

## Westmarken-Expedition – Teil 5: Dem Ziel entgegen

Tag 14. Nach dem man sich von den Zwergen verabschiedet hatte brach die Gruppe halbwegs gestärkt zur letzten Etappe auf. Elekander bekam noch die Information, dass Doglin sie in der Nähe der Burg erwarten würde. Dazu würde an einem Baum ein Zeichen markiert sein, welches ihr in der Nacht gut zu erkennen wissen würdet. Welches wussten diese Zwerge hier jedoch nicht. Während man sich an dieser Stelle um und bei Vollmond treffen wollte, wird das Treffen an der Burg im letzten Viertel des Mondes stattfinden. Wird der Zeitraum überschritten, bei Eintreten des Neumondes, wird man davon ausgehen, dass die Expedition gescheitert ist.

Bis dahin ist aber noch ausreichend Zeit. Rhian bestätigt, dass bei der geschätzten Entfernung und den Berichten von Ceris und Aran, das letzte Stück in etwa 7 Tagen zu erreichen ist. Die Reise führt zu nächst wieder zurück aus dem Wald. Sobald man sich vergewissert hat, dass keine unliebsamen Beobachter – soweit man das eben sagen kann – in der Nähe sind, verlässt man diesen und sputet sich eines dieser kleinen Senken zwischen den sanften Hügeln zu erreichen. Diesen folgt ihr dann in Richtung Nordwesten und haltet auf die Spitze des nächsten Gebirgsausläufers zu. Die Hügel haben niedriges Buschwerk und ihr lauft die ganze Zeit halbwegs in Deckung, während eure Kundschafter immer mal wieder die Lage erkunden und Ausschau halten.



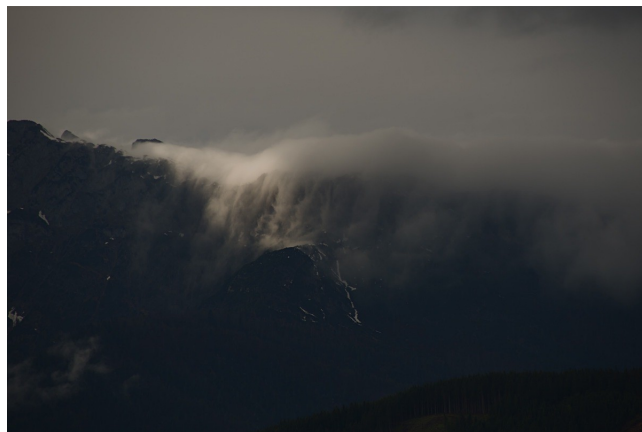
Am Ende des Tages habt ihr tatsächlich etwa ein Drittel der Strecke zum Gebirge geschafft. Es ist leichter als durch den Wald aber dafür müsst ihr immer mal rauf und runter oder entlang von Bachläufen das Ufer wechseln weil es nicht weiter ging. Übernachtet wird ziemlich ausgedehnt am Ufer eines flachen Baches der ruhig vor sich hin plätschert. Leider enthält er keine köstlichen Krebse oder Fische. Es wird auch darauf verzichtet ein Feuer zu machen, da dies hier weithin sichtbar wäre. Kein Blätterdach, was den Rauch verteilen würde. So wird kalt verzehrt was da ist. Wie köstlich plötzlich wieder Trockenobst und Pökelfleisch schmecken kann.



Die Nacht ist ruhig, aber recht kalt. Im offenen Land ist es deutlich kühler als in den Wäldern und so seid ihr froh, dass ihr euch noch in warme und trockene Sachen hüllen könnt. Am nächsten Tag ist es arg bewölkt und ihr fürchtet schon, dass es wieder regnet. Stattdessen zieht Hochnebel auf, der scheinbar von den Bergen kommt. Diesmal kommt dieser euch entgegen, weil er die Gruppe verschleiern. Am Nachmittag gelangt ihr an eine Stelle, wo ihr die schützende Senke verlassen müsst.

Als ihr über einen Hügelkamm kommt und in die nächsten Senke verschwinden wollt, fällt Elekander etwas auf und bittet um einen Moment. Er betrachtet eingehend diese Hügel hier und dort und überlegt. Dann ist er sich sicher. Er glaubt, dass diese Hügel dort, welche so charakteristische Wälle haben, eine ehemalige Felderwirtschaft gewesen sein müssten. Freilich hunderte Jahre her aber die Spuren von Zivilisation seien nicht so schnell auszulöschen. Man könnte Bewässerungsanlagen oder Einfriedungen vorgenommen haben. Ihr merkt, dass diese Entdeckungen wieder den Archäologen in ihm weckten.

Nach kurzer Pause setzt ihr die Reise fort. Später entdeckten die Späher sogar Mauerfundamente in der Senke. Die waren jedoch so undefiniert und geringfügig, dass ein Schluss auf den Ursprung unmöglich war. Es fanden sich auch keine weiteren Hinweise, die Elekander oder ein anderer Gelehrter hätte verwerten können. Aber ein Beweis ist erbracht: Hier lebten Menschen (oder Ähnliches), die Mauern oder Gebäude aus Stein errichteten und Felder bewirtschafteten. Am dritten Tag seit dem



Aufbruch von den Zwergen und damit Tag 17 seid ihr dem Gebirgsausläufer so nahe gekommen, dass ihr ihn deutlich sehen könnt. Wolken brechen sich an dem Gebirge im Süden und wabern in das Hochland. Nun sucht ihr die Landmarke, die Ceris im Ausläufer der sich nach Norden erstreckt ab. Ein Gipfel soll einem Eulenkopf ähneln. Es war Alexa die ihn zuerst fand. Es schien, als würde der runde Gipfel zwei spitze Ohren haben und große Abbrüche ähnelten dem großen Federkranz um die Augen der Eulen. Mit dem Gedanken im Kopf sah es fast witzig aus.

Es blieb damit kalt und klamm aber trocken. Luna und auch die beiden Ceriden, mit denen man vorzüglich theologische Themen besprechen konnte, hatten alle Hände voll zu tun die Mannschaft bei Gesundheit zu halten. Kalte, leicht feuchte und zugige Luft ist genau das richtige Mischungsverhältnis für eine Lungenentzündung! Auch wenn ihr zu Anfang Sorgen hattet mit zu wenig Kriegern unterwegs gewesen zu sein, so machte es sich bezahlt, so viele kundige Fachleute um sich zu haben die zu allem anderen etwas zu sagen hatten. Frego besah sich das Wetter nun immer wieder und sagte Besserung voraus. Rhian und Elekander tippten auch darauf. Ob ihrer Kenntnisse wegen oder aus Hoffnung oder Mutmachen sei dahin gestellt.

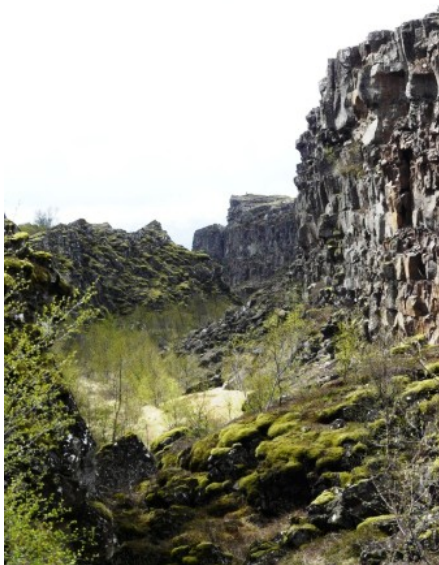


Aber als ihr an Tag 18 das Gebirge umrundet klarte es auf und es folgte Sonnenschein. Empfangen wurdet ihr von einer üppigen Busch- oder Gestrüpplandschaft, die euch wieder mehr an die Ostmarken erinnert. Voraus ist der nächste Gebirgsausläufer gut zu erkennen auf dessen Spitze irgendwo das angepeilte Ziel sein, soll. Die Burgruine von der Ceris und Aran sprachen. Auf eurer linken Seite, zwischen den beiden Gebirgsausläufern, ist ein großer Mischwald zu sehen, der euch an den Wald von Nuvelpi erinnert. Dieser hier ist

allerdings nur etwa ein Viertel so groß. dennoch beschließt ihr euch am Waldrand zu halten, denn nur dort haben eure Jäger eine wirkliche Chance etwas vor den Bogen zu kriegen.



Am 19. Tag gelangt ihr in der Mitte vom Waldesrand an einen malerischen See mit ein paar Inseln. Zwischen Wald und See liegt ein kleiner Hügelkamm, der üppig mit Geröll übersät ist. Inmitten einer größeren Baumgruppe lässt sich gut ein Lager aufschlagen und so beschließt ihr dem dort früher als üblich nach zu kommen. Eine Pause ist willkommen und die Jäger brauchen Zeit für die Jagd. So kommt ihr in den Genuss am Abend eine erlegte Wildsau zu verspeisen und euch nochmal ausgiebig zu stärken. Die Abnutzungserscheinungen vieler, die es eher gewohnt sind von Herberge zu Herberge oder innerhalb eines Händlerzuges zu reisen, treten schon deutlich zu Tage. Manch einer hat sichtlich Freude an dieser Unternehmung, andere sehnen sich nach Federbett und Bier. Manch einer wird wortkarg und sucht etwas Ruhe abseits der Gruppe, z. B. als Wachposten, andere nutzen die Gelegenheit zu Gesprächen.



Am vermeintlich vorletzten Tag der Reise steht euch ein besonderer Kraftakt bevor. Bis zum frühen Nachmittag – ihr seid früh aufgebrochen – habt ihr die besagte Kluft oder Erdspalte erreicht von der die Rede war und die schwerlich zu überwinden sei. Ein Grund warum ihr auf Lastesel verzichten musstet, da der Umweg euch zu weit in den Norden geführt hätte. Die Erdspalte muss mit Seilen überwunden werden und wieder einmal sei es gedankt, dass ihr genug dabei habt! Wer gut darin ist, kann die Felswand (ohne Gepäck) auch klettern. Jedoch übersteigt das die Fähigkeiten der meisten und da ist es empfehlenswert, die Seile zu Hilfe zu nehmen. Diese Aktion dauert noch bis in den späten Nachmittag bis alle unten angekommen waren.

Später dann, unweit davon, folgte dann noch eine Erdkluft gefüllt mit Wasser. Diese konnte aber an einer engen Stelle übersprungen werden. Kurz dahinter, in einer Senke, befand man am Abend den geeigneten Ort für das Lager gefunden zu haben und rastete dort. Das Wetter entschied sich eindeutig für wechselhaft und ein böiger Wind wehte von Norden. Froh um die windgeschützte Senke beriet man sich für den letzten Wandertag. Ihr seid schon sehr nah und weit kann es nicht mehr sein. Der Gebirgsausläufer muss umrundet werden und dann würde sie zu sehen sein: Die Burg, wie sie auf dem Felsvorsprung einst thronte.







Am letzten und 21. Tag nach Abreise von der Fährinsel und je nach Zählung zwei gute Zehnttage oder drei Wochen der beschwerlichen aber insgesamt doch recht gut verlaufenden Reise durch die Westmarken umrundet ihr gegen Nachmittag den letzten Hang und könnt entfernt die Burg sehen. Bis dahin wird es vermutlich dunkel sein, aber das Stück schafft ihr noch! Von weit her erkennen die Späher nichts weiter Auffälliges. Dennoch wolltet ihr versuchen, sich soweit es geht geschützt und unentdeckt zu bewegen. Man hielt sich an einem Bachlauf, der aus dem Gebirge kam, und unter den Bäumen. Gowan lies seine Kundschafter weit voraus spähen, um sicher zu gehen, dass die gut zwanzig Reisenden keinen von den Barbaren aufschreckten. Scheinbar blieb alles ruhig bis ihr nur noch den letzten Anstieg nehmen musstet, vielleicht eine knappe Stunde bis zur Burg...

