

Als die Palisade repariert ist, schreitet Joselin sie feierlich ab. Wir erkennen, dass erneut goldene Buchstaben von der Schärpe ausgehen. Dabei bemerken wir nun, dass diese immer von der Schärpe ausgehen, nie von ihr selbst.

- *Es scheint als handele es sich um ein magisches Objekt, mit welchem sie umzugehen versteht.*

An der Mine soll zurzeit außer Fjerne und Finn niemand sein, weil es schlicht zu kalt ist. Die beiden sind auch deswegen dort, weil sie ohnehin keine Familie im Ort haben. Die Verarbeitung von Glimmer ist ebenfalls durch die Temperaturen gehindert.

Wir erhalten zusätzliche zum üblichen Equip gesonderte **Ausrüstung**: dünner Wollmantel, dicker Ledermantel, getönte Brille, Klappspaten mit Spike, Schneeschuhe, rudimentärer Schlitten (für Abfahrt).

Osrun gibt mir ein **Freundschaftsbändchen-artiges** Ding, das scheinbar gerade "in" ist. Sie und Fina gehen mit Jengwar zu den Wirdogh. Vermutlich nicht zuletzt deswegen, um sie dort „herumzuzeigen“, denn irgendwann wird man sie verheiraten wollen.

Vor der Abreise erhalten wir den Segen der Ahnin.

Der erste Tag verläuft recht gut, da es windstill ist. Wir biwakieren so kurz wie möglich, um das anhaltend gute Wetter weiter auszunutzen. Auch am folgenden Tag bleibt das Wetter vorteilhaft. Es ist ziemlich kalt, aber weiterhin nicht windig. Dennoch ist der Marsch anstrengender. Schließlich erreichen wir in den Bergen den Hohlweg, von wo aus es wesentlich leichter ist die Mine zu erreichen. Der Wind erreicht einen weniger, doch hier und da sind Stellen, an welchen uns leicht eine Schneelawine den Weg hätte versperren können. Allerdings haben wir Glück.

Als wir schließlich in der Höhle sind, begrüßen uns Fjerne und Finn. Wir legen uns bald nach unserer Ankunft schlafen, während Aarod ihnen alles erzählt, was bei uns vorgefallen ist. Ich hör zu und kann nicht penne, weil ich hören will, was er bezüglich Friga berichtet. Er erzählt auch was von einem „**Wesen**“ - das "in den schwarzen Wolken etwas war" bzw. "dort eine dunkle Wolke war", **welches die Slat befehligt habe**. Aarod sagt auf Nachfrage, die Palisade habe gehalten. Finn meint, das "**hätten sie versprochen**", also sei das richtig. Die Sache mit Friga sei nicht wie bei **Kjell**, der sei **gejagt** worden. Es sei eher wie bei **Dom**.

- *Wer hat hier was versprochen?? Kjell wurde gejagt? Welche Parallele zwischen Opa Dom und Friga ist hier angesprochen? Die Art, wie sie „geschädigt“ wurden?*

Aarod erzählt auch von unserem Fund, der Palisade der Skorn. Finn erinnert sich nach eigenem Bekunden nicht an sie (was ihn selber wundert), obwohl er alt genug ist.

Als sie sich einen Schnaps einschenken, setze ich mich kurz dazu um auch einen zu bekommen. Gelingt auch. Anschließend kann ich endlich schlafen.

Kjaelnyr erzählt von einer unruhigen Nacht. Möglicherweise hat er einen Höhlenkoller. Er sagt, er hatte einen „Traum im Traum im Traum“. Er habe **Justinor** gesehen. An der Stelle, wo ich seinerzeit Blut vergossen habe (Blut auf Glimmer), sei alles "veränderlicher".

Da wir den Nachmittag frei haben, gehen wir zum "See" und erforschen ihn. Mit einer Eimer/Licht Konstruktion und einem der Ringe versuchen wir diesen auszuloten. Trotz Angst

vor dem kalten, dunklen und unwägbar tiefen Wasser will ich unbedingt in den Teich steigen, weil er zugleich so geheimnisvoll und reizvoll ist – wie eine Geschichte, die es zu erforschen gilt.

Schließlich gehe ich ins Wasser, gesichert durch ein Seil, erkunde das Gefühl von Schwerelosigkeit unter Wasser und fühle tatsächlich an den Füßen eine geringfügig warme Strömung.

Kjaelnyr macht auf einmal Versuche mit Luftwirbeln, die er unter Wasser aufrechterhalten will. Er konzentriert sich so lange, dass er es gar nicht merkt, als er sich körperlich verwandelt. Seine Gesichtszüge ziehen sich leicht in die Länge und seine ganze Miene erinnert an die Wesen von Slochteren. Seine Beine verschwinden und unter ihm taucht ein Luftwirbel auf, in dem Schnee und elektrische Ladungen auftauchen. Ich bin entsetzt und fasziniert zugleich.

Als wir am nächsten Tag versuchen, sein Experiment so zu wiederholen, dass ich ihm helfe, gelingt es zunächst eine Weile lang. Der von ihm erzeugte Luftwirbel erzeugt eine Blase aus Wasser, welche ich mit meinem Einfluss auf Wasser stabilisiere. Dabei verändern wir beide unsere Gestalt. Während Kjaelnyr es relativ leicht schafft sich zurück zu verwandeln, gelingt es bei mir erst, als Aarod sich uns nähert und mich zu sehen droht.

Nach häufigerem Üben erreiche ich, dass ich zumindest in der Not recht sicher meine Gestalt zurückerlangen kann. Ebenso merke ich nun, dass ich recht unempfindlich gegenüber Kälte werde. Das hält gut 20 Minuten lang an.

Irgendwann fangen wir einen der blinden Fische am See. Als wir ihn ausnehmen, finden wir einen **Schlüssel**, den er verschluckt hat. Zeigefingerlang, verziert, leicht angerostet und mit einem durchaus komplexen Bart.

Kjaelnyr sucht nach einem Schlüsselloch im Fels der Umgebung, was ich skeptisch betrachte – doch er findet tatsächlich eines! Natürlich steckt er den Schlüssel ohne Nachdenken rein und dreht ihn... An der Seite des Ponds treten Sprossen hervor, die in der Tiefe verschwinden. Wir versuchen auf verschiedene Weise hinunter zu kommen. Bei einem Versuch schafft Kjaelnyr es kurz und findet eine Holztür mit einer metallenen Platte, auf welcher Zeichen glühen.

Es handelt sich um ein Rätsel aus Symbolen. Völlig erschöpft machen wir Schluss für den Tag. Als wir am folgenden Tag wieder etwas Zeit haben, tauche ich erneut hinunter, nachdem wir das Rätsel gelöst haben. Die Tür verschwindet dank unserer Lösung (ich weiß nicht mehr, was wir getan haben) und nur eine senkrechte magische Barriere, welche das Wasser zurückhält, bleibt zurück. Dahinter liegt ein Gang, der aussieht wie der gemauerte Wehrgang einer Burg. Er hat sogar eine Art Schießscharten, jedoch sieht man durch sie nur auf das Gestein des Berges. Da man in dem Gang atmen kann, bleibe ich recht lange unten.

Kjaelnyr kann seine Neugier nicht lange beherrschen und folgt mir hinunter. Gemeinsam schleichen wir durch den Gang, der durch seine extreme Höhe von 5m auffällt. Am Ende des Ganges erreichen wir ein Zimmer, in dem Möbel von enormer Größe stehen. Da sitzt eine riesenhafte männliche Figur, welche stumm vor sich hinstarrt. Sein Thron wirkt, als sei er gewachsen und teilweise mit dem Mann verbunden. Ein langer Bart und wettergegerbte, bräunliche Haut sowie wulstige Knochen und gewaltige Muskeln prägen sein Äußeres. Undeutlich erkennt man Flügel aus Blättern an seinem Rücken. Seine Fingernägel sind schwarz wie Fulgurit. An den Unterarmen trägt er Schutzreifen aus Bronze. Es riecht stark

nach einer Mischung aus Kräutern, die auch zahlreich von den Wänden und der Decke hängen. Neben ihm stehen ein Bogen und ein Köcher.

Nun kann ich meine Neugier nach einiger Zeit leisen Beobachtens nicht mehr zügeln und spreche ihn an. Tatsächlich wird er auf uns aufmerksam und antwortet. Zunächst redet er in einer anderen Sprache (für die Spieler „Englisch“), die ich aber aus mir unbekanntem Grund gut verstehe, dann anschließend in unsere Sprache. Auf Nachfrage sagt er, sein Name sei **Norathyst**. Uns identifiziert er anhand unserer Sprache als "**Hartländer**".

Er sagt, „die Zauberer“ haben den Drachen geschaffen, den er getötet und hier irgendwo weggeschlossen hat. Er befürchtet, einer könnte kommen und ihn wieder zusammensetzen wollen. Darum bewacht er ihn.

Ich erwähne, dass man sich erzähle, Norathyst käme vom Berg der vier Jahreszeiten. Er sagt, man könne seine Dienste kaufen, aber nicht für Gold. Und er sei frei.

Ich frage ihn, ob er den Mond mit einem Pfeil zerschossen hat. Er sagt, er habe auf ihn geschossen, doch er sei zu weit weg gewesen, als dass er ihn getroffen habe. Als er auf ihn schoss, war der Mond noch an einem Stück. Er meint, **wir** (Hartländer, weil wir aus den harten Landen kommen) **hätten ihn vermutlich zerbrochen** (weil wir halt Idioten seien). **"Niemand" habe gewollt, dass wir kommen.**

Krode und **Kurn** hat er gejagt. Sie hätten gewinselt und sich im Wald verborgen. Aber sie seien listig. Zurzeit jagt er sie nicht, weil ihn niemand bezahle.

A'shakor war seine würdigste Beute. Er sei kaum zu verletzen gewesen und obendrein sehr gerissen. Nur Fulgurit konnte ihn verletzen. Nun bewacht er ihn aufgrund eines Eides.

Eisenzinnen, Hondsrük und Häfen, all das war früher Slochteren. Nun ist ein Teil abgespalten.