

Die Reise ins Herzogtum Vexin

Was auch immer euch in dieses Land an der Westsee treibt, ihr verflucht seit Tagen eure Entscheidung, den Landweg zu nehmen. Eintönig treibt die Landschaft vorbei, die Reste der Zivilisation habt ihr jenseits der burgundischen Grenze hinter euch gelassen. Die Straßen von Beilstein, Etraklin, Galladoorn und Burgund waren noch einfach zu bereisen, auch wenn eine diffuse etraklinische Gesetzgebung ein wenig hinderlich war.

Doch schließlich wichen die Straßen staubigen Wegen, Gasthäuser wurden seltener, und dann erreicht ihr die Wildnis im Westen. Doch nach der staubigen Einöde habt ihr nun einen ausgedehnten und freidlichen Wald erreicht, der sich einladend gen Westen erstreckt. Schattige Lichtungen laden zur Rast ein, und langsam seht ihr wieder die ersten Anzeichen menschlichen Lebens. Hier ein gefällter Baum, dort die Reste einer Köhlerhütte. Endlich wird der Weg zu einer Straße, nicht gepflastert zwar, aber immerhin, sie scheint regelmäßig benutzt.

Dann trifft ihr die ersten Einheimischen. Ein überrascht wirkender Jüngling mit einem zu grossen Helm auf dem Kopf tritt auf die Straße und ruft euch an.

„Arrêtez! Qui est là?“

Nach einigem hin und her verständigt ihr euch auf Mittelländisch. Der Junge gehört zu den Soldaten des ansässigen Ritters und bewacht den Zollweg über die Grenze des Herzogtums. Ihr habt das Vexin erreicht.

Schon im nächsten Dorf bringt ihr in Erfahrung, daß ihr euch im Fief, oder der Provinz, Penthievre befindet. Der Wald um euch herum wird hier Fôret Ensorcelé genannt, der verwunschene Wald. Auf eurem Weg hört ihr viele Geschichten über den Wald, von Feen, Geistern und alten Göttern. Abends in den Tavernen hört man diese Geschichten am Feuer, um schließlich herzlich darüber zu lachen. Nur einige Alte oder die Schwachsinnigen reden mahnend oder ängstlich über diesen Wald.

Ihr seid gerade den dritten Tag im Vexin unterwegs und erreicht zur Abenddämmerung den Weiler Tulle. Hier gibt es kein Gasthaus, aber die Bewohner verweisen euch freundlich an den hiesigen Lehsherrn, den Chevalier de Régaleaux. Man werde euch dort sicher eine Unterkunft für die Nacht gewähren. Ihr folgt der Abzweigung von der Hauptstraße in freudiger Erwartung eines Bettes und eines guten Nachtmahls.