

34. Jahr nach Gründung von Vest-Manajar

Ich rede mit Kjaelnyr über dessen Theorien zur Welt, Slochteren und dem generellen Sein. Er erläutert mir ein System, in welchem er alle möglichen Zustände den Seiten von Würfeln zuordnet, die wie ein Mosaik die Welt ausmachen. Er ordnet ihnen Farben, Gefühle und tausend andere Dinge zu. In seiner Theorie (hier in Bezug auf den Faktor Gefühl) soll man u.a. stets von verschiedensten Emotionen zugleich erfüllt sein.

Er bezieht sich auf den Begriff „Hartländer“, welchen Norathyst fallen ließ.

Norathyst sagt tatsächlich ursprünglich – in einer anderen Sprache, die ich im Gegensatz zu Kjaelnyr aus unbekanntem Grund verstand – „man of substance“. Ich würde das ungefähr wie „Mann von Sterblichkeit“ verstehen. Es bezog sich auf die Unterscheidung zwischen dem, was einen beim Sterben verlässt (Geist aushauchen, sein Leben lassen) und dem was zurückbleibt (Dem Substantiellen? Die sterbliche Hülle?)

Im Ergebnis kann ich Kjaelnyrs hochtrabenden Erläuterungen nicht vollständig folgen, obwohl er sich Mühe gibt sie mir zu erklären. Dennoch finde ich – zumindest aus meiner Sicht – einige Logikfehler in seinem Konstrukt und weise ihn darauf hin, wodurch wir lange diskutieren.

Ich vertrete dabei den Standpunkt, dass man eben nicht ständig von vielen verschiedenen Gefühlen zugleich beherrscht werde, sondern dass ein dominantes Gefühl zum Zeitpunkt des Erlebens andere Gefühle oft eliminiere. Einfach ausgedrückt bin ich (gar) nicht traurig, wenn ich mich gerade so richtig freue. Wenn ich gerade an nichts denke, wie gelegentlich bei anspruchlosen Arbeiten, empfinde ich ebenfalls keine Emotionen. Im Gegenteil, im Nachhinein stelle ich oft fest, dass solche Arbeiten einen sehr gut von unerwünschten Emotionen abschirmen können.

Da mein Denken weniger wissenschaftlich ist und den Aspekt der Variablen nicht kennt, sehe ich in den Würfeln auch nur die Möglichkeit von sechs Gefühlszuständen. Dies sind aber viel weniger mögliche Gefühle, als es meiner Erkenntnis nach tatsächlich gibt.

Finn erzählt von einem Winter vor der Zeitzählung, der sehr lang und unangenehm war. Die **Slat gab es seinerzeit noch nicht**. Aber die **Chut** hätten uns angegriffen. Mich wundert es, weil sie nach dem was ich hörte eigentlich eher in warmen Gebieten sein sollten. Sie hätten u.a. Leute verschleppt. Fjerne sagt, sie habe mal einen Händler getroffen, der verschleppt worden war, doch irgendwann wieder zurückkehrte. Er erzählte, die Chut hätten ihm Manieren beigebracht, sowie zu denken und zu handeln. Er war wohl ein Merino, nannte sich aber nicht mehr so. Fjerne sagt, dass sei gewesen, als sie jung war. Jetzt ist sie 23-24 Jahre alt.

Chut greifen gerne die Waftrudnir an, um deren Metall zu rauben. Sie sind Menschen, ziehen umher, leben in Zelten in den Grasweiten/Steppen des Ostens. *Meistens greifen zur Zeit des Laubfalls an, am seltensten zur Blütezeit.*

Da ich im Jahr 21 nach Vest Manaja geboren wurde, bin ich ca. 12. Als wir darüber reden, erklärt uns Aarod, wie die Wahl der Professionen vor sich geht. Man begibt sich für 3 Tage nach Uster, wo alle einen „betrachten“ können. Es gibt eine Art Hierarchie, nach welcher die Kinder von verschiedenen Seiten beansprucht werden können. Die Angelegenheit könne aber wohl auch deutlich länger als drei Tage dauern.

Am Pond übe ich das Atmen von Wasser, was zunächst sehr viel Überwindung kostet. Kjaelnyr geht es nicht viel besser bei seinen Experimenten und Übungen, denn er wird von

einem selbsterschaffenen Messer aus Eis angegriffen.

Als wir zurückkehren, begrüßen Osrund und Fina mich recht formell.

Als Svartkjil nach 10 Tagen zurückkehrt, berichten wir ihm von unserem Abenteuer mit Norathyst. Er ist natürlich vollkommen verblüfft.

Svartkjil erzählt uns vom **Kult von Jares**. Der spreche auch von 4 Zuständen – wässrig, windig, feurig und erdig (friss das, sechseitiger Würfel!). Es gäbe außerdem zwei Hauptzustände, Liebe und Zwist/Streit, Dinge die sich verbinden und Dinge, die es nicht tun. Auch Getrenntes kann man danach vermischen, wenn man etwas dafür tue. Wenn auch nicht dauerhaft.

Kräfte des Egoismus und Kräfte des Altruismus. Dazwischen gebe es eine Waage, was darum eines ihrer Zeichen ist. Diesen Ausgleich zu schaffen, sei eine der Aufgaben der Menschen. Den Zustand des perfekten Ausgleichs zu finden sei wichtig.

Svartkjil betrachtet den Schlüssel, den wir am Pool gefunden haben. Er zerbricht ihn und gibt uns die Stücke, welche zu Asche oder Staub zerfallen. Wir sehen sie an und erkennen, dass sie sind, wie die Blätter aus Metall, die wir erschaffen.

Wir überlegen, dass es kein Zufall gewesen sein kann, dass wir den Schlüssel in dem Fisch gefunden haben. **Irgendjemand hat da nachgeholfen. [vielleicht die „Macht“ aus dem Sumpf?]**

Svartkjil demonstriert, dass er ein Moos wachsen lassen kann. Er haucht einen Stein an, auf dem ein wenig kostbares Moos wächst. Kurz darauf ist der Stein voller Moos.

Außerdem kann er auf einmal Leute so belabern, dass sie zu sich nehmen, was er sagt. Auch wenn sie das gar nicht wollen.

Svartkjil erzählt, er sei zu der Überzeugung gelangt, dass jeder ein Talent habe, egal ob es erkannt wird oder nicht. Mehr zu entdecken oder zu lernen erfordert aber, dies zu erkunden (hinterfragen).

Er gibt uns ein Stück vom Holz der Palisade der Skorn. Es ist dasselbe wie das unserer Palisade. Svartkjil hat keinen Schimmer was für ein Holz das ist. Es kommt wohl aus dem Hondsrud und scheint außerordentlich widerstandsfähig zu sein.

Wir überlegen, dass unsere Fähigkeiten das Machtgefüge der Sippen sehr durcheinander bringen könnte. Wir werden wohl nicht die ersten oder die einzigen sein, die solche Fähigkeiten entwickeln. Es wird vermutlich solche geben, die das überwachen. Vielleicht sind die Skorn sogar deswegen verschwunden... Ein mulmiges Gefühl stellt sich dank dieses Gedankens bei uns ein.

Einar wird zu den Ingenieuren geschickt.

Malik sollte erst zu den Malern, wird aber nun zu den Wafrudnir in die Schmieden gesendet.

Smila geht in den (Süd-)Osten, zu den Winzern.

Herdis geht nach Uster zu den Hebammen.

Kjaelnyr und ich gehen zu den Jägern und Förstern. Wir sollen nicht nur Dinge über die Jagd

lernen, sondern auch über alles Mögliche, was mit Holz zu tun hat. **Man fände es passend, wenn ich den Platz meiner Mutter und meines Onkels als Jäger einnehmen würde.**

Svartkjil soll uns zur **Jagahalla** begleiten, nahe den Bergen, welche an der Grenze zwischen den Kongregationen Fleuven und Hondsrük liegt. Dies ist eine Art Umschlagplatz für Waren. Soll mit dem unterirdischen Fleuv verbunden sein.

Hondsrük liegt deutlich (gut 500 Meter) höher als unsere Kongregation.

Als ich mich auf dem Weg unter Zuhilfenahme meiner Kraft umsehe, erkenne ich den Typ, der sich im Moor als „Macht“ bezeichnet hat. Er sieht in seinen weißen Klamotten mit dem weißen Strohhut und der unteretzten Figur aus wie Harvey Keitel. Er sagt, er beobachte mich bzw. Verbindungen – magnetische, radioaktive, etc. Den Begriff „**Dekohärenz**“ soll ich mir merken.

[Das Prinzip der Dekohärenz besagt: wenn ein bislang abgeschlossenes System mit seiner Umgebung in Wechselwirkung tritt, verändert es dadurch sowohl den Zustand der Umgebung als auch den eigenen Zustand irreversibel.]

Wir begegnen auf dem Weg am Gebirge einer Art Karawane unter Führung einer Frau. Sie fällt durch ihre (geschminkt?) betonten Augen und ihren schwer zu übersehenden Vorbau auf. Hat viele Taschen an sich und einen großen Dolch. Sieht fit aus. Ihr Begleiter hat milchige, scheinbar schlechte Augen. Auf einem Pony sehen wir ein Schwert und eine Armbrust – welche wohl dem schlecht sehenden Mann gehören. Die Ponys sind auf den zweiten Blick mit allerlei Waffen beladen. Sogar einen Streitkolben sehe ich. Die Frau nennt sich **Gladys Just**, freie Händlerin (im Gegensatz zu Kongregationshändlern). Sie handle vor allem mit **Informationen**. Sie kennt mich, weil Arestine mich erwähnt hat. Ihren Begleiter nennt sie **Piet/Pete**. Sie erzählt von einer Brücke über das Meer zur Insel Farborg (früher: Fahlborg), die eine Meile lang sei. Die Stadt Farborg, noch 2-3 Wochen von der Brücke entfernt, liege zwar nicht direkt am Meer, habe aber einen Hafen mit Verbindung dahin.

Gladys sagt, als freie Händlerin reise man viel, sehe aber wenig. Sie habe bislang nur Uster und Farborg gesehen. Dazwischen sei es langweilig gewesen.

Sie lässt fallen, dass es bei ihr nicht so gut aussah, weswegen sie Händlerin wurde. Eigentlich reist sie wohl nicht so gerne. Varang würde sie aber schon reizen.

Als Kjaelnyr den Händler Avok erwähnt, hakt sie nach.

Priedenhain – großer Karawanenpunkt. Da gibt's auch Söldner.

Als wir an der Halle ankommen, kommt uns ein großer dürrer Typ entgegen. Wir machen beim Eintreten ein kleines Zeremoniell mit und geben ein Haar ab, welches in einer Schale verbrannt wird. Die Höhle hinter dem 7-8 Meter hohen Eingang ist groß. Stalaktiten und Stalagmiten unterteilen die Höhle ein Stück weit. In der Höhle stellen wir uns untereinander vor. Der große, dünne Typ mit braunem Haar heißt **Jonanis DeWinter**, genannt „**Grinsi**“. Formel: "Freund gewährt Freund Freundschaft, Gabe gibt Gabe. ..."

Jari (relativ jung) und **Jeneda Ketler** (Frau mit ungewöhnlichem Kurzhaarschnitt) stellen sich vor. Ebenso ein älterer Mann mit Glatze, **Anegen JorMordian** (im Namen des Grafen). Er trägt dasselbe Symbol wie die Virst und einen dunkelblauen Mantel. Die jüngere Frau mit fahlblondem Haar, Brille und aufgeworfenen Lippen sowie Aknenarben, heißt **Danila Espengrün**. Sie bezeichnet sich als Uhrmacherin.

