

Grimbors Reisenotizen IIX

29.12.

Unter in dem Kellergewölbe ist ein kleiner Raum mit zwei Türen. Sollte es hier weiter gehen? Wir lauschen und hinter einer hören wir Gemurmel. Als wir die Tür aufstoßen erblicken wir zwei gar hässliche Gestalten. Die Oberkörper sind die von Menschen, doch die Unterleiber sind die von ekeligen Schlangen. Na, wenn das nicht irgendwelche verdammten Mo-Viecher sind. Mit zischenden Lauten, die schon nach Lüge klingen, reden sie auf uns ein. Sie wollen uns irgendeinem Ritual unterziehen. Berengar hält gutgläubig seinen Finger hin und sie schneiden sonderbare Zeichen in die Hand. Ich hoffe der gute Berengar hat soeben nicht seine Seele an Mo verloren. Meine Gefährten kümmern das alles nicht, sie lauschen den zischenden Worten dieser Kreaturen. Sie wollen uns zu ihrer Königen bringen, na wenn wir nicht spätestens da mit Haut und Haaren gefressen werden. Wir schreiten durch etliche Räume an mehreren dieser Schlangenviecher vorbei, bis wir in einer großen Halle mit einer Mo-Statue ankommen. Die so genannte Königin, ich sage lieber Mutter all dieses Gewürms, ist noch größer und fetter als die anderen und trägt ein Artefakt um den Hals, mit dem sie uns bestimmt verzaubern kann. Freundlichkeit heuchelnd bietet sie uns Wasser an, aber ich lasse mich nicht so leicht vergiften. Meine Kameraden nehmen natürlich gerne einen Schluck. Oh, diese gutgläubigen Menschen, lernen die den nie dazu? Die Schlangenkönigin berichtet uns, dass sie sich hierher vor den Untoten zurückgezogen haben und schon seit langer Zeit diesen Mo-Tempel beschützen. Sie verbreitet das Märchen davon, dass die fünf Steinsplitter des Mo's in den Oasen von Queschan verteilt sind und wenn man sie wieder vereint, dann wird die Wüste erblühen und alles wird gut. Na wer soll das glauben, gleich erzählt sie uns noch das Odium die Flut ganz alleine gemacht hatte und Mo rein gar nichts damit zu schaffen hatte. Pah!

Zum Glück begreifen die Anderen auch endlich, dass wir besseres zu tun haben, als uns in irgendwelchen Mo-Kram einzumischen und wir ziehen von dannen.

Da wir nichts anderes auffälliges entdecken schauen wir uns noch das kleine Gebäude auf dem leer gefegten Platz genauer an. Das Gebäude hat innen nur einen Raum und der ist genau so leer wie der Platz drum herum. Nach vielem Suchen und Stöbern entdecken wir eine schmale Fuge im Boden an der Wand. Dank eines Kräftigen Rucks von mir bekommen Berengar und ich die Platte hochgestellt und da unter liegt ein dunkles Loch. Durch meine guten Augen kann ich dort eine Leiter und einen Gang entdecken. Als ich runter klettere gibt eine der rostigen Stufen nach, ich falle und ich lade auf meinen Mors. Ich verkneife mir einen kleinen

Schmerzensschrei und schaue mich um. In der einen Richtung ist der Gang völlig verschüttet und so gehen wir gemeinsam in die andere. Ich bin der Anführer, den keiner sieht im Dunkeln so gut wie ein Zwerg. Der Gang endet in einem großen Versammlungsraum mit einem Steintisch. Kaum haben wir ihn betreten, als sich in einer Ecke ein Knochenhaufen bewegt und zwei untote Schlangenviecher auf uns zu kommen. Ich ziehe Blutschwinge und schlage auf sie ein. Doch was ist das? Die einzigen die mir helfen sind diese beiden Lehrlinge Max und Richi, während Ellshaha und Airanthana der Meinung sind, ach sie haben dahinten ein leises Geräuschchen gehört und müssten da unbedingt mal nachschauen. Alles muss ich hier alleine machen, doch schon bald zerfallen diese beiden Kreaturen wieder zu Staub.

Als wir weitergehen erscheint vor uns eine durchscheinende Gestalt. Ein Geisterwächter, der uns zum Glück aber nicht angreift. Da sich Berengars Neugier ja bekanntlich vor Nichts abschrecken lässt, fängt er gleich an mit diesem unheimlichen Wesen ein Schwätzchen zu halten. Dieser Geist erzählt uns dann auch bereitwillig, dass er Wächter der Schutzräume ist und um die Ecke auch gleich so eine Feuerstelle ist die wir suchen. Ohne groß zu überlegen stürmen die Gefährten los in dem glauben, hier müssten sie richtig sein. Ich bin da noch ein wenig ungläubig, dass würde doch wirklich zu leicht sein. Als die Gefährten die Feuerstelle genauer betrachten erscheint plötzlich ein Feuerelement und drischt auf uns ein. Das lassen wir uns natürlich nicht gefallen und mit vereinten Kräften, wobei die Blitze von Airanthana sicher nicht unerheblich waren, machen wir dieses Wesen zu Asche. Als wir unseren Blick nun auch im Raum umher streifen lassen, erkennen wir, dass dies auch eher eine Küche als ein Ritualraum ist. Auf unseren weiteren Weg durch die anderen Schutzräume sehen die im Dunkeln fast völlig blinden Airanthana und Ellshaha überall Verfolger, wo aber natürlich gar keine sind. Endlich finden wir so was wie eine Waffenkammer, doch leider ist diese nicht unbewacht. Fünf Skelette mit rotglühenden Augen treten uns entgegen. Voll des Kampfesmutes, ich lasse mich doch nicht von so ein paar Skeletten einschüchtern, stürze ich mich ins Kampfgetümmel. Doch dies sind besonders zähe Monster. Sie umzingeln mich und mit gezielten Schlägen fügen sie mir Wunde um Wunde zu. Ich spüre schon wie mein Geist sich auf eine Reise zu Erogs Heilige Hallen freut, als mir Berengars heilende Hände neue Lebenskraft geben um diese Untoten ein für alle Mal zu zerschlagen. Während ich die Skelette besiegt habe, haben die Anderen irgendso einen magischen Säbel zerstört, der angeblich von alleine gekämpft hat. Die Suche in der Waffenkammer ist eher enttäuschend und wir

finden keine wirklichen Schätze. Wir sind alle ganz schön am Ende. Mein Körper ist mit lauter Wunden übersät und die Anderen haben auch ihre gesamte Kraft verbraucht. So beschließen wir eine Rast zu machen, auch wenn hier sicher nicht der gemütlichste Ort dafür ist. In einem der Schutzräume lassen wir uns nieder, doch von erholsamem Schlaf kann keine Rede sein. Airanthana schreckt immer wieder schreiend aus ihren Alpträumen hoch und der Geisterwächter, der uns die ganze Zeit beobachtet lässt einen auch einen kalten Schauer über den Rücken laufen.

30.12.

Irgendwann wachen wir wieder auf. Ohne Gefühl für Zeit hier unten, können wir nicht sagen, ob schon der nächste Tag angebrochen ist, aber wir wollen es einfach mal glauben.

Nur kurz denke ich in dieser Finsternis an den „Sonntag“ daheim. Jeder Zwerg wäscht sich und trägt seine feinsten Kleider und poliert seine Waffen um die neu erschaffene Sonne zu ehren. Und ich? Sitze in einem dunklen Loch, mit zerschundenen Körper und Kleidern und ziehe in den Kampf gegen untote Horden. Na, wer hat den behauptet, dass es ein leichtes ist ein Held zu sein.

Auf unseren weiten Weg wir Maximilian auf dem Abort von irgendeinem Tentakelwesen angegriffen, welches er aber ganz allein zurück schlägt und noch so manch ein Skelett kreuzt unseren Weg und wird von Blutschwinge zu Staub zermahlen.

Wir finden eine Wendeltreppe nach unten geht und so suchen wir noch tiefer in diese Hölle nach der Lösung unserer Sorgen.

Schritt für Schritt steigen wir weiter in die Tiefe hinab. Hier unten sind nicht mehr diese großen Schlafsäle, sondern kleine Kammern mit Tisch, Hocker und Bett. In einer dieser Räume sitzt eine in eine Robe gehüllte Gestalt. Als er die Hand hebt rutscht der Ärmel seiner Robe herunter und enthüllt eine knochige Hand. Mit zittriger Stimme spricht er zu uns. Er sei Skoda und vor langer Zeit hier zu Tode gekommen. Der Fluch erwischt alle die hier sterben und verdammt sie zu einem ewigen Untotendasein. Dann verfällt er wieder in Stille und wir ziehen schnell weiter, bevor er noch auf dumme Gedanken kommt.

In einer dieser Kammern finden wir auch eine Karte, die wir recht bald als Plan dieser Kellergewölbe erkennen. Immer weiter führt uns der Weg, doch was ist das? Plötzlich endet ein Gang, der laut Karte weiter gehen sollte. Vorsichtig untersucht Berengar die Wand und stellt fest, dass es nur ein Trugbild ist. Doch was ist dahinter?....