Grimbors Reisenotizen VII

22.12.
Airanthana spricht das magische Wort Großtrog und ehe ich so recht weiß, was mit mir geschieht sind wir durch das verdammte Portal. Von einem Augblick zum anderen ist es warm wie im Hochsommer. Eben noch waren wir im tiefsten Winter und dankbar um jede Schicht Stoff und Fell, die uns umgab, doch nun legen wir die dicken Sachen schnellst möglich ab. Dieses Höllentor ist wider der Natur und kann nicht im Sinne der Götter sein. Wir müssen es eines Tages zerstören!
Wir sind auf einem Plateau, das von zerklüfteten Felsmassen umgeben, die sich in einer Richtung öffnen und steil ins Tal herabfallen. In weiter Ferne erblickt man ein Tal mit einer Ruinenstadt und dahinter das Meer. Meine Scharfen Augen erkennen große Orkclans in weiter Ferne. Doch sie sind schon näher als uns lieb ist, denn schon bald kommt eine Orkhorde den steilen Pfad zu unseren Felskessel hinauf. Drei von ihnen kann ich erschlagen, doch es werden immer mehr. Da plötzlich hageln Pfeile auf uns herab. Wir sind in einen Hinterhalt geraten. Von einem Felsvorsprung haben sich Orkbogenschützen verschanzt.
Wir ziehen uns zum Tor zurück, wobei ich noch einen unserer Verfolger erschlagen kann.
Airanthana murmelt Lonley und uns gelingt die Flucht.

Als wir bei dem Tor in der Nähe von Daschar ankommen sind wir plötzlich von einem Mob gaffender Menschen umgeben, die miteinander tuscheln und mit dem Finger auf uns zeigen. Was ist hier bloß seit unsere Abreise alles passiert? Da drängt sich Hauptmann Peer durch die Menge und führt uns weg, um nicht noch mehr Aufsehen zu erregen. Das Wäldchen, was einst das Tor verbarg ist längst gerodet und das Portal umgibt nun ein bunter Jahrmarkt aus Zelten. In einem großen Zelt der Wache erklärt er uns, dass sich die Geschichte mit dem Portal in Daschar rum gesprochen hat und immer mehr Gaffer hier her gekommen sind. Längst ist die Aufgabe der 80 Mann der Wache nicht mehr das Verhindern von Ausfällen von Orks aus dem Tor, sondern das abhalten der Menschen von dem Tor. Auch ein lilaberobter Magier wollte durchbrechen, aber er konnte aufgehalten werden. Wir erzählen ihm von den Ork Horden, die sich um das andere Portal gescharrt haben und hoffen, dass sie niemals die Runen entziffern.
Da kommt Dumont vom Stadtrat Daschar´s ins Zelt getreten. Wegen der wachsenden Gefahr und der Geschwätzigkeit so mancher Boten, hat er selber seit einigen auf Ellshaha und uns gewartet. Er will gar nicht wissen, was wir bis her über die Portale in Erfahrung gebracht haben, damit Niemand ihm dieses Wissen entlocken kann und es in falsche Hände gerät.
Auch den Runenopi hat er längst schützend ins Verborgene bringen lassen.
Der weise Dumont ist genau wie ich der gleichen Meinung wie ich, dass diese Tore vernichtet werden müssen, um noch mehr Unglück zu verhindern. Ich habe das ja schon immer gesagt, aber auf mich wollt ja keiner hören.
Plötzlich hören wir Maximilian und Richard rufen, die einen Rundgang ums Zelt gemacht hatten. Sie haben einen Spion gefasst. Er hat keine Zunge und kann uns somit nur wenig verraten, auch als wir ihn versuchen mit „guter“ Berengar und „böser“ Grimbor mehr zu entlocken. In seinen Sachen finden wird aber einen Steckbrief mit zwei recht gelungenden Bildern von Airanthana und Ellshaha. Den Schutzring den er noch bei sich hat geben wir lieber Dumont mit, er soll prüfen ob da noch ein fauler Zauber mit dranhängt.
Was sollen wir nun tun?
Der Meister It, auch so ein Zauberheini, wollte noch unbedingt mit Ellshaha schnacken und auch wenn man sich nicht ganz sicher ist, ob man ihm vertrauen kann, so kann man vielleicht doch von ihm noch so manch nützliches erfahren. Des weiteren wollen wir den Stein des Manubrakius aus seinem Versteck holen und mitnehmen, auf das wir auch diesen vernichten können.
Als wir über den Stein sprechen bekommt Airanthana so ein glitzern in den Augen und sagt, das sie sich darauf freut den Stein endlich wieder in den Händen zu halten. Die Hexe darf auf keinen Fall den Stein bekommen, man weiß nie was sie zusammen mit ihrem verfluchten Schwert anstellt.
Wir reisen noch in dieser Nacht im Schutze der Dunkelheit los um in einen großen Bogen nach Daschar. Noch vor Mitternacht schlagen wir fern aller neugierigen Blicke unser Nachtlager auf und nichts stört unsere Ruhe.

23.12. Unsere Reise verläuft ohne große Ereignisse und auch unsere Nachtruhe wird von niemand fremdes gestört. Nur Airanthana die wie verückt mit ihrem Schert spricht und sogar singt. Ich erzähle Berengar, der zum Glück wieder gesprächiger geworden ist, dass ich mir immer mehr Sorgen um sie mache. Wir müssen sie irgendwie von diesem Schwert trennen, ansonsten trennt sie uns irgendwann im Wahn die Köpfe im Schlaf ab.

24.12. Nur langsam kommt man an diesem trostlosen Morgen in Bewegung nachdem in der Nacht die Kälte in die Knochen gekrochen ist. Ach, in der Heimat beginnen nun die Feiertage zur „ Heiligen Zeit“. Heute wird der Hohepriester den „Tag der Götterdämmung“ und das Erscheinen der alten Elementargötter preisen und danach wir gefeiert dass sich die Tische biegen mit echtem Zwergenbier. Und ich ? Seit Wochen bin ich mit Gefährten unterwegs, die mir nicht trauen und mich als erlos beschimpfen. Ach wie lange habe nun kein vernünftiges Bier getrunken. Na, wer ein Held sein will muss halt auch mal Opfer bringen!
Am Mittag kommen wir in die Nähe nach Daschar. Wir trennen uns um nicht soviel Aufsehen zu erregen und so schnell wie möglich wieder am Portal zu sein. Ellshaha, Airanthana und Richard sprechen mit Meister It und versuchen im Laran-Tempel noch was in

Erfahrung zu bringen. Berengar, Maximilian und ich gehen in den Catus-Tempel um den Stein zu holen.
Im Catus-Tempel müssen wir für fast jeden Schritt den wir gehen wollen einen Zettel vollkritzeln. Berengar kämpft sich bis zum letzten Formular durch und erringt den Stein. Ich gebe früher auf und ziehe mich in mein Gästezimmer zurück. Liebend gerne würde ich in die Südschänke gehen, aber wir wollen ja unerkannt bleiben.
In der Nacht träume ich von der Schankhalle der Tok´s in Zamin, wie ich mit Onkel Tombar ein Zwergenbier nach dem anderen trinke und Tinka auf den Tischen tanze.

25.12. Na ein gutes hat es ja auf Reisen zu sein. Ich habe heute nicht so einen dicken Kopf wie letztes Jahr. Träume hinterlassen höchstens ein sonderbares Gefühl. Heute ist „Schöpfungstag“ und der Hohepriester weiht die von Erog geschaffene Erde. Meist sitze ich eh weit hinten und bekomme im Rausch nur die Hälfte mit.
Am Mittag treffen wir uns mit den Anderen vor der Stadt.
Ellshaha erzählt uns, dass Meister It nicht mit den Rettern der Neuen Welt zu tun hat und ihm verraten hat wo und wie man den Stein vernichten kann.
In der Ruinenstadt Queschan irgendwo im tiefen Süden soll man den Stein auf einem magischen Feuer vernichten können. Er hat Ellshaha noch mal gewarnt, dass der Stein auf keinen Fall in falsche Hände geraten darf.
Wir reiten noch bis in den Abend hinein und schlagen wieder mal unser Lager auf.
Diesen Abend ist es ruhig, völlig ruhig? Ja, Airanthana verfluchtes Schwert Sharel ist weg!
Im Laran-Tempel hat man es mit einem Ritual von ihr getrennt. Dann ist sie nun nicht mehr besessen und vielleicht kehrt ihr Seele nun doch zum Guten. Ich werde ihr noch eine Chance geben, aber dass sie mich als Veräter, der seine Gefährten im Stich lässt, beschimpft, werde ich nie vergessen.
Und so schlafen wir seit langer Zeit die erste Nacht, ohne dass uns irgendwas nervt.

26.12. Der „Tag der erstgeborenen Völker“. Heute erschuf Erog die Zwerge. Im Gedanken an diesen Tag kämme ich mir meinen Bart besonders gründlich. Daheim machen wir uns an diesem Tag immer besonders zurecht, kämmen unsere Bärte, tragen unsere besten Klamotten und polieren unsere Rüstung um Erog die volle Pracht seiner Schöpfung zu zeigen und ihm dafür zu danken, dass wir so sind wie wir sind. Also ich hätte heute nicht die geringste Chance auf den „Schönsten Zwergmann des Tages“ mit meinen abgewetzten Hosen und diesem gebrauchten Plattenpanzer.
Am Abend des Tages kommen wir wieder im Lager an. Um das Portal tanzen die Lichter der Gaffer die sich darum hin und her treiben. Nachdem wir die pflichtbewusste Wache passiert haben schnacken wir noch mal mit Peerda und erzählen ihm von unserem Plan durchs Tor zu reiten. Auch er warnt uns das Tor bedachtlos zu nutzen, doch hält er uns nicht auf, da er weiß, dass wir im Sinne von Daschar handeln werden.
In der Nacht zwischen Mitternacht und Sonnenaufgang, wenn fast alle Schaulustigen schlafen gelingt es uns unbemerkt das Portal zu nutzen. Airanthana spricht „Allnahbar“ und wir sind wieder auf der bekannten Lichtung im Wald. Die paar Stunden bis zum Tag die uns noch verbleiben können wir ungestört schlafen.

27.12. Zum Frühstück würge ich mein trockenes Brot mit einem Stück Hartkäse runter. In Zamin kocht Mama Griselda heute am „Tag der Tiere und Pflanzen“ immer ihren leckeren Krustenbraten mit Pilzpfanne und man besucht alle Nachbarn um zu kosten was sie so alles gekocht haben.
Am Morgen versuchen wir zu ergründen wo uns die einzelnen Runen des Portals hin führen.
Also „Lonley“ ist in der Nähe von Daschar, „Krächztum“ ist Hügellandschaft in Kandor oder den freien Fürstentümern, „Allnahbar“ ist dieses Wäldchen in der Nähe dieses ordentlichen Trionischen Reiches in dem Untote und anderes Pack aber ungestört rumlaufen darf. Diese Runen müssten Großteils im Norden liegen. „Servus“ ist in einem kleinen Raum mit grob gehauenen Wänden. Die anderen Runen müssten eher im Süden liegen. „Apfelsindmus“ liegt Mitten in einem undurchdringbaren Urwald, in „Vollfang“ blickt man auf eine Oase in der Wüste, in „Schneetalfang“ blickt uns ein dutzend Löwenmenschen aus einer Halle an, so dass wir schnell das Portal wieder schließen, in „Großtrog“ sind die Orks, wo wir lieber nicht noch mal nachschauen.
Wir entscheiden uns dafür nach Vollfang zu reisen, was das die Wüste sein könnte in der diese Ruinenstadt sein könnte.
Wie ein Kriegshammer trifft uns die Hitze im Gesicht. Schnell legen wir wieder unsere wärmenden Sachen ab bevor wir uns umschauen.
Doch da kommen schon zwei Löwenmenschen auf uns zu. Unfreundlich führen uns die Wachen durch Ihr Lager, das aus 13 Zelten und einem kleinen gemauerten Gebäude besteht, zu einem großen Zelt. Vor dem Zelt stehen zwei Wachen in Lederüstungen mit großen Säbeln. Man lässt uns durch zum dem Tamir der Oase, was wohl so was wie ein Hauptmann sein muß. Das Zelt ist mit verschiedenen Fellen ausgelegt und auf einem Stuhl thront Leokar. Er hat eine dunkelbraune Mähne und sieht recht kräftig aus. Als er uns ausfragt wir Ellshaha wiedermal ganz geschwätzig, doch verrät er nur, dass wir aus dem Portal kommen und Schatten bekämpfen. Auch Berengars Neugier wird geweckt und er fragt munter drauf los. So erfahren wir, dass es sich bei dem Steingebäude um das Quellhaus handelt, dies ein Ausbildungslager ist, die Löwenmenschen sich selbst Maratasen nennen und Queschan 12 Stunden in süd-südwestlich Richtung von hier entfernt ist. Nachdem sich Leokar so einige Fragen hat gefallen lassen schickt er uns dann doch fort. Draußen vor dem Zelt hat man alle unsere Wasserschläuche aufgeschlitzt und das Wasser einfach in offene Tonschalen gegossen. Als Berengar anfängt rumzuschimpfen und

Wasserschläuche verlangt, wird uns klar, dass wir uns lieber nicht mit diesen Maratasen anlegen sollten und ziehen lieber mit unseren Tonschalen Richtung Queschan. Als wir das Lager verlassen sehen wir sonderbare gelbe Pferde mit einem großen Buckel auf dem Rücken. Wir können noch erfahren, dass diese Viecher Kamele heißen, als man uns endgültig verjagt.
Da stehen wir nun Mitten in der Wüste mit unseren Tieren und ein paar Schalen Wasser. Ich gebe erstmal Smorgl was zu trinken und nehme selber was, damit ich auf unserem Ritt nicht zuviel verplörre.
Eine knappe Stunde von den Maratasen entfernt schlagen wir unser Lager auf, da wir beschlossen haben tags zu ruhen und in der Nacht zu reisen. Berengars Neugier ist wiedermal nicht zu zügeln, ob die Maratasen noch zu Catus bekehrt werden können und ob das wohl anderer sand sei als bei uns ….
Als die Nacht einbricht wird es endlich kühler, doch ich habe auch nur noch acht l Wasser für mich und Smorgl, dafür lässt es sich mit der halbvollen Schüssel gleich viel besser reiten.
Da werden wir auch schon von einer Gruppe von sechs Maratasen aufgehalten, die unser Wasser überprüft. Als Berengar fragt, was es denn mit diesen Schüssel auf sich habe, bekommt er nur ein „Wir stellen die Fragen“ zur Antwort.
Als schon fast der Morgen wieder graut werden wir von zwei ausgehungerten Tigern angegriffen. Mit kräftigen Bissen setzen sie uns ganz gut zu. Airanthana lässt ein magisches Geschoß auf sie herab fliegen, Ellshha prügelt mit Schlägen und Tritten auf sie ein, doch ich bin es der die beiden erlege. Kaum sind sie tot, da fängt Berengar auch schon an ihnen zwischen den Beinen rumzugrabbeln. Ganz stolz erzählt er uns, dass es ein Männchen und ein Weibchen waren. Manchmal verstehe ich seine Neugier kein Bisschen.
Airanthana holt ihr Rauchhaus aus der Flasche, was hier ein bisschen an das Quellhaus erinnert. Ich lege mich in den Schatten und döse erstmal ein wenig.

28.12. Hier habe ich heute einen ganz anderen „Feuerkrieg Tag“ als die daheim. Auch wenn den ganzen Tagen in der Sonne zu braten sich auch irgendwie was von Feuer hat. In Zamin kann man heute seinen Mut beweisen in dem man durch Feuer geht oder Flammen schluckt und sich als bester Zwergenkämpfer beweisen. Bei den letzten Wettkämpfen war ich nichtmal unter den dreißig Besten, aber nachdem was ich in der letzten Zeit alles erlebt habe, hätte ich dieses Jahr vielleicht unter das beste Dutzend kommen können. Na ja, vielleicht nächstes Jahr.
Als ich nach einer Oase oder Queschan Ausschau zu halten weht mir Sand ins Gesicht und ich kann für einige Zeit nichts sehen. Airanthana schwebt in die Luft sieht in südlicher Richtung einen dunklen Pfleck und vor uns so was wie sonderbare Pflanzen.
Trotz der Hitze am Tage machen wir einen Ausflug dahin. Die Dinger sind von Außen voller stacheln, doch Ellshaha schlitzt sie mit einem Dolch auf. Innen drin ist eine milchige Flüssigkeit. Airanthana behauptet es ist kein Gift und Ellshaha trinkt gleich munter drauf los. Ich trau dem ganzen nicht so recht und schaue erstmal was mit Ellshaha passiert. Er sagt es schmeckt gar nicht so schlecht nach schaler Milch. Als ich probiere muss ich fast kotzen so ekelig ist das Zeug.

Am Abend ziehen wir durch die Wüste bis ich gegen Mitternacht am Horizont einen großen dunklen Berg und einen flackernden Lichtpunkt erkenne. Wir gehen auf ihn zu und endlich, nach vielen Tagen durch die Wüste finden wir Queschan. Der Torwächter, dessen Fackel uns geleitet hat, lässt uns nach einigen Murren in die Stadt. Auf die Frage, ob sie viel Ärger mit den Maratasen haben sagt er nur, mach was sie wollen und Du hast keine Sorgen mit ihnen. Die Stadt teilt sich in Alt-Queschan eine alte Ruinenstadt und Neu-Queschan einer eher einfachen Siedlung. Schnell finden wir unseren Weg zum Gasthaus, eines der wenigen Häuser die noch beleuchtet sind. Der Wirt Tingur, hat braune Haut und ist in weite Gewänder gehüllt, wie die meisten Leute hier. Er empfängt uns freundlich und bieten uns Wasser und sein Kamelgulasch an, dass sind die komischen Pferde mit dem Buckel auf dem Rücken. Es schmeckt ganz gut, aber für das Wasser will er doch glatt 2 Gold für nur einen halben Liter haben. Im Gastraum ist noch ein Fremder, der fast ganz vermummt ist. Er wirkt sehr zurück haltend und wir sprechen kein Wort mit ihm. Der Wirt ist viel geschwätziger und er erzählt uns über die Ruinenstadt, dass da reichlich Untote und Geister ihr Unwesen treiben und sich nur Jaral, die Jägerin da hinein wagt. Na, die wollen wir Morgen mal besuchen.
Müde gehen wir in unsere Zimmer um endlich nach aller der Zeit wieder in einem richtigen Bett zu schlafen.

29.12.
In Zamin wird heute „Götterrat“ gehalten, dort beraten alle großen Weisen von Tharimos wie der König das Zwergenreich zu neuen Wohlstand und Macht führen kann. Am Abend verkünden sie dann ihre Pläne und es wird reichlich auf das Wohl des Königs getrunken. Bei den Preisen, die sie hier schon für Wasser verlangen, werde ich heute eher nicht soviel auf sein Wohl trinken.
Nach unserem ausgiebigen Frühstück gehen wir zum Händler Harcor. Irgendwie ist er mit seinen stechend blauen Augen und seiner übertrieben höfflichen Art ein sonderbarer Kerl. Nachdem er uns 6 stinknormale Liter Wasser für 2 Gold verkauft hat, zieht er den ahnungslosen Berengar noch mal so richtig über den Tisch und knüpft ihn 270 Gold für einen leicht magisch angehauchten Hammer ab. Ich denke Priester sollten ja ruhig Waffen haben, aber besser nicht selber kaufen dürfen.
Harkors Wasserlieferungen sind seit ein paar Tagen überfällig, und darum musste er uns leider soviel Gold dafür abnehmen, dann faselt er noch irgendwas von Gesetze des Marktes und so einen Müll, bis er uns vorschlägt doch für ihn ein paar Nachforschungen anzustellen wo das Wasser bleibt. Wir lehnen erstmal ab, da wir wichtigeres zu tun haben als hinter Wasser her zu laufen.
Als Berengar davon hörte, dass es hier einen Kamelschlachter gibt, schnackt er die ganze Zeit davon

und will dort wohl noch unbedingt hin. Also manchmal verstehe ich seine Neugier nicht so ganz, den Tigern schaut er in den Schritt, hier will er wohl wissen wie Kamelbockwurst gemacht wird… kann er sich nicht für die wichtigen Dinge im Leben interessieren?
Gegen Mittag treffen wir dann endlich Jaral die Jägerin. Für eine Frau ist sie recht kräftig gebaut und wenn die mal richtig hinlangt steht Ellshaha bestimmt nicht sofort wieder auf.
Sie erzählt uns von den Gefahren der Ruinenstadt und dass sie sich selbst auch nur selten in das Herz der Trümmer wagt. Am Tage treiben dort Ratten, Geier und Skorpione ihr Unwesen und in der Nacht Geister und Skelette. Sie verkauft uns eine Karte von alt Queschan und für 10 Gold extra bekommen wir noch ihr Schweigen über unser Vorhaben in die Ruinen zu gehen dazu.
Mutig wagen wir uns trotz der Warnungen durch das alte Tor hinein in die alte Stadt. Wir werden von einigen riesigen Ratten angegriffen von denen ich zwei erschlage. Auch zwei Geier stürzen sich auf uns herab. Beide finden ihren Tod durch Blutschwinge, einen zerteile ich sogar in der Luft. Na wenn das alles ist, dann brauche ich mir hier keine Sorgen machen. Im zerfallenden inneren Befestigungsring finden wir einen sonderbaren freien Platz, der wie durch Magie frei von jeden Staub ist, doch irgendwie ist hier nichts raus zubekommen. Beim Stöbern im Schutt bringen wir ein paar untote Skelett, die schnell erschlagen sind und einige Schätze zu Tage. Da werden wir auf eine Einbruch im Boden aufmerksam. Eine Treppe führt hinab in einen Keller….