

In den folgenden Wochen bringen uns die Konstantiner verschiedene Zauber bei, um ihre Erkenntlichkeit für unsere Hilfe bei ihren verschiedentlichen Anliegen zu zeigen.

Die Mutter Oberin, Cebill, ruft mich zu sich und lehrt mich etwas, dass nach ihren Worten einige als „böse oder sadistisch“ ansehen würden. Es geht um den Raub von Willenskraft (**Drain, S. 125**). Man sucht ein Opfer mit einer bestimmten emotionalen Verfassung, in meinem Fall eines, welches **Freude, Trost** und **Stolz** empfindet. Ihm saugt man diese Emotionen weg, wodurch das Opfer in ein emotionales Tief fällt (Willen verliert), den ich hinzugewinne. Die Oberin hält diese Magie für eine Notwendigkeit, da *wir* diejenigen seien, die Dinge entscheiden müssten und die Kraft brauchen. **5W10**

Der Mönch hingegen lehrt mich die Emotionen hinter Worten zu lesen, so dass ich jede Sprache verstehen und sprechen kann (Dusk-Cantrip **Words, S. 157**). Eine Stunde pro Erfolg. **3W10**

Beim Totengräber lerne ich mit Geistern zu reden - egal ob ich in den harten oder weichen Landen bin (Dusk-Cantrip **Spectral Whispers, S. 156**). Dies umfasst zugleich sie zu sehen, solange ein Geist es zulässt. Manche Geister wollen einen Preis dafür, Blut, Asche, usw. (eigenes) Blut ist natürlich gefährlich, solch einen Preis sollte man „runterhandeln“. Gelingt besonders bei Kerzenlicht, in der Dämmerung. **4W10**, 1 Erfolg reicht, 1 Szene

Auch der Basileus, Adero von Aeropagita, lehrt mich etwas. Es handelt sich um eine Art Schild gegen geistige Befehle/Magie, welcher wie ein Dodge funktioniert (**Mindveil, S. 140**). **5W10**

Zwar kann man mentale Angriffe – wie alle Cantrips – auch versuchen ohne speziellen Zauber zu bekämpfen, doch dann muss man a) einen Punkt in der angreifenden Domäne haben b) schneller sein als der Gegner c) (Dominion + Weaving) gegen Diff. 7 würfeln und d) mehr Erfolge haben

Auch von der Ohm erlerne ich etwas, wenngleich der Anlass tragischer ist. Mein Schemen, Falke, verliert seine Gestalt. Zwar will er weiter existieren, doch nicht als Krähe. Die Ohm offenbart mir, dass sie ihren ersten Schemen ebenfalls verlor, doch einen Bund mit ihm einging. In einem Handel hat sie ihr Wesen mit dem seinen ein Stück weit geteilt und trägt nun seine Essenz in einem Anhänger in Form eines Schwanes um ihren Hals. Er erlaubt ihr die Gestalt eines Schwans anzunehmen.

Auch ich gehe mit Spark einen Handel ein und erlange die Kraft mich in eine Krähe zu verwandeln (**Mantle, S. 126**). Dafür nehme ich einen Teil von ihm in mich auf und webe seine schwarzen Federn in mein eigenes, weißes Gefieder. 6W10, min. 3 Erfolge
In einem weiteren Handel verleiht mir der Schemen zugleich die Kraft in der Krähengestalt ephemeral zu werden und durch physische Hindernisse hindurch zu fliegen (**Ephemeral Form**). 5W10, 10m pro Erfolg. Dafür muss einen noch engeren Bund mit dem Schemen eingehen. Ich trage nun eine große Tätowierung der Krähe auf dem Rücken, geformt aus den Worten seiner Geschichte.

Als unsere zusätzlichen 49 Tage des Gastrechts um sind, ruft uns der Basileus zum Gespräch. Er warnt uns vor **Nebel** (Unleashing) und **Webkunst** (Cantrips), der **Starre** (Lock) und dem **Verlieren** (Lost). Nutze man zu viele starre Cantrips, neige man sich zur einen Seite, zu viele wilde Magie dagegen bringe einen zur anderen Seite. Gleichgewicht ist

wichtig.

Er erklärt, dass man **Nebel nutzen könne, um Zauber vor Menschen zu verbergen** (kostet 1 Mist). Ebenso können wir unsere wahre Gestalt sowohl offenbaren als auch verbergen, was inzwischen problemlos geht. Auch hier muss man die Balance beachten.

Eine weitere Warnung gilt **Echos**. Dieses Thema schneidet er nur kurz an und erläutert, dass man nicht genau wisse, wie diese entstehen. Manche Dinge würden unsere Kräfte beschränken – wie das Ticken der zylindrischen Uhr von Danila Espengrün – was man aber mit **Webkunst** bekämpfen könne.

Dann spricht er darüber, **wie man sich gegen Magie wehren kann**. Es gebe 2 Varianten, je nachdem, ob man die angreifende Magie selber beherrsche (min. 1 Punkt in der Domäne) oder nicht. Hat man keine Ahnung von der angreifenden Magie, muss man mit reinem Nebel gegenarbeiten, was schwerer ist.

Entfessele man Magie, breche immer die wahre Gestalt hervor. Spieltechnisch erhält man außerdem einen Punkt Mist.

Gibt man einen Punkt Mist aus, so könne man einen Zauber hingegen **verbergen**. Menschen finden entweder eine akzeptable Erklärung für das Geschehene, reden es weg oder vergessen es einfach.

Webkunst könne außerdem helfen, wenn man beim Entfesseln die Kontrolle komplett verliere (beim Botch).

Spieltechnisch erhält man außerdem Mist zurück, wenn man in Feenreiche geht oder Entfesselt.

Als wir über Magie und Menschen reden, frage ich aus einem Impuls heraus den Basileus, ob er die Familie der Virst kennt. Er weiß über sie nicht viel, nur dass sie dem Grafen dienen und sich gegen unserer Magie durchaus wehren können.

Er meint solche wie uns – Wesen, die in beiden Welten leben können/Wechselbälger – gebe es noch nicht sehr lange. Zumindest entstanden wir nicht von selbst. Früher habe man Kinder stehlen, tauschen oder handeln müssen. *Das eigenständige Entstehen von Wechselbälgern* sei mit dem **Großen Kataklysmus** gekommen. Das sei ein Ereignis gewesen, das er nicht näher beschreiben könne. Es habe aber die Harten und die Weichen Lande näher zusammengebracht.

Zur Kathedrale erzählt der Basileus, sie sei noch lange nicht voll erforscht. Auch er verweist auf den Mönch, dessen Forschung sich mit ihr befasse. *Irgendwann wurde gesagt, die Kathedrale sei Anaximanders (Bischof) Reich.*

Da es aber ein so gewaltiges und beeindruckendes Gebäude sei, müsse es wohl Geschichten über sie geben – auch solche die erklären, wozu sie eigentlich diene. Er erwähnt auch, dass es vor uns bereits andere Besucher gegeben habe. Allerdings hätten sie zwei an den Nexus verloren. Sie seien geistig nicht stabil genug gewesen.

Am Ende des Gesprächs beschließen wir aufzubrechen und verabschieden uns von allen Konstantinern. Jolm und Cebill geleiten uns auf dem Rückweg.

Der Weg führt uns wieder „durch“ den See. Dahinter kommen wir in einen Bereich voll tiefem Tannengrün und Nebelfetzen. Jolm bemerkt, dass wir einen anderen Weg zum **Apfelhain**

nähmen als auf der Hinreise, aber es sei dennoch ein korrekter Weg.

Wir laufen über dicht mit Nadeln übersäten Boden, unsere Schritte sind sehr gedämpft. Jolm sagt, hier seien Jäger unterwegs, nicht nur für ihn, sondern auch für uns. Einmal sehen wir einen braun-weiß gestreiften Luchs mit zwei Schwänzen. Wir kennen aus unserer Heimat eher weiße Luchse. Die Oberin führt uns durch Wald und über Hügel bis zu einer kurzen Schlucht, in welcher sich eine Höhle befindet. Sie ist eindeutig natürlichen Ursprungs, mit schroffen, unbehauenen Wänden und vielen Abwegen. Als wir es durchschaffen, finden wir uns auf dem Apfelhain. Kaum angekommen, hören wir in einiger Entfernung eine Fanfare. Wir sehen uns um und spitzen die Ohren. Cebill weist uns an hinter Bäumen in Deckung zu gehen.

Kjaelnyr wirkt Webkunst und blickt in die Zukunft. Er sieht, wie er von einem Speer durchbohrt an einem Baum hängt. An dem Speer ist ein Wappenwimpel, welches ein diagonal viergeteiltes Feld zeigt, weiß und grün, mit einer schwarzen Klaue darüber. Er sieht aber auch von Eis überzogene Bäume und sich selbst auf der Suche nach einem goldenen Apfel.

Als wir drei Ritter auf Pferden auf dem Hügelkamm erspähen, suchen wir Deckung. Das erste Ross hat einen grün-weiß-gewellten Überwurf. Der Ritter auf dem Pferd ist prächtig, quasi showy. Wir erfahren von Cebill kurz darauf, dass es sich um **Lord Klaue** handelt, welcher am Hof Eiszwinge verkehrt. Er ist wohl halbverschattet. Auf meine Nachfrage meint Cebill er sei mal Vasall dort gewesen, sie sei aber nicht sicher, ob dem noch so ist. Sie weiß über ihn, dass er sich im Kampf in einen riesigen Bären verwandelt, sobald es für ihn schlecht läuft.

Ihm folgt eine Ritterin auf einem Ross mit silbern und rotem Überwurf. Sie trägt ein hohes Turmschild in gleichen Farben, auf dem auch ein Anker prangt. Cebill sagt, dies sei die „**Lichte Weberin**“.

Zum Schluss reitet ein Ritter auf braunem Ross mit blau-gelbem Überwurf. Er hat keinen Wimpel und der Stahl seiner Rüstung ist ungewöhnlich dunkel, sieht jedoch nach Qualität aus. Cebill meint, er sei ein Ritter „von den Wafrudnir“, ein „Trickser“. Ich erinnere mich an eine Geschichte dazu und kenne seinen Namen, **Jender Warren**. Die Oberin erläutert, dass „von den Wafrudnir“ wohl heiße, dass er Eide mit diesen habe. Auch seine Rüstung komme von den Wafrudnir und er habe sie womöglich als Gegenleistung erhalten. Weiter erklärt sie, dass der Zuname „**Trickser**“ jenen zugeordnet wird, die sich nicht an die ritterlichen Regeln und Gebräuche hielten. Trickser kämpfen auch schmutzig, wenn es ihnen hilft. Mir scheint das Konzept von regellosen Rittern merkwürdig und ich frage sie, ob er vielleicht ein Söldner sei. Doch sie erklärt, dass er nicht für Geld angeheuert werden könne. Viele (richtige) Ritter messen sich gerne mit Tricksern und sehen das als Herausforderung. Sie wollen beweisen, dass man durch Befolgen der Regeln Stärke beweist, dass Regeln besser sind etc.

Sie reiten vorüber, scheinbar ohne uns zu bemerken. Als sie fort sind, klettern wir die Apfelbäume hinauf, bis wir nach einiger Orientierungslosigkeit im winterlichen Bereich des Hains wieder hinabsteigen.

Sowohl Cebill als auch Jolm sagen sofort, dass etwas nicht stimmt und sehen sich angespannt um. Als wir Urak, den Uralten erblicken, wird er von einem Vorhang aus Wassertropfen umweht. Es scheint eine Art Barriere oder Schutz zu sein, er hat sich verschattet. Wir alle spüren, dass die Kälte an diesem Ort deutlich zugenommen hat. Ungewöhnlich, denn wir hatten gerade Frühling.

Wir überlegen eine Weile, was jetzt zu tun ist und wie wir durch den Schutz kommen könnten. Ich nutze einen neuen Zauber und möchte lauschen, ob ich Geisterstimmen hören oder gar Geister sehen kann. Tatsächlich höre ich verschiedentliche Stimmen von undeutlichen Gestalten, die von einem „Uralten Grauen“, „Eisigen Gefahren“ und dann von den **Gusjak** sprechen. Ich erinnere mich, dass Gusjak in Geschichten eisige, nördliche Hexen sind, um einiges mächtiger als die Finsterhexe. Sie sollen alpträumerhaft hässlich sein, dank ihrer Magie aber umwerfend schön erscheinen. Aus diesen Geschichten geht auch ihre unglaubliche Grausamkeit hervor. Sie ließen lassen ihre Opfer in glühenden Eisenschuhen für sich tanzen oder ähnlich kreative Tätigkeiten ausführen.

Jolm findet es hier zu unheimlich und meint, er habe seinen Vertrag erfüllt. Wir verabschieden uns von ihm und er sagt, mithilfe einer Kastanie oder Nuss, gerne Honig und einem Blätterhaufen könnten wir ihn erreichen. Dazu müssten wir **dreimal seinen Namen rufen**. Jendok finde er auch stets.

Kjaelnyr und ich beschließen Urak gemeinsam zu rufen, damit er uns bemerkt und – mit Glück – einlässt. Der Plan gelingt und eine kleine Öffnung tut sich im Schutz auf. Rasch verabschieden wir uns noch einmal von Cebill und treten hindurch. Um uns peitschen Wind, Weidenzweige wie auch eisiges Wasser und rauben uns kurzzeitig die Orientierung. Als wir dann ein Licht bemerken und darauf zugehen, erreichen wir die Hartlande. Raureif liegt über dem Hondsrük, Eis treibt im Fluss, der aus Alaias Tränen entspringt.

Auf Kjaelnyrs Handrücken bemerke ich zum ersten Mal die Tätowierung eines Farns, die er sich in der Kathedrale hat machen lassen.

In einigen hundert Metern Entfernung erkennen wir erleichtert die Zelte unserer Gefährten. Kurz beraten wir, was wir ihnen erzählen sollen und beschließen einfach zu sagen, dass wir dem Baum zu nahegekommen und dort eingeschlafen seien.

Bei den Zelten werden wir von Killer und Grinsi mit gespannten Bögen erwartet. Sie befragen und testen uns, doch wir wissen ihre (Wald)Namen ebenso wie unsere eigenen zu nennen und wissen, dass auch der „Schuss“ im Zelt sein müsste. Damit geben sie sich schließlich zufrieden. Nach einigem Hin und Her erfahren wir, dass wir drei Tage fort waren. Sie wären fast schon ohne uns aufgebrochen.

Es ist auch hier ungewöhnlich eisig und Grinsi meint, der Wintereinbruch habe plötzlich vor zwei Tagen begonnen. Wir alle befürchten eine unnatürliche Ursache. Wir gehen ins Zelt und nächtigen bzw. halten Wache. In der Frühe treten wir den Rückweg an. Unterwegs finden wir wegen der überraschenden Kälte sogar erfrorene Kaninchen. Auf dem Weg frage ich Grinsi nach den Gusjak. Er hat von ihnen gehört und meint, man sage sie kommen aus dem nördlichen Hondsrük, aus den Vorzinnen, den Eiszinnen selbst oder aus der Eisbucht Vorchelen. Sie sollen schon mal den Fleuv verdreht haben, indem sie Leichenteile von ihren Opfern hineingeworfen haben. Bei den Bäumen klettern wir hinauf zum Bohlenweg, der ziemlich vereist ist, wodurch unsere Reise sehr verlangsamt wird. Statt 9 bis 10 Stunden rechnen wir mit 12 Stunden oder mehr Marsch, hinzu die Anstrengung wegen der erhöhten Sturzgefahr und der erforderlichen Konzentration. Wir schaffen es dennoch zum ersten Lagerpunkt und fallen erschöpft in die Betten. Doch nach ein paar Stunden werde ich von einer Maus geweckt, die mich erwartungsvoll ansieht. Ihr ungewöhnliches Verhalten lässt mich schnell erkennen, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zugeht und ich folge dem Tier vor die Hütte, nachdem ich Kjaelnyr und Crann geweckt und dazu geholt habe. Dort sehe ich nun einen **Jaronokk** sitzen, der uns mit seinen großen Augen mustert, dass Fell

glänzend und schimmernd in der Nacht. Er gestikuliert in einer trägen Art und Weise, was uns zu verstehen gibt, dass wir etwas tun sollen. Offenbar ist unsere Hilfe irgendwie erforderlich. Ich verstehe ihn so, dass wir zu dem Druiden Jendok gehen sollen, alternativ wohl zum großen Baum des Hondruk. Er legt uns eine Nuss, Honig und etwas Gras hin und mir kommt der Gedanke, dass wir Jolm erneut rufen sollen. Mir fällt ein, dass Jolm gesagt hatte, er finde Jendok *immer*. Diese Idee setzen wir sogleich gemeinsam um, indem wir einen Blätterhaufen errichten, die Gaben bereitlegen und dreimal seinen Namen rufen. Wenig später ist Jolm – etwas verwundert so schnell wieder von uns gerufen zu werden – bei uns.

Wir erklären die Lage und bitten ihn mich und Kjaelnyr zu Jendok zu bringen, während Crann bei den anderen bleibt und ihnen die Lage erklärt, wenn wir vor dem Morgen nicht zurück sein sollten. Nicht ohne Furcht folge ich dem Jaronokk über die Palisade des Wegpostens, die weil Jolm sich unter der Palisade durchgräbt. Der Jaronokk verkrümelt sich rasch und Jolm führt uns durchs dichte Gehölz. Nach 10 Minuten erreichen wir einen Baum, den wir mit Jolm dreimal umkreisen. Plötzlich sind wir in einem wesentlich lichterem Bereich des Waldes, der ganz vorwiegend aus Laubbäumen besteht. Auch hier ist es kälter als es sein sollte. Ganz nahebei finden wir das Baumhaus des Druiden, eine Sammlungen von kistenartigen Bauten, an welchem zahlreiche bläulich kalte Flammen lecken. Anscheinend hat es einen Angriff auf das Haus gegeben. Nachdem wir auf unsere Rufe keine Antwort erhalten, klettere ich hinauf und sehe mich um, während Kjaelnyr es mir gleich tut. Die Tierkäfige sind alle leer, hier und da erkenne ich Haufen aus Blättermatsch, scheinbar Überbleibsel der Zauber des Druiden. Ich reime mir zusammen, dass Jendok vermutlich im Schlaf von den Angreifern überrascht wurde. Er wehrte den Spuren nach einige Angriffe ab und machte sich anschließend aus dem Staub. Ich überlege, dass die Kiste mit den Heilkräutern relevant sein könnte und suche sie. In einer Nische, hastig unter ein paar Decken gestopft finde ich sie und zudem eine Sichel. Vorsichtshalber nehme ich beides an mich. Kjaelnyr setzt erneut Webkunst ein und berichtet von bis zu fünf Angreifern, die jemandem gefolgt sind. Wir suchen Jolm auf und berichten ihm von unseren Beobachtungen. Er untersucht die Umgebung mit seiner feinen Spürnase („meine Kernkompetenz!“) und findet Spuren zu Webkunst und Blut, beides noch frisch. Wir folgen der Spur und stoßen nach kurzem Stück auf eine kleine Lichtung, von wo Stimmen zu uns dringen. Ich bitte Jolm die Kiste zu verbergen und zu bewachen. Er sagt zu und gräbt sie ein, während wir uns näher an das Geschehen heranschleichen. Bald hören wir, wie jemand davon spricht, der Druiden habe „Regan“ vernichtet. Es sind scheinbar vier Personen. Ziemlich nervös schleichen wir noch näher heran und sehen schließlich in 10 bis 15 Metern Entfernung die vier Angreifer sowie zu unserem Schrecken Jendok, der mit Holzpflocken durch die Unterarme an einen Baum genagelt wurde. Sein Bauch ist aufgeschlitzt und Gedärme hängen heraus. Die vier Gesellen um ihn herum sind eine verstörende Erscheinung, glatzköpfig, haarlos und mit wulstiger Stirn sowie groben Gesichtszügen. Sie streiten darüber, ob Jendok noch am Leben sei und ob sie die Kiste aufbrechen sollten. Etwas verwirrt sehe ich Jendoks Kiste, die wir eben Jolm zur Bewachung anvertraut haben, nahebei am Boden liegen, zwei der seltsamen Gesellen darüber gebeugt. Einer hält den Neugierigen zurück und grollt, man habe ihnen aufgetragen sie nicht kaputt zu machen. Ob Jendok am Leben ist, lässt sich nicht ausmachen. Da ich mich an die Trugbilder von Svartkiel erinnere, überlege ich, dass hier ähnliches vorgehen könnte. Die Kiste vor uns muss ein Trugbild sein. Doch ist dem so, kann Jendok gar nicht tot sei, denn sonst wäre die Täuschung vermutlich bereits verschwunden. Aufgrund des Verdachts sehen wir uns noch genauer um und finden bald den echten Jendok, der uns ebenfalls aus einem Versteck hinter den Kerlen entdeckt hat.

Da ich unter ihnen bereits Querelen entdecke, versuche ich diese anzufachen und flüstere den Angreifern Gedanken des Betruges und Verrates zu. Während es bei einem beginnt zu wirken, meint ein zweiter plötzlich dass da jemand Webkunst nutze und zieht zwei Ketten an seinen Armen nach vorne, welche meinen Zauber zerschlagen. Sie spähen in unsere Richtung und ich erkenne dass die Ketten in der Erde verschwinden.

Da tritt Jendok aus seinem Versteck hervor und zieht ihre Aufmerksamkeit auf sich. Er ruft uns zu wir mögen uns um die beiden vor uns kümmern, die übrigen beiden übernehme er. Dann bricht der Kampf richtig los.

Der Kettentyp wird von den anderen **Wirdogh** gerufen (was mich seltsam an die Sippe erinnert), der Typ neben ihm heißt wohl **Golag**. Über seine Haut beginnt augenblicklich ein bräunliches Öl zu laufen.

Ich gehe sofort in die Offensive und schieße einen Pfeil auf Wirdogh, doch dieser reißt seine Ketten aus der Erde, an welchen je ein Skelett hängt. Sie zerfetzen meinen Pfeil in der Luft, noch bevor er dem Kettenmann zu nahe kommen kann. Ich erkenne, dass er ein *Bone-Puppeteer* sein muss. Solche Typen sollte einen nicht berühren, sonst hat man ernste Probleme. Ich weiß aber auch, dass er nicht bis zum letzten Atemzug kämpfen, sondern sich vorher zurückziehen wird. Kjaelnyr hat mit einem Pfeilschuss mehr Glück und versenkt diesen im Wanst des öligen Typen, der sofort wie verrückt anfängt zu kreischen. Sein Erfolg spornt mich an und ich sende einen zweiten Pfeil los, diesmal mit mehr Schmackes. Er rast durch die Skelette, ehe sie ihn erneut beiseite schlagen können und trifft den Kettenmann in die Hüfte. Auch er schreit auf. Dann legt er den Kopf in den Nacken und spuckt eine Wolke undurchdringlicher Schwärze aus, die bald ihn und seinen Kollegen verbirgt. Doch noch bevor dies geschieht, lässt auch Kjaelnyr erneut Pfeile von der Sehne fliegen, während sein Gegner noch versucht eine ölige Schutzwand zu errichten. Er trifft ihn erneut – sogar mit gleich zwei Pfeilen. Golag scheint daraufhin wenig Interesse an einem weiteren Kampf zu haben, doch der schwarze Nebel verbirgt ihn bereits. Ich zische Kjaelnyr zu weiter zu schießen und bemühe mich die schützende Ölwand zu demontieren. Das gelingt zwar nicht ganz, doch ich schwäche sie (um zwei Erfolge auf noch einen). Ich konzentriere mich so sehr, dass ich zu spät bemerke, wie etwas aus der Schwärze auf mich zufliegt. Ein breit gefächerter Regen aus Eissplintern regnet herab, doch Kjaelnyr springt vor mich und beschwört blitzschnell eine Hecke aus Farn, die einen Teil der Splitter abfängt. Einige treffen mich dennoch und hüllen mich in eine bittere Kälte, die mich augenblicklich handlungsunfähig macht.

Sofort versuche ich mich unempfindlich gegen die Kälte zu machen, was mir auch zu einem guten Teil gelingt. Kjaelnyr sprintet voraus und bringt sich hinter einem Baum in Stellung, der etwas näher seitlich von den beiden ist, doch wir sehen bereits, wie die beiden sich in Schatten wandeln und zerfließen. Kjaelnyrs Pfeil fliegt harmlos durch die Stelle, wo sie zuletzt gestanden haben.

Jendok hat inzwischen einen seiner Gegner mit seiner Sichel geschmückt, indem er sie in seinem Schädel versenkt hat. Der andere hat ihn offenbar getroffen, denn einer seiner Arme hängt schlaff herab und weist ein blasses, weißliches Mal auf. Wir wenden uns seinem Gegner mit unseren Bögen zu und ich versuche ihn einzuschüchtern. Er erkennt offenbar das seine Situation alles andere als gut für ihn aussieht und will sich gleichfalls in einen Schatten auflösen. Allerdings ist Jendok sofort bei ihm und zerfetzt den Schatten...

Grinsend begrüßt er uns und dankt für die Unterstützung. Wir tauschen uns schnell über die Situation aus. Jendok warnt uns vor den Fallen in der Umgebung seiner Behausung, etwa

einer Grube voll spitzer Hässlichkeiten, welche zwischen drei Tannen in diesem Laubwald versteckt sei. Der Hondsrük werde angegriffen, vermutlich von den Eishexen. Darum sei er auch hinter schützenden Wassertropfen verschanzt und verschattet.

Auf meine Frage erklärt er, Gujak seien Teil des nördlichen Hofes (also Winterhof) und selbst dort politisch eher „rechts außen“ einzuordnen. Zu ihrer Motivation könne er nur raten – wollen sie jemandem gefallen? Oder Angst verbreiten?

Er zieht die Sichel aus dem Schädel des zweiten getöteten Angreifers und drückt ihn anschließend in einen Baum hinein, in den dieser halb versinkt. Er meint, die Bäume würden den Toten verwerten.

Um die Situation zu erforschen, bietet er uns an erneut den Rauch seiner halluzinogenen Pilze zu inhalieren, welcher uns bereits früher Visionen beschert hatte. Wir stimmen dem (etwas übereifrig) zu und atmen den Rauch aus der rasch bereiteten Pfeife ein. Jendok selber verzichtet, da er bereits zu viel „eingeworfen“ habe. Das war wohl wegen des Kampfes erforderlich.

Tatsächlich rauscht mein Bewusstsein wieder wie ein Blatt im Sturm davon, fliegt Richtung Norden und schwebt zunächst über dem Hondsrük-Baum. Jendoks Behausung befindet sich rund zwei Tage südlich des Baumes an den südlichen Ausläufern des Waldes.

Der Baum wird von einem gigantischen Blättersturm umhüllt, während die Holzstämme der Palisade nun ineinander verwachsen und verästelt erscheinen. Doch ich fliege momentan weiter, hinauf und viel weiter hoch in den Norden. Auf dem Rücken eines Berges sehe ich einige verkrüppelte Tannengewächse, zwischen denen vier der glatzköpfigen Kerle hocken, ähnlich jenen, mit denen wir es soeben zu tun hatten. Sie stecken sich breite Pinsel in den Mund, um diese mit öliger Farbe zu tränken. Damit malen sie kaligraphische Zeichen auf lange Pergamentrollen, welche an den Rändern **schwarzen Glimmer** aufweisen.

Auf den Rollen steht Pernikies (Verderben), Poena (Strafe), Interitus (Untergang) und Expiatio (Sühne).

Die beschriebenen Rollen stecken sie sich in den Mund und beißen auf ihre Zungen, so dass dunkles Blut darauf läuft. Blut auf Glimmer – gelingt immer, geht mir durch den Kopf.

Es entsteht ein schwarzer Nebel, der den Hang hinab in Richtung Hondsrük wallt. Darin formen sich Wesen, möglicherweise Naturgeister.

Doch mein Bewusstsein fliegt noch weiter, nun zum Fleuv. An dessen Ufer stehen vier Männer des Hondsrük, die aus Schalen Flüssigkeiten in das Wasser gießen, Blut, Samen, Speichel und Urin. Es entstehen weiße Nebelwesen, die ebenfalls zum Wald laufen, den schwarzen Wesen entgegen. Zugleich peitschen auch Blätter und Nadeln aus dem Wald in Richtung der nahenden schwarzen Gestalten. Es muss sich um Verteidigungszauber handeln.