Grimbors Reisenotizen VI

15.12. Nach ein spärlich Frühstück brechen wir wieder auf, in der Hoffnung bald wieder den Wald mit dem Tor zu erreichen, als wir am Horizont plötzlich sechs lila berobte Reiter erblicken, welche direkt auf uns zureiten. Airanthan zieht ihre Kapuze tief ins Gesicht und auch die Anderen beschließen so unauffällig wie möglich zu tun. Mir soll das doch egal sein, doch auf der einen Seite labbern sie die ganze Zeit von diesen sonderbaren Rettern und suchen überall nach ihnen und nun tun sie fast so, als wenn sie sie nicht sehen können. Ohne ein Wort des Grußes reiten die Sechs an uns vorbei. Fünf von ihnen sind recht anständig gerüstet aus und der eine der nur in den Umhang gehüllt ist schaut uns mit eindringlichem Blick an. Mich schaudert´s dabei ein bisschen, doch wir ziehen alle aneinander vorbei als wäre nichts gewesen. Ich denke mir, die hatten wohl auch wichtigeres zu tun… nur was?
Als wir am Abend unser Lager aufschlagen fällt ein Doppelkopf-Riese über uns her. Ich verpasse ihm mit Blutschwinge eine klaffende Wunde an seiner Breitseite, doch am Ende ist es diese verdammte Magie von Airanthana die ihn zur Strecke bringt.
Nur wenig später folgt ein Doppelkopf-Weibchen aus dem Wald, die auch recht gut austeilen kann, doch ich lasse mich davor natürlich nicht zurückschrecken. Airanthana greift zu ihrem verfluchten Schwert und piekt das Weibchen mal hier mal da, doch ein gezielter Faustschlag von Ellshaha strecken das Viech für immer zu Boden.
Danach legt er mir dieselbe Hand, welche so eben noch todbringend war, auf meine Wunden und diese schließen sich durch göttliche Macht wie ein Wunder.
Airanthana redet wieder wie verrückt mit diesem verdammten Schwert Sharel. Ich fürchte nur, dass dieses bösartige Schwert vielleicht eines Tages das Mädchen ganz besessen macht und sie uns dann im Schlaf allen die Kehle durchschneidet.
Plötzlich fällt uns auf, das Servorin spurlos verschwunden ist. Ob er sich lieber verzogen hat, als die Doppelkopf-Riesen uns überfallen haben oder ob er es doch vorgezogen hat allein seinen zwielichten Geschäften nach zu gehen, ich weiß es nicht, doch mir kam dieser „Freund“ von Ellshaha ja von Anfang an nicht gerade sehr vertrauenswürdig vor.
Der gute Berengar war den ganzen Tag recht schweigsam und ich mache mir langsam Sorgen, ob meine Befürchtungen doch richtig waren, wir hätten ihn nicht aus dem Reich des Todes zurückholen sollen?
Meine Nachtwache bleibt halbwegs ruhig, na ja was man so ruhig nennt… die Hexe redet die ganze Nacht mit ihrem Schwert! Irgendwann kommt Ellshaha recht genervt raus und baut im Dunkeln sein Zelt auf. Ich halte meine Wache so lang wie möglich, damit Ellshaha wenigstens ein bisschen Schlaf bekommt, doch bevor mir die Augen zufallen und ich im stehen einschlafe wecke ich ihn für seine Wachschicht.
Mitten in der Nacht weckt mich wiedermal ein „Grimbor“-Schrei aus meinen tiefsten Träumen. Nur langsam krieche ich in dieser frostigen Nacht aus meinem warmen Schlafsack. Doch da sehe ich Ellshaha, wie er von einer Horde Skeletten angriffen wird. So schnell ich kann eile ich ihm zur Hilfe und zerschlage zwei diese Alptraumgestalten in unzählige Stücke. Auch Airanthana kämpft gegen so manches untote Wesen an. Am Ende liegt ein Knochenberg im Wald verteilt, der mal zu sechzehn Skeletten gehörte. Müde verkriech ich mich wieder in meinen Sack, nicht aber ohne mich über dieses sonderbare Reich zu wundern, wo man für alles einen Zettel hat, alles poliert und pfegt, aber sich niemand berufen fühlt für wirkliche Ordnung zu sorgen!

16.12.
Der Tag zieht sich dahin und ohne weitere Zwischenfälle erblicken wir in der Abenddämmerung die Lichter des Dörfchens Wexel. Das Gasthaus ist bis auf einen Bauern fast leer, wir nehmen ein ausgiebiges Mahl, welches uns köstlich schmeckt. Der Wirt preist auch sein Starkbier an, doch es schmeckt so kläglich wie fast alle Menschengebräue.
Langsam mit schlürfenden Schritten betritt ein Fremder die Schankstube und schaut sich ganz genau um. Er ist in Lumpen gehüllt und macht mit seiner blasen Haut und den eingefallenen Augen einen sehr herunter gekommen Eindruck. Mit kehliger Stimme bestellt er sich einen Rotwein und setzt sich an einem Tisch gegenüber von uns. Ellshaha und Airanthana stieren in förmlich an. Irgendwann kann Ellshaha seine Neugier nicht mehr bändigen und geht zu ihm rüber, um mit dem „Zombi" zu schnacken. Nach einiger Zeit des Gesprächs streckt der Kerl Ellshaha seinen halb vergammelten Arm entgegen. Ellshaha, ohne groß nachzudenken warum der Kerl so verwest aussieht und ob er vielleicht irgendwas mit Parzarus zu tun hat, versucht ihn mit göttlicher Macht zu heilen. Doch bei diesem Unwesen bleibt er ohne Erfolg. Ellshaha zuckt nur mir den Achseln, schade eigentlich, doch ins grübeln kommt er noch lange nicht…
Mir ist das Ganze nicht ganz geheuer und so schlage ich vor eine Wache zu halten. Die Anderen haben nichts dagegen, nur der Wirt schaut recht verdutzt, als wir noch zwei weitere Betten in ein Doppelzimmer quetschen lassen, damit wir alle in ein Zimmer passen.
Während meiner Wache kann ich vom Dachfenster sechs schwer gerüstet Reiter mit Fackeln an unserem Gasthaus vorbeiziehen sehen. Sie reiten in die Richtung in welche wir auch wollen, doch mehr lässt sich auch nicht erahnen… Müde berichte ich Ellshaha davon, als ich ihn zu seiner Wache wecke und ins Bett krieche.

17.12. Airanthana ist am Morgen ganz aufgewühlt. Sie hat die ganze Nacht darüber gegrübelt, dass wir die lila Retter einfach so ziehen lassen haben… vielleicht war der unbewaffnete ein Gefangener, den wir hätten befreien müssen… wenig später hat sie auch Ellshaha damit angesteckt und die Beiden machen sich Sorgen ohne Ende. Na toll, erst zieht sie sich die Kapuze ins Gesicht und tut ganz unschuldig und dann wenn man wirklich nichts mehr ändern kann, dann dreht sie am Rad. Für mich ist das ganze eine längst ausgeschöpfte Mine und ich schlage vor erstmal zu Frühstücken. Unten in der Gaststube sitz der Wirt an unserem Tisch, den Kopf auf den Tisch gelegt und schläft tief und fest. Als wir ihn wecken ist er ganz verwirrt und weiß nicht wie das passieren konnte. Der Zombi-Kerl sitzt noch immer an seinem Tisch vor seinem Rotweinglas, als wenn nichts passiert wäre. Ich glaube er hat nicht mal einen Tropfen davon getrunken. Na wenn das nicht sonderbar ist…
Ich schnacke mit Ellshaha, ob er nicht bei dem Fremden die Gedanken oder Aura oder so´n Kram lesen kann, ob der Kerl nicht ein Parzarus Anhänger ist. Ellshaha kann keine Aura lesen, auch nicht die von Koppein. Ach die Beiden haben sich schon ein bisschen angefreundet und sich das Du angeboten oder wie muss ich das verstehen?
Als wir den Wirt noch genauer befragen, ist dieser auch reichlich verwirrt und faselt nur, dass der Gast nur ein Glas Wein hatte und nicht mal ein Zimmer genommen hat. Ich dränge die Gefährten zum Aufbruch, bevor hier noch was passiert. So gleich brechen wir auf und der Zombi-Kerl scheint uns nicht so gleich zu folgen.
Der Nieselregen und die Kälte machen uns das Reisen nicht leicht, echtes Shietwedder halt. Am Tag treffen wir ab und zu auf Händler und vier polierten Spinnern aus diesem ach so tollen Trionischen Reich. Ich fühle mich trotzdem den ganzen Tag verfolgt, doch so oft ich mich auch umblicke ich kann den Zombi-Kerl nicht erblicken.
Am Abend Airanthana zaubert ihr verdammtes Rauchhaus etwas abseits vom Weg auf, in der Hoffnung, dass diese Nacht niemand unsere Ruhe stört.

Doch Mitten in der Nacht kommen wieder echte Untote auf uns zugeschlürft. Voller Ungeduld warte ich nicht lange bis die Viecher zu uns gekrochen kommen, renne auf sie zu und erschlage gleich einen. Die Anderen bringen wir dann auch zur Strecke und nichts stört uns den Rest der Nacht.

18.12.
Seit unserem Aufbruch am Morgen begleiten uns Regen und Schneeschauer durch den Tag. Etwas durchgefroren erreichen wir am Mittag wieder diesen sonderbaren Balken um den sich fünf Schönlinge in glänzenden Rüstungen herumtreiben. Von irgendwelchen Gefahren oder gar Untoten in ihrem Reich haben die natürlich keine Ahnung, aber unsere Papierfetzen müssen sie unbedingt sehen, als wenn das lebenswichtig wäre.
Am späten Nachmittag entdecken wir im Wald eine Plane, die irgendwas abdeckt. Ellshaha kann seine Neugier wiedermal nicht zügeln und so guckt er nach, was da unter wohl versteckt sei. Volltreffer ! Er wird so gleich fündig, als ein Schwert darunter hervor sticht. Plötzlich fallen sechs von diesen sonderbaren Echsenwesen, welche man Dragonier nennt, über uns her. Ohne das wir auch nur erahnen können wo er her kommt, eilt uns die „Zombi-Fresse“ zur Hilfe. Zwei von diesen abscheulichen Viechern erschlage ich, der Rest wird Opfer der Gefährten. Als wir weiter reiten bleibt der sonderbare Kerl zum Glück zurück, was mir ganz recht ist.
Am Abend fliegt Airanthana hoch in die Luft um zu schauen, ob man uns verfolgt, doch sie erblickt nur ein paar Reiter, welche aber scheinbar nicht in unsere Richtung kommen.
Meine Nachwache ist erschreckend ruhig, irgendwie höre ich gar nichts, aber das ist ja auch mal ganz gut.
Auch im Rest der Nacht werde ich nicht von „Grimbor“-Rufen geweckt und schlafe friedlich durch.

19.11.
Als wir am Morgen unsere Sachen packen fällt uns auf, dass Ellshaha nicht mehr den magischen Stab hat, den er aus dem Berg des Elfenkönigs mitgebracht hat. Als wir ihn darauf ansprechen druckst er nur rum, kommt aber nicht damit raus wo er geblieben ist. Was sind das nur für Gefährten, die sich nur so wenig anvertrauen?
Der Wind bläst uns heute nicht so kalt ins Gesicht und auch kein Regen oder Schnee weicht unsere Klamotten auf.
Recht ungestört reiten wir durch den Tag und bis auf drei von diesen strahlenden Jungs aus dem Reich der Zettel die wie verrückt an uns vorbei reiten. Am Abend kommen wir wieder an einem Gasthaus, so dass wir auch heute nicht die Kälte der Nacht zu spüren bekommen.
Die Schankstube ist recht voll und dem fröhlichen Geschwätz nach zu urteilen ist die Stimmung auch gut.
Als wir einen junger Bauer nach den neusten Geschichten der Gegend ausfragen erzählter uns, dass Grabräuber den Friedhof geschändet haben und die Gräber öffneten. Zahlreiche Tote seinen verschwunden. Wer könnte nur was mit Leichen anfangen?
Uns wird so langsam klar, dass das irgendwas mit den Untoten zu tun haben muss, die uns die letzten Nächte überfallen haben.
Nach langem hin und her grübeln kommt Ellshaha endlich mit der Sprache raus. Hinter vorgehaltener Hand erzählt er uns, dass letzte Nacht in seiner Wache der Zombi-Kerl da war und ihm eine so herzerweichende Geschichte erzählt hat, dass er ihm den Stab mitgegeben hat. Was der Zombi-Kerl genau gesagt hat will er aber immer noch nicht verraten, nur dass er irgendwie verflucht war und unbedingt den Stab braucht, weil der die Untoten anlockt. Also ich glaube immer noch, dass der ein Parzarus Anhänger ist und bestimmt nichts Gutes mit dem Stab anstellt.

Danach reden Ellshaha und Airanthana wieder über diesen besonderen Stein den sie irgendwo haben und was sie damit tun wollen. Immer wenn ich nachfrage behauptet Ellshaha, dass doch nichts sei und was ich den immer habe. Ich lass mich hier doch nicht für dumm verkaufen! Für wie blöd halten die mich eigentlich? Irgend so einem vergammelten Fremden gibt er einfach einen Stab mit dem man wahrscheinlich Untote beherrschen kann und mir seinen Gefährten, der sie schon oft aus der Patsche gehauen hat, vertraut er kein Bisschen. Doch ich lass mich nicht so leicht ins Wasser führen und so kann ich am Abend noch raushören, dass es um den Stein des Manubrakius geht. Das war doch auch so Zauberer, der viel Lügen, Verrat und Elend über die Welt verbreitet hat. Wenn die nicht bald mit der Sprache rausrücken, dann werde ich in Daschar selber versuchen was heraus zu bekommen! Lange liege ich diesen Abend noch grübelnd wach in meinem Bett. Ob ich wirklich noch lange reisen sollte, mit einer Hexe, die mich als ehrlos beschimpft, so viele Schätze und Gold an sich rafft wie es nur geht und ein verfluchtes Schwert hat, was nach Blut schreit und sie immer mehr in den Wahnsinn treibt. Priester Larans, der fast jeden seine Lebensgeschichte erzählt, sonderbare Mo-Anhänger als Freunde hat, die sich so bald Gefahr droht verdrücken, und der zwielichten Fremden einfach ein magischen Stab gibt, mir aber nicht erzählt was er so vorhat. Und der gute Berengar? Der ist in letzter Zeit auch immer schweigsamer geworden und ich frage mich, ist ein Teil seiner Seele vielleicht im Reich der Toten geblieben?

20.12.
Noch ein wenig in meinen Gedanken versunken reiten wir am nächsten Tag weiter Richtung Norden, als wir aus der Luft heraus von geflügelten Katzen, nein ich war nicht betrunken, es waren wirklich große Raubkatzen mit Adlerschwingen, die mit ihren Krallen nach uns schlugen. Immer wieder flogen sie im Sturzflug auf uns hinab und keiner meiner Schleudersteine vermochte sie zu treffen. Als ich dann mit Blutschwinge um meinen Kopf kreisen lasse findet eines dieser sonderbare Wesen sein Ende, um das Andere kümmern sich um den Rest.
Um die Mittagszeit kommen wir zu der Weggabelung in deren Nähe wir vor ein paar Wochen aus dem Wald gebrochen sind. Wir suchen und suchen nach der Kerbe die Berengar in einen Baum geschlagen hat, doch einige Stunden des Suchens verstreichen ohne dass wir fündig werden. Doch dann ist uns Lyrinn, die Glücksbraut doch gut gesonnen und wir entdecken unser Zeichen wieder. Nicht ohne unsere Spuren zu verwischen gehen wir in den Wald. Airanthana fliegt wieder in die Luft um nach dem Tor Ausschau zu halten, doch sie kann nichts erblicken. Fern ab aller Wege verläuft auch unsere Nacht ohne Störung.

21.12. Den ganzen Tag verbringen wir damit, dass Airanthana in die Luft fliegt und uns sagt in welche Richtung wir gehen sollen. Mal hier hin und mal dahin, doch am Abend kriechen wir erschöpft in unsere Schlafsäcke ohne auch nur eine Spur von dem Portal.

22.12.
Ein weiterer Tag des Herumirrens und wir verlieren so langsam die Hoffnung noch unseren Weg zu finden. Airanthana hebt immer wieder hoch. Doch kaum haben wir einen Weg eingeschlagen und sie schaut noch mal nach, dann müssen wir doch wieder umdrehen. Müssen wir doch den langen Weg übers Land nehmen? Doch dann wie ein Wunder, wir finden das Portal!
Wie soll es jetzt weitergehen? Ich schlage vor zurück nach Daschar zu reisen um dem Rat endlich Bericht zu erstatten.
Ellshaha und Airanthana wollen die Rune Grochta benutzen, welche ihrer Meinung in den Süden führt.

Als ich sie frage warum tuscheln sie wiedermal herum und behaupten das ja sei unserer Auftrag und ich soll nicht so dumm herum fragen sondern ihnen einfach vertrauen. Denen blind vertrauen? Also ich habe einen Auftrag vom Rat von Daschar erhalten um mehr über die Tore zu erfahren. Wir sind nun etliche Wochen von Daschar weg, niemand hat seit dem was von uns gehört, wir wissen nicht wie groß die Bedrohung durch die Orks ist, was die lila Berobten bisher angestellt haben und über die Runen haben wir auch alles rausbekommen. Warum sollten wir nun nicht nach Daschar reisen. Die Beiden tuscheln wiedermal über den Stein des Manubrakius, doch glauben, dass ich nicht mitkriege was los ist. Die machen Ihr Ding erzählen nicht was los ist und glaube ich laufe ihnen einfach hinterher. Ein Grund mehr für mich Daschar zu reisen und mir zur Not dort Hilfe zu suchen. Ich schaue noch mal Berengar an, ob er nun endlich sein Schweigen bricht…