

Killer ist etwas untersetzt und ziemlich breitschultrig, Tanne dagegen hager und groß. Beide sind mit „floralen“ Motiven (Ranken etc.) tätowiert, wobei sie farblich in Rottönen gehalten und dadurch zunächst kaum zu bemerken sind.

Grinsi scheint in dieser Gruppe den Hut auf zu haben. Zumindest wirkt für uns es so.

Sie befragen uns dazu, wo beim jeweils anderen was im Rucksack zu finden ist.

Crenius ist ein EnTegelar, wo man schnitzt. Er hat feine, aber vernarbte Finger. Lacht ziemlich schal.

Adeste ist eine JanDaznar. Schaut gelangweilt. Recht jung.

Regeln/Tipps:

Bären nicht ansehen und auch nicht wegsehen. Dran vorbei sehen. Wegrennen ist keine gute Idee. Kommt der Bär, muss man Krach machen.

Füchse sind listig. Können beißen. Schneefüchse tun sich auch zusammen. Sie wollen meist unsere Sachen, nicht uns.

Umdrehen ist bei Tieren immer schlecht, weil man dann wie Beute wirkt. Das mit dem Anblicken gilt im Grunde für alle Tiere.

Wenn man von was Üblem berührt wurde (Schattensaat etc.), muss schleunigst Wasser drauf.

Momentan regnet es leicht. Es geht langsam auf Frühling zu.

Killer erzählt uns, dass **Farne** nur im Verborgenen **blühen**. Wenn man **Farnsamen** erntet (von der Schattenfarnblüte), kann man allerlei damit machen. Angeblich könne man mit ihrer Hilfe sogar Schlösser öffnen. Sie sind aber grundsätzlich giftig. (s. mehr dazu unten bei Rada)

Irgendwann erreichen wir einen hölzernen Unterstand (4m x 4m), der nach vorne offen ist. Er steht auf Stelzen (30-50cm) und hat zwei Schalen, die man für Feuer nutzen kann, was wir prompt tun.

Als Kjaelnyr wegen wilder Träumereien jammert, sagt Killer „nicht schon wieder ein **Träumer**“. Alle ziehen daraufhin ihre Oberteile falsch rum an. Außerdem schnüren sie ihre Schuhe verkehrt rum, also von oben nach unten. Außerdem reiben sie sich alte Rinde an die Stirn. Scheinbar hat jeder ein eigenes Rezept gegen schlechte Träume...

Irgendwann kommen wir aus dem Wald raus und blicken auf eine Steppenlandschaft. Teils moorig, teils schneebedeckt.

Man überlegt, ob wir durch den **Bleichgraben** gehen soll, eine brenzlige Abkürzung. Dort sammelt sich gerne der Nebel, was den Weg sehr gefährlich macht. Neben den anderen Gefahren des Weges weiß man dann nicht mal mehr wo vorne und wo hinten ist.

Erneut warnt man uns vor allerlei Getier, unter anderem auch vor den Bäumen mit den geschärften Rinden, die einen aufschlitzen, wenn man sie anfasst.

Grinsi berichtet ein wenig von seinen Erfahrungen, als er mal am Meer war und sogar mit einem Schiff gefahren ist. Er hat es gehasst. Das riesige Gefälle zwischen **Hoch- und**

Tiefhafen, wo Leute Zeug rauf und runter schleppen müssen. Flut und Ebbe waren offenbar ebenso wenig sein Ding wie das wackelige Schiff. Er meint nur Irrsinnige fahren zur See.

In der Nähe soll die Hütte der **alten Rada** sein. Sie wohnt alleine hier draußen. Früher war sie wahrscheinlich mal eine DeWinter. Sie hat eine komische **Gabe**, denn **sie weiß stets was einer braucht**.

Nach einiger Zeit erreichen wir tatsächlich eine Hütte, an der allerlei seltsamer Kram hängt. Es Dolche stecken in der Wand, an denen Kräuter baumeln. Ein Behältnis voller Mäuseschädel steht dort, ebenso Gefäße mit Schlamm (?), mit irgendwelchen unklaren Ingredienzen, sowie Kisten, Fässer, etc. Es hat sogar eine Stallung mit einer Kuh. Es rennen Ziegen und Hühnern herum. In einigen Metern Entfernung sehe ich ein leises Glimmen, möglicherweise brennt Rada unterirdisch Torfziegel.

Der *Blick* enthüllt mir, dass der **Ort geschützt** zu sein scheint. Es ist nicht an etwas Bestimmten festzumachen, sondern man spürt es einfach.

Als ich darüber sinniere, fällt mir auf, dass es in der Kongregation keine Wegelagerer oder Räuber gibt. Sowas gibt es eher andernorts. In Uster, bei den Wirdogh, etc.

Da tritt Rada auch schon auf. Sie ist eine ältere Frau mit grauen Haaren. Sie füttert uns mit einem Eintopf mit Rehfleisch. Sie kennt Arod, der vor rund 12 Wintern hier war um Bäume zu fällen. **Mich erkennt sie als Sohn von Judith**. Auch sie war vor rund 10 Jahren mal mit Angwar hier. Sie war ja Jägerin.

Rada hat einen **Fledermausgarten**, also einen Garten, der auf Fledermäuse einladend wirkt und sie anlockt. Als ich draußen die Hühner füttere, entdecke ich auch solche in der Umgebung.

Nach einer ereignislosen Nacht ist das Wetter weiterhin milde. Der Schnee taut und es regnet immer mal wieder. Als wir Pilze sammeln sollen, müssen alle erst in eine Schüssel spucken. Rada legt einen Grashalm in die entstandene Brühe rein, der sich auszurichten scheint. In der vom Halm gewiesenen Richtung finden wir dann tatsächlich Pilze. Die erste Fundstelle lassen wir aus, bei der zweiten sind aber wahrlich eher viele Pilze, besonders angesichts der Jahreszeit. Killer findet die seltsame Pilzsuch-Methode schwachsinnig. Der Fund sei Zufall.

Rada meint, **Farnsamem** sind voller Zauberei. Man könne wahrscheinlich sogar einen **Finsterschatten** damit vertreiben. Das ist eine aus Ängsten zusammengesetzte Kreatur. Rada meint zu wissen, wie man einen solchen für sich gewinnen kann. Haselstock nehmen, an einen gekreuzten Weg bringen, wo ein Mann gewaltsam zu Tode gebracht wurde...**[Ritual]**

Ich merke mir das Ritual gut und notiere es später in mein neues Buch.

Tanne erzählt uns was über Bögen und wie sie hergestellt werden. Unter anderem berichtet er von Bögen, deren Holz aus Splinten gemacht werden. Das Holz wird dabei „gebacken“. JorMordian könne mehr zu diesem Prozess sagen. Lindenholz ist gut, Eibenholz noch besser.

Während wir tagelang wandern, üben wir den Bogen, angeln etc. Wir gehen nicht durch den Bleichgraben, weil das Wetter Nebel begünstigen würde.

Während wir gerade rasten, erscheint aus Richtung Norden vom Hondsruc ein Reiter. Kurz bemerke ich eine Aura um ihn herum. Scheinbar bemerkt sie keiner von den anderen. Er trägt eine Standarte und ist einheitlich gerüstet – ganz wie ein Ritter. Er trägt sogar einen Helm mit geöffnetem Visier. Hinter sich führt er ein Packpferd, worauf er einen großen Turmschild hat. Darauf ist auf einer Platte ein **Falke aus purem Fulgurit**. Auf dem Harnisch seines Panzers ist ebenfalls ein Falke aus **Fulgurit**. Seine Farben sind blau und weiß auf einem vierfach geteilten Feld. Das Pferd ist gewaltig (ein Schlachtross). Es erinnert mich an die Pferde aus den Stallungen der Skorn. Seine Standarte zeigt einen Falken im Anflug auf Beute. Tatsächlich fliegt über ihm sogar ein Falke. Er ist blond, mit längeren Haaren im Pferdeschwanz.

Er stellt sich als **Linder Kemm** vor. Er sei auf der **Queste** nach den *verlorenen Landen*. Er stamme vom Hof der **Kaiserin**, deren Namen er aber nicht mehr kenne.

Da er seine Erinnerung verloren hat, sucht er nun die stärksten Kämpen, um sich mit ihnen zu messen. (was ja auch völlig Sinn macht)

Als er mir beim Auskleiden seine Rückenplatte reicht, spüre ich eine unnatürliche Wärme von ihr ausgehen. Bei deren Berührung schießen mir sofort alte Geschichten durch den Kopf - von Kahles, dem alten Zauberer, Rostes, dem Trümmerer... Als sei er ebenso ein Typ, der seinem Schwert einen Namen gibt oder es von seinen Ahnen erhält.

Im Armdrücken hat er den **Seefürsten Thor Jennegest** bezwungen. Thor gewann zwei Wettdrücken, Linder dagegen drei.

Gegen eine Frau namens **Sybille** schleuderte er den Speer um die Wette. Einmal gewann sie, einmal er. Auf den dritten Wurf habe er verzichtet, denn „sie sei ja eine Frau gewesen“.

Auf seiner Liste finden sich noch folgende Namen: **Skull Merino, Derenar Virst, Jana Waftrudnir**.

Wir nennen ihm noch **Simon den Wanderer** als möglichen Gegner im Ringen etc.

Wenn er an sein Herkunftsland denkt, denkt er an den Frühling, an Düfte wie Zimt und Kardamon. An eine liebliche Kaiserin, die er heilig liebt.

Es fällt auf, dass unsere Begleiter alle eingedämmert oder kurz davor sind. Angesichts der Einzigartigkeit unseres Gastes ist das schon merkwürdig.

Er schiffte sich in einem Hafen ein, der wärmer war als es hier ist. Aber nicht so heiß wie im Süden. Man ließ ihn glauben, dass er gut behandelt würde für die üppige Bezahlung, die er leistete. Aber offenbar hatte man ihn getäuscht. Die **Schaluppe** hieß **Wasserbraut**, ihr **Kapitän** war ein Mann namens **Jesses**.

Als sie erst einmal auf dem Wasser waren, wollte man ihn zur Arbeit einspannen und sein Pferd schlachten, um es zu essen. Als er eine Aussprache mit dem Kapitän wollte, schlugen sie ihn von hinter nieder. Mit Hilfe seines kampferprobten Pferdes konnte er sich jedoch befreien. Einer der Matrosen sprach über eine **Roswita** (?) in übler Weise. Aus Langeweile begann Linder zu singen, worauf eine Najade (die Wasserbraut) erschien. Sie sei bereit ihn zu befreien, wolle er das Schiff versenken. Das lehnte er jedoch ab und sie verhandelten. Am Ende erklärte er sich bereit einen Matrosen über die Planke zu schicken, wofür sie seine Fesseln schwächte. Er forderte die Seeleute heraus, gewann einen Ringkampf und konnte seine Fahrt fortsetzen.

Skiev, der Eisdrache

Foros Ashemian, der Rabenfürst; eine Art Trickster/Dieb.

Ich rege die Idee an, dass er vielleicht ein Unterpfang seiner Kaiserin haben könne, da sie das Ziel seiner Minne ist. Das scheint ihm richtig zu sein.

Auch die Idee, es könne Teil seiner Queste sein, seine Kaiserin kraft seiner Liebe wiederzufinden, nachdem er sie vergessen hat, klingt für ihn richtig.

Er kramt ein Kästchen hervor, dass er für das Unterpfang hält. Es ist verschlossen. Darauf steht $279+18 = 355$ (in Streichholzschrift) Wir machen aus der 18 eine 76 und die Rechnung passt. Im Kästchen, welches sich nun öffnet, findet sich eine Blume mit fleischig grünem Stängel und die Blüte flammenartig rot und gelb, ähnlich wie eine Orchidee (Feuernelke/Schwamdblume), darum herum eine Eisschicht. Auf dem Stängel steht in vereister Schrift ein Gedicht... (s. Blatt, Wann immer du flehend die Stimme erhebst...)

Mir kommt der Gedanke, dass jemand das Unterpfang, und damit die Queste, unmöglich machen wollte. Alternativ schlage ich vor, dass seine fehlende Erinnerung gerade die Queste sei. Vielleicht geht es darum, dass er nur dank seiner Gefühle die von ihm angebetete Kaiserin wiederfindet.

Schließlich finden trotz langer Überlegungen wir keine Lösung und legen uns schlafen. Am folgenden Tag bricht der Ritter auf, erst in den Bleichgraben, dann über die Berge und zur Sippe der Merino, wo er sich mit Skull messen möchte. Wir setzen unseren Weg ebenfalls fort.

Am folgenden Abend taucht plötzlich der Falke des Ritters nahe unserem Unterstand auf. Seine Flügel sind mit Blut verkrustet, das nicht von ihm zu stammen scheint. Es sieht für uns so aus, als sei der Ritter in Schwierigkeiten. Grinsi entscheidet, dass wir ihm helfen sollten. Wir laufen also zum Bleichgraben, in welchen wir seitlich einsteigen wollen. Darin liegt bereits eine gewisse Gefahr, da der Stein seiner Wände teilweise so scharfkantig ist.

Um Hexen fern zu halten, verdrehen wir Gras und legen einen Stein drauf, damit es verdreht bleibt. Von unserer Einstiegstelle geht es rechts in etwa 200 Metern Entfernung aus dem Bleichgraben raus, links geht man weiter rein.

Ich gehe mit Tanne nach links, Kjaelnyr geht mit Killer nach rechts. Alle latschen 10-15 Minuten. Disteln verhaken sich an mir und ich beträufle diese Stellen mit Wasser. Kjaelnyr und Killer finden Linders Pferde. Er selber ist nirgends zu sehen. Darum gehen wir nach diesem ersten kurzen Erkundungsgang alle gemeinsam tiefer in den Bleichgraben hinein.

Wir finden einen Höhleneingang, nachdem ich etwas an einer Stelle im Dunkeln schimmern sehe. Tanne soll draußen wachen, während wir hineingehen und den Ritter suchen. Tatsächlich ist die Höhle teilweise bearbeitet, denn es gibt hier und da gehauene Treppen. Eine Welle von übelstem Gefühl überkommt uns, als plötzlich Grinsi und Killer ohnmächtig werden. Vor dem Höhleneingang wird auch Tanne ohnmächtig. Es gelingt uns nicht unsere Gefährten zu wecken. Also bewaffnen wir uns und gehen tiefer in die Höhle, deren Stein teilweise seltsam weich erscheint. Es wirkt als verließen wir die festen Lande um in Richtung Slochteren zu gehen.

Wir hören entfernt etwas wie Peitschenschläge und jemanden, der andere anzutreiben

scheint. Nachdem uns eine weiteren Welle voller Übelkeit überkommt, erreichen wir endlich eine breitere Stelle, eine Art Höhle. Darin ist eine Art Pond, in welchen blutige Rinnsale laufen. Auf einer seltsamen Stele ist eine Schale mit **grünlichem Feuer**. Kleinere menschliche Personen ohne Augen und mit zugenähtem Mund hauen mit Hacken auf dem Boden herum, ein buckeliger Typ in einer Lederrüstung mit Henkersmaske und Peitsche treibt sie an. Wenn seine Peitsche sie trifft, verlieren sie Fleisch, welches zu grünen Flammen wird und in dieser Form auf die Stele weht. Ihr Blut fließt in den Pond. Er ruft unter anderem seltsame Dinge wie „Ihr könnt noch einmal sterben, auch wenn ihr schon gestorben seid“. Neben einem weiterführenden Tor steht das Turmschild des Ritters.

Wir entscheiden uns den Peitschentyp anzugreifen und feuern Pfeile auf ihn ab. Zwar treffen wir, doch er wendet sich zu uns und schwingt seine Peitsche. Kjaelnyr wird von ihr getroffen, woraufhin auch sein Blut sich zu grünem Feuer wandelt und in die Schale schwebt. Dennoch gelingt es uns den Schergen mit einigen Pfeilen zu Boden zu schicken. Ich verbinde Kjaelnyrs Verletzung und sehe den seltsamen kleinen Kerlen zu, die weiterhin ihrer Arbeit nachgehen, ohne großartig von uns Notiz zu nehmen. Ich will das Schild des Ritters heben, doch es ist so schwer, dass ich von diesem Gedanken rasch ablasse.

Also blicke ich durch das Gitter der Pforte, welche aus der Kammer herausführt. Dahinter erkennt man einen Gang.