

Weiterhin vom Kampf gegen die Slat verletzt erreichen wir irgendwann endlich den Schutz der Palisade. Es ist Nacht. Als der Wachposten uns von oben herunter anspricht, antwortet Svartkjil auf (für mich) wunderbarlich formelle Weise und bittet um Wärme und Heilung. Die Förmlichkeit hat möglicherweise auch etwas damit zu tun, dass es Nacht ist.

Als Kjaelnyr von Anig versorgt wird, ist sie erst seltsam zurückhaltend. Als Kjaelnyr auf einmal wieder anfängt alles zu erzählen, was wir so erlebt haben (jedenfalls den Teil, den wir erzählen wollten), da entspannt sie sich. Kommt mir (erneut) merkwürdig vor. Sie bremst Kjaelnyrs Eifer. Wir sollen heute bei Anig schlafen, damit wir nicht alle im Jungenhaus stören und ein wenig länger liegen bleiben können.

Fast scheint es, als wolle man sicher gehen, dass wir diejenigen sind, für die wir uns ausgeben. Die parolenartigen Formeln am Portal, Anig, die sich erst beruhigt, als Kjaelnyr sich so verhält wie immer...

Exkurs: Jahreszählung gehen zurück auf **Vesthendrek**, denn vor 33 Jahren gründete er Vest-Manajar. Die Besiedlung von Uster liegt noch einige Jahre weiter zurück (14-15 Jahre weiter, es ist also ca. Jahr 47 nach dieser Rechnung).

Als wir in der Halle mit den Ahninnen sprechen und von unseren Erlebnissen berichten, erzählt Friga uns bei deren Erwähnung von den Skorn. Sie sei als Kind mal bei ihnen gewesen. Sie hätten an einem See gelebt, nicht im Moor. Die Skorn konnten den See im Winter an einigen Stellen warm halten, was ihn für angreifende Slat tückisch machte. Es gab da sowas wie Geysire. Friga erinnert sich überhaupt nicht daran, wer sie hingbracht hat, aber es ging vermutlich darum, dass man für sie einen Mann finden wollte. Sie habe sich bei den Skorn nicht wirklich wohl gefühlt.

Ein Barde habe in einer großen Geschichtenrunde von den Skorn und davon erzählt, dass sie nicht mehr vertrauenswürdig seien. *Friga meint, sie wisse nicht mehr wer damals Than war, als sie die Skorn aufsuchte.* Wohl kein Skeland, weil Harod jetzt der erste Skeland sei. Die Skorn machten viel in Fischen, weil der See sie in Fülle anbot. Sie arbeiteten aber auch mit Torf/Pflanzen und mit feinem Metall. Letzteres ist für mich leicht vorstellbar, nachdem ich die Apparaturen gesehen habe, welche sie in Kurns Haus und vor dessen Zugang hinterlassen haben. Svartjil erwähnt in diesem Zusammenhang den "Elektroferretischen Vorgang".

Unser Bericht beschränkt sich jedenfalls darauf, dass wir das Portal und zahlreiche Überreste der Siedlung gefunden haben. Dass man diese Tür öffnen kann und dahinter Kurns Behausung findet, verschweigen wir.

Friga will dem Fleuven-Than von unseren Entdeckungen berichten. Sie will sich überlegen, wie sie davon erzählt. Kjaelnyrs Frage, ob wir überhaupt davon berichten sollen, macht sie betroffen und misstrauisch. Er dürfte solche Gedanken in seinem Alter noch nicht haben, man sei eine Gemeinschaft, erzähle sich alles, etc. pp. Nun müsse sie stets fürchten, dass wir (ich werde gleich mit in den Topf geworfen) selber Dinge zurückhalten.

Mir kommt plötzlich der Gedanke, dass die **Fenrir** vielleicht von den Skorn geschaffen wurden, denn sie arbeiteten in Feinmetall. Und die Fenrir hatten in meinen Augen etwas "maschinenhaftes", schon wegen der Flammen in ihren Rachen, aber auch aufgrund ihres merkwürdigen Verhaltens. Sie wachen seit Jahrzehnten über die alte Clansstätte der Skorn, sie griffen nicht an, wenn man bestimmte „Regeln“ beachtete – selbst wenn sie direkt vor einem standen. Sie haben im Gegensatz zu anderen Tieren gaben sie auch keine Laute von sich, sieht man von dem Geräusch ab, welches die Flammenlohe in ihrem Rachen

verursacht. Und nicht zuletzt haben sie sich am Ende quasi in Luft aufgelöst. Ich äußere diesen Verdacht nach einigen Tagen gegenüber Kjaelnyr, der das nicht glauben mag. Natürlich könnte man auch von einem „magischen Tier“ ausgehen, doch die genannten Indizien sprechen für mich eine andere Sprache.

Friga erwähnt im Gespräch über Priester den **Jhares-Kult**, dem (zumindest u.a.) große Heilungsfähigkeiten nachgesagt werden.

Wir erfahren, dass in der nächsten Zeit ein Vemaja-Priester Kongregations-Kredite zu uns bringen soll. Die erhalten die Clans regelmäßig.

Ich müsste demnächst mal das Zeug zusammenmischen, welches Malwig gegen die T'arkkel einsetzt. → ☿ Ein fettiges Pulver, welches grelles Licht und Feuer verursacht (Phosphor, Schwefel,...) ☿

Wir üben mit Stellan das Kämpfen mit Messern. Überraschenderweise kommt er - entgegen seinem Ruf – erst mal gar nicht so gefährlich rüber. Vielleicht ist er aber auch gerade deswegen so gut. Auch mit Bögen werden wir vertraut gemacht. Beides liegt mir erstaunlich gut (01% in beiden Checks).

Beim Messerkampf liegt mir insbesondere das Führen des Gegners mit der Waffe. Am Bogen ist es eher ein Talent recht ausdauernd zu Schießen und mit viel Kraft.

Malik ist auch ziemlich gut am Messer, weil leicht irre. Überhaupt stellt sich keiner im Dorf sonderlich schlecht mit den Waffen an. Bei manchen bemerkt man jedoch, dass sie ihre theoretischen Fertigkeiten nicht unbedingt genauso in einen Kampf übertragen könnten.

Auch Schreiben und Mathematik werden uns näher gebracht. Svartkjil lehrt uns vor allem Geometrie und etwas Stochastik.

Einige Tage später werden wir nachts geweckt und bekommen Bögen in die Hand gedrückt. Wir werden angegriffen und sollen auf die Palisade. Von draußen sehen wir, wie die letzten Dörfler reinrennen, die Tore werden von Aarod geschlossen und kurz darauf tauchen 70-80 Slat auf. Sie sind alle zwischen 50-250cm groß.

Neben mir auf der Palisade steht Aarod und hält Ausschau. Die Slat umschleichen das Dorf stundenlang, aber sie greifen nicht an. Als irgendwann die Sonne aufgeht, hauen sie nach und nach ab.

Man lässt uns zu Bett gehen und wir sehen Joslin mit den Leuten sprechen. **Silberne Fäden wehen dabei von ihrer Schärpe den Leuten entgegen.**

In der Folgezeit werden ich wie (zumindest) einige andere ebenfalls zu den Ahninnen gerufen. Sie weisen mich an mich bei Gefahr um die Zwillinge **Osrund** und **Fina** zu kümmern, meine Adoptivschwestern. Ich soll außerdem eine Kerze für meinen toten Onkel **Jost** entzünden.

Als ich bald darauf wieder nächtlichen Palisadendienst habe, höre ich jemanden näherkommen.

Simon, der Wanderer stellt sich vor. Stellan sagt wieder eine formelle Anrede auf und lässt ihn ein. Es handelt sich um einen glatzköpfigen und tätowierten Vemaja-Priester.

Kjaelnyr labert den Mann natürlich umgehend zu, was dieser erstaunlich ungenervt geschehen lässt. Schlussendlich sollen auch alle anderen Kinder kommen und ihm (also Simon) lauschen. Er will nämlich auf Kjaelnyrs Frage hin erläutern, was **Kredite** eigentlich sind. Es gibt sie in Gold, Silber und anderen seltenen Metallen. Nur wenige dürfen sie prägen. Die unserer Kongregation tragen oft die **Brücke als Zeichen**. Er erläutert ihre Funktion, die einem Schuldschein ähnelt. Kredite des Hoch-Thans wären gegebenenfalls sogar noch wertvoller, weil man sie noch universeller einsetzen könne. Wiederum noch höher wären solche des Grafen, denn man könnte sie auch in einer anderen Stadt einsetzen. Ein Kredit darf aber nur geprägt werden, wenn es einen Gegenwert gibt.

Als er zu den Ahninnen geht, sollen wir seinen Mantel richten, also putzen und nähen. Darin sehen wir 2 kurze Kampfstöcke.

Ein angebliche existierender **unterirdische Fleuv** wird erwähnt, als wir über den halb zugefrorenen Fluss sprechen. Simon erwähnt, dass eine **über 300 Fuß lange Brücke** von Uster über eine große, 400-500 Fuß tiefe Schlucht *zu den Wafrudnir* gebaut wurde. Man habe dazu Kräne benutzt.

Simon soll von **Vemaja** erzählen und sagt, das sei keine Person, sondern vielmehr **eine Idee**. Es sei quasi Vernunft. Es sei nicht nur das Nachdenken, sondern auch das Ergebnis.

Wir haben eine sehr angeregte Diskussionsrunde. Auch Svartkijil ist mit Eifer dabei. Mir scheint es, als wäre ihm diese (geisteswissenschaftliche) Profession sehr gelegen, auch wenn er dies als Naturwissenschaftler möglicherweise leugnen würde.

Morgens sehen wir den Priester an einer ruhigen Stelle im Ort trainieren – trotz der eisigen Kälte mit nacktem Oberkörper. Seine Bewegungen sind dabei sehr langsam und präzise.

Abends will Simon mit den Jugendlichen eine Übung machen, bei der wir an nichts denken sollen, lediglich an einen Ton. Durch dieses „an nichts denken“ sollen wir innerlich Kraft regenerieren. Er schlägt einen Ton über eine Art Stimmgabel an, den ich versuche ohne eigene Erwartung in Gedanken zu halten. Auch wenn ich die Übung intellektuell gut finde, sagt sie mir (technisch) emotional nicht zu. **Könnte das was damit zu tun haben, dass Kurn sie nicht mag und wir nun in seinem Vorraum irgendwie Gastrecht genießen? Oder einfach generell, weil strenge Logik nicht unbedingt ein Freund der eher emotionalen Fee ist?**

Osrund und auch Malik finden die Technik super und sind auch vom Ergebnis begeistert.

Auf meine Frage nach seiner weitesten Reise erzählt Simon, er habe alle 5 Städte des Nordens gesehen und kam bis an die Grenzen Jalpurs. Mit einem Schiff sei er aber nie gefahren. Karawanen habe er dagegen schon oft begleitet.

Auf meine weitere Frage nach dem Wunderlichsten, was er je sah, meint er zunächst, dies finde sich oft schon in kleinen Dingen.

Er sah schon einen Höllenhund mit zwei Köpfen. Das war in den **weiten Ebenen des Ostens**, wo er **eine steinerne Wendeltreppe in die Erde** bewachte. Er wirft hier kurz ein, dass man sich nur 100 Meter von einem Weg entfernen müsse, um auf die merkwürdigsten Dinge zu stoßen, ganz ähnlich wie bei uns.

Es sei warm dort unten gewesen. Unklar war, wie der große, angekettete Hund sich ernährt habe. Er schlich sich mit anderen hinunter und gelangte dort an einen Balkon, von wo er in eine Art „andere Welt“ sah. *Ein Balkon, ein Lavasee, eine Insel,...*

Vermutlich hat er einfach in die Weichlande geschaut. Unterstellt man aber, dass er diese gewiss kennt, hätte ihn der Anblick nicht allzu sehr verwundern dürfen.

In den weiten Marschen des Ostens liege angeblich auch der **Berg der vier Jahreszeiten**. Simon sagt man erzähle sich, dieser Berg sei so hoch, dass man mehr von den Sonnenstrahlen abbekomme, während auf seiner anderen Seite Winter herrsche.

Skieves Schiff fand er auch wundersam, ebenso wie die neue Brücke bei Uster. Skieve habe er aus der Entfernung mal gesehen, er sei mindestens 60 und wirke sehr ruhig.

Im Hondsrük gibt man die Toten dem Wald, nicht dem Wasser. Die Bäume sollen die Toten „umarmen“. Simon meint, er habe gesehen, dass die Äste die Toten in die Baumkronen hineinheben.

Kaum ist Simon weitergezogen, werden wir des Nachts erneut von **Slats** angegriffen.

Einen der außerhalb der Palisade wohnenden, die nun zurück hinter den Schutz fliehen wollen, erwischen sie. Nachdem er schon am Boden liegt, stellt sich ein Slat auf ihn und sie versinken zusammen im Schnee. Die anderen umkreisen das Dorf lange Zeit. Plötzlich bleiben **alle auf einmal ohne erkennbaren Anlass stehen**. Man hört einen fürchterlichen Schrei, der wie Wasser über uns stürzt und nicht aus einer bestimmten Richtung kommt. Er schmerzt im Trommelfell.

An der westlichen Seite kommt es zu Unruhe auf der Palisade. Gut 40 Slat formieren sich und rennen in Keilformation auf die Palisade zu. Ein **Regen aus schwarzen Eiszapfen** sammelt und formiert sich mit einem Mal an einer Stelle über der Palisade und trifft diese. Sie vereist und bricht nach innen. Die Slats rennen aber zunächst nicht einfach rein. Mir schießt durch den Kopf, wo jetzt Osrün und Fina sein mögen. Da fällt mir ein, dass sie auf der anderen Seite, gegenüber von der angegriffenen Seite sind. So sehe ich mich in einem Pflichtenkonflikt, denn ich kann mich kaum um sie kümmern ohne meinen Posten zu verlassen. Aber es ist klar, wo die Priorität liegt.

Seltsamer Weise rennen von außen mehr Slats in den entstandenen Dampf an der Lücke rein, als innen erscheinen. **Die Stelle muss ich mir später nochmal ansehen, denn es wäre möglich, dass da immer noch welche im Schnee versteckt lauern.**

Da werden auch wir auf unserer Seite angegriffen. Es kommt zu einem kurzen Infight, doch der mich angreifende Slat zerplatzt zu Dampf, als er über die Palisade klettern will. In 30 Fuß Entfernung sehe ich weitere Slats, die uns von Draußen beobachten, insbesondere wegen des auf unerklärliche Weise verdampften Slats. Hier wirkt scheinbar irgendein Schutz zu unseren Gunsten.

Endlich erkenne ich, dass Aarod rötlich-orange glühend (dank der Schärpe der Ahninnen) mit den Händen zwei 4 Meter Stämme hochhebt und in die klaffende Lücke der Palisade rammt. Die Ahnin hat ihm die Schärpe umgelegt, woraufhin das Glühen begann. Dann nahm sie die Schärpe wieder ab. Während seiner Bemühungen die Lücke vollends zu schließen wird er mehrfach verletzt, doch irgendwas – wohl die Schärpe und das Leuchten – schützen ihn ein Stück weit und bewahren ihn vor dem schlimmsten Folgen.

Mir scheint, als sei hinter dem Angriffskeil irgendwas oder irgendjemand, doch ich kann es nicht richtig erkennen. Es ist, als sei dort ein noch schwärzerer Fleck vor dem ohnehin schon finsternen Hintergrund. Ich versuche einen silbernen Pfeil (wie der Jäger in der Geschichte) zu

erschaffen und dorthin zu schießen. Dabei kommen mir allerlei Zweifel. War da der ganze Pfeil silbern? Oder nur die Spitze? Ich werde unsicher und botche beim Unleash (1er). Als Resultat fangen die Haare an meinem ganzen Körper an zu wachsen, wie ein Fell...offenbar bin ich auch größer als sonst und klinge anders.

In diesem Moment **erblickt mich Friga** und klappt (erschöpft?) zusammen...

Ich verberge mich so gut es geht in meinem Mantel auf der Palisade. Irgendwann nach dem Kampf kommt Kjaelnyr vorbei und ruft zu mir hoch, weil er meine veränderte Größe bemerkt hat. Ich antworte unwirsch und versuche ihn loszuwerden.

Wie ich später erfahre, wurde Herdis von der Palisade geworfen und ist halbtot. Svartkjil schaut nach ihr.

Ich halte unter hochgezogener Kapuze bis zum Morgen weiter Wache, als die Slat schließlich verschwinden. Anschließend schleiche ich mich in mein Bett. Die Hütte ist noch leer. Als ich immer panischer werde und nicht schlafen kann, beschließe ich zu Svartkjils Hütte zu schleichen und mich dort zu verstecken. Als er zurückkommt, sieht er mich, lässt mich aber bleiben und legt sich hin. Er erzählt, das Friga einen Großteil ihrer Kraft abgab, um sie an Herdis zu leiten und sie damit retten. Für mich sah es eher so aus, als habe sie mein Anblick ihrer Kräfte beraubt.

Zum Glück ist meine seltsame Verwandlung am nächsten Morgen weitgehend verschwunden, bloß ein kleiner Fleck an meinem Arm bleibt zurück. Es ist aber nicht weiter schwer ihn unter meiner Kleidung zu verstecken.

Als ich sie Friga besuche, finde ich sie weißhaarig und *dement* vor. Sie faselt, dass meine Mutter Judith sich einen Seemann geholt habe, damit ich stark werde. Joslin, die auf sie aufpasste, döst bei meinem Besuch ein bisschen. Später sagt sie, meine Mutter Judith sei immer Frigas Liebling gewesen, ebenso wie ich. Aber das habe sie natürlich nie zugegeben, vermutlich nicht einmal vor sich selbst.

Ich gehe in den nächsten Tagen immer wieder zu Friga und kümmere mich um sie. Dabei plagen mich schwere Selbstvorwürfe. Ich bin zornig darüber, dass ich an meine Fähigkeiten gezweifelt habe und halte mich für mitschuldig an den weiteren Folgen. Hätte ich mehr an mich geglaubt und den Pfeil zustande bekommen, wäre Herdis und damit Friga vielleicht am Ende nichts passiert. Selbst wenn ich nur einen normalen Pfeil geschossen hätte, wäre es vielleicht anders gelaufen. Es will mir auch nicht aus dem Kopf, wie Friga bei meinem Anblick zusammengeklappt ist. Da ich sie anschließend nicht mehr gesund gesehen habe, verstärkt das nur noch meine Selbstvorwürfe.

Konsequenz meines gefühlten Versagens ist, dass ich die vorher als lästige Pflicht empfundenen Lehrstunden im Kampf zu einem persönlichen Anliegen mache. Ich will unbedingt besser werden, um nicht wieder so zu versagen. **Also übe ich mit dem Bogen, langsam, wie Simon es gezeigt hat, und übe die Fähigkeit meine Vorstellungskraft über Geschichten wahr werden zu lassen.**

Herdis kann letztlich dank Svartkjils Bemühungen und Frigas Opfer gerettet werden, aber Friga ist - und bleibt offenbar - *dement*. Kjell, der seine Kraft und seinen Verstand in der Vergangenheit (ebenso wie Frigas verstorbener Ehemann Dom Jegeson) für jemanden geopfert hat, konnte seinen Zustand nach und nach ein wenig verbessern.

Als ich später nach draußen gehen darf begeben sich mich dorthin, wo der im Angriff von den Slats überwältigte Mann in den Schnee hinab gezogen wurde. Nach einigem Graben stoße ich auf den Arm seiner Leiche.

Svartjil hat mit mir entsprechend Malwigs Vorgaben das Pulver gemacht, welches man gegen T'arrkel einsetzen kann. Aarod hat auch Schwefel und Salpeter zur Verfügung gestellt. Nun haben wir einige Prototypen.

Wir fragen, ob wir mit zur Mine gehen dürfen und erhalten die Erlaubnis.