

Grinsi, der uns den Rest des Weges zu unserer Ausbildung in den Hondsrük führen soll, plant bereits loszugehen, bevor seine Ablösung kommt. **Wir sollen kein rostiges Metall bringen, besonders kein Kupfer.**

Mein Spitzname für den Wald, den ich mir laut Grinsi ja zulegen soll, damit der Wald (oder seine Bewohner) meinen richtigen Namen nicht erfährt, soll „**Lauscher**“ sein (Edda-Vers: *Vorsichtiger Mann, der zum Mahle kommt, Schweigt lauschend still. Mit Ohren horcht er, mit Augen späht er Und forscht zuvor verständig.*).

Kjaelnyr nennt sich „**Schwaat**“ (Nicht Edda, aber auch nicht unpassend!).

Die Händlerin Gladys unterhält sich mit Grinsi über ihre weitere Reise. Sie fragt nach dem Weg durch Schwarzgrube. Der sei „**vor zwei Monden**“ klitsch nass und matschig gewesen. Nicht gut für Reisen. Die Mond-Formulierung hat Grinsi auf Nachfrage bei seinem Opa aufgeschnappt. „Mond“ soll hier Monat bedeuten.

Grinsi warnt vor diversen Tieren, die einem auf den Wegen, insbesondere der **Schwarzgrube**, auflauern und angreifen, etwa Wölfe, Füchse, Fenrir, Schlingzähne und **Schatteneigel**. Füchse seien gefährlich falls sie krank sind und in Rudeln angreifen.

Die **Pfade des Schnitters** wären auch ein schneller Weg. Dort sind einige Pflanzen mit gefährlicher Rinde – welche vom Wind geschärft sei. Ich überlege, ob er uns nur verschaukelt...

Das spezielle Palisadenholz sei „sprechendes Holz“. Das finden nur **Baum-Anatomen**. Sie können mit Bäumen sprechen und sie verstehen. Nur sie dürfen solche speziellen Bäume fällen – vorausgesetzt, der Baum erlaubt es. Andere sehen aber immerhin Zeichen dieses Verständnisses, etwa plötzliche Düfte oder andere Zeichen, die auftreten, während der Baum-Anatom sich unterhält.

Grinsi ist gelernter Holzfäller, was auch eine gewisse Jägerausbildung voraussetzt. Als DeWinter ist er vor allem für Vorholz zuständig. Damit ist unbearbeitetes Holz gemeint.

Es gebe vier Phasen des Wachstums bei Holz bzw. Bäumen oder Sträuchern:

Silber Tod, Frühlingserwachen, Frühholz, Spätholz

Während wir in der Höhle sitzen, werde ich immer mal wieder auf das Ticken von Danilas Zylinderuhr aufmerksam.

Kjaelnyr bringt einen kleinen Draht aus **gewundenem Kupfer**, den Gladys und Piet möglicherweise draußen (heimlich) versteckt haben. Dabei spürte er dem Geruch von Waffenöl nach, den er an Gladys wahrnahm. Er sah sie mit einer Kiste weggehen und ohne wiederkommen. Also ging er auch hinaus und sah nach, wobei er den Draht fand. Mir fällt dazu ein alter Spruch ein:

Und es nahm der Skieve in jungen Jahren, war er doch der listigste neben seiner Kraft, den Aalen die Kraft mit gewundenem Kupfer (blended copper).

Ich ringe mich dazu durch Danila von meinem Unwohlsein durch ihre Uhr zu erzählen und frage nach, ob sie etwas Besonderes beinhaltet, was dieses Gefühl auslösen könnte. Ihre Uhr ist besonders präzise und dient hauptsächlich als Eichwerk, sonst ist nichts an ihr speziell, sagt sie.

Um Danila von meinem Bericht „abzulenken“ unterhalte ich mich länger mit ihr und erzähle allerlei Spannendes. Unter anderem schlage ich vor, Ziffernblätter aus (Leinen-)Papier in Betracht zu ziehen, da es verschiedene Vorteile hätte. Insbesondere die leichte Bearbeitbarkeit mit Farben etc. Außerdem könne man es durch Lacke wasserfest machen. Sie solle sich an Joslin wenden, wenn sie interessiert sei.

Danila erzählt mir von den Traumzähler-Uhren. Angeblich sollen diese Uhren tatsächlich Träume „verhindern“, sie wegnehmen. **[Aber ist das gut oder schlecht?? Und was passiert dann mit diesen Träumen?]**

Nachts werde ich wach und bemerke, wie Gladys mit Piet rausgeht. Ich wecke Kjaelnyr und wir schleichen ihnen hinterher. Immer wieder trägt die Nacht Wortfetzen zu uns, wie „Wirklich? Sippe? Ich werde aus JorMordian nicht schlau.“ Dann sagt eine fremde Stimme: „Diese Grafendiener, sie interessieren mich nicht.“ Dann sie wieder: DeWinter, EnTegelar, Ketler,...

„Mich interessieren die beiden mehr... Ich habe wegen Avok gefragt... Wenn sie die alte Sippe gefunden haben, müssen wir das rauskriegen.“

„Was ist mit dem Begabten? Das hat Zeit... Wird zwei mitnehmen... zu Palisaden... wahrscheinlich Austausch... mit den Karnagh...Bekomme heraus, was die beiden wissen“. „...Wird schwer...“. „Hab besseres von Dir erwartet, erinnere Dich was Du gelehrt wurdest...Such mir die **Gärten von Tjest, Torne (Thorn?), Tendra**, suche mir die **Steine**“

Sie reden noch mehr, doch ich gehe zurück zur Höhle, damit sie mich nicht entdecken. Kjaelnyr will nicht hören und bleibt noch draußen, um weiter zu lauschen. **Svartkjiel** ist verdächtig abwesend. **Es scheint, als habe er ein Têt-à-têt mit Danila.**

Als Kjaelnyr stundenlang nicht kommt und ich jemanden – vermutlich Gladys – in ihre Kammer gehen höre, beschließe ich ihn zu holen. Der angeblich blinde Piet sitzt im Eingangsbereich beim Feuer. Als ich in die Halle trete und ihn bemerke, tue ich erschrocken und rate ihm langsam mal zu pennen. Dann gehe ich vorgeblich pinkeln.

Ich hole Kjaelnyr Huckepack wieder rein, damit Piet, der weiter in der Halle sitzt, nicht mitbekommt, dass wir zu zweit wieder reinkommen. Schwaat erzählt, was er noch gehört hat. Irgendwas mit einer **Laute**, Danila soll nach dem „üblichen Prozedere“ behandelt werden, der Begabte (Svartjiel) wohl dann, wenn es sein muss.

Wir erzählen das Erlebte Svartkjiel. Er weiß, dass **Tendra** ein Fluss im Hondsrük sein könnte.

Uns kommt der Verdacht, dass der Kupferdraht ihr beim Lauschen hilft und dass wir uns verraten haben könnten. Wir bemerken, dass der Draht gerade warm ist und sogar glüht, als er plötzlich mit beidem aufhört.

Wir bitten Svartkjiel den Draht zu untersuchen. Er tut es und verändert seine Gestalt dabei. Er wird unglaublich hager, trägt ein Monokel, sabbert leicht und lispelt „es wird gelingen“. Sieht aus wie ein Wissenschaftler-Prototyp. Der Draht krümmt sich, als er unleashed. Der Draht fasert auf und biegt sich zu einer komplizierten Formel, die wohl mathematisch ist, die wir aber nicht als solche erkennen. Wir können damit nichts anfangen. Dann formt sich ein uns bekannter Spruch daraus:

Freund gewährt Freund Freundschaft und gibt Gabe mit Gabe, Hohn erwidert Hohn, Losheit wider mit Lüge.

Wir entscheiden uns einige Informationen zu Avok, den Skorn und der Karte zu versilbern, indem wir sie Gladys im Rahmen eines Informationshandels anbieten. Denn wir sind uns einig, dass diese Informationen sicher mit der Zeit an Wert verlieren und möglicherweise auch ohne uns in den interessierten Kreisen bekannt werden. Wir wollen warten, bis Gladys uns anspricht, um uns auszuhorchen, wie es ihr bei dem heimlichen Gespräch im Wald nach unserem Verständnis aufgetragen wurde.

Tatsächlich macht sie sich aber fertig und will (in unsere Richtung) abreisen.

Am Vormittag treffen zwei Herren um die Zwanzig ein, beide braunhaarig. Die Männer haben Bögen. Sie haben einen Jungen und ein Mädchen in unserem Alter dabei. Die rituellen Sprüche werden ausgetauscht. Die Männer heißen **Malusius** (Killer) und **Lotfried** (Tanne).

Crenius und **Adeste** heißen die Jugendlichen.

Wir entschließen uns sodann doch den Handel mit Gladys selber zu initiieren. Als wir von Avok anfangen stoppt uns Gladys. Sie meint, sie wolle zunächst noch etwas erfragen und begibt sich mit Piet wieder den Weg hinab. Dann kommt sie wieder zurück und sagt, wir sollen mit Piet reden. Diesen finden wir genau dort, wo wir ihn (?) und Gladys nachts zuvor belauschten. **Seine Augen leuchten blau, ähnlich wie mit Spice**. Er begrüßt uns als **Detav, ein enger Vertrauter des Drängir von Uster**. Wir schwören einen Eid – „Kein Lug, kein Trug noch List finden Einzug in diesen Handel, denn es soll nicht unser letzter sein“.

Für die Info zu Avok bietet er einen Ort, ein Ding oder ein Rätsel als Gegenleistung. Der Ort ist im Hondsruck; oder ein Ding, das uns nutzt und jeder Jäger gerne hat; ein Rätsel, das gelöst nutzen mag oder zu Trauer führt.

Wir lassen Svartkjiel den ersten Tausch machen. Er bittet statt der angebotenen Gegenleistungen Hilfe bei der Entwicklung seiner Fähigkeiten und erhält eine Geschichte, welche ihm bei seinen Begabungen helfen soll. [er lernt wohl einen Zauber dazu]

Als ich Detav weitere Informationen biete und als Gegenleistung um etwas bitte, worin ich (meine Geschichten) schreiben kann, bietet er mir ein gebundenes, leeres Buch mit 90 Seiten aus feinem Pergament. Gladys Just werde es mir im Austausch geben. Solch ein Buch ist extrem wertvoll. Es stellt in etwa die halbe Jahresarbeit eines Papierherstellers dar.

Kjaelnyr bietet die zusätzlichen Infos zur ehemaligen Skorn-Stätte. Er möchte auch lehrsame Geschichten als Gegenleistung. Er erhält also eine Geschichte um Wanderer, die sich in Bäumen oder Höhlen niederlegen und schlummern. Sie sollen Verständnis für den Schlummer erhalten und ihn auf sich und andere herabrufen können. [auch er erhält wohl einen Zauber]

Wenn wir Kontakt suchen, sollen wir Händler aufsuchen und fragen, welche die Tätowierung von Avok bzw. Gladys tragen. Detav hält uns für potentielle künftige Kunden. **Im Handelskontor der Kongregationen Fleuven liegen in der Kornkammer in einem Regal hinten links (zweites von links) einige Tafeln. Nimmt man sie und spricht den Spruch (Freund...) mag man schnell Kontakt zu ihm erhalten.**

Wir unterhalten uns noch ein wenig. Gier sei eigentlich etwas, was unsere Sippen zusammenhält. Wir hätten vieles erreicht, was noch kommen könnte, Genuss, Ausmalen von Dingen, die man dafür erhalten könnte, etc. Der Wunsch sei besser als der eigentliche Besitz. Die Vernunft kehrt ein.

Es kommt ein Streben in alle Himmelsrichtungen etc., bis man irgendwann...

Der Zustand des Begehrens sei erstrebenswerter als der des Habens.

Er räumt ein, dass er selber nicht so viel von dem Zauber versteht, der ihn mit uns sprechen lässt, als dass er uns lehren **könnte**.

- Überlegung im Nachgang: Wir wurden darauf hingewiesen kein rostiges Metall, insbesondere aber auch kein Kupfer in den Wald zu bringen. Gladys hat aber solches im Wald zurückgelassen, als sie das erste Mal mit Piet verschwand. Steckt dahinter mehr, als uns zunächst klar ist?