

Ich werfe die Frage auf, ob es sein könnte, dass wir durch den Umstand, dass Urak - *der Zeitlose* – uns in die Weichlande geführt hat, (nahezu) keine Zeit in der harten Welt verlieren?

Wir sprechen etwas ergebnislos darüber, und akzeptieren schließlich, dass wir das einfach abwarten müssen.

Einigkeit besteht darin, dass wir unser Versprechen an Cebill zu den Ahnen zu beten möglichst bald einlösen sollten.

Als wir versuchen mit dem uns umgebenden Nebel zu experimentieren, setze ich mich hin und konzentriere mich mit dem Ziel, das Gefühl der Fremdheit an diesem Ort ‚aufzugeben‘. Uns wurde gesagt, dass dieser Nebel Ausdruck unserer Neuheit hier ist. Tatsächlich gewinne ich den Eindruck, es würde sich auswirken, wenn ich alle Fragen aus dem Kopf verbanne und versuche mich innerlich zu beruhigen und zu fokussieren.

Kjaelnyr fragt, warum alle Anwohner hier die von ihnen "entdeckten" Gewänder tragen. Ich mutmaße, es helfe ihnen vielleicht eine bestimmte innerliche Einstellung zu wahren. Diese hat hier ja scheinbar mehr Auswirkungen als in den harten Landen.

Kurz darauf begegnen wir dem **Totengräber**. Er erzählt, hier seien die Toten „nicht so ganz“ tot, sondern behielten eine gewisse Lebendigkeit plus schlechte Intentionen. Der Totengräber meint, er müsse Wahrheit von Lug unterscheiden können. Als Kjaelnyr ihn nach seiner Aufgabe fragt, gibt er ihm ein Buch. Kjaelnyr kann es zunächst nicht lesen, doch die Tinte nimmt nach einigen Momenten die Form von lesbarer Schrift an - für meine Augen handelt es sich um die "englische" Sprache von Norathyst.

Kjaelnyr soll dem Totengräber sagen, was in dem Buch wahr sei und was falsch.

Er liest in dem Buch auf der ersten Seite "Dieses Buch enthält genau eine Lüge", auf der nächsten "...zwei Lügen...", etc. Auf der letzten Seite sind es 2000. Kjaelnyr meint (logischerweise), dann müssten es 1999 Lügen sein. Dem stimme ich im Grunde zu, aber meine, man müsste sicher erstmal die Seiten prüfen. Außerdem schwant mir, dass es sicher mehr mit der Frage auf sich hat und rate, er solle erstmal darüber nachdenken.

Er geht mit seiner Lösung zum Totengräber. Unterdessen begeben wir uns zum **Ministranten** und frage, ob er bei etwas Hilfe benötige. Ich möchte gerne die Hilfe des Basileus für meine Oma, die Ahnin Friga *verdienen*. Er ist der Meinung mir helfen zu müssen und fragt, ob ich „lauschen“ möchte (wegen meines Spitznamens). Ich bejahe und er führt mich zur Kapelle – welche aus hellerem Sandstein besteht - und damit zur Orgel. Dort "riecht" es bereits nach Musik. Der ganze Raum ist heller und verbreitet eine frohere oder doch jedenfalls weniger traurige Stimmung. Die Decke hat eingearbeitete Löcher, wie umgekehrte Trichter.

Der Ministrant spielt einige Akkorde, was für mich, der solche Art von Musik oder Instrument noch nie gehört hat (also einen Banausen), natürlich unglaublich klingt. Besonders die Bandbreite der Töne verblüfft mich zutiefst. Während ich dem Ministranten weiter zuhöre, lasse ich meinen Blick über die Wandteppiche in der Kapelle schweifen, die osmanische Schlachten darstellen – mit einem darüber schwebenden Buddha, sowie zahlreiche Reliefs und Skulpturen. Eines erinnert an die Laokoon-Gruppe. Ein Bild zeigt Herkules im Kampf gegen die Hydra. Herkules kenne ich ebenso wie Laokoon freilich nicht, doch ich erkenne sehr wohl eine Hydra – aber nicht als individuelles Monster, sondern als eine Art von

neunköpfigen Schlangen, die vorwiegend in Sümpfen leben. Vom Stil her sind die umherstehenden Kunstwerke kulturell bunt gemischt, bloß die Fenster des Baus zeigen stets christliche Szenen.

Nach Beendigung seines Spiels bedankt sich der Ministrant für mein Zuhören. Ich erkenne, dass sein Gewand *sauber* geworden ist. Auf seine Ziele angesprochen meint er, er strebe nach Reinheit. Er wolle gerne Diakon werden. Dann erklärt er mir die Ränge dorthin. Ich frage, ob ich ihm dabei helfen kann sein Ziel zu erreichen. Tatsächlich hätte er da eine Idee...

Hinter der Kathedrale läge einen halben Tag entfernt ein Feld. Dort hausen Feuerschnecken. Von dort soll ich ihm 3-4 Kürbisse bringen. Feuerschnecken sind gefährlich, sie können sich gedankenschnell versetzen, wenn sie ein Opfer taxieren. Was geschieht, indem sie ihre beide Stilaugen auf einen ausrichten.

Als Kjaelnyr wieder da ist, erzähle ich ihm vom Spiel auf der Orgel. Er ist neugierig und bittet den Ministranten ihm ebenfalls etwas vorzuspielen, was dieser gerne tut. Es fällt auf, dass sein Spiel ein klein wenig komplexer ist als zuvor.

Nach seinem kleinen Konzert ist seine Gewandung erneut sauberer als zuvor - und diesmal fällt mir auf, dass sich auch seine Sprache verändert hat. Er spricht nun klüger, wortgewandter. Rückblickend war das auch geschehen, nachdem er mir vorgespielt hatte. Während er Farben als Töne wahrnimmt (er ist ja Synästhet), scheint Kjaelnyr darin Zahlen bzw. Brüche zu erkennen. Sie unterhalten sich angeregt darüber, bis der Ministrant ihm schließlich eine **Laier** in die Hand drückt. Dabei erkenne ich, dass sein Gewand nun ganz sauber ist. Ich habe den Eindruck, er gebe Kjaelnyr „etwas“, aber erhalte gleichzeitig auch „etwas“ zurück.

Er spricht ein wenig von seiner Zeit vor den Konstantinern. Der Ministrant kam mit der Oberin - er und sie waren sich damals "näher"...

Der Ministrant strebt nach Reinheit. Er gehöre hier einer nicht geweihten Hierarchie-Reihe an. Die Oberin gehöre dagegen einer geweihten Reihe an. Damals habe er ihr mindestens gleichgestanden, wahrscheinlich sogar über ihr. Nun sei es eben umgekehrt. Wenn er sich künftig einer anderen Aufgabe annimmt, könnte sich das auch erneut ändern.

Er erklärt, dass die Vergangenheit hier etwas Ähnliches bedeute wie der richtige oder angenommene Name.

Bald darauf bemerken wir ziemlich rapide unsere Müdigkeit und ziehen uns zum Schlafen in den Alkoven zurück.

Am nächsten "Tag" gehen wir zur Küche, um dort zu essen. Wir fragen die Oberin um Erlaubnis und sie erklärt uns einige Einschränkungen. Wir dürfen keine *menschlichen Extremitäten* essen, was uns sicher nicht schwer fallen wird. Die Schweinelenden dürfen wir nicht aufessen. Bei den Kräutern macht sie Unterschiede darin, wie und womit man sie schneiden darf. Schlussendlich meint sie, der Ministrant könne uns auch einfach etwas zubereiten.

Kjaelnyr erzählt mir von seiner Begegnung mit dem **Totengräber** und dem Buch. Auch davon, dass der Gräber ihn mit auf den Friedhof nehmen will. Er müsse aber erst den Bischof fragen, ob er Kjaelnyr mitnehmen dürfe bzw. ob er eine Maske aufsetzen

könne/solle/dürfe. Zugleich faselt er etwas davon, dass er ein Musikinstrument bauen wolle. Ich habe fast den Eindruck, er sei etwas konfus, doch eine Ursache dafür erkenne ich nicht.

Sodann gehen wir zum Bischof. Sein Gewand sieht heute anders aus. Es erinnert jetzt an ein asiatisches Mönchsgewand. Seine Maske wird durch nichts gehalten, was man erkennen könnte, obgleich er keine Kapuze trägt. Er steht bei einem Carré von sechzehn dünneren Säulen, die alle einen drehbaren Teil aufweisen. Kjaelnyr fragt den Bischof nach dem Zweck der Masken und ob er ebenfalls eine tragen sollte, wenn er auf den Friedhof gehe.

Dieser erklärt, dass eine **Maske** vor Schatten und Geistern schütze, aber Emotionen bzw. einen Teil der Persönlichkeit des Trägers nimmt. Dadurch schränke man sich auch etwas ein.

Er erwähnt, dass in der Umgebung des Klosters **Wyvern** gesehen wurden. Wir befragen ihn auch zu **Feuerschnecken**. Diese ernähren sich von Schwefel, erklärt der Bischof, nachdem wir ihm mit einem Problem geholfen haben. Sie lecken ihn von Steinen, essen aber auch gewisse oberirdische Pflanzen, wie Kürbisse. Außerdem brennen sie ständig und hinterlassen Brandspuren. Schüttet man Wasser über sie, führt das zu Rauch, löscht sie aber nicht. Sie können sich rasch versetzen, aber ausschließlich in einer geraden Linie und um ca. 20-30 Fuß. Zuvor hört man ein Zischen. Dann benötigen sie eine Pause vor dem nächsten Versetzen. Sie verschießen einen brennenden Speichel auf 10 Fuß Entfernung. Sie kommunizieren miteinander, auch wenn keiner weiß wie. Angeblich haben sie eine Hierarchie und ggfs. sogar eine Königin. Sie treten in Gruppen auf.

Der Bischof meint auf unsere Frage, wir könnten auch ihm helfen, indem wir (mit ihnen) die Wyvern bekämpfen. Wir könnten als "Ablenkung" oder „Köder“ dienen.

Ich begeben mich zum **Nexusfischer** in den Keller, während Kjaelnyr nochmal zum Friedhof geht, um mit dem Totengräber zu sprechen.

An der Kellertreppe rieche ich zunächst das Aroma von Pfeifenrauch. An der Tür sehe ich seltsame Fresken von menschlichen Abdrücken.

Ein Akolyt öffnet mir, der sich auf Nachfrage **Kivolu** nennt. Er ist schwarzhäutig und klein, hat eine Monokel-Lupe (hochgeklappt), Gesichtspunkte (wie Morgan Freeman) und einen groben, grauen Kittel. Er trägt keine Maske.

Er hilft dem Fischer. Unsere Hilfe sieht er als Chance auch mal frei zu bekommen. Er will mit den Waisenkindern singen. Ich erkundige mich nach diesen Waisen, welche dort leben. Er meint, mit Waisen meine man die "geeigneten" Schemen aus dem Nexus, die sie dort herausholen. Weiter erklärt er, man könne den Nexus nur mit dem inneren Auge sehen. Er wäre das „größte sich verdrehende Rauchding“, welches man sich vorstellen könne.

Unten riecht es auch nach Schmiedegerüchen, Aceton und Tabakrauch. Überall stehen zudem chemische Apparaturen und Werkbänke herum. Es hat verschiedene Becken mit glühendem Eisen. Dahinter kommt ein Bereich mit Käfigen, in welchen sich 3 Krähen befinden. Es riecht nach Vogelschiss. Dann entdecken wir Oktopusse in einem Aquarium. Bücherregale mit angeketteten Folianten stehen neben seltsamen Reagenzgläsern und Einmachgläsern mit Tier- und Menschenextremitäten. Ein zweiköpfiger Hund knurrt uns an. Weiter unten treffen wir eine zweite Akolytin namens **Simona**. Sie ist größer und breiter als Kivolu, ebenfalls dunkelhäutig und trägt wie er keine Maske. Sie begrüßt uns freundlich und erklärt, sie arbeite gerade mit Spiritus. Auf einem Tisch sehen

wir seltsame Einmachgläser mit dunklem Nebel, in welchem je ein Funken umherfliegt. Das sind wohl **Schemen**. Ein größerer Mann erscheint, maskenlos, mit einem Werksmantel und bordeauxroten Kragenhemd. Um einen recht dicken Bauch trägt er einen Werkzeuggürtel, an welchem ein Morgenstern, 5 Vogelfedern, Tintenfass, Kohlestifte, 3-4 Druckplatten, Pipetten, Siebe und eine Maske hängen. Er hat dicke Backen, einen Schnurrbart und schmaucht *Zigaretten*.

Er erzählt, er brauche keine Maske mehr, weil er seinen Namen irgendwann im Nexus verloren habe. Die Maske am Gürtel trage er nur, damit die anderen ruhig sind.

Sodann führt er uns zu einem Tisch, auf welchem Kristallgläser stehen (wie die Skorn sie hatten) und eine Flasche. Dort schenkt er Brandy aus. Der Fischer glaubt, es gebe nur einen Nexus, und keiner wisse genau, was er eigentlich ist. Es handele sich bei den Schemen im Nexus nicht unbedingt um *See/en* in dem Sinne, was wir unter dem Begriff verstehen. Sie seien also (vermutlich) nicht das, was einen Menschen „außer seinem Körper“ ausmache.

Unheimliche Orte in den harten Landen seien Durchlässe für diese Schemen. Dort können sie in die harten Lande hinübertreten. Doch nur starke Schemen können sich dort langfristig manifestieren. Er könne uns mit in den Nexus nehmen, doch es sei gefährlich. Wir wollen (aha) trotzdem hinein.

Findet er geeignete (nicht zu schlechte und auch nicht zu gute) Schemen, nimmt er sie mit und gibt ihnen einen Körper, wobei das komplizierter sei als es klinge. Es hat was mit einem Prozess namens „Veredelung“ zu tun. Diese reinigt den Schemen von schlechten Emotionen etc. (dazu dienen die ganzen Apparaturen). Auch die Erziehung trage später zur Veredelung bei. Ein zu guter Schemen gehe meist ein, weil er sich ständig für andere aufopfere, zu deren Gunsten nichts esse, usw. Zu schlechte dagegen seien nicht zu bändigen. Als Körper dienen Kraken, Krähen/Raben, Kinder, Pflanze...

Zweck dieser Forschung ist u.a. zu erfahren, wo die Schemen herkommen und ihre Entwicklung zu erforschen. Auch sei es ihr Zweck zu erfahren, ob wir ebenfalls aus dem Nexus kommen...

Auf Nachfrage meint der Fischer, die Konstantiner würden nur ausgesetzte Kinder u.ä. holen, aber keine stehlen. Es gebe aber durchaus andere, die das ohne Reue täten.

Schemen seien fast durchweg irgendwie „gequält“, was sie böse werden lasse. Auf dem Friedhof fahren sie gelegentlich einfach in einen toten Körper hinein. Bei den im Labor verwendeten Körpern erfolge stattdessen eine Art Handel, der Körper könne ablehnen.

Der Nexusfischer meint, er sei wohl schon ziemlich alt. Als er geboren wurde, gab es **zwei Sonnen und einen schönen Mond**, **Darystos**, **Rostes** und der **Vielfarbige Zauberer** waren seine Helden. Er wurde auf dem Hof eines hohen Edlen geboren, wo Einhörner und Pegasi auf den Weiden standen. Das war seine Welt. Es war aufregend, grausam, entbehrungsreich, cool. Irgendwann kam es zu der Katastrophe, welche sie wie eine Flutwelle traf. Damals waren die Hartlande nur eine Mähr und man gelangte kaum dorthin. Mit der Katastrophe änderte sich das. Die Luftlande, in denen der Nexus ist, änderten sich ebenfalls. Der Fischer wurde ein gefürchteter Krieger, die **"Dogge des kreisenden Fürsten"** nannte man ihn. Manchmal statt Dogge auch Terrier. Er zeigt uns diese Gestalt und verändert sich, ähnlich wie wir unsere Gestalt ändern können. Die **Kristallfürstin** war seine Herrin.

Es gibt vier den Jahreszeiten zugeordneten Höfe, die sich untereinander fortwährend balgen. Er gehörte zum Winterhof. Jeder Hof hatte mehrere Herrscher. Auch an den jeweiligen Höfen gab es immer Kämpfe. Winter ist Kälte, Terror, Angst, etc. Seine Angehörigen verstehen die Hartländer am wenigsten. Doch auch beim Winter gibt es unterschiedliche Persönlichkeiten und Fraktionen, Härtere und Mildere. Er wisse nicht, wer heute dort die Macht habe. **Krode, Eiszwinge**,...

Slochteren nennt man das Gebiet des Winters (mit allen darin befindlichen Gebieten).

Der Sommer sei bunt, warm, traditionell. Sie glaubten die Hartländer hätten uns vergessen. **Jalpur** und **Linassor** waren die Gebiete des Sommers.

Der Herbst sei manipulativ und verborgen. Ihre Höfe arbeiteten mit "Diplomatie" bzw. Manipulation. Hätten eine Menge Zauberer, Hexen und Krieger.

Die **Adrar der Iforas** (Große Graslande?) seien riesige Graslande, wo es große Zeltstätte gebe. Andere Angehörige des Hofes lebten in Bäumen oder zögen umher.

Der Frühling habe harte Krieger. Nach deren Glauben könne man alles und jeden zu seinem Vorteil ändern. Sie sind wechselhaft und launisch. **Ras Lafiana** (Marschen des frühen Lichts), **Ras Madraka** sind seine Gebiete.

Die Fürsten der Höfe wetteifern und rivalisieren untereinander, genauso wie hofübergreifend.

Akesta von Brewingen ist ebenfalls eine Vasallin der **Kristallfürstin**.

Der Fischer meint, um sich nicht für einen Hof zu entscheiden, braucht man Schutz von jemandem oder etwas Mächtigem.

Durch ihre Wahl der Hartlande hätten einige als Folge die weichen Lande und alles damit Zusammenhängende vergessen. Zudem hat die Katastrophe ein Vergessen hervorgerufen. **Es fragt sich, ob da ein Zusammenhang besteht.**

Er rät uns dringend eine Balance zu halten. Entscheidet man sich für Hart, soll man in den Hartlanden bleiben. Ebenso umgekehrt. Entscheidet man sich für beides, muss man die Balance halten. Sonst dreht man durch.

In den Weichlanden fehle es an einer einheitlichen Betrachtung. Hier entwickelt sich daher keine Moral. Hier ist man weniger "Person", fließt mehr ineinander. Darum reagiert die Kapelle auf den Ministranten - weil sie sein **Reich** ist. Die Kathedrale ist dagegen Anaximanders Reich. Usw.

Da dies eine seltene Gelegenheit ist, frage ich nach "**Kräften**" und beschreibe ein wenig dazu. Der Fischer verweist mich an **Tina** im Waisenhaus. Es werde schwierig mit ihr zu reden, ich bräuchte Geduld. Ich solle mich kleiner machen und sie nicht erschrecken.

Hier frage man sich, wie man mit den harten Landen "umgehen" solle. Manche wollen sie vernichten, andere sie ignorieren, sie verstehen, kooperieren, in Ruhe lassen, manipulieren, die Lande voneinander wegbewegen, etc.

Fischer meint, die harten Lande haben mehr Macht über die Weichlande, als ihnen selber bewusst ist.

Krode würde etwa sagen, die Hartlande seien ihm erstmal egal. Er will zuerst mehr Macht in

den Weichlanden, dann kämen die Hartlande.

Humanisten wollen Menschen verstehen und mit ihnen kooperieren.

Konstantiner erforschen den Glauben der Menschen. Der Fischer etwa die Moral.

Die **Patrone** sind strikt, sie wollen die Hartlande beherrschen. Innerhalb derer soll es noch die **Sucher** geben, die die alten Pfade suchen sowie alte und mächtige Artefakte, von lange vor der Katastrophe.

In den Hartlanden gibt es ebenso Gruppen, die teilweise recht stark und nicht leicht zu beeinflussen sind.

Wir erzählen von unseren Begegnungen, auch von Norathyst. Er sei ein **uralter Edler** und unabhängig. Er sei so stark, dass er **Avatare** ausbilden könne. Solche wie sie sind älter und urtümlicher, vielleicht sogar einfacher gestrickt. Norathyst sei eine Art **Inkarnation des Jägers**.

Rostes ist so etwas ähnliches. Ist eine Inkarnation der Queste.

Kalos, der Vielgewandete könnte auch in der Liga spielen. Eher eine Inkarnation des Wissens und der Geschichten.

Amyristos sei ein Uralter.

Aman ist eine Art Gott. Ob er jemals ein fleischliches Wesen war, ist unklar.

Nebenbei erwähnt der Fischer, dass Tage hier Minuten in den Hartlanden seien. Das beruhigt uns, da wir schon fürchten jede Chance auf eine Rückkehr in unsere Zeit und Welt verloren zu haben.

Das Gebiet hier ist bislang nicht beansprucht und der Basileus war zumindest stark genug die ersten Angriffe abzuwehren. Der Fischer sagt, sein Hof sehe ihn selbst als Abtrünnigen, doch man sei nicht so sehr an ihm interessiert. Man habe ihn immer nur als Krieger gesehen, nicht verstanden, was er tue und was er erforscht habe (die Hartlande). Will wer was von ihm, würden die Konstantiner ihm beistehen.

Dann schreiten wir zum Nexus. Die Akolyten sollen helfen. Er führt uns zu einem rot verklüfteten Halbzyylinder von etwa 4-5 Metern Radius mit einem Eisentor, an welchem Zangen, Zwingen und Gläser hängen. Als die Akolyten das Tor öffnen, tost ein gewaltiger Lärm heraus, wie von einer fauchenden Flamme. Außerdem steigt mir ein Ozongeruch in die Nase.

Hinter dem Tor schaut man in ein „Weltall“. Bodenloses Oben und Unten, dazwischen dreht sich ein Doppelhelixstrang dunkler Rauchschwaden, in welchem Lichtpunkte wie Funken flirren.

Es wirkt "außerweltlich", abgetrennt von Hart- und Weichlande. Der Fischer nennt es **Luftlande**. Es hat außerdem eine geistige Dimension, denn irgendwie ist es zugleich wohl eine Vereinfachung dessen, was es wirklich ist. Der Nexus ist nicht wirklich hier, es ist nur eine Art Symbolik. Irgendwie sorgt der Fischer dafür, dass der Lärm etwas nachlässt.

Der Fischer beginnt mit dem Fischen, als er gleich zwei geeignete Schemen erkennt. Er

"schöpft" mit einer Kelle einen der Lichtpunkte. Dann fragt er Kjaelnyr, was dieser für einen Eindruck von dem Schemen habe. Kjaelnyr schildert seinen Eindruck, dass dieser „flüssig“ sei. Der Fischer bestätigt das und zieht eine große Pipette hervor. Irgendwie bringt er den Schemen damit in eine Bütt mit Eiswürfeln. Beim zweiten Lichtpunkt, den er fischt, fragt er mich nach meinem Gefühl. Ich halte es für ein Bild, was er ebenfalls bestätigt. Er nimmt eine Druckplatte und bringt den Funken darauf, wo dieser sofort Schlieren bildet.

Er meint, es sei ein ziemlicher Glücksfall gleich zwei geeignete Schemen zu finden. Ich soll die Schemen des Funkens auf der Druckerplatte nachzeichnen, um ihm eine Gestalt zu geben. Dabei merke ich bald, dass es Flügel werden. Es gibt irgendwie einen Widerstand, mit dem ich „umgehen“ muss. Ich bemerke Emotionen und Eindrücke aus dem Funken, Verlustgefühle und dergleichen, die sich übertragen und verlangen, dass man ihnen entgegenwirkt. Diese Prozedur dauert ziemlich lange an. Als ich bereits ziemlich erschöpft bin, erreiche ich eine gewisse Stabilität und kann mich endlich ausruhen.

Merkwürdig ist, dass die Bilder die ich gesehen habe, den harten und weichen Landen entsprungen zu sein scheinen. Diese "Funken" müssen also Erfahrungen aus unserer Welt haben, wie immer das auch zu erklären ist. Vielleicht hat mein Kopf die Gefühle lediglich interpretiert. Doch später meint der Fischer, er habe dabei schon Dinge gesehen, die er definitiv nicht kannte. Wir sollen den Geschöpfen Namen geben, für jedes Land einen. Ich nenne mein Geschöpf „**Zephyr**“ für Hartlande, „**Falke**“ für die Weichlande und „**Spark**“ für die Luftlande. Also Zephyr Spark Falke.

Kjaelnyr nennt seines Alendron Skyr "Schwarzwurzel".

Irgendwann wird sich laut dem Fischer die Frage stellen, ob sie einen Handel eingehen wollen. Falls ja, werden sie ins Waisenhaus kommen. Der Fischer meint, wir werden sie „kennen lernen“.

Als wir wieder hinaufgehen, ist es bereits Nacht. Der **Mönch** kocht gerade Reh und teilt das Essen mit uns. Er erzählt uns, dass er die "innere Einkehr" erforscht. Er setzt seine Maske ab, hinter der sich das Gesicht eines "übertrieben" alten Mannes mit blinden Augen verbirgt. Er sei mal ein **starker Krieger** gewesen, vermutlich dem **Sommer** verschworen. Von all den Kämpfen und Questen war er müde, wollte in das "**Verschwimmen**" hineingehen und sich auflösen. Da wurde er vom jungen zum alten Mann und verlor sein Augenlicht. Die Nebel der ewigen Wandelbarkeit begannen seinen Körper auseinanderzuziehen, doch etwas (ein Gefühl) gemahnte ihn, dass er nicht ohne Sinn existiere. Ihm wurde klar, dass er noch etwas erledigen müsse, ein Vorbild sein müsse, bevor er gehen dürfe. Er hörte das Klagen und Schreien aus dem Nexus und zog sich "aus dem Auflösen" zurück. Er kam hierher und schloss sich der Gruppe an.

Die "wandelbaren Nebel" sind die Ränder dieser Reiche und Gebiete, die alle Möglichkeiten enthalten.

Der Mönch notiert sich unser Gespräch in seinem Buch, um es nicht zu vergessen. Seine Vergesslichkeit sei wohl auch eine Auswirkung des Nebels.

Wir legen uns schlafen und beschließen endlich am folgenden Morgen unser Versprechen bei der Oberin einzulösen. Ich bitte sie mir ein Gewässer zu zeigen und sie führt mich zu einem idyllischen Teich. Dort setze ich mich ans Wasser und richte ein kurzes Gebet an die Ahnen (Ich danke ihnen für meine Unversehrtheit, bitte sie wohlwollend über mich zu

wachen und mir zu helfen meinen Weg zu finden). Ich richte mich insbesondere an meine Mutter Judith und Onkel Angwar.

Kjaelnyr gestaltet sein Gebet mit etwas mehr Ritual drum herum und führt es ebenfalls vor ihr aus. Sie sieht sich alles an, nickt und macht kommentarlos auf dem Absatz kehrt.

Am Abend **beabsichtigen** wir erneut vor ihr zu beten.

Inzwischen bemerke ich, dass sich der allgegenwärtige Nebel weiter zurückgezogen hat und nur noch an den Rändern zu sehen ist sowie am Himmel.

Wir begeben uns zum Fischer und wollen ihm wieder helfen bzw. in den Nexus. Er schildert uns zunächst ein Problem, dass er mit fünf unetikettierten Gläsern hat, die seine Akolyten durcheinanderbrachten. *Ein Rätsel...* Hinweise:

Das Ding namens Gaius wurde einen Tag vor Fantar und einen nach Zinkar erkannt.

Am vierten Tag wurde Michel erkannt, was ein Hartlandname ist.

Zweiter Tag war Hexar, was ein Weichlandname ist.

Am ersten Tag kam Deridar, was ein Luftlandname ist.

Paulus ist Barbier, Fonk ist Fuchs, Nikolas ist Luh

Hartlandnamen: **Jaque, Nikolaus, Michel, Paulus, Gaius**

Luftlandname: **Deridar, Fantar, JC, Luh, Fonk**

Weichlandname: **Fuchs, Zinkar, Denkar, Hexer, Barbier**

Lösung:

Tag 1: **Jaque Zinkar Deridar**

Tag 2: **Gaius Hexer JC**

Tag 3: **Paulus Barbier Fantar**

Tag 4: **Michel Fuchs Fonk**

Tag 5: **Nikolaus Denkar Luh**

Beim Fischer pflegen wir unsere Geschöpfe und arbeiten ihren negativen Gefühlen entgegen.

Unsere Geschöpfe, bei mir ein Rabe und bei Kjaelnyr ein Farn, schaffen es beide in ihre neuen Gestalten. Wir bringen sie zur Ohm ins Waisenhaus. Später „schenkt“ die Pflanze Kjaelnyr einen *glühenden Samen*. Der Rabe kräht „Lauscher“ und hackt ziemlich aggressiv nach allen Fingern, die dem Käfig zu nahekommen. Vielleicht, weil er in einem Rabenkörper steckt und ein Depp ihn Falke getauft hat?