

Wir gehen durch die hängenden Äste des Baumes, an welchen Tropfen in seltsamer Manier herunterlaufen. Alles sieht seltsam "fokussiert" aus und verursacht in uns eine leichte Entrücktheit.

Hier ist die Quelle des Thorn, doch das Wasser kommt nicht aus der Erde, sondern tropft vom Baum herab. Ich werde mir einiger Dinge seltsam gewahr, bin selber fokussierter. Habe mich in der Heilkunst weiterentwickelt, ebenso im Kampf mit anderen/improvisierten Waffen.

Mir ist klar, dass wir nicht in unseren "üblichen" physischen Landen sind. Alaia bestätigt, dass sie mit den Ahnen Kontakt hat. Sie meint, das Geistige fließt gerne, verbindet sich gerne damit.

Im Feurigen vergeht es zu schnell, das Feste mag es nicht, der Wind ist ihm zu richtungslos. Dennoch schweben einige Ahnen mit den Winden fort. Manche leben dennoch im Festen oder in Bäumen, wie im Hondsruk. Als Kjaelnyr theoretisiert, dass Ahnen dadurch, dass Leute an sie denken, mächtiger werden und umgekehrt verschwinden, wenn niemand mehr an sie denkt, entgegnet Alaia, dass es für manche so sei. Andere seien einfach aus sich selbst heraus da. Manche hätten einfach noch Wünsche oder etwas Ähnliches, was sie da hält. Wie ein Anker, den sie alle haben und welchen manche auswerfen. Jene, die im Fluss treiben, möchten auf eine Reise gehen. Sie könnten wohl trotzdem noch ihren Anker auswerfen, doch nur die wenigsten tun das dann noch.

Ich bin mehr als nur ein wenig schockiert, **als Kjaelnyr laut sinniert, dass er gerne lernen möchte die Ahnen zu zwingen statt zu bitten. Das Bitten störe ihn, und er wisse nicht, warum sie Verehrung verdient hätten.** Wir debattieren eine Weile darüber, ohne echtes Ergebnis.

Crann erzählt von Stelen, welche man an Wegkreuzungen entlang der Karawanenrouten findet. Geister schützen angeblich die Routen. Ihnen werden dort gerne Kleinigkeiten geopfert, Wein, Brot und vergleichbare Dinge. An solchen Kreuzungen geschieht selten Schlimmes. Andere werden wiederum von Geistern eher heimgesucht.

Wir sagen Alaia, wo wir hinwollten. Wie ein Vorhang öffnen sich die Zweige und wir sehen eine Lichtung wie jene, auf der wir waren. Doch man sieht keinen Wald in der Ferne, lediglich den grün bemoosten Berg, bevor Nebel über ihn schwappt und ihn wieder verbirgt. Zudem liegt überall Schnee. Es ist kälter als dort, wo wir herkommen. Alaia sieht den Berg im Gegensatz zu uns. Sie sagt, dass habe mit Erfahrung zu tun. Sie meint, man müsse das Wandern an diesem Ort *lernen*. Alaia erklärt, sie und Urak seien so etwas wie die Ahnen dieses Gebietes und wir stehen unter ihrer Gastfreundschaft. Wir sehen etwa 20 Meter weit keinen Schnee, was daran liegt, dass es zu Urak gehört. Der mag keinen Schnee.

Alaia will uns den "**Ruf**" beibringen. Man höre ihn weit, auch in unseren Landen. Auch will sie uns lehren zurückzukehren. Wir versuchen uns auf ihre Anweisung hin unsere Heimat vorzustellen. Bei Kjaelnyr und mir ist es die Halle unserer Sippe, welche wir uns mit allen Sinnen vorstellen müssen, einschließlich des Wunsches, der uns dorthin treibt. Für Crann scheint es das Feuer der Lager zu sein. Als Alaia einige Wassertropfen schöpft und herabtropfen lässt, sehen wir darin Bilder. Ich sehe Steinstelen, eine hügelige Landschaft, einen Weg, über welchen eine Karawane mit mehr als hundert Eseln wandert und auch einen Berg. Dieser ist auf einer Seite mit Schnee bedeckt, auf der anderen grün, auf der dritten braun...es scheint der Berg der vier Jahreszeiten zu sein. Alaia betont, dass sie unsere *Erinnerungen* nicht horte!

Der Ruf, wenn er gut gemacht wird, klingt bis in andere Länder. Er soll neugierig machen, aber nicht zu viel verraten. **Man äußert ihn, wenn man in Not ist.**

Hier bedeutet Gastrecht, dass man sich den dort geltenden Regeln unterwirft. Diese Regeln sind sehr unterschiedlich, können auch grausam sein.

Als Alaia den Ruf demonstriert, spüren wir ihn, statt ihn zu hören.

Man kann inhaltlich rufen, was man will - um Führung bitten, um Hilfe, mich selber kundtun, egal.

Mir geht durch den Kopf, dass Akesta von Brewingen beispielsweise uns durch einen leisen Ruf gelockt haben könnte. Vielleicht hatte auch das Haar am Baum etwas damit zu tun. Andererseits sollten wir auch Haare verbrennen, als wir in der Halle waren. Vielleicht diene dies dazu sich selbst "kundzutun". Möglicherweise weiß heute niemand mehr, dass es diesen Zweck hatte.

Wir sollen unsere eigene Identität destillieren, quasi unsere eigene Essenz bestimmen. Wer bin ich, was macht mich wirklich aus? Das sollen wir uns verbildlichen, konzentrieren, verdichten und es schließlich raushauen wie eine Explosion.

Ich reduziere mich auf meine Neugier, meinen Wunsch alles zu begreifen, um es verstehend betrachten zu können.

Füge ich dem etwas hinzu, z.B. Verärgerung, weil ich etwas nicht verstehe oder sehe, kann dies den Ruf färben. Möglicherweise würde dies dazu führen, dass andere meinen Ruf als Bitte um Unterstützung interpretieren.

Kjaelnyr versucht sich ein zweites Mal an dem Ruf und versiebt es hart. Ich höre deutlich, wie er seinen (richtigen) Namen laut hinausruft.

Ich versuche erneut zu rufen, weil Alaia meint, wir sollten versuchen einen Pfadfinder/Führer/Wegkundigen zu rufen. Es nähert sich ein ziemlich vollständig mit Matsch und Blättern bedecktes, ca. 20cm hohes, 40cm langes Tier. Ein Voor, sagt Alaia.

Das Wesen spricht leicht stockend und nennt sich "Jolm". Er sagt, er sei ein Freund von Jendok (dem Druiden). Als Leistung für seine Führung will er dreimal am Tag Futter „aus drei Sachen“. Insekten, Nüsse, Fett. Ich gebe Jolm schon mal was, weil er gekommen ist. Jolm schnuppert an Crann und meint, er sei ein "Hüter". Crann meint anerkennend, dass er eine gute Nase habe.

Kjaelnyr versucht ebenfalls noch einmal den Ruf auszusenden. Daraufhin erscheint ein Krähenkind. Ein kleiner armloser Junge mit Flügeln. Seine Füße haben sowas wie Krallen und gräuliche Haut. Um seinen Hals hat er eine Kordel mit einer Lederhülle. Er nennt sich Krähenkind vom Hofe des **Phoros Aschemian** (der Rabenfürst). Seinen Namen nenne er erst, wenn die Wahl auf ihn fiele. Er will als Gegenleistung, dass man einmal täglich sein Federkleid aufs Genaueste richtet. Er könne uns drei Tage und drei Nächte führen. Alaia sagt, er sei ein erfahrener und weitgereister Führer.

Mitten im Gespräch steht neben uns ein menschengroßer Typ in sandigen Gewändern. Tiefe Kapuze, dünn, nach Rosmarin und Zitronemelisse duftend. Außer Händen ragen aus seinen Ärmeln noch jeweils drei Ketten, an welchen Waagschalen hängen. Das Gesicht unter der

Kapuze ist von Bändern umwickelt, etwas wie ein Staubtuch. Crann scheint die Gestalt zu erkennen. Er sagt uns, es sei ein **schweigender Wanderer** vom **Kult des Jares**. Er zeigt uns einen kleinen, goldenen Knochen. Er wünscht als Gegenleistung einen Besuch im Haus der Goldenen Knochen. Crann meint, da ginge es besinnlich zu, man meditiere - und man versucht einen zu bekehren. Man solle innerhalb von 3 Jahren dorthin. Crann meint, es gäbe so ein Haus in Uster bei den Waftrudnir. Crann meint, bei dem Kult geht es um die Liebe zu sich selbst im Gegensatz zur Liebe zu anderen.

Dann kommt ein größerer Hund (wie eine Dogge) mit einer Armbrustvorrichtung auf dem Rücken. Mir ist, ich hätte so einen beim Dominator/dem Bleichen gesehen. Er nennt sich **Passenger**. Führt, kämpft,... will Blut, Fleisch und Öl für seine Dienste. Bis er satt ist. Eine Schüssel am Tag.

Eine Dame erscheint, welche violette Roben trägt. Darüber eine weiße Schärpe, durchwirkt mit grünen und goldenen Intarsien. Feines Gesicht mit spitzen Ohren. Bleiche Haut und lange Finger. Braunes Haar, welches hinten zu einem Dutt geflochten ist. Spitze Schnallenschuhe. Eine Kordel schnürt ihre Taille, an welcher an einer Kette ein fast lächerlich großer Hammer hängt. Schafft aus Eisen, fetter Kopf aus Stein. Allerdings sieht sie auch etwas emotionslos aus. Alaia spricht sie als **Cebill** an. Sie wünscht als Gegenleistung, dass wir am Morgen und am Abend zu den Ahnen beten, wenn wir dort sind.

Ich erinnere mich an eine Ahnin, **Dhalles**, die berühmt dafür war mit einem Hammer zu kämpfen. Ihre Sippe ist wohl unbekannt, deswegen rufen viele sie an, wenn sie z.B. kämpfen.

Wir entschließen uns sowohl Jolm als auch Cebill zu engagieren. Wir sollen für Cebill am Morgen und am Abend (nach Wahl) in den Gemäuern in ihrer Gegenwart zu den Ahnen beten, wie wir es gewohnt sind.

Cebill sagt, dies seien die Lande des Urak und Alaia. Dahinter käme der Schnee, der von niemandem in Anspruch genommen wird. Folgen wir ihrem Weg weiter, kommen die weiten Apfelfelder. Diese werden momentan auch von niemandem beansprucht, doch sie könnten von anderen durchwandert werden.

Auf unsere Bitte hin bringen diverse Klein- und Nagetiere auf Alaias Geheiß noch einige Portionen Futter für Jolm (wird für drei weitere Tage reichen).

Wir brechen auf und stellen fest, dass unsere Sicht bei 20 Metern bleibt - der Nebel begleitet uns. Unserer Begleiter scheinen dagegen ganz normal zu sehen und vom Nebel nicht beeinträchtigt zu werden.

Jolm erzählt uns dies und das, erwähnt auch die Finsterhexe und meint, er würde sie auf weite Entfernung reichen.

Zum Lagern klettern wir auf Anweisung von Cebill auf einen größeren Baum. Sie meint, dort oben sei es wärmer... Es wird seltsam, weil wir uns in dem Baum irgendwie "verlieren". Soll heißen, dass wir stets den Stamm aus den Augen verlieren, ebenso die voraus kletternde Cebill. Plötzlich sind da Blüten und es wird tatsächlich wärmer. Statt nach oben klettern wir plötzlich nach unten - ohne die Richtung bewusst gewechselt zu haben - und stehen auf einer Wiesenlandschaft voller Apfelbäume in herbstlichem Kleid.

Dort angekommen lagern und schlafen wir. Anschließend sammle ich einige Sachen für

Jolm und biete sie ihm zum "Frühstück" an.

Wir stellen beim Wandern fest, dass unser Wille hier irgendwie *mächtiger* ist. Müdigkeit verschwindet z.B. schnell, wenn man sich das vornimmt.

Als wir an einem kleinen See ankommen, schlendert Cebill hinein - obwohl man problemlos dran vorbei käme. Sie meint, dies sei der Weg. Wir durchqueren den See und verlassen ihn auf der anderen Seite wieder. Anschließend gehen wir in ein Dornengestrüpp, welches sich hinter uns wieder schließt. Es ist gut drei Meter hoch und recht finster. Wir befinden uns in einem Tunnel aus Gestrüpp.

Als wir von einem Wyvern aus den Dornen heraus angegriffen werden, haut ihn Cebill blitzschnell mit ihrem Hammer platt und verknotet diesen anschließend wieder mit ihrem Gürtel. Nachdem wir die Hecke durchquert haben, sehen wir kurz den Berg hinter einer grünen, hügeligen Landschaft, bevor er wieder hinter dem Nebel verschwindet.

Ich singe versuchsweise mal beim Wandern ein Lied, besonders um die Reaktion der völlig emotionslosen Cebill zu testen. Ohne Vorwarnung dreht sie sich um, hebt mich durch Zauber hoch und versetzt mich um 15 Meter. Als ich vorwerfe, dass dies unhöflich war, wird sie seltsam erbost. Das sei *sehr wohl* höflich gewesen, da sie mich nicht berührt habe. Sie hasse Gesang, und wo sie mich hingesezt habe, hätte ich weitersingen können. Da ich bemerke, dass sie völlig unfähig ist etwas zu akzeptieren und sich nur noch in Drohungen ("Wenn ihr mich berührt, bringe ich euch um!", "Wenn ihr singt, bringe ich euch um!") flüchtet, lasse ich Kjaelnyr die inzwischen hitzige Debatte beenden.

Kjaelnyr liest eine Pflanze auf, eine **Drudane**. Die getrocknete Milch der Pflanze soll eingeschneift für schöne Träume sorgen.

Endlich erreichen wir ein Mäuerchen. Cebill erklärt uns, dass das Gebäude, bei welchem wir beten sollen, in der Nähe ist. Wir sollen läuten, bevor wir den Hain betreten. Sie selber käme nach und wolle zuvor noch irgendwo Vögel betrachten. Hinter der Mauer, an welcher wir entlanggehen, sehen wir zahlreiche Grabplatten und keltische Kreuze etc. Es scheint wohl ein Friedhof zu sein, allerdings bei weitem nicht so finster wie der von Akesta. Er sieht sehr alt aus, manche Grabplatten sind bereits von Kälte zersprungen und etliche Grabsteine von Wurzeln umgeworfen. Die Abbildungen bestehen aus Geweihen, Schwertern, Pferden, Schilden,... An einigen Gräbern bemerken wir Knochen und alte, zerbrochene Schalen, welche vielleicht mal kleinen Ölfuern dienten. Wir laufen gut 20 Minuten lang an der Mauer entlang, bevor wir an ein Portal gelangen. Wie uns von Cebill geheißen, läuten wir Glocke. Da schlurft eine menschliche Gestalt in braunen Roben mit einer metallenen Maske herbei. Die Maske aus angelaufenem Gold zeigt ein unbewegtes Gesicht, wie eine Totenmaske. Die Augen dahinter wirken jedoch lebendig. An der Kordel, mit welcher die Person ihr Gewadn gegürtet hat, hängt ein dickes ledergebundenes Buch aus Papierseiten. Darauf ist ein Symbol, ein Kreis, von einem Kreuz mit Querbalken durchkreuzt.

Ich stelle uns mit unseren Decknamen vor. Der Typ erkennt Kjaelnyr natürlich sofort, weil er sich so ungeschickt mit seinem Ruf vorgestellt hatte. **Er weist darauf hin, dass wir im Falle der Verwendung von Decknamen damit rechnen müssen, dass andere uns womöglich auch nicht ihre richtigen Namen nennen werden.** Er selber sei der "Mönch", seinen eigenen Namen habe er abgelegt. Weil es ein karges Land sei, ließen die „höheren Herren und Damen“ sie in Ruhe, was *ihnen* nur recht sei.

Innen laufen wir über Kopfsteinpflaster. Der Mönch ist etwas irritiert wegen Jolm, weswegen er anbietet unsere Verpflichtung zu übernehmen, damit unser Führer draußen bleibt. Jolm wird zur Magd geschickt. Wir nähern uns im Nebel einer gotischen Kathedrale, von der wir natürlich immer nur 20 Meter aufgrund unserer nebelbeschränkten Sicht sehen können. Sie ist mit Skeletträgern an den Seiten, Wasserspeiern, Säulen mit Minotauern und anderen Wesen aus Stein geschmückt. Der Mönch berichtet, dass sich die hier lebende Forschergruppe auch als "**Konstantiner**" bezeichnet. Wir bemerken ein Gefühl von Heiligkeit und Traurigkeit, als sei hier viel gelitten oder über Leid gesprochen worden.

Als wir eintreten sehen wir, dass ein Regenbogen durch die riesigen bunten Fenster hineinstrahlt. Die Kathedrale vermittelt eine gewisse *Traurigkeit* (nicht Trauer). Ihre schiere Größe überwältigt uns. Vor dem Altar sehen wir einen Mann im roten Ornat mit Maske, Bischofsmütze und Bischofsstab. Er stellt sich als **Anaximander** vor. Die Züge seiner silbernen Maske sind gelassen. Dieser Typ ist auffällig groß, gut 2,10m.

Auf Nachfrage erklärt der Mönch, dass die Masken ihren Trägern erlaube ihre Vergangenheit hinter sich zu lassen. Sie haben sich hier einer Idee verschrieben, der ihre Vergangenheit möglicherweise im Weg stehen würde.

Der Mönch erzählt vom "**Ministrant**", welcher der Farbenlehre nachgehe. Er sei ein Synästhet, soll heißen, dass er eine Person ist, welche manche Dinge anders wahrnimmt. In seinem Fall nimmt er Farben als Töne wahr.

Es gibt auch eine "**Nonne**". Im Keller findet man den "**Nexusfischer**". Er taufe die Seelen, die er fischt. Er fische nach Wesen in den Tiefen des Nexus. Manche könne man domestizieren, andere muss man eliminieren. Hoffnungsvolle Fälle kommen ins Waisenhaus. Dort sei die Ohm, die sich um die Waisen kümmere.

Um den Friedhof kümmert sich selbstverständlich der "**Totengräber**".

Auf Nachfrage wird uns erklärt, dass man all diese Titel aus Büchern gelernt habe.

Als der "**Basileus**" kommt, erklärt uns der Mönch, es sei Brauch sich zu verneigen. Dem kommen wir natürlich nach. Er hat eine goldene Lanusmaske und trägt ein weißes Leinengewand mit Kapuze, wie eine Toga. An seiner Seite ist ein gerades Schwert in silberner Scheide an einem breitem Waffengurt gegürtet. Seine Füße schmücken römische Sandalen. Er strahlt eine starke Bestimmtheit und Neugier aus. Sein Name sei "**Adero von Aeropagita**". Der Basileus gewährt uns Gastrecht für 7 Tage und Nächte. Seine Kleidung sieht ein wenig aus wie ein römischer Legionenführer, seine Lanusmaske zeigt Zorn und Gelassenheit. Sein scheinbar ständig bemerkbarer "Ruf" beschreibt einen Forscher.

**Der Basileus meint, er könne Friga vielleicht helfen.** Als Gegenleistung sollen wir den hier Wohnenden bei ihren Anliegen nach Möglichkeit helfen. Wir sollen ihnen zuhören und abwägen, ob wir helfen können/wollen. Wir müssen (!) nichts machen.

Wir bekommen einen Alkoven zugewiesen, dessen Vorhang wie eine Mauer Gespräche privatisiert.

Im Gespräch meint der Basileus, er selber sei alt. Er deutet an, dass er nicht so aussieht, wie wir ihn vielleicht wahrnehmen. Als wir ihn beschreiben, ist er überrascht. Er habe mehr Winter gesehen, als er gezählt habe und sei vermutlich hunderte Jahre alt. Für ihn habe Zeit keinen Belang. Er gehöre zum Volk der Ewigen.

Kjaelnyr fragt danach, was man meine, wenn man von unserer "Unbestimmtheit" spricht. Der Basileus versucht zu erklären. Er erläutert, dass wir uns zu einem künftigen Zeitpunkt wohl entscheiden würden/müssten, ob wir die Hartlande oder die weichen Lande bevorzugen, oder ob wir zwischen beiden wandern.

Er erwähnt relativ gelassen, dass der Mond irgendwann "zerbrach". Er führt uns hinaus und hebt uns (nach höflicher Frage) einfach hinauf in den nächtlichen Himmel. Dabei bemerke ich, dass der Turm oben kaputt ist (er hat also kein Kreuz an der Spitze). Weit oben sehen wir den Regenbogen - und erkennen dass es sich um Regentropfen handelt, die das Licht brechen. Noch weiter oben kommt der Nachthimmel ohne Nebel - mit dem zerbrochenen Mond, der sich vor unseren Augen wieder zusammensetzt. Wir sehen eine richtige Mondscheibe - und auch Sterne. Letztere nennt er Mondstaub. Der Basileus nennt das Zerbrechen eine Katastrophe, es habe viele Konsequenzen gehabt. Er nennt aber keine konkreten Folgen. Auf Kjaelnyrs Frage sagt er, *das Vergessen der Leute um die Vergangenheit könne damit zu tun haben.*

Dann sagt er, die Seefahrt habe sich dadurch grundlegend geändert.  
[Die Gezeiten dürften durch den Bruch des Mondes verrückt spielen]

Außerdem begann er danach zu versuchen, die **Zeit zu ermessen**. Es sei jedenfalls noch keine 1000 Jahre her, doch mehr als 10.

Als die "**Mutter Oberin**" mit ihrer Maske kommt, ist es Cebill...

Wir ziehen uns in unseren soundgeschützten Alkoven zurück.