

Grimbors Reisenotizen V

7.12. Während die anderen wohl wiederum den ganzen Tag in Büchern rumstöbern gehe ich zum Zwergenschmied, von dessen Können ich im Gasthof Kastanienhain und auch auf dem Markt einiges gehört habe. Er ist ein zäher Feilscher und will für einen gebrauchten, nicht einmal besonders prächtig gefertigten Plattenpanzer DREIHUNDERT Goldstücke haben. Und für mein Kettenhemd, welches mein Vater mit viel Fleiß geschmiedet hat bietet der Hund nur lächerliche 50 Goldstücke. Die Zeiten sind hart und mit meinen Gefährten werde ich mit Gewissheit noch in so manche Gefahr hinein stolpern und da wäre so ein Panzer sicher sehr von Vorteil. Nach vielen hin und her grübeln kaufe ich ihm den Panzer ab, mein Kettenhemd gebe ich ihm aber nicht für diese paar Münzchen, was ihn wohl auch ein bisschen ärgert.

Nachdem ich nun um soviel Geld ärmer bin versuche ich meinen Geldsack wenigstens ein bisschen zu füllen und arbeite den Rest des Tages auf dem Markt und schleppe Kisten und anderen Kram.

Am Abend treffe ich meine Gefährten in einer Kneipe. Airanthana und Richard sehen sehr mitgenommen aus, da sie den ganzen Tag versucht haben den Umgang mit Waffen zu erlernen. Richard ist ganzschön am stöhnen und ächzen, doch Airanthana beist die Zähne zusammen. Der Waffenmeister, der die Beiden unterrichten muss hat es aber bestimmt auch nicht leicht. Ellshaha berichtet, dass er gelesen hat, dass diese lila Retter irgendwann mal von hier kamen und sich dann nach Nibisis und so weiter ausbreiten, doch mit der Zeit immer unbeliebter wurden, weil den meisten hier dieser ganze Magiekram auf den Nerv ging, was ich gut verstehen kann.

An diesem Abend treffen wir auch aus Zufall einen von Ellshahas alten „Freunden“. Der Kerl ist über zwei Zwerge groß und heißt Sevorien. Er ist ein altes Großmaul, wie alle Mo-Anhänger und erzählt uns eine unglaubliche Geschichte nach der anderen. Als er dann Streit sucht und abfällig über Zwerge redet, muß ich ihm erst durch ein paar klärende Worte und dann beim Armdrücken beweisen, was für ein Schwächling er ist.

Wenn das einer von Ellshahas Freunden ist, dann frage ich mich langsam, was ist eigentlich seine Freundschaft wert?

8.12 Während Airanthana und Richard sich fachmännisch von einem Waffenmeister verprügeln lassen und Ellshaha in Bücherbergen wühlt, verbringe ich den ganzen Tag damit für einen Maurer Steine zu schleppen, was meine Reisekasse wieder ein bisschen aufbessert.

Am Abend treffen wir uns wieder in der altbekannten Kneipe, doch es gibt nichts neues von Berengar oder unserem Auftraggeber Leopold. Ellshaha und ich wollen am nächsten Tag mal nach dem Rechten sehen.

9.12. Am nächsten Morgen gibt uns Leopold für unsere gesammelten Schätze 1650 GS. Wenn ich mich recht erinnere hatte er uns mal 1800 Gs dafür versprochen. Ich wüsste doch, dass der Kerl uns über den Tisch

ziehen wird. Die magischen Gegenstände sind bestimmt 1570 GS wert, aber ist ihm dieser Papierkram nichtmal 100 GS wert. Ich habe von solchen Kram keine Ahnung und da Ellshaha auch keine Einwände hat wird es wohl so gut sein. Wir hören die Kunde, dass Berengar wieder unter den Lebenden weilt, doch erst Morgen wieder kräftig genug ist um zu uns zu kommen. Mein Herz freut sich den guten Berengar wiederzusehen, doch ein kalter Schauer läuft mir über den Rücken, bei dem Gedanken, dass er im Reich der Toten war.

Als wir Abend im Gasthof von unsere Bezahlung berichten, versucht Airanthana Ellshaha zu bedrängt mit ihr allein darüber zu reden. Doch Ellshaha lehnt es ab sich verschwörerisch mit ihr zu verkriechen. Dann Platz es aus ihr heraus, die gierige Göre will mehr Gold und beschimpft MICH sie allein gelassen zu haben und somit nicht soviel verdient zu haben. Sie beschuldigt mich, einen Zwergen, seine Gefährten einfach im Stich gelassen zu haben!!! Sie waren es, denen es völlig egal war, dass ich ihnen nicht ins Wasser folgen konnte, sie ließen mich ganz allein zurück während sie zu dritt weiter reisten, ohne im geringsten zu fragen, was mit mir geschehen sollte, wenn ich allein auf die Riesen treffen würde. Ich war es der treu auf ihre Pferde und Sachen aufpasste und mir auch noch Sorgen um sie machte. Ich Depp!

Wie wären sie nach Byril gekommen ohne ihre Pferde und meine Blutschwinde, die so manchen Feind erlegte! Ihre Beschimpfungen hören nicht auf und sie verschließt Ihre Ohren gegen die Wahrheit. Als ich Ellshaha darum bitte die Dinge richtig zu stellen, sagt er nur wir wollen doch keinen Streit und Morgen wenn Berengar zurück ist klären wir alles. Dieser elendige Feigling, er ist nicht mal Manns genug eine eigene Meinung zu haben.

Diese Hexe hat mich als ehrlos beschimpft! Dies werde ich ihr nie verzeihen! Wir sind Gefährten und so werde ich sie nicht im Stich lassen, doch werde ich nicht einen Handgriff mehr als nötig für sie tun! Diese verdammte Hexe!!!

10.12 Am nächsten Tag ist der gute Berengar wieder da! Welch ein Glück! Er sieht blas aus und ich frage mich wie es ihm wohl gehen mag... von den Toten zurück.

Kaum ist der arme Kerl wieder unter den Lebenden muss er sich um unsere Sorgen kümmern. Der gute Berengar und Ellshaha reden lange miteinander und es geht mit viel schlaun Worten über Recht und Unrecht hin und her. Am Ende geben sie beide von ihrem Gold ab, damit ich gleichviel bekomme wie Airanthana. Es sind wirklich zwei ehrenhafte Männer! Ich habe zwar nun meinen Anteil am Gold bekommen, doch meine Ehre ist immer noch beschmutzt durch die Worte dieser verdammten Hexe. Sie ist zufrieden und sackt ihr Gold ein, denn ihr ging es nie um Gerechtigkeit, sondern nur um ihren eigenen Vorteil. Sie hat soviel Gold wie sie wollte, mehr Wissen über Sharel erlangt und wenn ich mich recht erinnere auch noch zwei von

den sicher nicht wertlosen Zauberbüchern an sich gerissen. So langsam fange ich an die Bedenken zu verstehen, welche die anderen Beiden einst hatten, bevor ich zu den Schattenjägern kam, doch heute sind sie willige Werkzeuge der Hexe.

11.12 Am nächsten Tag machen wir uns langsam auf den Weg zurück zum Tor. Der zwielichte Serverus begleitet uns, was mich nicht gerade mit Freude erfüllt, doch wir lassen ihn vorerst in völliger Unwissenheit. Am Abend überfällt uns ein zweiköpfiger Riese, welchen ich mit Blutschwinge drei klaffende Wunden verpasse, doch der mutige Berengar gibt ihm den Gnadenstoß. Die Hexe beschwört ihr Rauchhaus und der einfältige Serverus stürmt ohne Bedenken rein um sich schlafen zu legen. Nichts stört die weitere Ruhe unserer Nacht.

12.12. Als wir unsere Sachen zum Aufbruch zusammengepackt haben bricht plötzlich ein weiter Doppelkopf-Riese aus dem Wald. Serverus macht den entscheidenden Stoß und fängt gleich darauf an rum zu protzen, dieser Aufschneider!

Wenig später kommen verweste Gestalten aus dem Wald... 4 Untote. Airanthona zaubert eine giftigen Nebel, welcher ihnen aber nichts anhaben kann. Gemeinsam schlagen wir die Knochenleiber in Stücke. Unsere Reise am Tag verläuft ohne Hindernisse und auch am Abend bleibt es ruhig. In Ellshahas Nachtwache zucken dann Blitze auf ihn zu. Als wir ihm dann zur Hilfe eilen, ist er schon schwer verletzt und wir entdecken drei Vermummte. Ein Priester scheint schon durch Ellshaha den Tod gefunden zu haben. Während ich nach vielen hin und her einen Krieger mit zwei kritischen Hieben ins Jenseits befördere, wirft ein Zauberer auch Blitze nach mir, welche mich aber nicht doll kratzen. Als seine Leute fallen versucht der Zaubere zu fliehen, doch wir erwischen ihn und er findet sein gerechtes Ende. Bei

den Halunken finden wir zwei Schutzringe. Ohne das die Hexe etwas sagen braucht setzt Ellshaha sich dafür ein, dass sie den mächtigeren bekommt, da sie doch so ein armes schwaches Mädchen ist. Diese verdammte Hexe hat ihre Puppen schon gut in der Hand!

13.12. Am nächsten Morgen versorgen Berengars heilenden Hände meine Wunden, oh wie habe ich das vermisst! Der Tag vergeht ohne weiteren Kummer und so kommen wir am Abend in Niedernstein an. Im Gasthof wo wir übernachteten waren auch die Gestalten vorbei gekommen, welche uns überfallen haben. Mehr können wir aber leider nicht über sie in Erfahrung bringen. Diese Nacht genieß ich wieder ein Bett, die letzten Nächte draußen waren doch ein bißchen kalt, trotz meines dicken Felles.

14.12. Wir reisen am nächsten Morgen weiter Richtung Süden. Doch ein Zweikopf-Riese will uns erneut den Weg versperren, was uns aber nur einige Augenblicke kosten, bis wir ihn erlegt haben und weiterziehen können. Weiter geht unsere Reise Richtung Wexel, doch wieder wird unsere Ruhe von drei Skeletten gestört.

Blutschwinge folgt wiederum ihrer ihrer Berufung und so geht es weiter. Ach was ist das Trionische Reich nur für ein Land, wo die Straßen von Blättern und Zweigen frei gefegt werden sich aber niemand um diesen Unrat kümmert!

In der Nacht kriechen erneut Untote aus den Schatten, doch Berengar ruft ein göttliches Gebet und die Skelette zerfallen zu Staub.

15.12. Nach ein spärlich Frühstück brechen wir wieder auf, in der Hoffnung bald wieder den Wald mit den Tor zu erreichen, als wir am Horizont plötzlich 6 lila berobte Reiter erblicken, welche auf uns zureiten....