

**Grinsi** erzählt, dass er aus dem Hondsrük komme. Was uns die Fleuvenhall ist, sei den Bewohnern dort ein riesiger Baum. Im Hondsrük benutzt man nicht den Begriff „Sippen“, sondern man spricht von „Familien“.

Wir begleiten Grinsi, der derzeit Vorsteher (& Vorsteller/Moderator & Koch) der Halle ist, auf seinem Rundgang. Als erstes gehen wir zu **Jeneda Ketler**, Tochter der **Jana**. Bei ihr ist **Jari Ketler**, ein Typ mit vorne kurz hochstehendem und hinten langem Haar. Begrüßen uns kühl. Svartkjiel ist ihr schon begegnet und hält wenig von ihr. Da gab es wohl schon etwas Zoff. Am nächsten Verschlag spüre ich etwas Merkwürdiges, Unbehagen macht sich in mir breit. Dort finden wir **Danila Espengrün** (Waftrudnir, viel Metallarbeit, Waffen, Gold- und andere Feinmetalle, "Industrie"), ca. 25 Jahre alt. Sie trägt ein unauffälliges Schürzenkleid. Obwohl sie Uhrmacherin ist, trägt sie keine solche. Sie reist alleine – oder wartet auf eine Gruppe, welcher sie sich anschließen kann.

Später vermag ich den Ursprung des komischen Gefühls genauer zu lokalisieren. Es wird nicht von Danila verursacht, sondern von irgendwas in dem Verschlag, der ihr als Nachtlager dient und was ich bisher nicht sehen konnte.

Unser eigener Schlafraum ist eher dreieckig vom Grundriss.

Wir gehen noch weiter und kommen zum Verschlag von **Anegen JorMordian**. Der trägt jetzt einen grauen Kittel. Anegen ist groß, gut 1,90m, und sein glatzköpfiger Schädel ist etwas zu groß für seine Schultern. Er ist nach eigenem Bekunden im Auftrag des Grafen unterwegs. Er hat von Svartkjiel gehört und weiß aus dem Stand dessen Geburtsjahr und die Tatsache, dass bei seiner Berufswahl Vorbehalte geäußert wurden. **Kjaelnyrs Namen** weiß er zu übersetzen und erklärt, dieser bedeute "**Eisiger Quell**" in der **Sprache der nördlichen Marschen**.

Grinsi erklärt,

- dass man niemals mit seinem Namen in den Wald gehe/ihn dort benutze, sondern dass man einen anderen Namen nehmen sollte [dies erklärt seinen Spitznamen]
- dass man kein frisches Holz schlagen dürfe
- dass man den ersten Pilz beim Sammeln stehen lassen sollte – als Gabe & um zu zeigen, dass man „Bescheid“ weiß.
- dass man keine jungen Tiere jagen solle
- dass man nicht auf Farn trete
- dass man zum Monster werden könne, wenn man Schattensaat (Samen von bestimmten Farnen etc.) esse

Es gebe viele üble Monster im Wald und sie greifen meist von hinten an.

Grinsi erzählt außerdem ein wenig von seiner Arbeit, der Jagd und dem Holzarbeiten.

Angeblich soll es im Hondsrük die besten Musiker geben, weil man dort auch die besten Instrumente anfertigt. [Der Wahrheitsgehalt dieser Aussage wird später von Svartkjiel in Frage gestellt]

Weiter vorne in der Höhle ist ein Essensbereich, in welchen wir uns schließlich begeben. Es

ist irgendwie unklar, wieso nicht mehr kalte Luft von draußen in die Höhle hereinzieht. Hierfür zeichnet sich später ein seltsames Phänomen verantwortlich, welches die kalte Luft oberhalb des Höhleneingangs für uns unerklärlich ablenkt. Getreu der alten Weisheit: Vieles erklärt sich magisch! Die Essschüsseln haben am Boden ein eingeschnitztes Eichenblatt, das Zeichen der DeWinter.

Ich beobachte Piet, weil er trotz seiner trüben Augen scheinbar ja ein Kämpfer ist. Er bewegt sich langsam, aber recht genau.

Gladys verrät, dass die Familie Espengrün als einzige Holzintarsien in Uhren einbaut. Piet gibt stets launische Kommentare auf Gladys' Äußerungen, was diese aber fast zu erwarten scheint. Sie sind augenscheinlich schon länger ein Team.

Im Lande Jalpur gibt es Münzen, erklärt Gladys. Sie sieht Vor- und Nachteile in diesem Zahlungsprinzip. Sie behauptet, irgendwann wolle man gerne Münzen um ihrer selbst willen horten, ohne dass sie selber über eine "Qualität" verfügten.

Sie erwähnt, **Avok habe sie seit rund 2 Jahren nicht mehr gesehen**. Vielleicht habe die von ihm propagierte Gier sogar inzwischen für sein Ableben gesorgt. Üblicherweise sei er häufig in der Fleuvenhall anzutreffen gewesen. Mir kommt der Verdacht, wir haben vielleicht mit der Karte, die mir Fjerne zukommen ließ, eine der **letzten Spuren zu Avoks Schicksal** in Händen. Ob das wohl den Drängir interessieren würde?? Weia...

Gladys erzählt weiter. Bei den Jalpur sollen Frauen keine Rechte haben und es gebe reiche Leute, die gar nicht arbeiten. Sie hätten andere um das zu tun. Es gebe außerdem Unfreie, die wie Waren seien.

Wir sprechen mit JorMordian. Ich frage ihn, wieso er schon von Svartkjiel gehört hat. Er sagt, er sei ein Forscher im Namen des Grafen. Daher wisse er eben viel. Jetzt gehe er zu dem **ältesten Baum, der jemals gefällt worden sei**. Der befinde sich im Hondsrük. Grinsi wirft ein, dieser Baum sei vom Blitz getroffen worden. JorMordian erklärt auf meine Frage, er gehöre nicht zu den Virst (trotz des Mantels), sondern (scherzhaft) zu „den JorMordian“. **Er beschäftige sich mit der Zeitrechnung**. Nach seiner Kenntnis befänden wir uns im Jahr 34 nach Vest Manajar. Zusätzlich betrachte er weitere 13 Jahre vor dem theoretischen Jahr 0 als durch Fakten (Fakten, Fakten!) bewiesene Zeit. Vesthendrek beauftragte den Grafen mit diesen Nachforschungen zur Zeitrechnung, der wiederum JorMordian.

Ich frage nach der **zeitlichen Einordnung des Krieges gegen die Jalpur**, weil mir dieses Ereignis aus den Geschichten um Vesthendrek und Skieve bekannt ist. Er schätzt, dieser habe sich **vor 31-34 Jahren** ereignet. Das erscheint mir recht nah am Jahr 0. **Ein möglicher Zusammenhang?** Kjaelnyr äußert die Überlegung, dass Jahre vielleicht früher eine „andere Länge“ gehabt haben könnten. Ich denke laut darüber nach, dass es vielleicht an unterschiedlich langen Jahreszeiten liegen könne. Zähle man Jahre von Winter zu Winter, so müsste ein „3 Jahre langer“ Winter auch nur als 1 Jahr gezählt werden. Auf einmal verwendet JorMordian eine „englische“ Redewendung („If you must“) und mir entgleisen kurz die Gesichtszüge, weil ich an Norathyst denke, der diese Sprache auch verwendet hat. Anegen bemerkt das und murmelt was von „versteht die Sprache“. Ich habe Bammel schon wieder mehr verraten zu haben, als gesund ist. Aber er brummt eh schon irgendetwas von wachem Geist, möglichen Vorbehalten etc., nachdem wir uns so unbedarft laut Gedanken über die vergessene Vergangenheit gemacht haben. Mein Versuch dies mit bloßem Interesse an Geschichten und deren Einordnung zu kaschieren verläuft kläglich und scheint wenig erfolgreich.

Grinsi demonstriert seine Fähigkeit Wasser aus Holz herauszupressen. Er sagt andere hätten ebenfalls aufregende Gaben, etwa die Kommunikation mit Bäumen. Auf meine Frage, wie viele Jahresringe man schon an Bäumen entdeckt habe, sagt Grinsi **417!** [Auch hier sollte man bedenken, dass die Ringe eines Baumes sich nach den Jahreszeiten richten, nicht den tatsächlichen Jahren. Folglich können 417 Ringe durchaus auch wesentlich mehr Jahre bedeuten.]

Familien im Hondsrük:

Die **EnTegelar** sind die Holzschnitzer-Familie im Hondsrük, erzählt Grinsi. Sie machen auch Intarsien. Vom Löffel bis zum kunstvollen Wanderstab fertigen sie alles. Die **VanVales** sind Instrumentenbauer. **DeWinter** machen in Vollholz, Brettholz und Holzgewinnung. **JanDaznar** machen Kleinholz und Schmuck sowie Zimmermanns- und Tischlerkunst. Die **LuKezia** stellen Bootsholz her. Jede Familie hat auch Jäger.

Grinsi spricht immer wieder von Monstern, die es im Wald geben soll. Darunter seien auch T'arrkel, wobei er die für weniger schlimm zu halten scheint als andere Viecher. Manche Wesen dort seien „**Schattensaat**“ (s.o. wichtige Regeln). Das seien Tiere, welche Dinge gegessen hätten, die nicht gut für sie seien. Samen von manchen Farnen etc. Die sollen sie dann "böse machen". Ebenso soll es **Irrlichter und Hexen geben, die solche Saat aussähen**, um gewöhnliche Tiere zu Monstern zu machen. Auf Farn soll man übrigens auch nicht treten (s.o. Regeln). Isst ein Mensch Schattensaat, dann macht ihn das zu einem Monster. Normale Farne können dagegen auch bestimmte Heilwirkungen haben. **Gregar**, Vater von **Angrid** und **Lisen**, Vetter 2. Grades von Grinsi, wiederfuhr genau das. Er habe seine Kinder ersäuft und wurde selber anschließend im Wald zerrissen. Es sei belegt, dass Gregar der Mörder der Kinder gewesen ist. Man schütze sich besser gegen Schattensaat.

Erst ab dem Baum beginnen die "tiefen Wälder". Die Familien leben am Waldrand und auch im Wald. Eine Palisade haben sie nicht. Sie laufen auf Brücken, Seilen oder Planken in ein paar Meter Höhe zwischen den Bäumen, **aber nicht über den Boden**.

An einem **riesigen Baum mit 5 Ästen**, welcher auf die Familien einst wohl sehr einladend wirkte, ist auch der **Hondsrük-Thau**. In diesem Baum gebe es eine Höhle. **Viele Geschichten** behaupten viele unterschiedliche Dinge über den Baum. Er sei ein erstarrter Drache, aus einer anderen Welt und auch Verbindungen zu Norathyst nennt Grinsi. Man müsse seine Taschen stets so gut packen, dass man selbst im Dunkeln weiß, wo sich alles befindet. Was letztlich nicht so anders ist als bei uns.

Ich beginne über die Geschichte mit Fjernes Karte zu den Skorn nachzudenken, das Verschwinden von Avok und wie ärgerlich es ist, dass ich Fjerne weder befragt noch den Ort der Auseinandersetzung angesehen habe, als wir zuletzt in der Höhle waren.

Am folgenden Morgen ist draußen ein richtiger Schneesturm.

Ich gehe zu Danila, um dem komischen Gefühl auf den Grund zu gehen, welches mich in der Nähe ihres Verschlags befallen hatte. Sie hat eine bauchige, volle Umhängetasche, eine Kiste mit einer Uhr drauf, die sich nicht bewegt (möglicherweise sowas wie ein Rätsel) sowie eine seltsame, **zylindrische Uhr**. Es ist eben diese zylindrische Uhr, welche in mir unglaubliche Beklemmung auslöst. Alles scheint sich zu verlangsamen, ich fürchte das langsame Fortschreiten des Sekundenzeigers und höre jede Bewegung der Zeiger wie einen Donnerhall. Ich kann mich nicht bewegen. Dann werfe ich all meinen Willen der Angst entgegen und komme endlich ein Stück weit los. So schnell wie möglich verlasse ich das

Zimmer unter dem Vorwand von Unwohlsein und möglichem Höhlenkoller. Danila unterhält sich draußen fröhlich weiter mit mir. Sie selber ist sehr nett und gibt gerne Auskunft. Vorerst beschließe ich der Uhr nicht zu nah zu kommen.

Familie **Bregelut** macht sehr gute Uhren, die sogar die Mondstellung anzeigen können. Solche Zusatzfunktionen nennt man **Komplikationen**. Gibt auch solche, die das Datum anzeigen. Automatische Uhren erkennt man daran, dass der Sekundenzeiger eine Vierertaktung aufweist (4 Takte sind eine Sekunde).

„Hemmung“ war eine Erfindung, welche die Uhrmacherei nachhaltig verändert hat. „Unruh“ ist eine Art Motor, welcher Vortrieb erzeugt.

Die Familie **Schattenwinter** (in Uster) hat ein Uhrpendel, welches quasi die Sekundendauer vorgibt, an welcher man sich orientiert. Schimmeruhren waren die ersten (vergleichbar mit Sonnenuhren). Einteilung anhand des Schimmers. Die Schattenwinter machen auch gute normale Uhren.

In der Familie **Traumzehrer** finden sich ebenfalls hervorragende Uhrenmacher.

Danilas **Zylinderuhr** ist eine Richtuhr, die eine längere Feder hat. Sie ist zuverlässiger. Daneben gibt es noch Federschwinguhren, Räderuhren, Pendeluhren,...

Nach dem Essen sehen wir uns draußen um und gehen den Weg rund 200 Meter weiter hoch. Da verzweigt sich der Weg in drei Pfade. Vom linken Pfad (so im Nachhinein... The Left-Hand Path), welcher auf das Plateau führt, läuft Wasser runter. Der sich anschließende Weg weist an den Tannen gelbliche Pilze auf. Sogenannte Hexenbutter, gekocht essbare Pilze. An einem Baum entdecken wir ein aufgehängtes Bündel schwarzen, glänzenden Haares. Bei näherer Betrachtung erkenne ich Fußspuren, wie von Stöckelschuhen.

Wir gehen tiefer in den Wald, als Kjaelnyr an einigen Zweigen ungewöhnliche Eiszapfen findet, die wie eine Spur tiefer ins Geäst führen. Kurz darauf stoßen wir auf einen Eisenzaun mit Gatter, hinter dem ein rundes Feld mit ein paar Findlingen ist. Dort hören wir hinter einem der Steine ein Schmatzen und Schlürfen und sehen ein dunkles Gewand hervorschauen. Eine Stimme lädt uns ein den Friedhof zu betreten. Sie ist zauberhaft lockend und es gelingt uns nicht dem Befehl zu widerstehen. Eine traumhaft schöne Frau mit schwarzem Haar, die an einem abgetrennten Arm knabbert, erscheint vor uns. Sie sieht viel zu perfekt aus. Um uns herum dräut plötzlich Schwärze. Sie nennt sich **Akesta von Brewingen**. Brewingen sei ihr Hort, ihr Lustschloss, in dessen Ahnengarten wir uns befinden.

Kjaelnyr verrät der Dame auf ihre Frage hin seinen Namen, ich unterlasse das eingedenk der Worte von Grinsi geflissentlich. Kjaelnyr meint, all das mit dem Namen sei sowieso nur Aberglaube. Wir sollen nach ihrem Willen bleiben, was ich dankend ablehne, Kjaelnyr hingegen scheint die Idee zu Bleiben nicht so schlecht zu finden. (Aberglaube? \*Aha, yeah...\*)

Mein Ablehnen findet die Dame sehr unhöflich. Sie will mich aber dann doch gehen lassen, eben weil sie mich unhöflich findet. Kjaelnyr hingegen möchte sie behalten. Er macht einen sehr benommenen Eindruck auf mich. Darum sage ich, dass ich ihn mitnehmen werde, woraufhin sie irgendetwas tut, indem sie Blut nach mir wirft. Meine Stimme ist mit einem mal fort, was ich in der folgenden Hektik erst einmal gar nicht realisiere. Der Angriff verleitet mich zu einem verzweifelten Gegenangriff und ich unleashe. Mein Wunsch ist es, ihr eine Binde aus Eis um die Augen zu legen, um dann mit Kjaelnyr abzuhaue. Zwar gelingt mir der

Zauber und Eiskristalle schweben bereits um ihren Kopf, doch sie kann die Magie am Ende "parieren" und schleudert das von mir erzeugte Eis in Form von Kristallsplintern nach mir. Ich entgleite diesem neuerlichen Angriff mit einigem Glück. Kjaelnyr wird dadurch wieder wachgerüttelt und will auch etwas tun (unleashen), doch es misslingt scheinbar. Die Dame greift mich wieder magisch an – nun mit Kristallen aus ihrem Blut - und ich kassiere satte 4 Punkte Schaden. Da es mir an magischen Angriffsmöglichkeiten mangelt und sie mir in diesem Bereich ohnehin überlegen ist, attackiere ich sie stattdessen körperlich. Im Ergebnis verletze ich sie zwar nicht, vertreibe sie aber von dem hohen Stein, auf welchem sie stand. Nach weiteren Auseinandersetzungen – sie hüllt uns unter anderem in eine Art dunkle Wolke – fliehen wir über den Zaun. Unsere Flucht wird von uns hinterherfliegenden Bluteiszapfen begleitet, doch wir entkommen mit knapper Not. Ob uns die Dame nicht weiter verfolgen will oder kann, ist nicht ganz klar. Der Zaun stellt für sie jedenfalls kein wirkliches Hindernis dar. Svartkjiel versorgt meine Wunden so gut es geht, während wir von unserem Abenteuer erzählen.

Am nächsten Tag rasten wir weiter und sehen uns im hinteren Bereich der Höhle den unterirdischen Fleuv an.