

Im Nebelruf der Moore – Rückreise

Die anstrengenden Tage in dem verwunschenen Dorf stecken euch noch tief in den Knochen. Für den einen oder anderen war es auch schon echt knapp geworden und die Ereignisse lassen sich nicht leicht überwinden. Insektenwesen, Kreaturen aus anderen Dimensionen und Monster aus dem Sumpf... was für ein Erlebnis. Froh diesen Ort wieder zu verlassen macht ihr euch gemeinsam auf und beschließt den Weg einzuschlagen, den die Expeditionsgruppe von Elekander hierher geführt hat. In der Ufernähe unweit des Dorfes, wo eure Kanus und das fremde Kanu festgemacht sind, könnt ihr noch ein weiteres finden und mit etwas zusammenrücken schaffen es alle wieder den Weg flussab auf sich zu nehmen.

Diesmal schafft ihr die Rückreise in nur zwei vollen Tagen und erreicht das Dorf Salswyn zum Sonnenuntergang. Als ihr gesichtet werdet sammeln sich Dorfbewohner am Steg und winken euch zu. Man ist erstaunt und froh zugleich, dass ihr zurückkehrt. Aber offenkundig sind die Rhona erschüttert, dass alle ihre Landsleute das Leben verloren haben. Es wird am Morgen ein Bote zu Pferd ausgeschickt, der in die Hauptstadt Brennlynn reist um dort den Prionn zu unterrichten. Nach zwei Tagen kehrt dieser zurück und teilt mit, dass der Prionn sehr neugierig ist und die Anführer eurer Gruppe empfangen will um Bericht zu erhalten.

Ihr werdet zurück zur Hauptstadt der Rhona eskortiert und dort angenehm untergebracht. Während der Großteil der Reisegesellschaft außen vor bleibt, werden Elekander und ein paar wenige andere Prionn Milan von den Rhona vorgeführt. Dieser empfängt sie in seiner Ratshalle. Nachdem Elekander und die anderen zurückkehren berichten sie von der Begegnung. Der Rhona namens Thales stand bei dieser Audienz neben seinem Herrn, und schien erfreut über die Rückkehr der Expeditionsgruppe. Natürlich verlangte der Prionn über die Vorkommnisse in Kenntnis gesetzt zu werden und Elekander berichtete, wie ihre Rhona-Begleiter, während die Gruppe mit archäologischen Untersuchungen beschäftigt gewesen waren, von zunächst unbekanntem überfallen und getötet wurden. Wie zu erwarten war, musste man sich rechtfertigen warum alle Rhona getötet werden konnten während alle anderen unversehrt blieben und die Laune des Prionn stand nicht zum Besten.

Anschließend berichtete der grauhaarige Magister von den Kult, der sich dort entwickelt hatte und das Dorf augenscheinlich seit geraumer Zeit und immer wieder bewohnt und zumindest grob bewirtschaftet wurde. Dieser Kult trug Verantwortung für die Erschaffung eines Wesens, welches mit Fleisch und Haut anderer Lebewesen zusammengesetzt wurde und seinerseits für Tot und Schrecken seit langer Zeit verantwortlich sein musste. Dies sorgte für Erstaunen und löste eine Reihe weiterer Fragen aus. Bei dieser Gelegenheit stellte Elekander heraus, dass diese Rhona-Kultisten, die mit einem bestimmten Zeichen im Gesicht geschmückt waren, aus dem Gebiet der Rhona stammen und es wenigstens über die letzten Jahre Austausch

gegeben haben musste. Es sei damit zu rechnen, dass hier, unter dem Auge des Prionn diese Machenschaften ihren Ursprung haben. Somit war die Andeutung einer Verschwörung gemacht. Als die Worte in der Halle verklungen sind, sei es sehr still gewesen und Prionn Milan habe länger mit starrer Miene seine Reaktion überlegt. Thales, einer seiner Leibdiener, der neben ihm stand, schien verunsichert und schielte seinen Herrn an.

Schließlich habe Prionn Milan genickt und für den Bericht bis dahin gedankt. Danach fragte er nach weiteren Ereignissen und Elekander berichtete, wie der Kult andere Abenteurer in das Cormawr lockte, um sie dort zu opfern, und dies die zwei Gruppen im Schlepptau erkläre. Leider konnte das eigentliche Expeditionsziel durch diese Ereignisse nicht mit dem Erfolg erreicht werden, wie gewünscht. Aber es wurden Erkenntnisse gewonnen, die sich auswerten ließen. Dies wurde nicht weiter hinterfragt. Ohnehin schien der Prionn bereits mit den Gedanken wo anders. Nach dem Bericht wurde der Gruppe bedeutet vor der Halle zu warten. Nach ein paar Minuten trat Thales heraus und teilte mit, dass der Prionn anerkenne, was ihr versucht habt und werde dem geheimen Kult nachgehen. Allerdings sehe er sich außerstande den Tod der vielen Rhona, Krieger wie Kultisten, einfach so hinzunehmen und wünsche, dass alle Fremden so schnell wie möglich zu den Turma zurückgebracht werden. Diese Botschaft zu überbringen fiel Thales angeblich schwer. Auch habe der junge Krieger und Diener bei der Begleitung zurück zur Herberge weitere Fragen zum Kult gestellt, die nützlich sein müssten für die Aufdeckung und Zerschlagung. So führte Thales die ganze Gruppe noch am selben Tag mit zwei Langbooten über den See zu den Turma und verabschiedete sich mit Bedauern und den besten Wünschen, doch nicht ohne einen Gruß an Prinz Marbod.

In Morllynnas angekommen und somit endlich wieder auf dem Boden der Turma, werdet ihr von einem Stadtverwalter empfangen und wiederum sendet man Boten aus, die sowohl Marbod in Dailynnas als auch Fürst Bartan Wychdinfawr unterrichten sollen. Ihr werdet gut untergebracht und versorgt. Zum Mittag des Folgetages erreicht euch euer Führer Hadra, der euch schon auf der Anreise durch das Turmagebiet eskortiert hat. Ihr reist nach Dailynnas zu Prinz Marbod, der dort Quartier bezogen hat. Unterwegs erfahrt ihr, dass die Kämpfe mit den Okrra zugenommen haben und sowohl der Wald von Penfynnid als auch der Gebirgsausläufer südlich von Penmynn zum Kriegsgebiet erklärt wurde. In großen Zahlen werden dort feindliche Krieger gesichtet und Prinz Arminion verteidigt dort mit dem Großteil der Krieger das Reich.

Außerdem teilt euch Hadra mit, dass kürzlich Turma-Wächter in den Hügeln östlich von Dailynnas Nebelkrieger gesichtet hätten. Euch läuft ein Schauer über den Rücken und gleich werdet ihr wieder aufmerksamer, wenn die Dunkelheit über euch hereinbricht. Guntai oder auch Azuri im Gebiet der Turma lässt nichts Gutes erahnen. In Dailynnas angekommen lässt sich Marbod bis zum nächsten Tag entschuldigen, da dringende Dinge zu klären seien. Dafür erfahrt ihr im Gasthaus von einem Gespräch unter Turma, dass es im Gebiet der Dyvli, jenseits des Gormafon-Flusses an dem die Stadt liegt, ebenfalls schwere Kämpfe gegeben haben soll. Allerdings zerredet man

sich darüber, dass angeblich ein Trupp schwer gerüsteter Turma-Krieger ein Dorf überfallen und niedergebrannt haben sollen. Seit dem sind die Dyvli über alle Maßen zornig, da sie schon kaum gegen die Orken und Okrra bestehen. Dass die Turma diese Schwäche ausnutzten um ihr altes Reich wiederherzustellen wird als zu tiefst niederträchtig erachtet. Als ein Vertreter der Dyvli dies Prinz Marbod ins Gesicht gespien habe, ließe der Prinz ihn töten. Die Gruppe Turma-Bürger schien hoch erregt und argumentierten, dass doch daran nichts wahr sein könne, denn was solle man auf der anderen Seite des Flusses?

Als Prinz Marbod euch am nächsten Tag trifft und ihr ihm Bericht über eure Expedition erstattet, zeigt sich, dass er schwer übermüdet wirkt und belastet von den vielen Ereignissen. Er lobt, dass ihr scheinbar das Rätsel um das heilige Dorf der Rhona gelöst habt. Jedoch ist noch immer nicht ganz klar, wer den damaligen Bewahrer erschlagen haben soll oder wie die Rolle der Rhona dargestellt werden soll. Am Ende fragt ihr ihn dann doch nach den Ereignissen hierzulande und leider bestätigt er alle Gerüchte. Die Okrra scheinen erstarkt, aber Arminion hat die Lage im Griff und er rechnet mit einem Sieg bis zum Winter. Leider stimmt auch, dass der Diplomat der Dyvli sein Leben verlor. Allerdings verneint der Prinz, dass Turma das Dorf überfallen haben sollen und gesteht ein, dass sein Leibwächter den Dyvli erschlagen habe, als dieser den Prinzen im Zorn anging.

Nach diesem Treffen mit Marbod, welches mit einem gemeinsamen aber bescheideneren Essen beendet wurde, geleitet euch Hadra wieder aus dem Gebiet der Turma. Da die südliche Route gesperrt ist müsst ihr durch die Ebene voller Wiesen ziehen, die nun auch ihren Glanz verloren haben. Es geht auf den Herbst zu. Ihr haltet Kurs auf die „zwei Brüder“ – eine Hügelformation mit einem Pass durch zwei Hügelspitzen hindurch. Diese befindet nördlich der Hauptstadt der Turma. Das Gebiet wird nun durch einige Späher der Turma gut im Auge behalten, so dass die Reise nicht nur als sicher angenommen wurde sondern sich auch so gestaltet. Ihr überquert den Tormlan mit Booten und werdet wie versprochen schnell und sicher – nach insgesamt zwanzig Tagen seit dem Aufbruch aus dem Dorf und ganzen zweiundfünfzig Tagen der Expedition – bis zum Eiswasserfluss gebracht. Nach knapp zwei Monaten seit eurem Aufbruch wollt ihr schon auf die Knie fallen und die Erde am Ufer des Flusses küssen.

Auf der Insel der Fährleute findet ihr Gelegenheit euch zu erholen und zu verabschieden, wo immer euren Reisen euch nun hinführen. Ihr bemerkt dort, dass die Bauarbeiten an den Boots- bzw. Flossanlegern fortgeschritten sind und am Ostufer ein Ladekran errichtet wird. Bei dieser Gelegenheit richtet Ceris ihre Abschiedsworte an euch. Elekander gibt euch auch noch ein paar worte auf den Weg und zahlt all jene aus, die er für diese Reise engagiert hat. Die Fährleute bringen euch gruppenweise an das Ostufer, so dass ihr wieder bzw. nun in den bekannten Ostmarken seid. Der Weg nach Norden führt über Nuvelpi und dem Nordpass nach Burgund. Der Weg nach Osten führt über Steinwacht, Hochdorff und die Hochlandpforte, eine Serpentine, die aus dem Hochland führt ebenfalls in den südlichsten Zipfel von Burgund nahe Cotienne und den Ostpass Stauchens.