

Es ist das Jahr 47 der Besiedlung von Uster (Vermutung!).

Wir sind zu zwölf im Kindhaus. Bis zum achten Lebensjahr ist man bei den Eltern, anschließend kommt man dort hin. Unter anderem ist dort auch **Sjard**, Sohn der **Dina**, 12 Jahre alt.

Angeführt werden die Sippen von den Ahninnen. Das sind die ältesten Frauen der Sippe. Wir haben Zwillingssahninnen, **Friga** und **Joslin**.

Ich stamme von **Friga** ab. Friga hat keinen Mann mehr.

Glommer stammt (**Kjaelnyr**) von Joslin ab. Joslin hat 3 Kinder, **Aarod**, **York** und **Anig**. Joslins Ehemann ist **Kjell**.

Anig ist **Kjaelnyrs** Mutter. Sie ist mit **Borrik Josegar** verheiratet, der aber nicht sein Vater ist.

Die Ahninnen sind also unsere Großmütter.

Meine Mutter **Judith** ist tot, gestorben als ich sieben war, mein Vater unbekannt (war aber Seefahrer). Ich lebe bei meinem Onkel **Jengwar** und seinen zwei Töchtern, **Osrun** und **Fina** (Zwillinge). **Jengwars** Frau ist **Lea**.

Die Frau bestimmt immer die Sippe/Familie.

Eigentlich wäre meine Mutter die nächste Ahnin geworden, weil sie **Frigas** Tochter war. So wird es voraussichtlich **Anig**, die Tochter von Joslin.

Nach dem Aufstehen gehen wir ins **Lebhaus**. Da ist es warm, denn es sind allerlei Tiere drin, wie Hühner, Schweine, Kühe, etc. Es heißt, wer da drin schläft, überlebt das nicht. Wegen der Tiere, die überall rumtrampeln und weil es stickig ist. Es gehört sich aber auch in unserer Sippe nicht, denn wir sind was „Besseres“.

Das Lebhaus oder die Lebhall liegt in der Mitte der Palisade. Weitere Bauten sind die **Mutterhall**, zwei **Türme** an der **Palisade**, einer zu den Bergen, einer nach Süden. Es soll demnächst noch einer zum Moor gebaut werden.

Vor dem Haus sieht man die Berge. Wo ich früher war, sah ich draußen in der Entfernung das Moor. Das sehe ich jetzt nebelig zur Linken liegen.

Es gibt hier einen einzelnen Baum innerhalb der Palisade, einen Laubbaum. Der wird gepflegt, denn jede Sippe hat einen. Es wäre mies für unser Ansehen, wenn wir keinen hätten.

Unsere Sippe stellt **Papier** her. Mein Onkel Jengwar macht das. Jengwar ist lustig, manchmal mit einem ätzenden Humor, aber fair.

Das Frühstück, heute gemacht von der recht stillen **Dina**, besteht aus Gerstenbrei. Anschließend bearbeiten wir Emmer, eine Getreidesorte.

Wir lernen derzeit allerlei, unter anderem auch Schreiben.

In Uster gibt es verschiedene **Kongregationen**. Wir leben in Fleuven, durch welches der Fleuv fließt (und der kleinere Grent, der aus den nördlichen Bergen entspringt). Wir liegen

innerhalb der Kongregation ziemlich nördlich und schon einigermaßen im Vorgebirge. Fleuven hat einen Durchmesser von ca. 50km.

Es gibt auch eine **Ahnin von ganz Fleuven**.

Fleuven sind quasi die Flussleute. Bei uns dreht sich viel um Fisch, Papier, Gestein, etwas, dass sich **Glimmer** nennt (das sind Kristalle, die aus Steinen rauswachsen), etc. Wir stellen außerdem **Naturglas** her. Daher hat unsere Lebhalle auch teilweise (Natur)Glasfenster. Dadurch kann man nur vage sehen.

Glimmer kann man zu Pulver zermahlen und mit Farben mischen, so dass diese glimmern/glitzern. Wird zu allen möglichen Arten von Farben gemischt, auch für Kleidung. Und für glitzernde Tinte und Papier.

Im Moor wiederum kann man seltene und tolle Kräuter finden, wenn man mutig genug ist.

Ein Fremder trifft ein. Junger Mann mit Wildlederhosen, sandblondem Haar im Pferdeschwanz (eher ungewöhnlich) und einer Brille. Das ist bei jungen Leuten ziemlich ungewöhnlich. Er trägt seine (feuchtgewordenen) Hosen über den Stiefeln. Er stellt sich als Fischer **Janus** vor. Nach dem, was ich aufschnappe, ist Janus eine große Nummer bei den Fischern.

Er gehöre keiner Sippe an. Das täten Fischer nie, sagt er. Er trägt eine **Armbanduhr** - was extrem selten ist. Sie hat sogar gut durchsichtiges Glas vor dem Ziffernblatt. Auf der Rückseite steht ein Rätsel: Loch für Loch und hält doch. Ist aus einer Geschichte um den Ahnen "**Der Trümmerer**".

Er sagt er brauche Leute (a.k.a. Kinder), um Lachse zu tragen. Wir sollen mit ihm gehen und bis Sonnenuntergang zurück sein. Wir erhalten Rucksäcke mit Zehrung. Mit uns kommen **Osrún, Malik** und **Smila**.

Der See, an dem die Fischer oft sind, **Fleuvenheim**, hat Salzwasser. Wahrscheinlich ist er mit dem Meer über einen unterirdischen Zugang verbunden.

Auf dem Weg kommt uns ein Ochsenkarren mit einer Frau entgegen, die Geröll geladen hat (**Inga?**). Sie trägt Lederhandschuhe mit Pelzbesatz. Später erfahren wir, dass sie nicht mehr so gut sieht. Kjelnyr gibt ihr einen Rat bezüglich der Straße.

Ich sehe den Fluss und erahne, dass er viele Geschichten in sich tragen muss.

Der Fischer erzählt vom Fluss Fleuv, von humiden und ariden Gebieten.

Janus wurde bereits mal von einer Moräne angegriffen. Ebenso von einem Aal. Letzterer habe ihn bewegungsunfähig gemacht, er vermutet, dass dies wegen eines Gifts so gewesen sei.

Am See müsse man mindestens 1-2 Messer führen, wenn man arbeitet. Außerdem **singe dort das Wasser**. Es singe **Lieder von den Ahnen** und man beginne es zu verstehen, wenn man lange genug zuhöre. Einige Sippen übergeben ihre Ahnen dem See nach deren Ableben, so häufig auch wir. Einige sagen, der Gesang sei sogar von den Ahnen.

Wir helfen am Fluss beim Tragen der Lachse. Das Wasser ist eisig, aber ich komme einigermaßen klar. Als Kjaelnyr fragt, ob er einen Lachs bekommen könne, wird das

verweigert. Es würde gegen die Gebräuche verstoßen, sagt Janus. Dann hätten die Fischer keinen Gegenwert zum Tausch mehr.

Mir kommt diese Absage fadenscheinig vor, denn einem Kind einen einzelnen Lachs zu geben, würde den Tauschwert nicht im Geringsten berühren. Ich sage aber nichts.

Janus gibt uns ein **Rätsel**: 4 Karren müssen eine Rampe hoch, gezogen von einer Vorrichtung, die immer 2 Wagen zusammen zieht. Es gibt nur eine Lampe, und die muss immer mit fahren. Die Wagen brauchen aufgrund ihrer unterschiedlichen Belastung unterschiedliche Fahrzeiten in der Zugvorrichtung. 1, 2, 5 und 10 Minuten. Der Langsamere der zwei gleichzeitig gezogenen Wagen gibt die Dauer an. Insgesamt hat man es in 17 Minuten geschafft, alle Wagen die Rampe rauf zu bringen.

Lösung: 1 und 2 hoch, 1 runter, 5 und 10 hoch, 2 runter, 1 und 2 hoch.

Abends kommen wir zurück und baden in der Lebhalle. **Joslin** kommt irgendwann auch in die Halle. Ihr Mann **Kjell** begleitet sie. Es ist ein alter Pfeife-Schmaucher, gedanklich schon etwas verlangsamt. Auch ihr Sohn **Aarod** ist da. Ist ein sehr großer Kerl mit etwas Plauze und Kraft. Arbeitet im Berg.

Aarod erzählt von Glimmer. Man könne Lack daraus machen. Auch Nagellack, was manche Frauen benutzen würden. Man könne es in Kleider einwirken.

Kjaelnyr will von Aarod wissen, ob der Glimmer magische Eigenschaften besitze oder das Zaubern ermögliche. Aarod meint, ein **Vemaja Priester** wisse eventuell noch mehr darüber, was das Zeug noch kann.

Er zeigt uns einen "Effekt" mit Glimmer. Er reibt es zwischen den Händen und es laufen bläuliche Blitze wie Würmer über seine Hand und über einen Teller. Der Glimmer reagiert auf seine Hände wie Eisen auf einen Magneten. Später stellt sich heraus, dass **Aarod mit seinen Händen den Glimmer im Gestein aufspüren kann.**

Am nächsten Morgen liegt Schnee. Nachmittags, nach einigen Arbeiten wegen dem Schnee, haben wir Unterricht. **Stellan**, Sohn der Friga, unterrichtet uns. Stellan ist ganz cool und smart. Angeblich könne der ziemlich gut mit dem Schwert umgehen kann. Hat längeres, gewelltes braunes Haar. Die Damen schmachten ihm nach. Er ist mit **Dina** verheiratet. **Sjard** (s.o.) ist sein Sohn, **Smila** und **Herdis** seine Töchter. Dina hat eine weitere Tochter namens **Jule**. Wir gehen heute in die **Siebhalle**, Papier schöpfen. Die rechteckige Halle steht außerhalb der Palisade. Ist seltsam gebaut, ein bisschen wie ein Fachwerkhaus. 10 x 25 Meter lang und voller Bottiche. An den Wänden hängen verschiedene Papiermuster. Unter anderem auch Lumpenpapier, eine eher schlechte Qualität aus alten Stoffen. Man zeigt uns dort einen **Klumpen Harz mit einer eingeschlossenen Biene.**

Das **Zeichen der Karnagh ist ein stilisierter Kranich**. Man sieht es in der Siebhalle. Wir arbeiten dort abwechselnd an allen Stationen. Wir könnten auch selber einfaches Papier herstellen.

Regel: Keine Fischreste in den Fluss - Essensreste sind dagegen egal. Auch darf kein Chlor oder Salz aus der Siebhalle rein.

Bald darauf sollen wir mit Aarod zu den Bergen aufbrechen. Wir erhalten jeder einen **Dolch**. **Osrún**, **Kjaelnyr** und **Einar** sollen im Falle eines Angriffes mit mir Rücken an Rücken

stehen.

Wir erblicken auf dem Weg zum Gebirge den Wald von **Hondsruk** seitlich von uns in der Ferne liegen.

Als wir an den Eingang einer großen Höhle kommen, kommt uns eine Frau in grau-staubiger Kleidung entgegen. Nur ihr Rock aus blauem Leder mit Glimmer sticht hervor. Sie ist eigentlich zu leicht gekleidet für die Kälte. Sie wird uns als Grubenmeisterin **Fjerne** vorgestellt. Sie hat das absolute Sagen in der Höhle. Wir sehen 7 kleine funkelnde Punkte in ihrem linken Auge. Glimmer? Merkwürdigerweise zittert sie trotz der Kälte überhaupt nicht.

Wir folgen Fjerne. Sie tut sich schwer mit Namen und benennt uns daher nach Zahlen. Ich bin 2 (meistens). Wir schnappen uns verschiedenes Werkzeug. Die Luft ist staubig und kalt. Sie erklärt, dass der Glimmer direkt aus dem Stein gehauen werden muss, und zwar nur bei Licht von Öl und Feuer etc. Im Sonnenlicht würde er seinen Glanz verlieren und matt werden.

Auf meine Frage erzählt sie, dass ihr mal ein Stein geplatzt ist und Glimmer daraus in ihr Auge flog. Sie sagt, es täte weh. Sie blinzelt mit dem Auge erkennbar weniger.

Sie will mir etwas vorführen. Ich blicke sie an und sie mich. Mein Kopf ist plötzlich wie in einem Schraubstock gefangen und die Punkte in ihrem Auge beginnen sich zu drehen. Die Punkte aus ihrem Auge gleiten als leuchtende Fäden durch die Luft und in mein Auge...und ich kann in den Stein hinein schauen. Ich sehe dort zwei Ringe...

Fjerne drückt mir eine Hacke in die Hand und lässt mich danach graben. Irgendwann finde ich tatsächlich **2 komplett identische Eisenringe**, die etwas zu groß sind für den Finger. Ich darf sie sogar behalten.

Kjaelnyr und ich betrachten sie ausgiebig. Nachdem Kjaelnyr sich die Augen verletzt, als er durch die Ringe blickt, gehe ich dem nach. Es sagt, er habe sein eigenes Auge ganz nah und irgendwie tausendmal gesehen, wie zwischen zwei Spiegeln. Ich mache es etwas vorsichtiger und stelle fest, dass man durch den einen sieht, was der andere zeigt...

Allerdings nur eine kurze Zeit und nicht unbedingt immer ganz klar. Später nenne ich die Ringe deswegen **Blóðaugu**.

Fjerne bekommt mit worüber wir reden und kommt noch einmal zu uns. Sie sagt, dass man uns anders begegnen würde, wenn jemand erführe, dass wir etwas Magisches besitzen. Leute würden „neidisch“. Ich solle mich gut vorsehen.