

## Im Nebelruf der Moore – Blitz und Donner

Teil 3

Euer Schlaf wird unglücklicherweise mit einem Donnerschlag gestört. Ihr schreckt auf. Im Lager sind einige bereits auf den Füßen und rufen sich Warnungen zu. Schnell greift ihr eure Sachen. Doch als ihr euch, bewaffnet oder gewappnet, umseht, bemerkt ihr, dass die Sonne zwar aufgegangen ist, doch von einer riesigen Gewitterwolke verdeckt wird. Ein weiterer Blitz zuckt grell über den Himmel. Kurz darauf wieder ein krachender Donnerschlag. Noch während ihr realisiert, dass schnell Ausrüstung zusammengesammelt und geschützt wird und daher die Rufe kamen, beginnt es zu regnen. Der Wind nimmt schnell zu. Aus dem Himmel ergießen sich bereits ganze Wassermassen auf euch hinab. Das Frühstück fällt somit sprichwörtlich ins Wasser und es macht sich schlechte Laune breit. Die Turmakrieger haben sich ebenfalls gesammelt und besprechen sich mürrisch. Es wird rascher Weitermarsch empfohlen und so macht ihr euch auf.

Hinter den Wiesen liegt ein dichter Nadelwald, den ihr hangaufwärts in etwa einer Viertelstunde erreichen könntet. Durch den schnellen Schritt bergauf kommt ihr etwas aus der Puste, endlich an und sammelt euch unter den Bäumen. Nachdem sich vergewissert wurde, dass alle vollzählig sind, erfährt ihr von Hadra, dass dieser Wald bis



zum nächsten Fluss, dem Tormlan, reiche. Dieser Wald jedoch liegt auf einem stark zerklüfteten Gelände, so dass Acht zu geben sei und er bittet eindringlich, zusammen zu bleiben. Die meisten Scharmützel mit den verhassten Okrra fanden in diesem Gebiet statt. Auch wenn die Okrra sich nach ihrer Niederlage im letzten Jahr hier nicht mehr zeigten und die Kämpfe sich auf das gebirgige Land weiter im Westen des Waldes beschränken, sei man auf der Hut vor Kundschaftern.

Schnell wurde die Ausrüstung überprüft und etwas gegessen bevor der Marsch fortgesetzt wurde. Der Wald verlief immer wieder auf und ab, von Senke zu Kamm, und die Turma führten ihre Pferde nun am Zaumzeug vorsichtig weiter. Ihr folgt zwar einer Art Pfad, aber nicht selten rutscht jemand aus und findet sich schmerzhaft

auf dem Hosenboden wieder. So kämpft ihr euch voran und durchschreitet den Wald. Am folgenden Tag, es ging gerade auf die Mittagsstunde zu, macht einer eurer Waldläufer auf sich aufmerksam. Er hatte eine Position etwa 50 Schritte links von der Reisegruppe. Er hob die Hand und deutete mit den Fingern eine drei an. Sichtung von drei Personen!

Die Gruppe kam zum Halten und sofort fingen einige an zu tuscheln, während andere gemahnten Ruhe zu halten. Hadra wendete sein Pferd und hielt Ausschau, andere eilten zum Späher. Gerade als dieser mit der flachen Hand das Zeichen gab sich Deckung zu suchen bzw. in die Hocke zu gehen, surrte bereits ein bekanntes Geräusch durch die Luft. Mit einem widerlich schmatzenden Geräusch wurde einer der Kameraden, die zum Kundschafter unterwegs waren von einem Pfeil getroffen herumgewirbelt und ging zu Boden. Ein paar weitere Pfeile verfehlten ihre Ziele und donnerten in Bäume oder verschwanden im Strauchwerk. Plötzlich kamen aus mehreren Verstecken eine wilde Horde Okrra hervorgestürmt. Infernalisch brüllend und mit ihren schmutzigen und groben Waffen um sich schlagend wüteten sie euch entgegen. Hadra rief einen Schlachtruf und gab seinem Pferd die Sporen. Die anderen Turma folgten ihm sogleich. Schnell habt ihr die Waffen gezogen und wappnet euch. Ceris Celedig, die eure militärische Anführerin ist, rief euch schnell zu, vorwärts zu eilen, wo die wenigen Kundschafter dem Angriff als erste ausgesetzt sein würden.

Es ging alles so unglaublich schnell, dass keiner mehr genau sagen kann, was wie wann passiert sein musste. Jedoch waren in wenigen Minuten ein Großteil eurer Leute in einen Nahkampf mit den wilden Okrra verwickelt. Es waren etwa ein gutes Duzend, die wie von Sinnen auf euch einstürmten. So schnell wie der Kampf begann, so schnell war er vorbei. Die Okrra halten sich kaum zurück und suchen sich keine Zweikämpfe. So musstet ihr teilweise gegen mehrere Okrra kämpfen während andere die Gelegenheit nutzen ihren ungeschützten Rücken zu attackieren. Somit war der Kampf entschieden und die Okrra unterlagen euch. Dennoch gab es einige Verwundete zu beklagen, die schnell versorgt wurden. Obwohl der Angriff recht gut abgewehrt wurde kam es anschließend zu einem Disput mit Hadra. Einer eurer Kämpfer hatte einen Okrra von hinten angegriffen, während er gegen einen der Turma gekämpft hatte. Dieser sah sich dadurch beleidigt und war aufgebracht. Nach einigem Austausch und einer eher erzwungenen Entschuldigung gab man sich die Hände und konnte auch diese Angelegenheit hinter sich lassen. Anscheinend legen die Turmakrieger wert darauf ihre Gegner eigenhändig zu bekämpfen, insbesondere wenn der Kampf fair "Mann-gegen-Mann" ausgetragen wird. Ihr merkt es euch.

Nachdem sich alle von diesem Kampf erholt hatten und die Reise langsam fortgesetzt werden konnte, waren alle aufmerksamer. Anscheinend sind die Kämpfe im Westen so umfangreich, dass immer wieder kleine Trupps durchschlüpfen konnten. Insgesamt drei Tage lang wandert ihr durch den Wald, der sich nun als Mischwald zeigt. Nass und kühl war es. Der Geruch von Waldboden, Moos, Fichtennadeln und Pilzen lag stets in der Luft. Das Gewitter zog vorbei doch der Regen blieb. Bis zum neunten Tag in den Westmarken wurde alles klammer und unangenehmer. Der eine oder andere holte sich bereits eine Erkältung und die Heilkundigen verteilten ihre Kräutertees und Salben so gut sie konnten. Als der Tormlan und die dortige Furt erreicht wurde besserte sich das Wetter glücklicherweise und es war nur noch bewölkt.



Durch das Unwetter war der Tormlan sichtlich angeschwollen. Dieser Fluss führte viel Wasser vom Gebirgsausläufer im Westen in Richtung Hochmeer im Nordosten. Über dem Ufer auf einer Anhöhe erblickt ihr ein größeres Dorf mit zahlreichen Gebäuden. Nachdem ihr bemerkt wurdet und wieder Grüße

ausgetauscht wurden, bemühte man sich ein Seil über den Fluss zu spannen, was das Durchschreiten erleichtern würde. Während ihr durch den Fluss wadet und euch fest ans Seil klammert, tauchen weitere Turmakrieger am Ufer auf und begrüßen euch. Irgendjemand aus eurer Gruppe versucht es mit dem Gruß "Imlaader", was die Turma erstaunt und erfreut. Als ihr alle am nördlichen Ufer völlig durchnässt angekommen seid, wird euch klar, dass hier neben dem Dorf ein größeres und befestigtes Lager von Turmakriegern aufgebaut wurde. In diesem Lager könnten gute einhundert Krieger untergebracht sein, von denen scheinbar nur ein Teil anwesend ist und Wache hält.

Eure Eskorte tauscht sich mit einem der Anführer aus. Anschließend führt euch Hadra ins Dorf. Zwei Scheunen werden für euch als Lagerstätte hergerichtet und in einem Holzhaus ein Kamin angefeuert. Ihr würdet hier zwei Tage ausruhen und die Kleidung trocknen können. In dieser Zeit findet ihr heraus, dass die Turma unter dem Befehl von Prinz Arminion im Gebirge tatsächlich in Kampfhandlungen mit Okrra stehen. Ein Überfall auf dieses Dorf konnte gerade noch abgewendet und unweit von hier die erste Schlacht gewonnen werden. Auf Nachfrage erfahrt ihr, dass Prinz Marbod im Norden des Reiches sei. In der Stadt Dailynnas sammelt er Krieger, falls Verstärkungen nötig seien. Hier in Fordinwhig befindet sich das Lager von Prinz Arminion von wo aus er seine Krieger führt.

Am elften Tag beschließt ihr weiter zu reisen. Es geht in Richtung Norden in eine weitere Hügel Ebene voller saftiger Wiesen und Weidegrund. Ihr staunt nicht schlecht. Überall kann man einzelne Höfe und Weiler erkennen, Pferdekoppeln und Schafsherden. Während ihr um den Gebirgsausläufer wandert, begegnet ihr vielen Turma. Krieger, die patrouillieren und reisen, sowie Gruppen, die mit Karren Waren transportieren. Nach drei Tagen und etwa 25 Meilen auf der passablen Straße von Fordinwhig erreicht ihr die Siedlung Pennynn am Fuße des Gebirges und in der Nähe zum schnellfließenden Fluss Arlen. Das Wetter wird zusehens freundlicher – ja, sogar warm. Ihr werdet in der Siedlung freundlich aufgenommen, angenehm untergebracht und versorgt.

Viele Krieger sind hier und ein stetes Treiben an berittenen Kundschaftern lässt es gut bevölkert wirken. Trotz dieses Trubels scheint die Dorfbevölkerung ruhig ihrem Tagesgeschäft nachzugehen. Die Krieger sieht man fast nur auf ihren Posten und außerhalb des Dorfes. In anderen Reichen ist es oft üblich, dass die Soldaten ins Dorf oder in die Stadt kommen, um sich zu vergnügen solange sie keinen Dienst haben. Ganz anders hier, wie es scheint. Doch am Abend könnt ihr euch versichern, dass im Kriegerlager offenbar doch gute Stimmung herrscht und laute, ausgelassene Klänge bis ins Dorf herüber schallen.



Am zwölften Tag zieht ihr weiter entlang der Straße Richtung Norden und erreicht am Mittag des vierzehnten Tages die bisher größte Siedlung Dailynnas. Von der Größe schätzt ihr sie auf etwas größer als Hochdorff. Die Stadt liegt direkt am Fluss, der hier recht breit ist. Ihr schätzt gute 150 Schritt. Im Süden fließt der Arlen in einem breiten Fächer, einem See gleich, in den Gormafon. Der Gormafon kommt aus dem Norden, dem Morlyn-See, und fließt mit gemächlicher Geschwindigkeit an der Stadt vorbei in den Süden. Später würde der Gormafon zwischen dem Gebiet der Okrra und Dyrli dahinfließen und die Steinmarken verlassen – wohl irgendwann einmal ins Meer. Auch diese Stadt wird von einem Militärlager flankiert in dem viele Krieger untergebracht werden könnten. Im Gegensatz zu allen anderen Lagern ist dieses gut befestigt mit Palisaden und Wachtürmen. In der Mitte steht auf einem Hügel eine kleine turmartige Holzfestung.

Eure Expedition wird empfangen von einem Anführer der Hadra und in eure Richtung grüßt. Ihr sollt in einer Herberge übernachten, die für euch vorgesehen ist. Ihr werdet bereits erwartet. Prinz Marbod lässt zwar grüßen aber mit Bedauern ausrichten, dass er

