

Im Nebelruf der Moore – Zum Eiswasser

Teil 1

Es ist ein nasser und kühler Tag im September. Gleich nachdem sich der Großteil eurer Expeditionsgruppe in Elekanders Hütte getroffen hatte, wurde das Gepäck verzurrt, sich wappnet, und schließlich in Richtung Steinwacht aufgemacht. Einige Tage später erreichte diese Truppe die Wegstation und ergänzte die Ausrüstung mit dem was Sigismund zum Gelingen der Reise stiftete. Von Wächtern begleitet erreicht ihr die bekannte Herberge an der Weggabelung nach Nuvelipi bzw. zum Eiswasser. Dort hattet ihr euch bereits vor ziemlich genau zwei Jahren getroffen. Damals hattet ihr die Wegstation vorsichtshalber verlassen müssen und die Anwohner mitgenommen. Heute, an diesem schmutzigen Tag, treffen sich alle wieder hier. Inzwischen hatten Sigismunds Leute die Wegstation besetzt und als Posten eingerichtet. Eine weitere wichtige Wegstation. Offenbar schien es dem Wirt und seiner Familie recht, denn Sigismund hatte sie unter seinen Schutz gestellt und augenscheinlich entschädigt. Kein Groll schlug den Besuchern von heute und einst entgegen. Zudem ist es ein beruhigendes Gefühl, ein paar Bewaffnete mehr im Hause zu haben. Die Steinwächter berichten darüber hinaus, dass der Beschreibung nach Aran in großer Eile hier kurze Rast gehalten hat.

Nach und nach sammelten sich alle. Auch die aus Nuvelipi anreisenden waren froh bei dem Regenwetter die Herberge zu erreichen. Im Kaminzimmer waren reichlich Mäntel und andere Kleidung zum Trocknen aufgehängt worden, während die Gäste warme Getränke im Schankraum einnahmen. Neben eurer Expedition waren einzig zwei Händler mit ihren Fuhrwerken in Richtung Nuvelipi unterwegs, die mit ihrer Eskorte das Wetter abwarteten, was den Ochsen offenbar gefiel. Diese Händlergruppe blieb bei ihren Wagen und hatten über ihrem Feuer ein Segel zum Schutz gegen den Regen gesetzt. Nebel stieg aus den Wiesen und Wäldern, die noch aufgeheizt von den letzten Wochen waren.

Dreißig Teilnehmer ward ihr nun und Elekander schien nun nur noch auf einen zu warten, bis Koru einige Stunden später mit seiner stattlichen Truppe eintraf. Angeführt von Staff-Sergeant Michel Dubois gesellten sich die acht aus Talon stammenden Teilnehmer zur Gruppe, so dass sie nun einunddreißig an der Zahl waren. Am kommenden Tag würdet ihr aufbrechen und ein weiteres Mal schauten alle über Rhians neue Karte, die inzwischen die gesamten Steinmarken zeigte.

Ein ungefährender Weg wurde auch denjenigen nun skizziert, die bisher nicht die Gelegenheit hatten. Der Weg würde von hier aus zum Eiswasser führen. Nach der Überquerung würde man von den Turma abgeholt und bis zur nördlichen Grenze ihres Reiches geführt werden. Dort, am Morllyn-See würde man von den Rhona abgeholt und durch ihr Gebiet in das Cormawr geführt, dem gefährlichen Sumpfland, welches von allen als verbotene Zone bezeichnet wird. In diesem Sumpfland läge ihr Ziel: ein ehemaliger Tempel der sogenannten Zrunisken. Dies war der Plan und der Weg.



So brecht ihr am nächsten Tag auf und wart froh, dass der Regen aufgehört hatte und sich nur leichter Nebel über das Land gelegt hatte. Dank der Erfahrungen vom letzten Jahr kam der Tross gut voran und fand den Weg schnell zum Eiswasser. Nebel und gelegentlicher Nieselregen sowie der feuchte Geruch von Gras- und Mooswiesen begleitete sie alle Tage bis dorthin.

Die Nebelschleier waberten sanft in die Schlucht hinab, in der sich der breite Eiswasser-Fluss gurgelnd seinen Weg vom Ringgebirge ins Hochmeer bahnte. An der breitesten Stelle versteckte sich eine Insel inmitten des Flusses. An dieser Stelle war der Fluss etwa eine halbe Meile breit. Die Insel war nun, wie fast immer, vom Ufer aus nicht zu sehen. Dichter Nebel und Gischt der Wasserfälle sorgten dafür. Nach einigem Suchen habt ihr den schmalen Pfad den Steilhang hinunter zum Fluss gefunden. Dort wurde ein Muschelhorn geblasen bis aus dem Nebel der Antwortruf ertönte. Gespannt wartet ihr, was passieren würde. Und schon nach einigen Minuten tauchten plötzlich die Umrisse eines großen Floßes durch den Nebel auf, welches auf euch zusteuert.



Freundlich werdet ihr von den Flößern begrüßt und in Gruppen geteilt, da nicht alle auf einmal übergesetzt werden konnten. Einmal auf der Insel angekommen und wieder die Gastfreundschaft der Flussleute genießen zu können, war die erste Etappe eurer Reise geschafft. Begrüßen konntet ihr bei der Gelegenheit auch den Steinwächter Wächter Bernward sowie zwei weitere Wächter aus Sigismunds Mannschaft. Seit dem Sommer ist Bernward dauerhaft hier stationiert so, wie im frischen Vertrag zwischen dem Fährvolk und Sigismund ausgehandelt wurde. Dabei erfahrt ihr dass man beabsichtigt auf dem Ostufer einen neuen Wachturm zu errichten von dem aus man beide Ufer gut überblicken können soll. Aber das wird nun wohl bis nächstes Jahr warten müssen...

Fortsetzung folgt