

Wir sehen in einiger Entfernung vor uns den riesigen Wald aufsteigen. Darüber hängen fette, feuchte Wolken. Killer erzählt von den Pfaden im Wald, sowohl von den großen, bekannten als auch von den kleinen geheimen.

Ich sehe mir die Tafel mit dem Bild einer stilisierten Landschaft und Zugvögeln genauer an, welche mir Linder geschenkt hat. Auf der Rückseite steht „**JE**“.

Fange ein Murmeltier mit einer Falle. Tausche anschließend das Fell gegen ein Schnitzmesser. Als wir in der nächsten Nacht in einer Hütte schlafen, lasse ich mir von Tanne und Killer zeigen, wie man Figuren schnitzt.

Als ich während einer Pause Holz sammle, finde ich die erfrorene Leiche einer Frau. Ca. 30 Jahre alt. Keiner kennt sie. Trägt Hemd und Wams, aber keine Schuhe.

Killer und Tanne sprechen von einem Kerl namens „**Jendock**“, bevor sie ihn nur noch bei seinem Spitznamen, „**Hex**“, rufen. Er sei vielleicht bei der Hütte. Die Jungs entzündeten Fackeln.

Bei einer kurzen Untersuchung der toten Frau finde ich keine Wunden an ihr. Die Spuren auf dem gefrorenen Boden lassen aber auf einen Kampf oder zumindest Ausweichbewegungen schließen. Es fehlt aber an Spuren eines Angreifers. Ich vermute, sie könnte vielleicht von etwas Geisterhaftem angegriffen worden sein. **Dann erinnere ich mich an eine Geschichte, wie jemand von einer schwarzen Fee verflucht wurde und sich anschließend panisch verfolgt fühlte.** [Das entspricht einem Cantrip aus dem Buch]

Ich bemühe den magischen Blick und erkenne zwar nichts an ihr, doch auf dem Findling, an welchem sie lehnte, sehe ich das Nachbild eines schrecklichen Hundes, einem Dobermann nicht unähnlich. Dieses Bild zerfließt jedoch recht schnell wieder.

Wir entschließen uns, die Leiche auf einem behelfsmäßig gezimmerten Schlitten mitzunehmen. Als wir dem Wald endlich näherkommen, sind die Bäume viel größer als die uns bekannten. Im Wald sieht man fast nichts, es ist zappenduster. Wir erreichen bald das Heim von **Jendok DeWinter**, genannt **Hex**. Soll von Hexameter stammen, was ich als eine Art Versmaß kenne. Er wohnt im Wald, doch zunächst sehen wir nur irgendwo einige Fackeln, die zwischen den Bäumen stehen.

Beim Betreten des Waldes spüre ich recht klar, dass hier eigene Regeln herrschen, wie in einer **eigenständigen Geschichtswelt**. Hex lässt uns eine Strickleiter runter, in welche ein phosphoreszierender Faden eingewoben ist. Wir klettern ganz nach oben und gelangen schließlich zu einer Plattform. Nichts ist festgenagelt, alles nur gebunden. Man wollte die Bäume wohl nicht verletzen. Das führt dazu, dass die Plattform und die containerartigen Zimmer recht wackelig sind, besonders bei ungleichmäßiger Belastung.

Es zeigt sich nun, dass die Fackeln nicht am Boden sind, sondern irgendwo oben an den Bäumen. Hex bezeichnet sich selbst als „Druiden“. Er meint Druiden seien gerne im Wald, da würden ihre Zauber besser klappen.

Er ist glatzköpfig und recht drahtig, gut Mitte vierzig oder älter.

Die „Hütte“ von Hex, eine Sammlung besagter großer Kisten, ist innen erstaunlich schön eingerichtet. Er hat sogar Wandteppiche mit Bildern. Überwiegend ist alles auf gemütliche Weise durcheinander. Doch zeigt sich, dass er in seiner Heilkiste 50 säuberlich sortierte Tiegel mit allerlei potentem Heilzeug hat. Wir erfahren, dass **niemand Jendoks Mutter** kannte, einschließlich ihm selbst. Wenn die Ahnin was wisse, sage sie jedenfalls nichts. Sein

Vater ist ebenso unbekannt.

Auf Nachfrage erklärt Jendok, er habe mit Vemaja Priestern zu tun gehabt und von ihnen gelernt. Seiner Meinung nach sind wir aber nicht Wesen des Verstandes, wie sie predigen, sondern miteinander verbunden. Er erklärt sich die Welt mehr über Emotionen, weniger über den Verstand. Man könne nicht alles verstehen, manche Dinge müsse man einfach glauben. Jendok sagt, er erinnere sich daran, dass man früher unter „Priester“ jemanden verstand, der an etwas *glaubte*, einen Gott oder ähnliches.

Jendok redet ganz offen mit uns über Magie und fragt, ob wir was können. Er bietet uns an **spezielle Pilze** zu essen, damit wir „etwas“ sehen. Er erklärt uns nicht um was es geht. Wir sind natürlich ganz wild darauf neue Grenzerfahrungen zu sammeln und willigen ein.

Nachdem ich einen mir unbekanntem Pilz eingeworfen habe, fahre ich einen sehr seltsamen Film. Jendok hat mir gegenüber Platz genommen und beobachtet (oder überwacht) meine Reaktion. Zunächst sehe ich mich von außerhalb meines Körpers, aus Sicht von Jendok. Ich werde eins mit allem in der Umgebung und meine Wahrnehmung geht *von allen Dingen* aus, nicht nur von meinen eigenen Sinnen. Ich spüre, dass ich eigentlich immer so wahrnehmen können müsste, doch irgendetwas hindert mich normalerweise daran. Das Ich, dem ich gegenüber sitze, zerteilt sich plötzlich in handtellergroße spiegelnde Tropfen, die sich in alle Richtungen verteilen. Einige fliegen zu den Bergen, wo ich unter anderem meine Mutter vermute, andere zu einem nahen See, wo ich die Ahnen vermute. Einige gehen unter die Erde zu seltsamen Wesen, einige in den Süden zu den Jalpur und den Drachen. Einige gehen zur Ahnin. Mir wird klar, dass ich nur einer Spiegelscherbe folgen kann.

Ich will mich schon für jenen entscheiden, der zu meiner Mutter führen könnte, da bemerke ich auch einen, der zum Meer geht. Auf einen Impuls hin folge ich diesem und fliege bald über verschiedene Landschaften hin bis zum Meer, über dunkle, kalte, große Wellen. Dann tauche ich in eine Welle hinein und nehme sie intensiv wahr. Ich sehe weiter unten eine Glocke aus phosphoreszierendem Leuchten, in welche ein Mann mit teilweise geflochtenem Bart im Wikinger-Style sitzt und mit glühenden Augen, die sicher auch das Dunkel durchdringen können, schaut. Ich sehe Kiemen an ihm. Er sagt, **die Antworten liegen in der Tiefe ...**

Als ich erwache nehme ich an Kjaelnyr noch Wurzeln wahr, die sich um seine Arme geschlungen haben. Sie ziehen sich gerade zurück. Um die Augen von Jendok sehe ich Adern hervortreten (Byakugan-artig).

Jendok geht anschließend schlafen. Ich unterhalte mich noch etwas mit Kjaelnyr, bin hellwach. Irgendwann legen wir uns dann doch hin.

Am folgenden Morgen gehen wir hinaus und sehen zwischen den Bäumen einen fortlaufenden Weg aus Hängebrücken. Wir ziehen Spikenschuhe an, um nicht auszurutschen. Wir wandern und gelangen irgendwann an eine Lichtung, die mit einer Palisade aus dem typischen Palisadenholz umzäunt ist. Dort finden sich eine Pausenhütte und einige Felder, die aber noch nicht bearbeitet sind. Über der Hüttentür sehen wir geschnitzte Zeichen der Familien. Ahorn (**JanDaznar**, Feinschnitzer), Linde (**EnTegelar**, Schnitzer, bauen architektonisch, Verstrebungen etc.), Eiche (**DeWinter**, wissen Bescheid wo und was gerodet werden kann, Baumanatome), Fichte (**VanVales**, Instrumentenbauer), Tanne (**LuKezia**, Bootsholz, Plankenholz, Palisaden).

Die Familien haben alle jeweils eine Ahnin. Außerdem haben sie einen **Hochthan**.

Wir erfahren, dass Palisadenholz immer jung verarbeitet werden soll.

Wir wandern weiter über die hohen Wege und gelangen an eine Stelle, wo Bäume einen Hang runter zu einem Fluss, einem Seitenarm des Fleuv, gerollt werden. Ich erkenne die Szenerie aus meiner Pilz-Vision wieder. Auf diesem Weg „flog“ ich zum Meer...

Wir werden beim Baumziehen mit der Sapie angelernt. Während wir schaffen, beobachten einige von der Palisade aus die Umgebung. Das verschafft mir irgendwie ein gutes Gefühl.

Eine der Damen stellt sich uns als **Alia JanDazna** vor, im Wald werde sie aber „**Geschoss**“ genannt. Sie ist recht hübsch, auf herbere Art und Weise. Da wir jagen lernen sollen, müssen wir auch etwas über das Fischen lernen. Vor Aalen und Stören warnt man uns, sie können ziemlich gefährlich sein. Nach zwei Tagen reisen wir weiter.

Tanne bleibt bei den Holzfällern. Mit Grinsi und Killer gehen wir weiter und erreichen bald darauf den großen Baum des Hondsrük. Sein Stamm mag einen Durchmesser von gut 20 Metern haben. Als wir näherkommen, könnte man meinen, dass es tatsächlich drei verwachsene Bäume seien. Noch näher erkennt man dann wieder, dass es doch nur ein Baum ist, der aus einer Wurzel wächst. Gut 70 Meter hoch. Die Krone beginnt erst bei 20-25 Metern. Treppen führen hinauf, ebenso Flaschenzüge. Typen rennen daran rum. Fünf ziemlich filigrane Hängebrücken führen zu gleichfalls riesigen Bäumen. Dies sind die Bäume der Familien, also Ahorn, Eiche, Linde, Tanne und Fichte. Auch diese sind ringsherum miteinander über Brücken verbunden. Überall sehen wir Leute in den Bäumen herumlaufen.

Der Hochthan hieß mal **Erik JanDazna**, jetzt nennt man ihn nur noch Hochthan. Entscheidungen treffen die fünf Ahninnen, der Hochthan übermittelt sie nach Uster. Seine Funktion ist überwiegend repräsentativ.

Wir werden bei **Eldreth DeWinter**, Grinsis Tante, untergebracht.

Da der Baum in einer Kuhle steht, ist das Licht hier immer sehr mäßig. Bei uns zuhause ist es geradezu hell dagegen.

Grinsi stellt uns kurz seine Gefährtin namens **Dalina** vor. Wir beziehen unser Zimmer – mit Fenster. Dieses ist am Stamm des großen DeWinter-Baumes in zweiter Etage.

Kaum sind wir da, kommt **Justus DeWinter/Joken** zu uns. Dies ist ein junger Mann (ca. 16-17 Jahre) mit Lederjacke, braune Haare, sportlich. Er hat gerade den Militärdienst hinter sich, über welchen er sich wenig begeistert äußert. Ständig werde man beschimpft, ständig werde exerziert. Er habe es als schwierig empfunden mit den Leuten klarzukommen. Andere schienen bei den Ausbildern eher in der Gunst zu stehen, wobei für ihn unklar blieb warum. Irgendwann beachteten die Ausbilder ihre „Lieblinge“ aber plötzlich auch nicht mehr, wobei die Motive dafür genauso unklar blieben.

Justus soll uns Bogenschießen beibringen, was wir umgehend angehen. Joken ist **Alias'** Bruder.

Tags drauf zeigt uns Grinsi die Bäume. Wir treffen Danila Espengrün (und ihre Uhr macht mich wieder verrückt) wieder und kurz danach Gladys Just und Piet. Sie alle wohnen an einer Art Gasthaus am Hauptstamm. Wir probieren verschiedene Bögen aus:

Komposit 4 Erfolge

Normal 3 Erfolge

Langbogen 3 Erfolge

Fazit: Mir ist es recht egal, womit ich schieße.