

Bei genauerer Betrachtung sieht es so aus, als sei das Rätsel nachträglich – magisch – eingefügt worden.

Grinsi bleibt mit Bello und Elisa bei unserem Zelt, während wir den Turm untersuchen. Ihm ist klar, dass wir über „Fähigkeiten“ verfügen, ebenso wie er die seinen hat. Auch ohne dass wir darüber gesprochen hätten sind wir scheinbar auch nach seiner Meinung die bessere Wahl, um das Phänomen zu untersuchen.

Ich platziere einen von Blutauges Ringen nahe beim Turms in einem Gehölz, so dass ich den Turm durch den bei mir verbleibenden Ring von Außen beobachten kann. Zudem könnte uns der Ring dann im Notfall als Ausgangsmöglichkeit dienen.

Da ich das Rätsel bereits gelöst habe, gebe ich die Zahlenkombination in das Schloss ein. Mit einem befriedigenden Klicken öffnet sich das Schloss und wir können die Klappe anheben. Dahinter führt eine Treppe aus hellem Sandstein hinab. Die Treppe erinnert mich an die Geschichte, die Simon uns von „einer Wendeltreppe in die Erde hinab“ erzählte, die er in den Steppen des Ostens gesehen hatte. Seiner Erzählung zufolge war er auf einen Balkon gestoßen, von dem man auf einen tiefer gelegenen Lavasee schaute.

Kjaelnyr wirkt geistig kurz abwesend und ich kann nicht erkennen, ob er über etwas nachdenkt oder einen Zauber wirkt. Möglicherweise versucht er erneut in die Zukunft zu blicken. Seinem Gesichtsausdruck nach zu urteilen erfährt er dabei keine sonderlich schönen Dinge. Nach ein paar Momenten berichtet er, dass er sehr reale Bilder gesehen habe. Er sei verstümmelt gewesen und überall habe man Blut gesehen. An den Zinnen hingen Leichen, Leute aus unserer Sippe, an denen sich Raben labten.

In der Annahme durch den Turm beeinflusst zu werden, versuche ich meinen Geist gegen Beeinflussung zu schützen (Mindveil). Ich bemerke aber keinen solchen Versuch und finde auch nichts, was ich abwehren könnte.

Kjaelnyr geht voraus in die Dunkelheit und ist schon nach einigen Schritten trotz seiner Öllampe fast nicht mehr zu sehen. Als ich ihm folge bemerke ich, dass Licht extrem verschluckt wird, man sieht im Schein einer gehaltenen Öllampe nur bis zum eigenen Ellbogen.

Wir tasten uns die Treppe hinab und gelangen in der Schwärze schließlich auf ebenen Boden. Am Treppenabsatz nehme ich eine Angelschnur hervor, halte ein Ende fest und gebe Kjaelnyr das andere, während er sich in die Finsternis vortastet. Er geht an der Wand entlang, die scheinbar gebogen ist, wie es zum Turm passt. Nach einigen Metern stößt er an eine Art Wanne aus Kupfer, ca. 30-40 cm tiefe, dabei aber 3 Meter lang. Sie steht auf einem Marmorsockel, der ihren Rand auf Hüfthöhe bringt. In einer Nische an der Wand bemerkt er erst Äste und Zweige und bei genauerem Hinsehen schließlich einen Weidenbaum. Am Fuß der Wanne ist das Zeichen des Ersten Schimmers (Halbe Sonne mit blauen Wellen darunter) im Marmor-Sockel der Wanne. Er stößt auf eine weitere, diesmal goldene Wanne mit dem Symbol des Vollen Schimmers. Da die Angelschnur nicht weiter reicht, folge ich Kjaelnyr bis zur Nische mit der Weide. Unter meinen Fingern spüre ich, dass die quaderförmigen Steine der Wand unregelmäßig sind.

Da die Dunkelheit offensichtlich unnatürlich ist und möglicherweise mit meinem Dominion zusammenhängt, schlage ich vor sie zu „bekämpfen“. Dabei entgeht mir nicht die enorme Macht dieses Zaubers, welche mich eine Art Quelle magischer Energie vermuten lässt, die ihn speist. Kjaelnyr will mich unterstützen und gemeinsam versuchen wir die magische

Dunkelheit niederzukämpfen. Dabei stellen wir die Lampe zwischen uns und halten uns an den Händen, um das Zeichen des vollen Schimmers zu bilden. Unsere erheblichen Anstrengungen führen immerhin dazu, dass wir die Dunkelheit tatsächlich etwas zurückgedrängt bekommen, sodass wir nun im Lampenschein rund anderthalb Meter weit sehen können. Wir merken jedoch auch, dass in einer Richtung die Dunkelheit hinter dem gewonnenen Lichtkreis sogar noch tiefer ist. Dort bietet die Finsternis ein regelrecht physisches Hindernis, zumindest für uns. Beim Versuch hineinzugreifen hat dies seltsame, äußerst unangenehme Effekte auf die Haut. Vermutlich würde man ein Eintreten nicht überstehen. Ein von mir geworfener Kiesel rollt dagegen problemlos hinein.

Wir beschließen die Angelschnur an der Weide festzuknoten und gehen Richtung Raummitte. Dort finden sich Stufen, wie ein Podest oder eine Treppe. Die von uns aufgehellte Umgebung ist ungleichmäßig, hier heller, dort dunkler. Wir finden dort ein Becken, fast wie Monate zuvor bei den Skorn. Darum beschließen wir uns auch in ähnlicher Weise vorzustellen (ich mit erschaffenem Wasser, Kjaelnyr mit einem – halbverschattetem – Weidenbaumblatt aus Metall). Auf dem Podest in der Raummitte findet sich eine Schale mit einer Gitterabdeckung, in welcher ein Häufchen Glimmerstaub liegt. Wir erkunden die andere, nicht von der undurchdringlichen Schwärze versperrte Seite des Turmes, welche (symmetrisch) ebenfalls zwei Wannen und eine Nische mit einer Weide enthält. Dort steht eine silberne und eine bronzene Wanne. Etwas ratlos entschließen wir die uns bereits bekannte Blutgabe auf den Glimmer zu geben.

Die dichtere Schwärze vor dem Glimmerbecken lichtet sich ein Stück weit und ein Tisch mit einem 5-seitigen Würfel und Becher kommen zum Vorschein. Der Becher ist aus schwarzem Leder, wobei der Rand kunstvoll mit einem zauberhaften goldenen Garn umnäht ist. Kjaelnyr schaut sich den Becher mit magischem Blick an und meint, er sei „schicksalhaft“. Man würfe ihn nur einmal und es habe auf jeden Fall eine Auswirkung für einen selber an diesem Ort. Bei Betrachtung des Bechers halte ich diesen für magisch, doch nicht mit dem Dominion Nacht verbunden. Das goldene Garn, welches die Magie enthält, deutet ziemlich klar auf Vollen Schimmer/Tag. Ich bediene den Würfelbecher, der beim Schütteln goldene Schlieren entwickelt und würfele eine 4 (also das Viereck auf dem Würfel). Auf meinem Hals entsteht ein goldenes Viereck-Symbol, begleitet von einer gewissen Wärme. Kjaelnyr würfelt ebenfalls und erhält das gleiche Ergebnis und Symbol.

Da ich keinen anderen Weg sehe, entschliefte ich mich ein großes Risiko einzugehen. Ich verwandele mich in meine Krähengestalt, nehme meine ephemere Gestalt an und fliege in die Schwärze. Eine miese Idee, wie sich herausstellt. Sofort spüre ich schreckliche Konsequenzen und weiß, dass ich in geistiger Form verbleibe, wenn ich nicht wieder in meine physische Gestalt wechsele. Tue ich das aber, verliere ich mein Licht (Energie?), was das auch sein mag. Ich wechsele also wieder in meine physische Gestalt und... fließe als eine Art *Fleischbrühe* von den Ästen einer der Weiden in eine Wanne (vermutlich die Silberne), wo ich mich wieder zusammenfüge und anschließend in etwas Wasser liegend finde.

Eigentlich war es eine recht schmerzlose Erfahrung. Doch das Viereck an meinem Hals ist nun ein Dreieck. Und ich verliere einen Punkt Stamina. Aua.

Nach einigem Hin und Her fällt uns ein, dass wir noch das angeleckte Haar des Waldhirten haben, welches überall Licht schafft (was ich vergessen hatte zu notieren). Tatsächlich erhellt es sofort die Umgebung rund 2m um uns herum, auch in der tieferen Schwärze. Dabei strahlt es ein Gefühl von Geborgenheit aus. Wir sehen auf der anderen Seite des

symmetrischen, ovalen Raumes eine Treppe, welche nach unten führt.

Wir gehen an der Wand entlang voran und sehen plötzlich eine Gestalt vor uns. Jemand steht da, die Seite zu uns gewandt. Wir hoffen, dass er uns nicht bemerkt hat und weichen still und leise ein Stück zurück. Was natürlich etwas absurd ist, da wir nicht nur gesprochen haben, sondern auch eine gleißende Helligkeit in Händen halten. Dennoch scheint uns die Person nicht bemerkt zu haben.

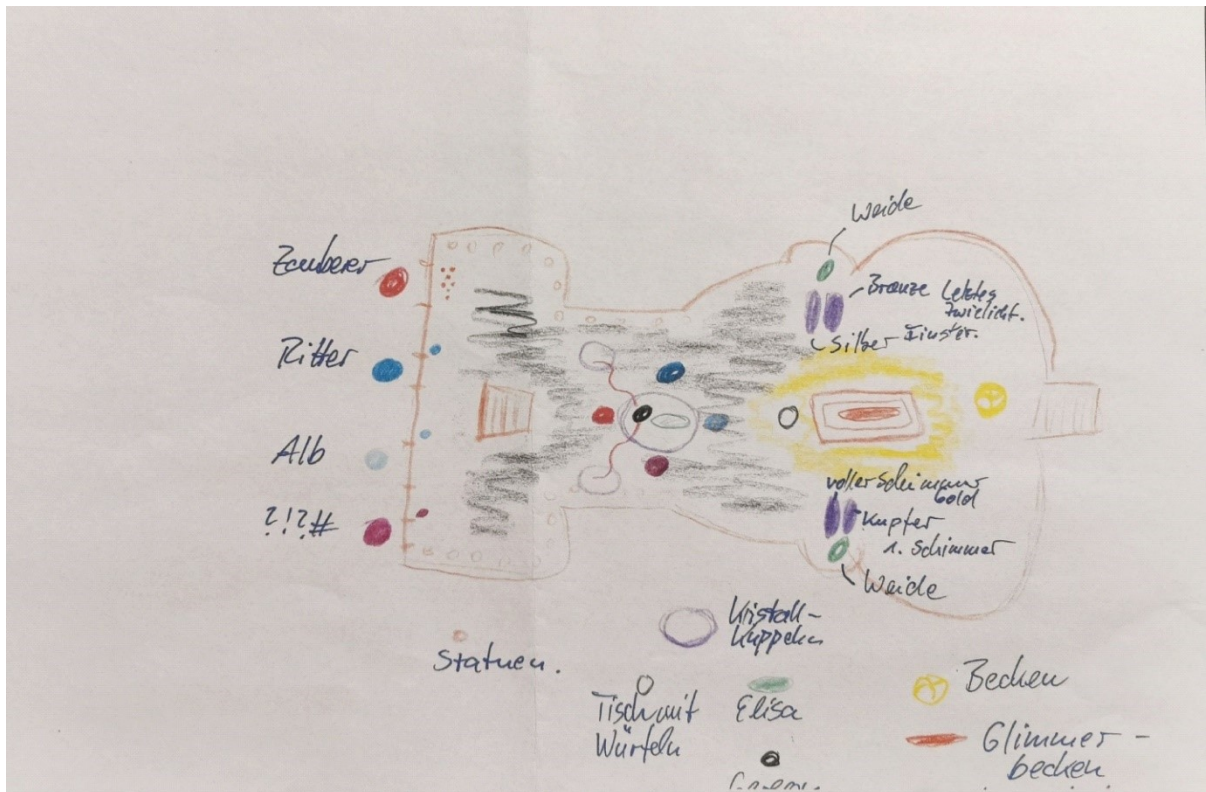
Wir versuchen es andersherum und stoßen auch dort auf eine Gestalt. Wie die erste Gestalt blickt diese Richtung Wand und gestikuliert langsam. Hier steht ein Ritter in weißer Rüstung mit goldenen Intarsien. Er hält einen mächtigen Schild vor sich. Darauf ist ein von Nymphen umtanzt Baum abgebildet. Ich überlege, ob mir das was sagt. Tatsächlich besinne ich mich einer Geschichte, die mir mal erzählt wurde. Das müsste **Baruch De Landaujac** sein, Unverschatteter Herr vom Nymphenhort. Zu seinen Titeln gehört auch „2. Herold von Feuerglut“. Er sieht eigentlich zu gut aus, ein wenig wie eine wandelnde Geschichte. Vermutlich hat er was mit Süden und Jalpur zu tun. Als wir uns den anderen Typ noch einmal näher ansehen wollen und nun quer durch den Raum gehen möchten, stoßen wir zwischen ihnen auf eine Glaskuppel. Dort steht ein rotgekleideter, mit Messern etc. bewaffneter Typ mit Ziegenbeinen und Hörnern. Recht mephistophilisch. In der Glaskuppel steht ein Bett, in welchem Elisa liegt. Am dessen Kopfende sitzt Gereon, der fiese Opa, auf einem Stuhl (also ebenfalls unter der Kuppel) und liest ihr irgendetwas vor. An Elisas Kopf sind 4 Schläuche angeschlossen, durch welche Nebel in beiden Richtungen fließt. Die andere Gestalt an der Wand ist ein dürrer Typ mit Lot und Abakus in den Händen. Er trägt einen Kittel, auf dem schlierenhaft hier und da mal ein Fragezeichen oder ein Ausrufezeichen auftaucht. Er trägt außerdem eine Armbanduhr.

Um Fußende der Kuppel steht ein bärtiger Mann in Roben mit einer Kugel aus Licht. Keine der anwesenden Personen nimmt von uns Notiz.

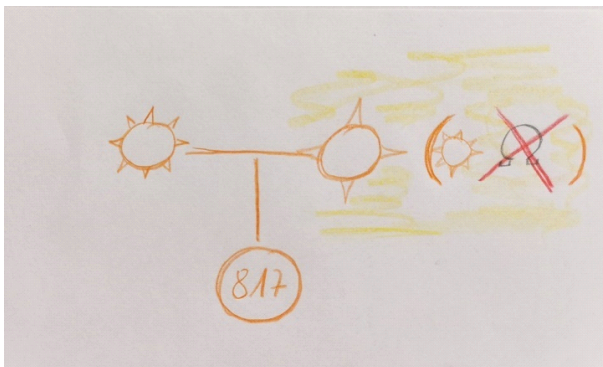
Aus zwei weiteren Glaskuppeln führen Schläuche zu Gereon, durch welche Blut läuft. In diesen Kuppeln liegen die Familien (7 und 11 Personen) und werden um ihr Blut „gemolken“. Über jeweils eine kleine Blutfontäne wird das Blut Richtung Gereon gepumpt.

Wir hören schlurfende Schritte aus dem Durchgang und pressen uns an die Wand, unsere Lichter bedeckend. Als die Schritte verhallen, bemerken wir neben uns an der Wand eine weißmarmorne Steinstatue. Darunter steht „Konstantia“ und sie zeigt eine Art Magd mit einem Korb auf dem Rücken. Mir ist aufgrund meiner unerklärlichen Kenntnisse von Norathysts Sprache (englisch) klar, dass die Bezeichnung mit „constant“, also beharrlich oder standhaft, zusammenhängt. Es finden sich an den Wänden noch weitere ähnliche Statuen, etwa „Libertas“ (ein Bezug zu „Liberty“ lässt sich herstellen), etc. Etwa alle 2 Meter steht eine weitere Statue.

Wir gehen an der Treppe vorbei weiter nach hinten durch Richtung der schlurfenden Schritte und verlassen dabei die Symmetrie des Turmraumes endgültig. Am Ende dieses Raumes ist eine lange Wand mit 4 Türen, vor welchen weitere Manifestationen stehen – bei genauerer Betrachtung sind es dieselben vier Leute wie jene bei der Glaskuppel.



An der Tür ganz links ist ein Symbol im Sandstein zu erkennen. Eine 8-zackige Sonne, waagrecht daneben und durch einen Strich verbunden eine 4-zackige Sonne, zwischen beiden und darunter durch einen Strich verbunden eine zackenlose Sonne mit der Zahl 817 drin... Es erinnert mich stark an das Rätsel des Kybernetikers. Hier steht der Kerl mit dem weißen Kittel.



Während wir verblüfft dastehen und die Symbole anstarren, hören wir erneut die Schritte, doch sie kommen nicht näher. Kurz darauf stellt sich heraus, dass hier eine kleinere Gestalt in lumpigen Roben herumläuft, den Mund zugenäht, welche alles putzt und poliert. Er erinnert mich an die ganz ähnlichen Kerle in der Höhle im Bleichgraben.

Vor der nächsten Tür steht der bocksbeinige Satyr. Bei ihm ist ein feuchtes, sehr längliches Rechteck in der Wand erkennbar und ein Tisch mit Würfelbecher und Würfel davor.

Bei der nächsten Tür steht der Ritter. Dort hängt eine Kette aus der Wand heraus.

An der rechten Tür steht schließlich der „Zauberer“ (er sieht zumindest aus wie der Prototyp eines solchen). Dort sind Figuren auf Sockeln, welche 7 Gegenstände präsentieren. Schwert, Schlange, Schild, Sanduhr, Früchte, leuchtender Kelch, Taube.

Alle hier abgebildeten Statuen und Figuren tragen Kleidung in einem „römischen“ Stil, mit einer Tunika vergleichbar.

Wir sehen noch eine weitere Treppe die hinabführt und folgen ihr. Unten ist es nicht ganz so finster. Dort ist in einer Sackgasse ein weiteres Becken. 4 Rohre kommen aus dem Boden und führen außen an das Becken, welches auf der Innenseite 4 korrespondierende Auslässe hat. Diese wären mit Schraubcharnieren zu öffnen, die aber augenscheinlich fehlen. Auf einer seitlich angebrachten Marmortafel steht etwas (was ich vielleicht nicht vollständig mitschreiben konnte).

Ehre haben viele, den Einzelnen führt sie zur Eitelkeit.

Pflicht haben viele, der Einzelne folgt ihr blind.

Mut haben viele, der Einzelne folgt ihm bis in den Tod.

Mitgefühl haben viele, der Einzelne folgt einer jeden Regung.

Verantwortung tragen wenige. Sie tragen schwer, müssen wägen, verwerfen.

Nur wer die Last der Verantwortung trägt, ist mir wert.

Ich beginne zu vermuten, dass die Rätsel und die Figuren irgendwie aus unseren Erinnerungen und Gedanken geschöpft und geformt sind. Daher ist das Kybernetikerrätsel hier, dessen Prinzip wir ja kennen.

Wir gehen zu diesem Rätsel und ich ritze die Lösung an der entsprechenden Stelle ein, woraufhin die Tür gehorsam aufschwingt. Wir blicken in eine Burg, die echt (i.S.v. *hartländisch*) wirkt, kalt und steinern. Wir folgen einem Gang, schauen durch eine Schießscharte auf einen Hof und sehen einige identisch aussehende Ritter dort bei Kampfübungen. Nach einigen weiteren solcher Scharten kommen wir an eine verschlossene Tür, welche in Richtung des Hofes führt. Davor steht der Kybernetiker neben einem Holztisch, worauf ein großes Hufeisen liegt. Seine nebeligen Augen sind creepy und lassen nicht erkennen, wohin er genau blickt.

Er sieht uns nun und grüßt. Allerdings erklärt er auch, dass er uns daran hindern wolle weiterzugehen, falls wir nicht seine Aufgabe lösen. Er reicht uns jedem ein glühendes Messer. Dann weist er uns an ein Hufeisen mit 2 Schnitten in 7 Teile zu schneiden, was mir gut gelingt. Anschließend gibt er uns eine weitere, komplexere Aufgabe.

Die identischen Ritter auf dem Hof – 23 an der Zahl – stellen sich als Ritter und Satyrn heraus, nachdem sie ihre Helme abnehmen. Die Ritter sprechen stets die Wahrheit, die Satyrn lügen stets. In ihrer Rüstung sehen sie wie gesagt völlig gleich aus.

Der Kybernetiker öffnet eine Phiole mit grünlichem Dampf, welcher ihre Eigenschaft die (Un)Wahrheit zu sagen verkehrt und eine leichte Übelkeit verursacht. Der Dampf breitet sich aus und trifft einige der gleich Klon-Ritter, andere nicht.

Wir müssen mit einer Frage pro Ritter rauskriegen, wer ein echter Ritter und wer ein Satyr ist. Kjaelnyr hat eine Idee und wir fragen jeden einzelnen, ob er sich krank fühlt.

Gesunde Ritter fühlen sich gesund und sagen es, kranke Ritter lügen sie seien gesund.

Gesunde Satyrn lügen, kranke Satyrn fühlen sich schlecht und sagen es wahrheitsgemäß.

Also: wer ja sagt, ist ein Ritter, wer nein sagt ist ein Satyr.

Wir wenden diese Methode an und sobald ein Klon-Ritter enttarnt ist, verschwindet er.

Als schließlich alle weg sind, erhalten wir vom Kybernetiker einen Hahn für das Becken im Untergeschoss, bevor auch er verschwindet.

Wir gehen zurück und beschließen uns an der Kette bei der Tür des Ritters zu versuchen. Als wir sie nicht richtig gepackt bekommen und auf Anhieb nichts finden, was wir zum besseren Ziehen durch die Glieder stecken könnten, gehen wir zunächst weiter zur Tür des Magiers.

Beim Kelch kommt Kjaelnyr „Fides“ in den Sinn und er findet dazu passend die Statue einer betenden Frau. Uns schleichen zu den Gegenständen folgende Assoziationen in den Kopf:

Früchte (Caritas, Mitgefühl), Taube (Spes, Hoffnung), Kelch (Fides, Treue, Glaube), Schlange (List, Weisheit), Schwert (Gerechtigkeit), Schild (Mut, Tapferkeit), Sanduhr (Temperancia, Mäßigung, Besonnenheit).

Das sind die 7 Tugenden. Kjaelnyr beginnt die 7 Figuren anzuordnen und setzt Temperancia in die Mitte, wo sie zu leuchten beginnt. Als er den Kreis der Figuren auseinandernimmt, erlischt das Leuchten.

Irgendwann setze ich einen Zauber ein, der mich mit Geistern sprechen lässt. Und spreche mit den Figuren. Sogleich erklären die Figuren, wozu die Gegenstände dienen, die sie uns bereitwillig anbieten:

Schwert – ein unfehlbarer Schlag

Schlange – ein Gift, das einmal sicher tötet, wenn es für eine gerechte Sache eingesetzt wird

Schild – einmalige Rettung vor tödlichem Hieb

Kelch – entgiftet einmal sicher

Taube – gibt Hoffnung, wenn an der Zeit und macht einen viel besser (+3 Erfolge)

Sanduhr – einmal etwas ungeschehen machen

Früchte – sie ersetzen eine Nacht Schlaf und heilen jedes Weh

Kjaelnyr nimmt die Sanduhr, ich daraufhin die Taube. Sie wird zu einem goldenen Symbol auf meinem Handrücken. Wir schreiten durch die offene Tür in einen Gang. Alsbald stoßen wir dort auf den Zauberer, der an einem Tisch in seinem vollgestopften Labor steht. Er herrscht uns wütend an ihm verschiedene Dinge zu bringen:

Wälder ohne Bäume, Felder ohne Korn, Berge ohne Gipfel!

Ahnungslos sehen wir uns um, da beginnt er, zornig über seine geistig minderbemittelten „Diener“, mit Feuer nach uns zu werfen. Das lässt uns wenig Zeit zum Nachdenken und wir finden erstmal nicht heraus, was er tatsächlich will. Dann schimpft er irgendwann auch noch „Flüsse ohne Wasser“ und es macht „Klick“ in unseren Köpfen! Eine Landkarte! Doch als wir sie ihm geben, ist er immer noch nicht zufrieden und will noch etwas Anderes:

Was letztlich am Wegesrand gefunden, konnt mein Stahl nicht verwunden. Zeit schweift weiter vorbei, Holz bricht entzwei...

Er will einen Stein, einen Findling! Und sofort folgt noch eine Forderung (die ich wieder dank der Hektik nicht ganz mitschreiben konnte):

Dieser zögerliche Geist/Jede Sprache spricht/Der jeden Namen kennt

Es läuft auf ein langes Rohr hinaus.

Der miese Zauberer brennt mir in seinem Wüten zwei wuchtige Feuerstrahlen über den Leib, was heftig schmerzt. Kjaelnyr vermag mir anschließend mittels eines Zaubers und einer rausgedrückten Träne etwas magische Heilung zu geben, doch es tut weiterhin sehr weh.

Mit einer Stange aus dem Labor des Zauberers schaffen wir es endlich auch die Tür des Ritters zu öffnen.

Als wir ihn treffen sagt er, wir müssten ihn besiegen. Er gibt uns drei Stunden Zeit uns in seinem Schloss umzusehen. Es gebe eine Waffenkammer. Seine Ausbilder seien hier außerdem ebenfalls irgendwo und könnten uns womöglich seine Schwächen verraten. Seine Burg sei verworren wie nur was, also sollten wir bei unseren Erkundungen Obacht geben. Als er gelassen vor uns weiterübt, sehen wir bereits, dass er mit Morgenstern und Schild kämpft. Und sich in einem Blitz um einige Meter versetzen kann.