Oh nein, hättet sie sich nur niemals in diese Gefahr begeben!
Wir schlagen unser Nachtlager auf und müde und erschöpft schlafen die Beide recht bald ein. Ich halte solange Wache wie ich kann. Hin und her gerissen zwischen der Wiedersehensfreude und dem Verlust des guten Berengars.
Diese Nacht stört nichts den wohlverdienten Schlaf meiner Freunde.

4.12. Am nächsten Morgen packen wir unsere Sachen und brechen wieder gemeinsam auf. Den Leib des guten Berengar binden sie auf sein Pferd, in der Hoffnung, dass sie in Byril noch irgendwas für ihn tun können. Ich denke, ich werde Berengar sicher sehr vermissen, doch würde ich es nie wagen ihn von der Seite seines Gottes zurück zu holen. Wir werden sehen was die Zukunft bringt und ich will ihnen in dieser finsteren Zeit nicht den letzten Funken Hoffnung rauben. Mit gedrückter Stimmung reiten wir die Schlucht entlang bis wir zu ihrem Ende kommen wo der „Wanderer“ entspringt. Im Galopp an den Höhlen der Riesen vorbei, doch der Riesenjunge Holt erblickt uns und wirft uns noch ein paar Steine hinterher, welche zum Glück alle ihr Ziel verfehlen.
Wenig später lesen wir Richard von der Straße auf. Er erzählt, dass er den Fluss gefallen ist und wie ein Wunder wieder auf der anderen Seite der Schlucht ins Netz der Riesen fiel. Als Ellshaha ihm die traurige Kunde überreicht, dass auch all seine Freunde den Tod gefunden haben, sogar sein geliebter Dirk, schließt er sich unserem Trauermarsch nach Byril an.
Wir kommen am Abend am Eingang der Schlucht an, wo wir ein letztes Mal unser Lager in diesem traurigen Tal aufschlagen. Ellshaha, Richard und ich teilen uns die Wachen und nichts stört unsere Nachtruhe.

5.12. Am nächsten Morgen verlassen wir endlich das Teil und ziehen durch den kleinen Pfad weiter zum Pass. Mit den Tal lassen wir auch einen Teil unser Sorgen hinter uns und Ellshaha fängt an in

ausschmückenden Worten von ihren Heldentaten der letzten Tage zu erzählen. Ich lausche gespannt seiner Geschichte, auch wenn ich ihr mit so manchen gar sonderbaren Beschreibungen von Flugmaschinen, Riesenechsen und untoten Elfenkönig nicht folgen kann. Sein Worte klingen nach der langen Zeit der Stille wie Musik in den Ohren.
So wie es mir im Herzen immer wärmer wird so wird das Wetter immer kälter je weiter wir vom Tal weg sind. Als wir wieder auf dem großen Pass sind pfeift uns ein eisiger Wind um die Ohren und Schnee bedeckt die Bergkuppen. Mitten im Gespräch vertieft greift uns ein Rudel von weißen Wölfen an. Ich ziehe Blutschwinge und es gelingt uns die Bestien zu bezwingen. Als wir den Schnee der Bergkuppen hinter uns gelassen haben schlagen wir unser Nachtlager auf. Das einzigste was uns ein wenig um den Schlaf bringt ist die Kälte die an uns nagt, ansonsten ist es eher ruhig und friedlich.

6.12. Am nächsten Tag erreichen wir endlich wieder Byril und ich bin heil froh wieder von festem Stein umgeben zu sein. Sogleich gehen wir zu Leopold und Ellshaha erzählt ausführlich ihre Geschichte. Airanthana wirft ihm dabei oft ernste Blicke zu, wenn er wiedermal Einzelheiten berichtet, die ihrer Meinung lieber verschwiegen blieben.
Wir überreichen ihm unsere gesammelten Schätze: Scherben, Werkzeuge, und all den anderen Kram von der Ausgrabung und all die Bücher und magischen Gegenstände, die Ellshaha mitgebracht hat. Leopold will alles ausführlich zählen, prüfen, abschreiben und was sonst nicht noch alles lassen und uns dann einen gerechten Preis nennen. Na, der zieht uns bestimmt über den Tisch, aber für mich sind die alten Papierfetzen eh nichts wert.
Ellshaha bittet Leopold darum, er soll Berengar das Leben wieder geben. Wenn das so einfach wäre! Leopold will sich darum kümmern. Mein Rat Berengar seinen Glaubensbrüdern zu überreichen, damit sie ihn zur Ruhe betten, bleibt dabei ungehört.
Über Scharel hat er erfahren, dass es ein schlaues Schwert ist. Und warum hat es sich dann ein Mädchen als Waffenmeisterin ausgesucht und nervt nur rum? Es soll bis zum Tod mit seinem Träger verbunden sein. Na schönen Dank uns bleibt auch nichts erspart.
Dieser Runenheini ist auch schon ´ne Menge schlauer als der aus Daschar. Er hat alle Runen lesen können. Lonley, Krächztum, Allnahbar, Servus, Apfelsindmuss, Vollfang, Schneetalfang und Großtrog. Na dann können wir ja endlich nach Daschar zurück kehren um unser Wissen den Rat vorzutragen.
Die Nacht verbringen wir nach einem ausgiebigen Mahle im Kastanienhain und schlafen seelenruhig unter Federdecken.

5.12.

6.12.