

Im Nebelruf der Moore – Im Land der zwei Brüder

Teil 2

Am nächsten Tag bereits wurde mit dem Übersetzen an das Westufer begonnen. Der Nebel hat sich ein wenig gelichtet und das Westufer bot eine freie Sicht über das weite Hügelland. Noch während ihr die Ausrüstung vom unteren Ufer über einen weiteren Steilpfad die Klippe hinauf schafft, melden eure Späher nahende Reiter. Wenig später stellen sie sich als die



rotgewandeten Turma heraus. Noch während die Letzten eurer Teilnehmer mit dem Floß anlanden, treffen oben die Turma ein. Eine Gruppe von neun Reitern begrüßt euch. Der Gruppenanführer steigt herab und schaut in die Runde – doch richtet sich sogleich an Elekander. Er stellt sich als Hadra vor und wäre damals einer der Turma mit auf der Königsburg gewesen, die einst einmal der Sonnentempel der Zrunisken war. Ihr erinnert euch, dass er tatsächlich im Gefolge der Prinzen Arminion und Marbod war. Es stellt sich heraus, dass er im Auftrag von Marbod eure Eskorte anführt und ihm ein festgelegter Weg aufgetragen wurde.

Gegen Mittag waren alle mit ihrer Ausrüstung bereit zum Aufbruch. Ein letzter Blick zurück über den Eiswasser zeigte die Ostmarken friedlich in leichtem, sich auflösenden Nebel. Von den neun Turma blieben fünf bei der Expedition während vier in Zweiergruppen stets die Reisegesellschaft in einiger Entfernung begleiteten. Auf ihren Pferden waren die Turma dem Gelände gut angepasst und die Späher schienen sich immer Orte zu suchen von denen sie das umliegende Gelände gut im Blick haben konnten. Der Marsch führt euch zunächst direkt nach Westen an einem der flachen Hügel vorbei. Ihr erinnert euch, dass ihr damals, als ihr das erste Mal in die Westmarken gezogen seid, in südlicher Richtung nahe des Eiswassers geblieben seid. Das Gelände war nicht gerade einfach. Jetzt befindet ihr euch auf dem selben Pfad, auf dem euch die Turma einst wieder zurück geleitet hatten.

Ihr kommt gut voran, obwohl auch hier die Wege noch sehr nass und schlammig sind. Ihr könnt deutlich bemerken, dass sich inzwischen ein erkennbarer Pfad gebildet hat, der letztes Jahr noch nicht erkennbar war. Auch die Turma scheinen hier nun öfter entlang zu gehen und zu reiten. Über dem Land liegt der Geruch von feuchten Wiesen

und blühenden Spätsommerpflanzen. Kaum kann man glauben, dass dieses Land große Gefahren für euch birgt. Nach ein paar Stunden Marsch macht ihr Rast und ein Lager wird aufgeschlagen. Als die Nacht hereinbricht und einen fast sternklaren Himmel präsentiert, sitzt ihr am Lagerfeuer und verzehrt die frischen Lebensmittel, die ihr mitgebracht habt. Als ein paar Sternenschnuppen ihren Feuerschweif über den Himmel ziehen, lächeln einige von euch unwillkürlich und denken daran, welche Zeichen das Volk der Zruniskan darin sehen.

Die weiteren Tage ziehen so dahin, wie der vergangene Tag. Es bleibt nicht aus, dass ihr kleine Bäche oder den einen oder anderen steilen Hang überwinden müsst. Karge Wiesen und viele Steine säumen eure



Wege, ebenso wie schroffe Hügel. Immer wieder wechseln sich feuchte Senken und trockene Hügelkuppen ab. Am vierten Tag erreicht ihr den Ort, von dem ihr in Richtung Gebirge vage die Königsburg ausmachen könnt (s.o.). Hadra weist in diese Richtung und erklärt, dass die Burg wieder hergerichtet werden soll, damit Fürst Bartan von dort aus wieder herrschen kann. Außerdem lässt er durchblicken, dass viele Turma bereits in den Süden gereist seien und sich am Fuße der Burg und in der Nähe zum See angesiedelt hätten. Ihr denkt an die Überreste von Steinmauern und Gebäuden, die ihr in dem Gebiet entdeckt habt.

Zum Mittag des sechsten Tages erreicht ihr den Fluss Hermafön an der Furt. Die Kartenkundigen um Rhian schätzen die Strecke vom Eiswasser – den die Turma Aigafön nennen – bis hierher auf etwa 40 Meilen. Zu beiden Seiten der Furt gibt es eine handvoll kleine Gebäude, die sehr neu wirken. Etwa sieben Menschen sind am Fluss zu sehen, wie sie fischen und zu euch hinüberschauen. Einer der Männer im Fluss richtet sich auf und reckt seinen Fischspeer in die Höhe und ruft dabei etwas, das sich anhört wie: "Imlaader". Die anderen tun es ihm gleich und Hadra erwiedert die Geste an der Spitze eures Zuges. Daraufhin setzen die Leute ihre Arbeit fort und werfen euch nur noch flüchtige Blicke zu. Die Krieger der Turma stehen an der Spitze ihrer Gesellschaft, was euch gerade wieder bewusst wird.

Hadra lässt den Fluss überqueren und schickt einen seiner Krieger zu einem der Fischer. Nach ein paar Wortwechseln verbeugt sich dieser leicht vor dem berittenen Krieger und einer der anderen Fischer wird fortgeschickt. Während ihr auf einer Wiese das Lager aufschlägt kommen Frauen und bringen euch frisches Wasser und ein paar Schüsseln mit Birnen, Kirschen und Pflaumen. Bis zum Abend sorgen die Turma dafür, dass eurer Verpflegung noch frisches Brot, geräucherte Fische und getrocknetes Fleisch hinzugegeben wird. Offenbar gibt es in der Nähe ein Dorf, denn immer wieder bringen andere Dörfler Sachen zu euch und beäugen euch neugierig, wenn die Krieger gerade nicht auf sie achten. Trotz einiger höflicher Versuche reden diese Turma jedoch nicht mit euch und wenden sich schnell ab. Jedoch nehmt ihr neben etwas Irritation auch ein freundliches, scheues Lächeln wahr.

Auch erkennt ihr an wenigen der Turma, wenn auch nicht an jedem, diese Bemalungen von Göttersymbolen wieder. Ein Fisch oder eine Ähre zieren die Schläfen, soweit ihr erkennen könnt. Manche Frauen tragen eine Birne als Zeichen. Einer von euch fragt Hadra danach und er erklärt, dass Turma sich ihren Göttern insbesondere zuwenden, wenn sie ihre Symbole tragen. Die Birne steht dabei für Lenia, die Göttin der Fruchtbarkeit. Fisch oder Ähre genau wie der Hammer und Bogen stehen für Rolgah den Gott des Handwerks, der Jagd und der Arbeit. Je nach Beruf wählen die Männer was zu ihnen passt. Der Abend neigt sich dem Ende und ihr verbringt die restliche Nacht ruhig.

Fortsetzung folgt

