

Wir übernehmen verschiedene Arbeiten, wie das Kontrollieren von Lampen und ihre Wartung, die Pisspötte leeren, etc.

Jeden Tag hören wir von neuen Regeln, die mir wie dann doch Aberglaube erscheinen. Tritt auf Farn und Du gehst fehl. Doch kannst Du mit einer seltenen (Farn-)Blüte angeblich jedes Schloss öffnen (was ähnliches hat uns schon Killer erzählt, genauer gesagt war es die Farnsamen der Schattenfarnblüte). Dreh ein Büschel Gras linksrum und es kann was. Und so weiter.

Es gibt unendlich viele Geschichten um den Baum, was mich wiederum fasziniert. Er sei erstarrtes Drachenfeuer, vom Himmel gefallen, aus irgendwas Seltsamen gewachsen...

Ich selber vermute, der Baum wurde magisch erschaffen. Wahrscheinlich um genau das zu können, was er jetzt kann.

Als ein Anschlag mit wichtigen (und weniger wichtigen) Bekanntmachungen aufgehängt wird, bemerken wir einen jungen Mann, welcher sich das Papier ansieht. Er ist insgesamt dunkelhäutiger als wir, doch mit seltsamen Pigmentstörungen. Überall an ihm klebt Blattwerk, außer an seinen Händen, welche sehr sauber sind. Pflanzen neigen sich ihm zu, als sei er ein Magnet für sie. Er stellt sich als **Crann** vor. Er hilft offenbar einer Hebamme. Als sie auftaucht, scheucht sie ihn sofort durch die Gegend und will, dass wir ihr ebenfalls helfen.

Wir sollen Schwammlinge sammeln. Und stets linksherum abdrehen. Kurze Zeit später sollen wir wieder gehen und mit dem Bogen üben. Crann, der eine sehr professionelle Schleuder besitzt, soll ebenfalls mitgehen. Er reiste scheinbar mit einer Karawane hierher und kennt Gladys Just.

Crann beklagt sich über „Konstrukte“, die er warten müsse. Er äfft eine Befehlsstimme nach, die ruft: „Crann, warte den **Piet**.“ Damit meint er wohl Gladys...und *ihren* Piet!

Wir sollen lernen mit Kurzbögen Pfeile mit einem Seil zu verschießen. Das werden wir wohl in der nächsten Zeit länger üben.

Crann erzählt uns, Piet sei ein „altes Konstrukt“. Er hat ihn schon oft gewartet. Sowas gäbe es manchmal bei Karawanen. Er gehorche Gladys, weil sie weiß wie man ihn einschaltet. Man schaltet ihn ein, indem man ihn **küsst**.

Er sagt, dass er gerne Glimmer möchte, erklärt aber nicht wofür. Wir sagen ihm, dass unsere Sippe Glimmer abbaut, wir selber aber keinen haben.

Crann erinnert sich bzgl. seiner Kindheit an die Straßen von Uster. Er ist ein Waisenkind. Er versteckte sich in einem Planwagen und als er die Stadt verlassen hatte, konnte man nicht mehr umkehren. Also nahm man ihn mit und er musste sich nützlich machen. Gladys wolle nun, da er älter sei, dass er sesshaft werde.

Grinsi holt uns ab und bringt uns zur Linde. Wir besuchen **Jordi EnTegelar**. An seiner Hütte, die sehr gepatched wirkt, steigt aus zwei Kaminen Rauch auf. Der Typ ist hoch angesehen, aber ziemlich schräg. Er ist wohl mal irgendwo runtergefallen und hat sich den Kopf angeschlagen. Kjaelnyr bittet er eine von fünf Pflanzen in seinem Quartier zu „quälen“. Anschließend müssen wir einzeln durch den Raum gehen, wo auch die anderen vier stehen, mit einer Art Sichtschutz voneinander getrennt. Anschließend sollen wir uns alle in den Raum stellen. *Ich bemerke, dass sich die Pflanzen ganz leicht zu Kjaelnyr, dem Folterknecht*

neigen.

Wir sollen für Jordis „Fledermausgarten“ (was das auch sein mag) Dinge beschaffen. Allerlei Pflanzen. Dafür müssen wir mehrere Tagesmärsche weit aus dem Ort raus. Man gibt uns dazu folgendes **Equipment**:

10m Seil mit Ahornzeichen, feine Lederhandschuhe (welche das Klettern mit dem Seil möglich machen), Bogen, Pfeife in Form eines stilisierten Vogels, die wir bei Gefahr benutzen sollen. Jagdmesser, Kletterhaken mit Pickel (nur in absoluten Notfällen an Bäumen benutzen). Tiegel mit Schwefel, welcher Tiere vertreibt. Lupe. Flachen, breiten Tiegel mit Tannenharz.

Grinsi/Jonanis hat eine Dose aus Eisen, die uns retten kann, wenn einer runterfällt. Falls nötig, wird sie dem Gefallenen runtergelassen, der sie im Stehen zwischen die Beine legen und öffnen soll.

Pfeifensignale: 1 x heißt Obacht, 2 x heißt Hilfe, 3 x heißt alle weglaufen

Killer wird uns begleiten. Kjaelnyr fragt ihn nach Jordi. Killer meint, Jordi sei vor seinem Sturz recht langweilig gewesen. Seither ist er sehr seltsam, aber auch hart geworden. Er hält einiges aus, probiert viel und komische Dinge aus. Schließ z.B. Monate lang zwischen den Wurzeln des großen Baumes.

Letztes Jahr sollte Killer ihm Asche von Gefallenen (aus irgendeiner Schlacht) aus der **Schwarzgrube** bringen. Damit hat er eine Pflanze gedüngt. Er will wohl beweisen, dass Pflanzen ein Gedächtnis haben. *Passt zu dem Versuch, den er mit uns gemacht hat.*

Crann wird im Wald „**Eiche**“ genannt. Abends sitzen wir zu sechst zusammen und besprechen, was zu tun sein wird. Wir sollen unter anderem aus einem See Stör-Laich holen. Dazu müssen wir wohl Eiswasser mitschleppen, so dass unser Rückweg schwieriger werden wird.

Ich studiere meine Tafel und lerne mehr über den Vogelflug und seine Bedeutung. Ebenso verstehe ich mehr zu ihrem Gesamtverhalten, dass sie im Flug schlafen, wann sie aufsteigen, **wo ihre Nester sind...**

Gladys kommt irgendwann dazu. Sie erwähnt, dass Danila Espengrün bei den VanVales ist.

Ich rege an, dass Kjaelnyr und Crann mit mir zu Danila kommen, um zu prüfen, ob er ebenfalls auf ihre Uhr reagiert. Dies vermute ich, da er ohnehin ein Problem mit Uhren und ihrer Funktion zu haben scheint. Crann meint, Zeit sei nicht immer gleich, sondern dehnbar. Mal länger, mal kürzer. Eine Minute jetzt mag später einmal ein Jahr gewesen sein (oder umgekehrt).

Wir finden Danila schließlich bei der Thanin der VanVales, **Ormola**. Sie ist eine grauhaarige Frau mit ausdrucksstarkem Gesicht. Als wir kommen, zupft sie an einer Geige und lauscht ihrem Ton. Wir stellen uns zunächst höflich vor. Ormola sagt, sie kenne Friga.

Als Danila uns zur Uhr bringt, bemerke ich diese bereits von Weitem. Mir scheint, der ganze Baum vibriere unter meinen Füßen. Also bleibe ich ihr fern. Offenbar reagiert Crann aber nicht auf die Uhr.

Zwei Tage später brechen wir früh morgens auf. Auch Alia/das Geschoss begleitet uns.

Irgendwann entdeckt Crann ein Leuchten im Wald, das wir erst sehen, als wir unseren Blick für magische Dinge öffnen. Wir erkennen ein kleines Wesen mit handtellergroßen Augen. Es hat ein langes, zotteliges, weißes Fell, geht aufrecht und ist ca. einen Meter groß. Seine Arme sind sehr lang und es vermag sich damit in spielerischer Leichtigkeit an Ästen hochzuziehen. Seine Stirn geht etwas weiter zurück, es hat wulstigere Augen, sein Kiefer steht weiter vor... und es winkt uns.

Alia/Geschoss kann es ebenfalls sehen. Vom Körperbau her ähnelt es einem Orang-Utan. Von ihm geht das Licht aus. Das Geschoss meint, es könne sich um ein **Jaronokk** gehandelt haben, einen **Waldhirten**.

Sie können wohl heilen und schädliche Umweltphänomene beseitigen. Crann wird erlaubt an dem Ast nachzusehen, wo wir das Wesen gesehen haben. Wir sichern ihn mit gespannten Bögen von oben her ab, bis er schließlich wieder hochkommt.

Crann ist in der Lage eine Flamme auf seiner Hand entstehen zu lassen. Es versteht sich, dass Kjaelnyr sofort eine Windrose auf der Hand entstehen lässt, um zu zeigen was er kann.

Jemand erzählt eine Geschichte zu einer **Finsterhexe**, die ein Waldstück verdirbt – ihm die Farbe aussaugt. Ein Jaronokk stellt alles wieder her. Er berührte alles und es erhielt Farbe zurück.

Während einer Wanderung werden wir von 23 **Fluchkrähen** angegriffen. Im ersten Anflug treffen wir sie nicht gut mit unseren Pfeilen und sie machen einen Angriff mit ihren Flügeln auf uns. Sie lassen die grauen Spitzen ihrer Flügel vibrieren, was den Geist verwirrt, wenn man nicht schnell genug wegsieht. Man sieht schräge Dinge.

Gegen Abend erreichen wir den Waldrand und damit eine Schneelandschaft zwischen immer spärlicherem Baumbestand, durch welche der **Thorn** fließt. Wir schlagen am Waldrand unser Lager auf, an einer Stelle, wo noch kein Schnee liegt.

Killer warnt uns vor einem **Baum nahe der Mündung des Flusses**. Dort liegen die Gebeine von einigen Leuten, die dorthin gegangen sind und die Zeit vergessen haben. Er sei gefährlich. Innerhalb der ersten Stunde, nachdem wir wieder aufbrechen, verschwindet der Schnee und macht Wiesen Platz.

Der Baum übt auf einige (nicht alle!) von uns eine sehr intensive Faszination aus. Man **will** hingehen. Mein Gefühl sagt mir, dass dies ein Ort ist, der dem Tor der Skorn ähnlich ist. Es scheint auch eine Art Portal zu sein. Und er trotz der Zeit, wie ein Fels im Fluss. Ich versuche meine Gedanken magisch gegen den Baum zu schützen. Tatsächlich halte ich ihn immer noch für eine Tür.

Finde von den gesuchten Pflanzen irgendwann zwei, nämlich Fetthenne und Goldlack.

Schlussendlich entschließen Kjaelnyr, Crann und ich, dass wir uns entgegen der Warnung dem Baum annähern wollen. Wenn man vor ihm steht wirkt es, als habe der Baum ein Gesicht. An dem Baum ist überall Tau, welcher herabfällt. Darin erkenne ich den Schemen einer Frau, durchsichtig und wässrig.

Die weibliche Figur nennt sich **Alaia, Tochter des Regens**. Als ich ihr unsere Wald-Namen gebe, nennt sie uns erfahrene Wanderer. Der Baum sei **Urak**, der Zeitlose. Urak ist **niemandes Vasall**, daher sieht man ihn. Er ist nicht „halbverschattet“. Halbverschattet nennt man es, wenn sich „andere“ vor den Hartländern verbergen. Alaia nennt sich Uraks Mutter,

Schwester und Tochter. Sie ist Wasser/der Fluss Thorn und damit mit ihm verwoben.

Um die Wege „durch“ Urak zu beschreiten, muss man eine Prüfung bestehen, um würdig zu sein. Auch zurückzugehen, bedarf einer Prüfung der Würde.

Wir wollen die Prüfung alle drei antreten. Kjaelnyr und Crann wollen sich im Kampf messen, ich im Geiste. Während Crann sein Jagdmesser nutzt, erschafft sich Kjaelnyr ein Schwert aus Wind.

Als Alaia Crann erklärt, dass seine Waffe nicht würdig ist, erschafft er sich ein Schild aus zerbröselten Blättern. Er ändert beim Wirken von Magie seine Gestalt, ganz wie wir es ebenfalls tun, und seine Haut überzieht sich an den vormalig fleckigen Stellen zu Rinde.

Prüfung: Ist mein Geist scharf genug, um Geheimnisse zu verwalten? Sie fragt mich nach Elementen aus der Geschichte von Skieves Prüfung und ich kann ihre Fragen beantworten.

Die bestandenen Prüfungen würden es uns erlauben den Baum wieder zu verlassen.

Um das Portal zu beschreiten, müssen wir eine weitere Prüfung bestehen. Uns werden verschiedene Landschaften durch das Portal gezeigt. Wir wählen eine, welche einen Berg und einen Regenbogen zeigt.

Aufgabe: Pflanz 10 Bäume in 5 Reihen mit je 4 Bäumen. Die Lösung liegt in einer Pentagramm-Form.

Anschließend sollen wir in der Mitte unserer Pflanzung graben und finden dort ein silbernes Kästchen voller Dreiecke aus Glas.

Aus diesen entsteht ein weiteres Rätsel, welches wir zu lösen vermögen. Der Seefürst erkannte bei diesem Rätsel eine andere Lösung (29). Wir hatten 27... aber beides ist richtig. Zu erkennen wieso das so ist, würde Weisheit beweisen...