

Eigentum wird gelegentlich mit dem Wappen der Sippe (unseres ist ein stilisierter Kranich) gesiegelt, um es für die Sippe zu kennzeichnen. Man kann Eigentum auch aus Verdienst erhalten. Man kann sich auch Sachen "zuordnen" lassen. Die Ahninnen tragen z.B. purpurne Schärpen, die ihr Eigentum sind. Schließlich kann man Eigentum erben.

- Das geschah beispielsweise, **als meine Mutter, Judith, seinerzeit zugleich mit meinem Onkel Angwar** verschwand. Das war in den Grendbergen. Zwar fand man die beiden nicht wieder, doch ihre Sachen brachte man zurück. Onkel Angwar besaß einen sehr guten Dolch.

Jengwar, der anderer Onkel von mir, bei dem ich anschließend lebte, beanspruche den Dolch für sich. Er argumentierte, dass er der beste Dolchkämpfer der Sippe sei. Der Dolch sei außerdem prima im Kampf gegen Feinde. Er wollte den Dolch zudem nicht irgendwann mal haben, wenn ich mal erwachsen sein würde und meine eigenen Ansprüche geltend machen könnte, sondern sofort. Darüber wurde dann beraten und verschiedene Leute der Sippe beratschlagten. Jengwar erhielt ihn am Ende.

- Von Friga weiß ich, dass meine Mutter mir noch **etwas hinterlassen** hat, was ich aber erst erhalten soll, wenn ich groß bin. Vorher könne ich sowieso nichts damit anfangen.

Das Gangsystem im Berg ist vom Aufbau ein wenig wie ein Lungensystem. Es gibt drei große Hauptgänge, von denen immer kleinere Gänge und Kammern abgehen. Die Hauptgänge sind mit Farbtupfern markiert, damit man sie leichter identifizieren kann. Der mittlere Gang (mit weißen Markierungen) geht am tiefsten in den Berg. Bis zum Ende geht man gut 10 Minuten, zumeist abschüssig. Wir sitzen an diesem Tag im rechten Gang in einem Höhlenraum. Im linken Gang fand ich die Ringe.

Während alle anderen pennen, gelingt mir das nicht. Ich bin zu aufgedreht. Irgendwann höre ich ein Klopfen aus dem mittleren Gang, später auch ein leises Rufen nach *Glimmer* und sogar mal nach *Blut*. Ich wecke Kjaelnyr und überrede ihn mit mir in dem Gang nachzusehen. Trotz seiner Kopfschmerzen, die von den Ringen ausgelöst worden waren, lässt er sich überreden mitzugehen. Doch er hört nichts, während es mir scheint, als würden die Geräusche lauter.

Irgendwann holt uns Aarod ein und knockt mich aus. Ich hatte wohl einen **Höhlenkoller**...mit ziemlich großen Pupillen und leicht wahnhaften Vorstellungen.

Nachdem wir am nächsten Morgen wieder parat sind – ich kann mich zwar an die Geräusche etc. erinnern, doch mir fehlen alle Erinnerungen an Aarod und seinen Knockout-Schlag – gehen wir erneut in die Höhlen, um zu arbeiten. Wir werden in einen linken Abzweig des mittleren Hauptgangs eingeteilt und gehen mit dem alten **Finn**. Mit uns gehen noch Einar, Kjaelnyrs Bruder, Maritt und Torben.

Regeln: Nicht alleine gehen, nicht in den See gehen. Im Zweifel immer den aufsteigenden Weg gehen.

Knirschen ist egal, ist schon seit Jahren nichts mehr eingebrochen. Wir bekommen jeder eine Öllampe aus Ton oder Keramik mit. Ich gehe mit Maritt in eine Gesteinskammer/-blase.

Osrún hat in der anderen Gruppe einen Klumpen Salz gefunden. Ist was Besonderes, da wir normalerweise nur mit Larum salzen, einem öligen und eher gewöhnlichen Zeug. Im Süden

von Uster soll es Salzminen geben. Salz ist schwer zu gewinnen und daher kostbar.

Finn war einer der ersten, der im Berg gearbeitet hat. Er hat eine recht einfache Taschenuhr. Er weiß, dass es Uhrmacher gibt, die in einer Zunft vereinigt sind. Man muss das Teil alle halbe Jahre zur Zunft der Uhrmacher bringen, weil es dann regelmäßig stehen bleibt.

Kjaelnyr hat tausend Fragen zu Uhren und will alles wissen. Aarod verweist ihn an **Svartkjil**. Das ist ein Typ aus unserer Sippe, der seltener da ist. Eher jung, vielleicht 20. Bildet die Kinder fast gar nicht aus. Kam erst vor ca. 2 Jahren in unsere Sippe.

- Er lebt jetzt in dem Haus, in welchem seinerzeit mein Onkel Angwar mit meiner Mutter wohnte.

Zur Mittagszeit dürfen wir raus, sollen aber Obacht geben vor Wölfen und Böcken, etc.

Wir gehen in einen nahen Tannenhain und wollen uns Bögen bauen. Dabei finden wir einen Findling, der nach meiner Schätzung mal umgestürzt sein muss. Stehend hätte man ihn problemlos vom Weg aus gesehen. Er ist aus hellerem, eher grauen Gestein und weist eine **Intarsienarbeit** auf, die einen Bogen zeigt. Nachdem Kjaelnyr daran arbeitet und putzt, taucht auch ein Arm auf, der den Bogen hält. Leider werden wir zur Arbeit zurückgerufen, bevor wir mehr herausfinden können. Wir beschließen den anderen zunächst nichts von unserem Fund zu erzählen und am nächsten Tag wiederzukehren.

Nach weiteren zwei Stunden Arbeit ist Schluss für den Tag. Die Erwachsenen setzen sich wie stets zusammen und beraten gemeinschaftlich das Vorgehen für den nächsten Tag. Aarod verkündet schließlich, was nach dem gemeinsamen Beschluss am folgenden Tag unternommen werden soll.

Dieser nächste Tag bietet mir und Kjaelnyr die Gelegenheit zu unserem Fund zurückzukehren und wir versuchen mehr von dem Findling freizulegen. Man erkennt langsam, dass der Bogen auf einen merkwürdigen **Drachen** zielt. Dessen Hundskopf hat Zähne aus dem gleichen schwarzen, glitzernden Material wie die Pfeilspitze. Der Drache ist stilisiert und insofern seltsam, als dass er bis auf die Flügel keine Extremitäten hat. Hinter den Backen gehen eine Art kleine Flossen ab. Vielleicht Ohren. Das Wesen scheint insgesamt auch kleiner zu sein, als man es von einem Drachen sagt. Ein Wyvern? Ein Lindwurm? Es wirkt, als müsse der Schlangenschwanz sich in Wirklichkeit bewegen.

Tags drauf gehen wir mit Angeln zum **See im Berg**. Die Kuppel über dem See ist voller Glimmeradern und Salzkristalle. Man kann sie mit einer Öllampe irgendwie voll ausleuchten, was fantastisch aussieht. Das Licht der Lampe wandert langsam und gleichmäßig die Glimmeradern entlang. Der See selber, eher ein Teich, hat einen Durchmesser von 5 Metern, die Kuppel von 7 Metern. Ich halte die Kuppel nicht für natürlich. Irgendwer muss sie "gemacht" haben, oder zumindest bearbeitet. Obwohl es nach einer Menge wertvoller Ausbeute aussieht, wird hier nichts abgebaut. Aarod erzählt auf Nachfrage, dass man nichts wegnehmen möchte, weil er *befürchtet*, dass dies "schlecht" wäre. Als würde man einen Stützbalken des Berges wegziehen. Finn und Fjerne kommen gar nicht hierher, weil sie den Ort fürchten. Aarod sagt, Kybernetiker hätten zu einer Zeichnung von der Kuppel gesagt, es sei ein geodätischer Kreis - so wie unsere Erde. Eher rundlich. Mir kommt seine Aussage, die Erde sei rundlich, unverständlich vor.

Aarod erzählt, im Anbau des ehemaligen Hauses meiner Mutter wohnte mal sein Bruder **York**. Er war begabt hinsichtlich der Kybernetik und verließ die Sippe, um sich den

Kybernetikern anzuschließen. Daraufhin durften die Ahninnen einen neuen Mann für die Sippe aussuchen, einen Fremden. Das war **Svartkjil**.

Als Kjaelnyr Finn fragt, ob er was kennt, was unter Wasser leuchtet - etwa Teile vom Mond, die runtergefallen sind, da erzählt dieser eine **Story**:

Der Mond habe die Leute verrückt gemacht, als er dereinst schnell und wirr hin und her über den Himmel flog. Der „**größte Jäger**“ wollte ihn aufhalten. Er schoss mit einem Pfeil auf ihn, dessen Spitze aus **schwarzem Glas** war. Der Mond zersprang daraufhin und Teile fielen hinab auf die Erde. **Wer davon getroffen wurde, wurde erleuchtet**.

Dieser Jäger habe **Norathyst** geheißen. Der Drache war wohl ein Lindwurm, **A'shakor**.

Aarod erzählt dagegen, der Mond sei gegen die Sonne geprallt und deswegen kaputt gegangen. Darum sei die Sonne auch so tief runtergerutscht und kaum mehr zu sehen. Fjerne erzählt von **Vesthendrek**, dem **Führer, der mit Skive Seefürst** gesegelt ist. Wollten gegen den „**großen Drachen des Südens**“ in den „**Marschen des Sommers**“ kämpfen. Der Drache habe so heißes Feuer auf die Erde gespien, dass eine Insel zersprungen und an den Himmel gespritzt sei.

Mir geht durch den Kopf, dass es seltsam ist, wie diese Geschichten teilweise zu dem Bild auf der Stele passen... Der Mann mit dem schwarzen Pfeil, ein seltsamer Drache...

Nachts wird Kjaelnyr aus einem Alptraum wach, in dem er gewürgt wurde. Er ist ziemlich aufgeregt und will nach draußen gehen. Auch ich habe denselben Alptraum und erwache. Da bemerke ich Blut an meinem Hals. Plötzlich bricht Chaos aus, als wir von Tentakeln aus dem Dunkel angegriffen werden. Ich sehe, wie 3 Tentakel von hinten nach **Einar** greifen und stürze hinzu, um sie mit dem Messer zu lösen. Es gelingt mir kaum mit dem Messer etwas an dem Tentakel auszurichten. **Kjaelnyr** und **Aarod** werden ebenfalls von je einem Wesen attackiert, das man bis auf die Tentakel kaum sehen kann, da es mit den Schatten zu verschmelzen scheint. Ich versuche mich an dem Tentakel näher an den Körper des Wesens heranzuziehen und gelange auch näher heran. Doch auch dort kann ich wenig ausrichten, denn unsere Angreifer sind schnell, stark und außerordentlich zäh. Ich gewinne den Eindruck, als sei das Wesen von Platten aus Chitin geschützt. Es hat so eine Art metallische Zunge mit Widerhaken, mit der es eines meiner Beine erwischt und mir einige Brocken Fleisch unschön entfernt.

- Panisch greife ich auf der Suche nach einer geeigneten Waffe mit der blutigen Hand auf einen Stein am Feuer, der Glimmer enthält. Die Zeit verlangsamt sich schlagartig und etwas glüht unter meiner Hand.

Das Tor am Höhleneingang leuchtet ebenfalls auf und öffnet sich, die Innenseite ist weiß und mit Blattgold belegt. Dahinter sehe ich in einen Saal mit den seltsamsten tanzenden Paaren. Die Damen tragen die herrlichsten Ballkleider, mir vollkommen fremd. Die Herren festlich und irgendwie uniform gekleidet. Fünf Paare tanzen um einen **Baum ohne Blätter, welcher irgendwie verbrannt** aussieht. Der Boden ist vollkommen glatt, die Fenster aus buntem Glas. Alle haben eine Blume im Mund. An den Mundwinkeln sind die Blumen in Stacheldraht gefasst, der sich um die Köpfe windet und ihre Wangen verletzt. Blut läuft von dort ihre Häuse hinab in die Krägen. Die Paare starren abwesend vor sich hin, während sie tanzen.

Hinter dem blattlosen Baum tritt eine Gestalt hervor, eine Frau. Sie hat bleiche Haut, Sommersprossen und ist unnatürlich langgliedrig, mit zu langen Fingern, Armen, Beinen. Sie trägt ein eng anliegendes Kleid von himmelblauer Farbe. Mir ist unklar, wie man solch einen

Farbton erzeugen und in einen Stoff wirken könnte. Ihr Haar ist rötlich-blond, ihre Figur makellos. Sie blickt zu uns herüber und schreitet alsdann in unsere Richtung. Ihre Züge wirken dabei leicht arrogant. Sie geht bis an die Schwelle der Pforte und blickt in unsere Höhle, wo sie fragt: "Wer begehrt Einlass nach **Slochteren**?" Auf meine verwirrte Nachfrage erklärt sie: "**Blut auf Glimmer, erwärmt, ruft mich immer.**" Sie blickt auf die Viecher, die uns angreifen und murmelt etwas von "**T'arrkel**", womit sie diese Wesen zu bezeichnen scheint.

Auf unsere Bitte um Hilfe sagt sie diese zu, verlangt aber nach einer Gegenleistung. Sie wünscht etwas „Menschliches“. Mir geht durch den Kopf, dass sie offenbar nicht menschlich sein kann, was auch ihr Äußeres bei genauer Betrachtung schließen lässt.

Die Blumen in den Mündern der Paare sind beim ersten Paar **Nelken**, beim zweiten **Rosen**, Beim dritten **Lilien**, beim vierten **Maiglöckchen**. Das fünfte Paar hat nur einen Knebel aus Stacheldraht zwischen den Lippen. Wir sollen für die Dame zwischen verschiedenen Blumen wählen, die sie in einer schwarzen Holzkiste zeigt. Darin präsentiert sie Tulpe, Veilchen, Aster und Distel. Ich denke zwar zunächst an die **Tulpe** (wegen der Vokale in den anderen Blumen) und erwähne das auch, doch Kjaelnyr und ich wählen schließlich gemeinsam die Maiglöckchen, weil sie besser als Tanzblumen geeignet scheinen, da zarter und kleiner als eine Tulpe.

Die Dame deutet an, dass die Tulpe ihre Wahl gewesen wäre. Dennoch macht sie irgendetwas mit den gewählten Maiglöckchen und drückt sie in ihren Händen, bevor sie mir ein Säckchen gibt mit dem Rat, es ins Feuer zu schmeißen.

Plötzlich ist das Tor zu, als sei es nie dagewesen, aber ich halte das Säckchen in der Hand. Es gelingt mir es ins Feuer zu werfen und gleißendes Licht lodert auf. Die T'arrkel scheinen das nicht zu mögen. Sie werden mit einem Mal verletzlicher (und kleiner, wie sich später zeigt). Wir treiben sie irgendwie mit glühenden Scheiten etc. zurück. Aarod zerquetscht seins, die beiden anderen springen in die Schatten und verschwinden.

Wir sehen uns um und bemerken, dass die anderen alle schlafen – nicht mehr in Alpträumen, wie noch vor wenigen Momenten, sondern nun eher friedlich.

Aarod sagt, wir sollen den anderen nichts von den Vorfällen erzählen, denn damit sei nichts gewonnen. Aarod schleift das verbliebene tote Viech raus, um es verschwinden zu lassen. Wir sehen es uns noch an und stellen fest, dass die Viecher im Licht erheblich schrumpfen.

Offenbar hat Aarod aber von dem leuchtenden Portal und der Dame nichts mitbekommen und wir erwähnen es ihm gegenüber nicht.

Am nächsten Morgen sind meine Erinnerungen vollkommen konfus, sowohl zeitlich als auch in der Hinsicht, dass ich nicht mehr weiß, was nur Traum und was real gewesen ist.

Einen Tag später finden wir Gelegenheit weiter an der Stele zu arbeiten. Der Schütze entpuppt sich als geflügelt. Die Flügel sind weiß, er selber braun. Er scheint im Kampf mit dem Drachen zu fliegen.

Mir sind geflügelte Personen nicht aus Sagen bekannt. Ich vermute, dass es eine Gedenkstele ist, möglicherweise für den "Großen Jäger". Kjaelnyr beschließt Finn zur Stele bringen, was wir schließlich auch umsetzen. Finn ist beeindruckt und erklärt, das schwarze Glas sei **Fulgurit**, also Blitzglas. Finn sagt, der Jäger kämpfte gegen einen gewissen **A'shakor**. An mehr vermag er sich trotz aller Bemühungen nicht zu erinnern, ist sich aber

sicher, dass er irgendwann einmal mehr darüber gewusst hat.

Die winzigen, schwarzen Glasscherben werfen das Licht der Öllampe sehr interessant zurück. Als Kjaelnyr beschließt sie mitzunehmen und dies kundtut, hat Finn offenbar kein Problem damit.

Nachdem wir wieder im Dorf sind, erfahren wir, dass unser nächster Ausbildungs-Abschnitt uns ins Moor führen wird.