

Jendok meint, der Angriff der Gusjak sei vermutlich bloß ein Test gewesen. Der letzte Angriff dieser Größe, bei welchem sich der große Baum verschatten musste, sei bereits sieben Jahre her, davor das letzte Mal zwei Jahre früher. Kleinere Angriffe gäbe es hingegen häufiger.

Jendok kennt Wechselbälger, er ist aber selber keines. Er stamme von einem Gehöft mit rund 15 Leuten weiter im Norden und nicht vom Hondsrük selber. Seine Mutter hatte eine Beziehung zu einem Wassergeist. Die Hondsrük-Leute boten den Menschen vom Hof immer wieder an zu ihnen hinter die Palisade zu ziehen, doch sie blieben lieber wo sie waren.

Gelegentlich fanden sie Leichen solcher, die von verschiedenen Ungeheuern getötet worden waren, doch die Leute vom Hof blieben stets verschont. Die Beziehung seiner Mutter sei keine Liebesbeziehung in dem Sinne gewesen. Vielmehr mussten sie bestimmte Regeln einhalten – ähnlich wie es bei uns mit den Ahnen ist. Nicht ins Wasser pinkeln, Dinge auf eine bestimmte Art tun, etc. Dafür erhielten sie... Schutz?

Im Gegensatz zu seinen Brüdern und Schwestern konnte Jendok den Wassergeist sehen. Der Geist sprach auch zu ihm und vermittelte ihm Wissen. Jendok begann die Welt „dahinter“ zu sehen. Er hat die Gabe, Dinge von „Dort“ „Hier“ wahr werden zu lassen. Er kann den Nebel hierher bringen, auf ihn zugreifen, und hier benutzen. Besonders im Wald.

Irgendwann zerbrach die Beziehung zu dem Geist, denn die Mutter wollte in den Hondsrük. Der Geist war ungehalten, sprach von **Eiden**, die gegeben wurden. Er verlangte ihren Ältesten (Jendok), um sie gehen zu lassen. Sie wollte das nicht, aber Jendok übernahm die Pflicht schließlich von sich aus.

Ich mutmaße, die Gusjak beabsichtigen Furcht zu schüren, um sich davon zu nähren. Oder sie wollen sich schlicht diese Furcht und den damit verbundenen Respekt erhalten. Denn das ist in den Weichlanden eine Währung.

Irgendwann pfeift Jendok, bis der Jaronokk erscheint. Der Waldhirte öffnet uns ein Baumportal und gibt uns ein angelecktes Haar aus seinem Fell. Letzteres vermittelt ein gewisses Gefühl des Schutzes im Wald. Die Spucke auf dem Haar trocknet merkwürdigerweise gar nicht.

[Nachtrag: Bei tiefer Finsternis leuchtet das Haar extrem stark!]

Wir umkreisen auf seine Anweisung hin dreimal den Baum und finden uns plötzlich zurück bei unseren Reisegefährten.

Gemeinsam reisen wir zurück zum Hondsrük und geben die gesammelten Sachen ab. Jordi EnTegelar braucht die Sachen für seinen „Fledermausgarten“. Offenbar sammelt er dort Guano, was ihm für irgendetwas (Weltherrschaft) dienen soll. Mir fällt ein, dass auch Rada einen Fledermausgarten besaß, aber ich erwähne es nicht.

Uns ist schon aufgefallen, dass anreisende Händler gerne auch Jordi ansteuern. Er ist für seine Medizin berühmt.

Wir treffen auf **Dalina LuKezia**, die den Handel mit Holz am Fluss überwacht. Sie sagt, die meisten der eintreffenden Güter werden an die Thane vergeben, welche sie weiterverteilen. Sie erklärt uns etwas zum Verteilsystem.

Man erklärt mir bald, dass mein Geschichtsdurst am besten bei den **VanVales** gelöscht werden dürfte. Jotunen VanVales, ein älterer (!) Mann, der hervorragend auf der Laute spielt, ist wohl die beste Adresse dafür. Man erzählt, ihm sei noch nie eine Saite gerissen. Er spielt

rhythmische Musik zu seinen Erzählungen, welche diese stimmungsvoll ergänzen. So führt er es etwa an der Geschichte eines armen Fischers vor, als wir ihn aufsuchen:

Der glücklose Fischer wird von einer bildschönen Frau aus dem Meer angesprochen. Sie verlangt seinen Ältesten, damit sie ihm helfe. Der arme Fischer will dies zunächst nicht, sagt schließlich aber notgedrungen zu, doch unter der Bedingung, dass der Älteste nicht vor seinem 21. Geburtstag zu ihr gehen müsse. Dieser älteste Sohn namens **Shaun** wuchs kräftig heran. Der Fischer hatte nun Glück und es ging ihm und der Familie fortan besser, bis sie sogar im Wohlstand leben. Mit dem nahenden Geburtstag wurde der Vater jedoch immer gramer, was der Sohn bemerkte. Immer wieder versucht er den Vater zur Rede zu stellen und das Problem herauszufinden, doch der Vater verweigert es, damit nicht auch noch seinem armen Spross das Herz schwer werde. Irgendwann lässt er sich doch überreden und erzählt alles. Shaun meint, er käme schon klar und der Vater habe alles richtig gemacht. Genau wie die Wasserfrau argumentiert er, der Vater habe schließlich noch sechs weitere Kinder. Shaun zieht los und meint er käme schon zurecht.

Auf seinem Weg begegnet er einigen Tieren, die diskutierend um eine tote Robbe stehen, nämlich einen Bären, einen Falken und einen Igel. Sie rufen Shaun herbei, um ihren Streit zu schlichten. Jedes Tier beansprucht den Kadaver für sich. Der Falke hat ihn zuerst aus der Luft gesehen und beanspruchte ihn daher. Der Bär roch ihn zuerst aus der Ferne und kam herbei. Der Igel war am Strand und wollte Krabben suche, fand aber die Robbe. Shaun zerteilt die Robbe mit dem Schwert und gibt jedem einen Teil. Die Tiere wollten ihn daraufhin belohnen. Sie raten ihm ihre Namen zu rufen, damit er ihre Gestalt annehmen könne (ob die Parallele zu Lord Klaue beabsichtigt ist?). Shaun reist weiter und sein 21. Geburtstag nähert sich.

An einem Gehöft sieht er eine holde Maid, viele Männer freien um sie. Shaun findet sie schön und tut es ebenso. Der Brautvater ruft zum Wettstreit auf. Zuerst sollen sie ein fieses Gestrüpp durchqueren. Shaun verwandelt sich in Igel und schafft es am schnellsten. Dann folgt ein Ringkampf. Er verwandelt sich zum Bären und gewinnt. Die anderen Freier ergreift jedoch die Angst und sie legen mit Bögen auf ihn an. Er wird zum Falken und fliegt davon. Im Nebel trifft ihn dennoch ein Pfeil und er stürzt ins Meer, in die Arme der schönen Frau, genau an seinem 21. Geburtstag.

Jotunen meint, die Geschichte gehe noch weiter, aber mehr erzähle er später. Die Meeresfrau habe Shaun mit ihren Kräften geheilt. Ob er doch noch die Maid erlangt, erfahre man in einer anderen Geschichte.

Bekannte Motive, das Verlassen des Zuhauses, die Erfüllung des Schicksals (=Geburtstag), Wünsche, die erfüllt werden und nach hinten losgehen, etc.

Jotunen erzeugt bei seiner Geschichte einen „zeitlosen“ Augenblick, eine Art Zustand, an dem die Geschichte wie ein vollständiges Bild vor einem steht. Als habe er das beabsichtigte Gefühl erzeugt.

Ich überlege, dass dies gerade für einen ortsansässigen Erzähler eine clevere Vorgehensweise ist, da er die Geschichte für seine Zuhörerschaft immer weiter fortspinnen kann. Das würde bei einem wandernden Erzähler kaum funktionieren.

Kjaelnyr beschäftigt sich mit einer Schriftrolle, die er bei Gladys Just im Handel erworben hat. Sie hat irgendwas mit Schlaf zu tun.

Ich überlege, ob man das Melodiöse in Jotunens Erzählung auch ohne Instrument in eine Darbietung aufnehmen kann. *Kann man vielleicht eine emotionale Melodie in den Weichlanden erzeugen, während man in den Hartlanden die Erzählung wiedergibt?* Eine Geschichte für die Zuhörer so untermalen, dass sie gar nicht merken, wie sie in ihren Bann geschlagen werden?

Irgendwann erzählt Kjaelnyr mir von einem *alten Mann mit einer weißen Maske und blauen Gewändern*, der irgendwie eine Kugel aus buntem Licht erzeugte – durch Wissenschaft oder Magie. Er habe von ihm geträumt... Der Mann besitze ein *Siegel mit einem Einhorn*. Ein solches sei auf der Rolle gewesen, die Kjaelnyr von Gladys erwarb. Da war das Siegel aber bereits gebrochen. Sie hat die Rolle in Piet aufbewahrt...In der Rolle geht es um Schlaf, wie man Schlaf auf sich selbst herabrufft oder auf andere.

Schließlich sucht uns Grinsi auf, weil er einen Auftrag hat. Wir sollen zu Gehöften außerhalb der Palisade gehen und ihnen Vorräte liefern, solange es noch warm genug ist. Mit einem Esel machen wir uns zu dritt auf den Weg.

Dabei werden wir auch an den *Goldenen Fällen* vorbeikommen, einer Sehenswürdigkeit des Hondsruk. Ihre Qualität hängt von der Tageszeit und dem Licht ab.

Unterwegs finden wir eine Menge Pilze, u.a. einen *Hexenring*. Ich schätze, der würde das Überwechseln in die Weichlande sehr erleichtern, wenn man das selber bewerkstelligen könnte. Der RUF würde hier ebenfalls problemlos in die Weichlande schallen und besser funktionieren. Hier ist der Boden saftig und belebt, viele Käfer, Würmer etc. kriechen herum. Dies scheint an der Nähe zu den Weichlanden zu liegen.

Grinsi erklärt auf meine Frage, Landwirtschaft und Viehzucht werde auf den Hochebenen betrieben.

Er meint, man solle nicht zu nahe am Fluss lagern. 30-40 Meter Abstand sollte man schon wahren. Nachts bemerken wir immer wieder Tiere in der Umgebung.

Ich beobachte den Fluss um zu sehen, ob wir dort Zeichen der Auseinandersetzung zwischen den Hexen und dem Hondsruk bemerken. Leichteile? Dinge? Irgendwas? Wir bemerken dabei jedenfalls, dass der Fluss eine Art Geist hat. Die Personifikation eines Flusses kennen wir mit Alaia bereits, doch beim Fleuv ist unklar, ob es *ein* Geist ist oder eher ein Pantheon der Geister seiner Nebenflüsse.

Wir haben Glück und finden genug Nahrung in der Natur. Bereits zum Frühstück haben wir zwei Fische gefangen.

Beim nächsten Halt finden wir einen kleinen Hain, der angenehm nah am Fluss ist. Sehr günstig und windgeschützt gelegen. Wir teilen die Wachen ein und Grinsi legt sich zuerst hin, während ich mich noch mit Kjaelnyr unterhalte.

Irgendwann erkennen wir in der Dämmerung ein Floss auf dem Fluss, welcher hier etwa 25 Meter breit ist. Mehrere Typen stehen auf dem Floss, zwei vorne links und rechts, einer hinten und einer in der Mitte. Drei von ihnen tragen hellgraue Leinengewänder mit Kapuzen. Sie bewegen sich merkwürdig fluide, als hätten sie keine Gelenke und sie bewegen sich sehr ähnlich.

Wir erkennen, dass der Mann in der Mitte knapp über dem Floß schwebt. Er trägt eine knielange Robe über einer in weiche, bordeauxrote Stulpenstiefel gesteckten Hose. Sein Mantel weist eine doppelte Reihe silberner Knöpfe auf. Darüber liegt ein Umhang, der mit

einer Kordel gehalten wird. Sein Haar ist lang und geflochten, braun mit einer Menge grau. Unter den Kapuzen der drei Ruderhalter sieht man keine Gesichter, sondern eher etwas Durchsichtiges – wie Wasser... Sie halten auf ein Zeichen des Mannes in ihrer Mitte inne und kommen dann auf unserer Seite ans Ufer. Der Grauhaarige verneigt sich höflich vor uns und wir bemerken sofort seine milchig weißen Nebelaugen.

Er kommt mir irgendwie sehr vertraut vor, ich finde ihn vertrauenswürdig. Als er sich vorstellt, erkennen wir **York**, den Sohn von Joslin aus unserer Sippe. Er ging vor Jahren zu den Kybernetikern.

York sagt, er wolle inoffiziell nach seinem Vater schauen. Er sei gewissermaßen an Kjells Zustand schuld, da er diesen vor dem Tod gerettet hat und er deswegen nun in einem desolaten Zustand sei.

Er erkennt irgendwie Federn an mir und meint, meine Mutter habe kommen sehen, dass ich ein Falke werde (oder so ähnlich).

Die drei gleich aussehenden Typen seien Geister, die er beschworen habe. Um uns nicht nervös zu machen, schließt er kurz die Augen und lässt sie dann wieder (fast) blau erscheinen.

York meint, er werde von verschiedenen Seelords gebucht. Die Gabe Kybernetiker zu sein hätten nicht sehr viele. Er beschreibt, er habe auf einiges verzichten müssen (auch auf Gaben), um bestimmte notwendige Gaben zu fördern. Der Beruf sei eine Abwechslung von Langeweile und panischer Angst, aber cool.

Kybernetiker treten bei der Wahl sehr einschüchternd auf. Sie verhalten sich fast schon beleidigend, um die Jugendlichen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Skieve war ebenfalls zugegen und stand ganz im Hintergrund, nicht sehr auffällig. Er hält sich eigentlich immer zurück, hat es nicht nötig zu protzen. Er ist verdammt ruhig, völlig egal was abgeht. Auch inmitten von Stürmen oder Kämpfen. Er kann ganze Schiffe schweben lassen, auch mehrere auf einmal und länger. Selbst er erinnert sich aber nicht gut an frühere Zeiten.

York zufolge gewinne Skieve besonders bei näherer Bekanntschaft. Anfangs sei man fast schon etwas enttäuscht, weil man mehr erwarte.

York war schon in Farborg, Vest-Manajar, im Nordeis, Forchelen/Eisbucht, Lafiamas Küste gesehen, etc.

Vesthendrek ist so schön und einnehmend wie man sage. Man will sofort „sein Leben für ihn geben“. Er ritt schon auf einem Drachen, was immer Eindruck macht.

Als ich York frage, wen man alles auf einem Schiff brauche, zählt er auf: Seefürst/Kapitän, 1-2 Kartenzeichner, Jäger/Tierzüchter, Kybernetiker, Pflanzenkundige, Soldaten, Heiler, Koch, Knüpfer, Näher, Sänger/Geschichtenerzähler u.v.m.

Riesen haben York beeindruckt, sie waren erstaunlich gebildet, wollten liebend gerne Geschichten hören. Sie konnten Waffen kraft ihrer Gedanken aus Eis erschaffen. Solche Waffen können angeblich Seelen verzehren.

Ich wundere mich, wie man das denn feststellen wolle. Er erklärt, es sei als hindere man die Funken daran in den Nexus zurückzukehren.

York meint, er habe mal Norathyst aus der Ferne bei der Jagd gesehen. Er flog

irgendwelchen Viechern hinterher und schoss mit dem Bogen auf sie, vielleicht waren es Wyvern. Wir – also auch Kjaelnyr – sagen ausnahmsweise mal nichts von unserer Begegnung mit ihm.

York meint, Weichlande und Hartlande beeinflussen einander *gegenseitig* – also in beide Richtungen. Unsere Vorstellung *präge* die Weichlande und sie wiederum *beeinflussen* unsere Vorstellung. Er vermutet, die Luftlande seien irgendwie zwischen Hart- und Weichlanden.

Ich lasse mich von seinen faszinierenden Theorien anstecken und erzähle etwas von unseren Erfahrungen, dass der Große Kataklysmus die Luftlande wohl verändert habe, vermutlich zum Schlechteren. **Ich stelle die Theorie auf, die Luftlande seien wohl neben der materiellen und emotionalen Ebene eine Art Ebene der Seele.** In einem Vergleich mit einer Geschichte seien die Luftlande die *Moral* der Geschichte, unangreifbar wie die Seelen dort, während die Hartlande die *Erzählung an sich* darstellten, ihr Inhalt. Die Weichlande hingegen seien die hervorgerufene *Stimmung* oder *Emotion*.

Er meint, der Seefürst interessiere sich für den Großen Kataklysmus, und auch für Leute, die sich für diesen interessieren. Er sinniert oft vor sich hin und haut dann Sprüche raus wie „Energie ist Materie“. Zeit sei nach seiner Aussage ebenfalls eine Manifestation von Energie.

In einer sehr interessanten und offenen Unterhaltung erzählt Kjaelnyr auf eine Vermutung Yorks über erschaffene Menschen hin freimütig über Piet. Ich habe mal wieder Zahnschmerzen, weil ich mich vage erinnere, **dass dies ein wohl gehütetes Geheimnis sei.**

York erklärt, er sah die Reflexion unserer Person aus den Weichlanden in den Hartlanden. Wie den Schatten eines Schattens. Er meint, er könne uns das beibringen, doch dies würde auch etwas permanent verdrängen. Man kann nicht mehr einfach so nur eine Seite sehen.

Die Aussage „verschattet“ heißt im End wie offen man sich zeigt und auftritt. Halb verschattet, voll verschattet und unverschattet. Man zeige sich offen, gar nicht oder eben ein Stück weit bzw. halb.

Ich befrage ihn weiter nach interessanten Berufen, die wir vielleicht noch gar nicht kennen.

Er meint *Seelenjäger* sei ein Beruf. Scheinbar suchen diese Fetzen von Seelen aus dem Nexus, böse Geister. Bei den Virst gibt es wohl solche, je nach Spezialisierung. *Dämonenjäger* gäbe es ebenfalls. Um festzustellen, ob wir als Kybernetiker geeignet wären, will er uns ein Rätsel geben, welches abstraktes Denken erfordere: 817 ist das Ergebnis einer Summe $x + y$. Wenn man von x die letzte Ziffer wegstreicht, erhält man y . Ich grübele... $X + Y = 817$ und komme auf
 $743 + 74 = 817$

Er zeigt sich beeindruckt und will uns ein weiteres Rätsel geben. Lösen wir es, bringe er uns auf Wunsch den permanenten Blick in beide Lande bei. Es sei aber schwer! Das Rätsel:

„Was habe ich für Waffen unter meinem Mantel? Es sind Schwerter und es könnten auch verdammt viele sein. Alle bis auf zwei sind Rapiere, alle bis auf zwei sind Degen, alle bis auf zwei sind Säbel. Wie viele sind es?“

Ich komme richtigerweise auf 3, 0 ginge aber auch als Antwort, sei aber nicht logisch (Waffen unter Mantel/*sind* Schwerter)!

Wie versprochen lehrt er uns zur Belohnung für die Lösung des Rätsels den gleichzeitigen Blick auf Hart- und Weichlande.

Dazu nimmt er eine Taschenuhr hervor und schwenkt sie hypnotisch, erzählt, dass es Zeit nicht gebe. Und sie wird in der Tat fluide, das *Tik-Tok* der Uhr wird zu einem bloßen Rauschen. Ich erinnere mich an das erste Mal, als sich den Blick gewann, als ich die Geschichte hinter allen Dingen zu sehen versuchte, ich habe das Gefühl dieser nun lauschen zu können. Seine Uhr ist auf einmal eine Art Spirale, in welcher eine Kugel endlos rauf und runter läuft, vergleichbar mit einer Penrose-Treppe.

Ich blicke zum Fluss und sehe dort statt Wellen Schlangen, die das Floss tragen, sehe Fische aus Wasser. Als blicke man auf eine Glasscheibe auf dem Wasser, sehe halb hindurch und halb auf die Reflektion.

Fähigkeit: Blickwechsel ist permanent, ich kann ihn intensivieren und muss ihn aktiv versuchen zu unterdrücken.

York verabschiedet sich, während wir noch halb im Dusel des neuen Blicks am Feuer kauern.

Am kommenden Morgen gehen wir weiter. Wir erreichen die Goldenen Fälle, welche im vollst möglichen Licht unserer Welt schimmern. Man sieht Feenwesen aus Blättern und unzählige andere umhertollen.

Grinsi meint, es gäbe Geschichten von Baumlingen. Man solle sich vorsehen. Wir sehen die Wesen bereits und sie machen einen eher zurückhaltenden Eindruck.

Ich tauche begeistert in den Fluss unter dem wunderschönen Wasserfall ein und erkunde diesen belebten Ort.

Einer der Baumlinge erzählt von einer Familie von Fischern mit Kindern, die seid einiger Zeit nicht mehr auftaucht seien. Er und einige andere Baumlinge bitten uns darum nach ihnen zu sehen und wir erklären uns gerne dazu bereit. Dankbar weisen sie uns auf glitzernde Steine hin, die wir uns ansehen. Es sind keine Edelsteine, aber durchaus schöne Steine, möglicherweise Halbedelsteine. Wir nehmen jeder 4-5 Kiesel mit, die einen gewissen Tauschwert haben sollten.

Auf Nachfrage erklärt Grinsi, dass die **Familie Jolaner**, die wir zuerst besuchen sollen, Fischer seien. **Simeon** heißt der Vater, die Frau **Wana**.

Wir klettern den Felsen des Wasserfalls hoch und sehen, dass der Fluss sich oben gabelt. Im Süden sieht man den großen Baum des Hondruk. Der Fluss schlängelt sich durch den Wald und anschließend in eine kargere Landschaft. Der obere Fluss fließt über eine Strecke von gut 1000 Meter Terrassen hinunter zu der zweiten Gabel des Flusses, die hier als Wasserfall hinabfällt und weiter unten verläuft. Am Ende vereinen sich beide Läufe wieder.

Über der Ebene erkennen wir beunruhigende schwarze Schwaden, die wie Tentakel über die Landschaft wabern. Auch Grinsi spürt, dass etwas nicht stimmt. Wir lassen Obacht walten.

Auf dem Weg sehen wir Anzeichen dafür, dass die Familie den Weg öfter gegangen ist. Schließlich finden wir Reusen, die bereits einige Zeit nicht geleert wurden.

Als wir das Gehöft aus der Nähe sehen, steigt dort kein Rauch auf. Ein Ziegenbock in

seinem Gatter steigt kurz auf seine Hinterbeine und glotzt uns an. Zwei Ziegen rennen aufgeregt herum, ähnlich wie die Hühner im anderen Gatter. Ein Hund bellt aufgeregt, als er uns sieht.

Ich sehe keinerlei Spuren von anderen Wesen als den zu erwartenden (Mensch, Hund, Ziege).

Kjaelnyr versucht wohl den Ort magisch zu betrachten, ohne dass ich genau wüsste was er tut. Wir gehen einmal um das Haus herum. Kjaelnyr raunt mir zu, er habe in einer „Vision“ ein totes Kind gesehen und eine schwarze Welle, die über den Ort hinwegging.

Das Haus ist verlassen, innen finden wir Schweine in einem Pferch. Nach einiger Zeit finden wir einen Stofffetzen an einem Zaun und schlurfende Schrittspuren nach Norden. Die Spuren stammen von mehreren Personen, augenscheinlich den Erwachsenen und mehreren Kindern. Sie gehen völlig geradeaus, auch an Stellen, an denen es bessere Pfade gäbe.

Wir gehen trotz unserer Entdeckung zurück und sehen uns die Tiere noch einmal genauer an. Alle sind sehr unruhig. Es ist inzwischen ohnehin zu dunkel, um den Spuren zu folgen.

An einem Zaun erkenne ich einige schwache Kratzspuren, die möglicherweise nicht sehr alt sind. Ich verwandele mich erfolgreich in meine Rabengestalt und suche so die Gegend ab. Bald darauf finde ich ein sechsjähriges schlafendes Mädchen, dessen Name sich anschließend als Elisa herausstellt. Sie befand sich in ihrer Spielhütte und als sie zurück zum Haus kam, waren die Eltern und alle Geschwister weg. Die Tiere waren ziemlich durchgeknallt und haben sie angegriffen. Es habe komisch gerochen und da seien Qualmschwaden gewesen.

Es dauert nicht lange, da taucht der Qualm wieder auf und er versucht uns zu fangen. Als er mich berührt, höre ich eine Stimme, die mich nach Norden ruft.

Kjaelnyr ruft die Ahnen des Ortes an, insbesondere Gereon, den Opa. Er erscheint, glotzt sehr grimmig und verschwindet. Ich streiche mir etwas Blut um die Augen, zeichne mir ein drittes Auge auf die Stirn, verbinde es mit dem Blut um meine Augen. So will ich die Geistersicht beschwören. Es gelingt und ich finde Gereon. Der Opa ist sehr zornig, beschuldigt die Mutter, sie habe ihn *verrecken* lassen, um zu ihrem *Ficker* zu kommen. Seine Tiraden gehen noch weiter und er droht mir, wenn ich nicht abhaue. Die aus dem Norden seien ihm gerade recht gekommen. Ich lasse den Zauber rasch wieder fallen.

Da erzählt Lisa, dass es im Norden einen vergrabenen Turm gäbe.

Wir halten einige Feuer am Laufen und wachen zu zweit. Die Nacht verläuft ruhig.

Tags darauf entschließen wir uns nach Norden zu gehen und Elisa sowie den Hund Bello mitzunehmen. Richtung Norden laufen wir hauptsächlich über hügelige Landschaft bergauf. Irgendwann erreichen wir den Turm, welcher wahrlich zu einem großen Teil in die Erde eingesunken ist.

Grinsi baut oberhalb des Turms ein Zelt auf. Wir finden auf dem Dach des Turms, welches noch rund zweieinhalb Meter hoch aus dem Boden schaut, eine Luke. Sie ist mit einem Schloss versiegelt, das sechs Zahlenzylinder hat. Daneben ist ein Rätsel eingraviert.