

Abenteuer mit einem Youkai

Inu no Taisho & OC Sorano (Du),

Von CheyennesDream

Kapitel 5: Aufbruch

Wie ich sehe, ist euer Interesse groß. Möchte mich bei den Lesern bedanken. Ganz besonders bei zweien. Sandy & Solet. Gibt es eigentlich eine FF, die ihr nicht von mir lest?

Kapitel 5 - Aufbruch

"Oyakata-sama", wisperst eine Stimme dicht neben seinem Ohr und dann verspürt er einen leichten Stich. Myouga sein Berater labt sich an seinem Blut und er lässt es geschehen.

Den Rest der Nacht verbringt dein Beobachter im Gespräch mit dem kleinen Floh, der ihn hier, mitten in der Dunkelheit, aufgestöbert hat und erfährt das während seiner Abwesenheit im westlichen Reich keine neuen Konflikte aufgeflammt sind. Zufrieden beschließt er sein Vorhaben, dir eine Weile zu folgen, umzusetzen. Kurz vor dem Morgengrauen gibt er Myouga einen Befehl: "Kehre in das Schloss zurück und beobachte Sesshomaru. Sobald mein Sohn Totosai aufsucht, benachrichtige mich!"

"Und ihr Herr?", will der Blutsauger wissen.

"Ich muss einer wichtigen Sache nachgehen", mehr offenbart der Herr der Hunde nicht. Denn niemand anderes ist dein heimlicher Beschützer. Während der Floh davon hüpfte, um den Befehl auszuführen, erhebt sich der Hundedämon und nähert sich wieder deinem Standort.

Sobald am Horizont die ersten Anzeichen des neuen Tages erscheinen, erhebst du dich und wanderst los, jedoch nicht in westliche Richtung, sondern eher etwas nördlicher. Am Anfang fällt es dir noch leicht, doch der von dir genutzte Weg wird immer unwirtschaftlicher. Umgefallene Bäume behindern dich, Gestrüpp wuchert ungehindert und mehrmals bleibst du an Dornen hängen, sodass dir um deinen gestohlenen Jukata Angst und Bange wird. Zwar kannst du eine Weile mit dem Kurzsword hantieren, dir den Weg freimachen. Doch dein Arm schmerzt bald von der ungewohnten Arbeit damit. Du bleibst stehen, seufzt und beschließt den Wald zu verlassen, um auf den offiziellen Pfaden zu gehen. Leider besteht hier die Gefahr, du triffst auf andere Menschen. Wie willst du dich mit ihnen verständigen, da du ihre Sprache nicht beherrschst.

Es ist erst Mittag, als du deine erste Rast an einem kleinen Bach einlegst, etwas isst und dir dein weiteres Vorgehen überlegst.

"Worauf habe ich mich da nur eingelassen?", sagst du in die Stille hinein, ziehst deine

Schuhe aus und hältst deine Füße in das Wasser. Wie oft bist du über Wurzeln gestolpert oder hast dir die Zehen an Steinen gestoßen. Bereits jetzt bist du vom Wandern müde, deine Füße tun dir weh und deine Arme ebenso. Bestimmt wirst du dir einen richtig schönen Muskelkater holen.

Dennoch erhebst du dich nach einer Weile, setzt den Weg fort und wendest dich diesmal mehr in Richtung einer Ansiedlung, die du in der Ferne ausmachen kannst. Allerdings musst du etliche Hindernisse überwinden. Bevor du das Dorf erreichst, wird es Nacht und du suchst dir einen geeigneten Ort zum Übernachten. Eine Lichtung sagt dir zu und so suchst du Holz für ein Feuer, denn ein Blick in den inzwischen sternklaren Himmel, verheißt dir eine kühlere Nacht, als die Letzte. Sobald du genügend beisammen hast, entzündest du es mit einem Feuerzeug, welches du in deiner Rocktasche bei dir trägst.

Dann nutzt du das spärliche Licht, des Mondes, um ein wenig weiterzuschreiben. Doch nur wenige Zeilen bringst du zu Papier, weil du abgelenkt wirst. Anders als in der Nacht vorher stören dich die Geräusche. Es raschelt im Gebüsch und ein Hase hüpfte hervor, überquert deine Lichtung. So etwas wie Grillen zirpen in der Nähe und weiter entfernt knacken Äste, vermutlich, weil ein größeres Tier dort entlang geht. Schauriges Wispern erklingt, was du nicht einordnen kannst. Du versuchst die Angst, die dich packt, zu unterdrücken und bemühst dich nicht daran zu denken, was dort vermutlich noch im Wald haust. Immerhin vermutest du, du bist in Japan, wo es Dämonen geben soll.

Nach einer Weile ist es still und du legst dich nieder. Zwar kannst du einschlafen, doch oft schreckst du in der Nacht hoch. Einmal setzt du sogar zu einem Schrei an, unterdrückst ihn zum Glück. Mehrmals hast du das Gefühl, irgendetwas kommt in deine Richtung. Bevor es deine Lichtung erreicht, scheint es, seine Pläne zu ändern und du hoffst, dieses unbekannte Wesen hat bessere Beute gefunden.

Obwohl du bei Sonnenaufgang müde bist, brichst du auf, da du schnell eine zivilisiertere Gegend erreichen willst.

Kapitel 6 - Gefährliche Reise