

Die Kacheln des Ganges sind tonfarben bis braun, zur Mitte hin ist der Boden leicht abschüssig. Mittig sind außerdem in regelmäßigen Abständen so etwas wie Abläufe. An der linken Seite sind Türen und Fackeln, der Gang ist etwa 4 Meter breit.

Als wir uns die Peitsche des zwergenhaften, verwachsenen Kerls ansehen, ist der Griff aus Ahorn (30cm lang), klobig, nicht rund, sondern eher passend zur Hand des toten Zwerges. Oben ist eine Art Muffe aus Metall mit einem halben Kettenglied. Daran befestigt ist ein zweites Kettenglied und daran wiederum die eigentliche lederne Peitsche. In dem Leder befinden sich winzige Poren. Fasst man sie an, scheinen sie einen zu beißen. Als ich sie mit einem Pfeil hochhebe und in die Flamme lege, kreischen die Poren wie kleine Mäuler.

Die Türen des Ganges sind mit feinen Intarsien bearbeitet, nur sind die Darstellung recht makaber. Totenköpfe, die sich gegenseitig beißen, Zungen in die Augenhöhlen des jeweils anderen winden und so weiter. Die Klinke der Tür besteht aus Knochen. Hinter einigen Türen hören wir Stimmen: „Der Pfad des Blutes ist der Pfad der Erkenntnis“, „...ist der schwere Weg, der Weg des Blutes“, ...

Die dritte Tür ist aus undekoriertem schwarzem Holz, doch ihre Klinke ist wieder aus Knochen. Uns kommt ein schmutziges Mädchen mit blutbeflecktem Hemd entgegen. Ihre Augen sind zu groß und aus ihrer Stirn ragen geschwungene Hörner, allem Anschein nach ebenfalls mit Blut befleckt. Ihr Gesicht hat eine etwas dreieckige Form mit hochgeschwungene Brauen.

Am nächsten Abzweig gehen wir nach rechts und finden auf zwei Liegen reichlich zerfleischte Menschen. Teilweise ausgeweidet, das Hirn entnommen.

Hinter einem Vorhang aus Wachstuch bemerken wir Fackelschein. Dort finden sich weitere Liegen, eine mit einem zerfleischten Baby, die andere mit dem Unterleib eines Menschen. Am Ende des Abzweigs ist erneut eine doppelflügelige Tür mit einer Kammer dahinter, aus welcher wir Geräusche hören, die jenen aus der Kammer mit dem Peitschenzwerg ähnlich sind. Nur eine Peitsche hört man hier nicht. Noch vor der Tür sind links und rechts weitere Abzweige. Einer führt direkt in eine Kammer, wo drei recht hoch aufgeschossene Wesen mit gewachster Kleidung stehen. Sie ähneln irgendwie den sprichwörtlichen „Igor“. Sie suchen etwas in den Leichen und schneiden an ihnen herum. Offenbar wundert es sie, dass die Leichen nicht leben. Der Gang nach rechts führt wieder zu einer schwarzen Tür. Wir gehen zurück zum Hauptgang und folgen diesem weiter. Nach einem weiteren Abgang rechts, worin wir ein paar Pritschen finden, in welchen die bleichen „Arbeiter“ aus der Kammer apathisch liegen und rumstehen, entdecken wir links eine Treppe, die hinauf zu einer schwarzen Tür führt. Geht man den Hauptgang weiter, endet dieser nach wenigen Metern. Eine Treppe führt dort ein paar Stufen hoch zu einer weiteren schwarzen Tür. Wir beschließen uns erst die schwarze Tür an der Treppe links anzusehen. Dahinter ist Licht erkennbar. Um möglichst niemandem zu begegnen, ändern wir unseren Plan und gehen doch zur andere Treppe, wo zu unserer Erleichterung unter der schwarzen Tür kein Lichtschein zu erkennen ist. Kjaelnyr öffnet die Tür mit der Knochenklinke. Dahinter strömt uns Blutgeruch entgegen und es ist dunkel. Ich hole eine Fackel und wir sehen achtlos aufgetürmte blutige „Reste“ der seltsamen Experimente. Weiters finden sich dort Regale voller wahllosem Zeug. Überwiegend handelt es sich um Tonkrüge. An der Rückwand sind dagegen geordnete Glasbehälter mit Körperteilen. Es strenger, geradezu beißender Geruch von Chemie steigt mir in die Nase.

Zurück bei der Tür über der anderen Treppe hören wir Schreibgeräusche. Wir öffnen die Tür

leicht und blicken vorsichtig in den dahinterliegenden Raum. Erstaunt sehen wir einen heimelig eingerichteten Raum. Teppiche bedecken den Boden. Rechts vom Eingang aus sehen wir einen Kerl in einem weißen Kittel. Er werkt in einem Teil des Raumes, der wie eine Art alchemistisches Labor aussieht. Zwei seiner Finger scheinen aus Metall zu bestehen, die übrigen sind mit Fleisch bedeckt. An einem Stirnband trägt er mehrere Glaslinsen. Er scheint etwas zu hören und wir schleichen weg in der Absicht uns zu verbergen. Er folgt uns aber. Dabei ruft er nach seinen „verborgenen Besuchern“ und meint, Feinde sollen sich in Acht nehmen, Freunde aber hervortreten. Als er sich als der **Bleiche Mann, der halbverschattete Vasall des Herrn Krode** bezeichnet, halten wir es für sicher genug uns zu erkennen zu geben. Denn in Krodes Haus genießen wir noch das Gastrecht. Erfreulicherweise begnügt sich der Typ zunächst einmal damit, mit uns zu sprechen.

Der Mann gibt an, er erforsche das Leben der Hartländer. Wir unterhalten uns recht zivilisiert mit diesem Bleichen, der mir aber ziemlich durchgeknallt erscheint. Durch seine Forschung, welche „sein Auftrag“ sei, schütze er die seinen (Weichländer). Er erforscht Menschen und tötet sie dazu nach eigenem Bekunden zu tausenden. Im Laufe des Gesprächs erklärt er, dass er **immer Weichländer** gewesen sei. Außerdem habe er kein „Alter“, welches man in unseren Jahren messen könne. Er sei einfach. Das Erscheinen der Hartländer sei für die seinen eine Katastrophe. Sie hätten zahllose Freunde dadurch verloren. Menschen seien eine Bedrohung. Unter den seinen gebe es solche, die uns einfach auslöschen wollen. Andere lieben die Interaktion mit uns. Wir bitten unseren Gefährten, den Ritter mitnehmen und diesen Ort verlassen zu dürfen. Uns möchte er gerne ziehen lassen, sagt der Bleiche, doch nicht so den Ritter. Auch wenn er nicht sicher sei, ob er diesen überhaupt überwältigen könne. Denn der Ritter erwehre sich derzeit noch. Er schlägt uns aber einen Handel vor. Um Linder mitnehmen zu dürfen, müssen wir gegen einen **Dominator** kämpfen. Das soll eine Art Kampfmaschine sein, in Fleisch gekleidet.

Der Bleiche erklärt, er sei häufig im Bleichgraben zu finden. Doch auch andernorts, wo Blut im Steine sei. Zu seiner mechanischen Hand erläutert er auf Nachfrage, sie sei ein **Talisman**. Damit meint man einen Gegenstand, der mit vielen Möglichkeiten/Glück aufgeladen sei.

Er will uns eine **Quest** geben. Wir sollen in Uster einen **Jemanis, den Bader** aufsuchen und ihn nach dem Bleichen Mann fragen.

Wir (Hartländer) seien von irgendwoher gekommen, von einem Ort, den die seinen (Weichländer) nicht kennen. Er sagt, die Erinnerung von Menschen sei regelmäßig vage und leicht zu manipulieren. Der Mensch selber sei dabei der beste Manipulator.

Das Erscheinen der Menschen soll ganze Länder vernichtet haben. Für ihn sei das nicht lange her. Er meint, der Körper erinnere sich an Dinge. Man habe deswegen ein Bauchgefühl“.

Ihn faszinieren Menschen – sie seien wie zufällig agierende Maschinen, die im Nachhinein versuchen ihrem Tun einen Sinn zuzusprechen.

Der Bleiche untersuche Menschen, weil diese selber glauben, dass etwas in ihnen ist. Meint er vielleicht so etwas wie die Seele oder den Geist?

Nachdem uns zugesichert wurde, dass man uns nichts (mehr) zuleide tun werde, dürfen wir uns weiter umsehen. Wir tun dies und finden hinter den schwarzen Türen Lagerräume.

Die verzierte Tür am Anfang des Korridors führt zur Kathedrale des Blutes (den Namen kennen wir so nicht). Ihr Boden ist aus weißem und grauen Marmor, die Fenster mit Glasmalereien versehen, deren Motive märchenhafte Geschichten sind. Statt Sitzbänken hat es Becken mit jeweils einer nicht menschlichen Statue (Satyrn, Basilisken, etc.). Die Becken sind voll Blut, darin knien Wesen, u.a. das gehörnte Mädchen. Sie alle salben sich mit dem Blut. Teils stechen sie sich auch selber, um das eigene Blut zu dem im Becken zu geben. Sie bluten in unterschiedlichen Farben, grün, blau, schwarz, gold, orange. Im Kreuzbau kämpft zwischen weiteren Statuen fremder Wesenheiten Linder Kemm gegen über ein Dutzend von den tumben Typen. Egal wie er sie niederschlägt, stehen sie immer wieder auf, neu beseelt von der grünen Flamme aus einer Schale auf dem Altar. Die anderen anwesenden Kreaturen beachten den Kampf nicht weiter.

Ein sechsbeiniges Wesen erscheint von der Treppe im linken Kreuzgang. Sein niedergebeugter Kopf besteht im Grunde nur aus Zähnen. Der fleischliche Körper ist ca. 1 - 1,5m lang, die metallenen Beine jeweils fast 2m lang. Außerdem hat es einen Skorpionstachel und ist extrem schnell.

Wir schauen uns um und entdecken einen Trident bei einer Statue, der echt aussieht. Außerdem findet sich ein Waffenständer mit einem Kurzsword und einem Säbel. Eine Statue trägt einen richtigen Bogen und Pfeile. Ein andere ein sehr großes Bastardsword.

Da der Dominator uns gemäß dem Versprechen des Bleichen Mannes nicht angreift, sehen wir uns zunächst weiter in der Krypta um, wo sieben weitere Dominatoren in Käfigen liegen. Ein Modell des Wesens, welches wir in einer Schublade finden, gibt Aufschluss über seine etwas eingeschränkte Beweglichkeit. Der Stachel ist eher für Todesstöße nützlich, da er sich zunächst ausrichten muss, bevor er zustößt.

Tief in der Schublade eines Arbeitstisches finde ich ein Amulett aus Elektron (Silber-Gold-Gemisch). Es zeigt eine janushäuptige Kriegerin mit Dreizack, welche von einem Oruboros umschlungen wird, der auf einer Seite skelettiert aussieht. Eine Seite der Kriegerin kämpft mit dem lebendigen Ende des Oruboros, die andere flüchtet vor dem knöchernen Oruboros. Darauf ist ein eingetragener Schriftzug (s. gesondertes Blatt). Es verfügt über eine sehr starke magische Aura. Man kann den Kiefer des Oruboros so öffnen, dass die Stacheln zur Seite abstehen. In den Spitzzähnen der Schlange sind kleine Öffnungen erkennbar, wie Giftdrüsen. Das Teil kann etwas Menschliches beeinflussen, in kaum vorstellbarer Art und Weise.

Kjaelnyr kennt eine Geschichte über die Kriegerin, was mich schwer verblüfft. Zu der Schlange kenne dagegen ich eine. Sie trieb durchs All und biss sich irgendwann (aus Langeweile) in den Schwanz. Daraus formte sich die Erde, welche in der Konsequenz ewig sei. In einer anderen Geschichte sind es zwei Schlangen, es läuft aber auf dasselbe hinaus. Nur das in letzterer Fassung der Natur der Erde dadurch etwas Widerstreitendes innewohnt.

Wir gehen hinauf und benutzen das Amulett, indem wir jeder einen Finger in einen Zahn pieken. Darauf **verschmelzen wir zu einer Wesenheit** und stehen vor der Entscheidung zwischen aggressivem Kampf oder hurtiger, ausdauernder Flucht. Wir entscheiden uns für den Kampf, wobei keiner von uns die Verschmelzung oder den jeweils anderen bemerkt. Es gelingt uns den Dominator zu vernichten, doch im Kampfrausch greifen wir anschließend Linder an, der sein Schwert nicht sinken lässt, sondern kampfbereit hebt. Allerdings kann er uns leicht die Waffe an die Kehle bringen, was uns ausreichend motiviert den Kampf doch abubrechen. Der Bleiche Mann erscheint anschließend und gibt Linder frei. Das Amulett

nimmt er wieder an sich. Es gehöre ihm, auch wenn er es achtlos habe herumliegen lassen. Gemeinsam verlassen wir die unheimlichen Höhlen und finden im Bleichgraben unsere Gefährten. Killer ist noch nicht wieder auf dem Damm, den anderen geht es einigermaßen.

Linder möchte unseren Mut würdigen und gibt jedem von uns zur Belohnung für unsere Hilfe eine handtellergroße, längliche Tontafel mit einem bunten Bild darauf. Meine zeigt eine stilisierte Landschaft und darüber Zugvögel. Sie tauchen in graue Wolken. Auf Kjaelnyrs Bild ist hingegen ein Fenrir. Wir sollen uns in die Bilder vertiefen, bis die Farben verblassen. Dann sei es gut... Bei mir löst die Betrachtung ein tieferes Verständnis für den Himmel und den Vogelflug aus.