

Mir fällt auf, dass der ummauerte Hof genauso aussieht, wie jener, auf welchem wir zuletzt versuchten Ritter und Satyrn zu unterscheiden. Nur einige Details haben sich geändert, so fehlen etwa die Aufgänge an den Mauern.

Dieser Ort scheint sich aus unseren Erinnerungen zu bedienen, denn ich sehe mitunter ein Wappen, welches eine Krone in Form eines Reifs zeigt, vor welchem eine Rose mit ungewöhnlich geöffneten Kelchblättern liegt. Sie hat eine sehr spezielle Form, welche genauso aussieht, wie die Rose auf dem Wappen des vermummten Bogenschützen (s. 5. Spielabend), dem wir einmal begegnet sind, als wir eine Gruppe von Grendlingen verfolgten, um eine entführte Clansfrau zu befreien. Das Wappen fand ich mitten im Nirgendwo, als ich eine Stelle untersuchte, wo ich die Bogenschützin zuvor gesehen hatte. Ich habe dieses Detail auch Kjaelnyr nie beschrieben.

Wir dürfen den Kampfplatz durch ein Tor verlassen, welches ein Diener für uns öffnet. Dahinter schließt sich ein herrlicher, sehr verspielter Garten an, mit Kieswegen unter Rosenbögen, zahlreichen Blumenarrangements in steinernen Vasen usw. Der Himmel ist orange und leuchtet ohne Quelle aus sich selbst heraus.

Bild einfügen

Auf dem Bild ist links eine Skizze der Außenansicht, wobei der Hof, in dem wir ankamen, noch weiter links außerhalb der Skizze liegt. Rechts sieht man das Innere der Burg, soweit wir es erkundet haben.

Der Diener begrüßt uns herzlich mit unseren Namen und stellt sich als „Leibdiener Jean-Jaques“ vor. Er bezeichnet dieses Anwesen als das Jagdhaus der **De Landaujac**. Sein Herr jage hier gerne Enten und Erpel, gelegentlich auch das Wildschwein mit dem Speiß.

Er berichtet auf unsere Fragen, der Herr des Hauses habe eine Leidenschaft für Musik. Wir bemerken, dass selbst die Blumen sich im Takt seiner Übungsschläge gegen die Holzpuppe auf dem Kampfplatz wiegen. Wenn er sich so blitzartig versetzt, sieht man es an einer Reihe Astern (nie Schwertlilien oder Rosen) und auch an den Hortensien. Offenbar spiegeln sich seine Bewegungen nur an den gelben Blumen. Wir zerbrechen uns den Kopf darüber, wie uns dies in dem anstehenden, ungleichen Kampf gegen den kampferprobten Ritter helfen möchte.

Wir betreten das Schloss und kommen zunächst in ein ausladendes Treppenhaus. Links und rechts führen zwei gewundene Treppen hinauf, in der Mitte eine ein kurzes Stück hinab, vielleicht einen Meter. Die Wände sind unerwartet dunkel vertäfelt – wenn man bedenkt, dass dieses Haus jemandem gehört, der dem Hof des Vollen Schimmers angehört. Der Diener bringt uns in einen ebenfalls dunkel getäfelten Raum ohne Fenster, der nur von Kerzen erhellt wird.

Im Dach gibt es immerhin eine gläserne Kuppel. Eine gedeckte Tafel, Anrichten und ein Kamin finden sich dort sowie eine Dienerin namens **Marielle** (sieht aus als sei sie die Schwester des Leibdieners). An den Wänden hängen Trophäen, einige von „normalen“ Tieren, andere von eher ungewöhnlicher Beute, etwa von einem Eber mit sechs Hauern.

Jean-Jaques erklärt uns derweil auf unsere vorsichtigen Fragen bezüglich der Schwächen seines Herrn, dieser sei weitgehend immun gegen Gift. Wobei an der Wand zwei gekreuzte Säbel der Jalpur hängen, welche giftig sein sollen.

An weiteren Wänden finden sich überdies einige Bilder, die Personen der Familie darstellen.

Elisande, seine Mutter, ist eine sehr höflich elegante Dame, während sein Vater **Jeraume** ein stolzer Ritter zu sein scheint. Ein weiterer imposanter Typ entpuppt sich als Opa **Joseph**. Die Eltern von Elisande sind **Eve** und **Savaunn Tallymond**.

JJ führt uns zu einer bestens ausgestatteten Waffenkammer und überlässt uns dort unserem Schicksal. Wir dürfen ihn allerdings gerne bei Bedarf rufen.

An einigen Übungspuppen in der Waffenkammer erkennt man, dass deren Rücken nie beschädigt sind und die linken Seiten mehr Kerben aufweisen als die rechten.

Es finden sich Übungsbücher voller Notizen, aus welchen hervorgeht, dass Baruch am Lang- und Kurzschwert durchschnittlich gut trainiert sei, mit zu starker Rechtsbetonung. Er verlasse sich zu sehr auf die eigene Stärke (am Schwert). Herausragend sei er am Morgenstern. Zu bemängeln sei hingegen zu geringes verteidigendes Denken. Gute Fähigkeiten am Speer, jedoch zu wenig (Übungs-)Konstanz. Am Bogen habe er Grundkenntnisse.

Ich nehme mir einen Bogen und einen Schild, den ich am Unterarm befestigen kann. Überdies einen Helm und ein Kurzschwert, falls ich einem Nahkampf nicht ausweichen kann. Anschließend sehen wir uns weiter um, in der Hoffnung noch etwas zu finden, was uns helfen könnte.

So finden wir in einem anderen Raum zwei Käfige mit „Gefangenen“, einer seltsamen alten Frau und zwei großen Hunden, die zwar Verletzungen aufweisen, welche tödlich sein müssten, aber dennoch irgendwie „leben“. Die Frau sagt, sie sei eine **Gusjak-Hexe**. Sie habe versucht das Haus des Ritters abzubrennen, wobei sich im Gespräch herausstellt, dass ihr Angriff mehr auf den Vater von Baruch abzielte.

Die Hexe argumentiert, die **De Landaujac** möchten uns Menschen alle töten wollen, was sie auch ganz offen und unverhohlen einräumen würden. Als Mensch wolle sie dies natürlich verhindern. Sie würde natürlich gerne aus ihrer Zelle entfliehen. Wir sind uns aber gar nicht sicher, ob sie und wir uns in derselben Realität befinden. Sie fragt uns, ob wir schlafen, was wir – unserer Sache aber nicht ganz sicher – verneinen. Sie weist auf Unterschiede zwischen ihrer Umgebung und der von uns wahrgenommenen hin. Bei der Gusjak befinden sich über 20 Diener, wir haben aber nur 2 gesehen. Daher befinden wir uns wohl tatsächlich in unterschiedlichen „Realitäten“. Sie findet es bemerkenswert, das wir kommunizieren können und führt es auf **Fähigkeiten zurück, die mindestens einer von uns haben müsse**.

Sie sagt, Gusjak seien Menschen. Und sie seien daher ziemlich konsequent gegen die Weichländer. Aber auch gegen manche Hartländer bzw. solche, die in beiden Welten leben. Sie plaudert aus, Baruch könne Gefühle absaugen. Mir fällt die Ähnlichkeit zu meiner Fähigkeit auf, was ich natürlich nicht äußere.

In einem Nachbarraum finden wir eine Gebetsbank sowie ein Tryptichon, welches auf jedem Bildteil einen Drachen zeigt, sowie ihnen gegenüber einen Ritter mit erhobenem Schwert auf einer Klippe. Der Ritter soll Vesthendrek darstellen.

Irgendwann sind unsere drei Stunden um und wir kehren zum Kampfplatz zurück. Dort tauschen wir uns über die Formalien bzw. Regeln des Kampfes aus und arrangieren uns.

Als ich erwähne, dass uns jegliche militärische Ausbildung fehlt und wir nur gelernt haben den Bogen zur Jagd zu benutzen, will Baruch zum Ausgleich *nur mit der linken Hand* kämpfen.

Bezüglich der Siegkonditionen einigen wir uns darauf, nicht bis auf den Tod, sondern bis zum ersten Blut zu kämpfen (was aber tödliche Verletzungen nicht ganz ausschließen könne).

Baruch startet zu Beginn eine Feuerrüstung, Kjaenyr eine Windrüstung. Ich produziere Pfützen (kein Witz), um sie später zu Eis zu machen und unseren Gegner darin zu verfangen oder zumindest stolpern oder ausgleiten zu lassen.

Als der Kampf tatsächlich beginnt, versuche ich dem Ritter zunächst den Mut zu rauben (Drain). Es funktioniert ein Stück weit, doch er bemerkt es ganz offensichtlich, denn er beherrscht diese Technik ja selber, wie wir erfahren haben. Darauf brüllt er seinen Schlachtruf, hämmert auf sein Schild und flößt sich so selber Mut ein.

Zunächst versuche ich ihn durch einen Pfeil Richtung Pfütze zu treiben. Gleichzeitig greift Kjaelnyr ihn blitzschnell mit etwas Pfeffer an. Doch Baruch, der zunächst nur langsam auf uns zukam, reißt plötzlich mit dem Morgenstern einen feurigen Bogen in die Luft und erzeugt so eine Art Feuerwand, womit er Pfeil und Pfeffer abwehrt. Dann macht er einen Schritt rückwärts, hebt kurz das Visier, salutiert uns und *lobt* unsere Taktik. Im Anschluss wird es wilder.

Kjaelnyr sprintet mit seinem Speer auf Baruch zu, erschafft zwischen ihnen eine Hecke, welche den Ritter selbstständig mit Sporen angreift und springt sodann wie ein Stabhochspringer über die Hecke um ihn mit beiden Füßen voran umzustoßen.

Während die Hecke erscheint und ihr Sporenangriff erwartungsgemäß ohne Wirkung bleibt, tritt Baruch beim Ausweichen in eine Pfütze. Ich friere sie schlagartig zu und erwische dabei seinen Fuß, so dass ich ihn einen Moment lang behindere, weswegen Kjaelnyr ihn mit seinem anschließenden Sprungtritt tatsächlich erwischt. Von der Wucht des Stoßes taumelt er zurück und muss momentan seinen Schild aufgeben.

Wieder hält Baruch kurz inne, hebt sein Visier und salutiert uns. Er zeigt sich beeindruckt von unserem Vorgehen, denn (sinngemäß) *irritiere* es ihn, dass er uns nicht leichter abzuwehren vermöge.

Da ich meine Möglichkeit ihn mit meinen Waffen und Kampffähigkeiten in seiner Rüstung zu verletzen als überaus schlecht einschätze, möchte ich alles auf eine Karte setzen und etwas sehr Schwieriges versuchen, was entsprechend leicht schiefgehen könnte. Ich verwandele mich in meine Krähengestalt, fliege auf ihn zu und nehme meine ephemere Form an. Dabei hoffe ich, dass er versuchen wird mich abzuwehren, was (vermutlich) nutzlos wäre. Anschließend möchte ich durch ihn hindurchfliegen, wieder körperlich werden und ihn mit meinen Krähenkrallen am ungeschützten Nacken kratzen, um so das erste Blut zu gewinnen. Dabei opfere ich die Kraft des Taubensymbols, welches das Gelingen des Plans fördern soll. Er weicht mir aber lediglich aus, weswegen ich es nicht schaffe ihn am Hals zu erwischen. Vielmehr verbrenne ich mir fast die Krallen aufgrund seiner brennenden Aura. Erneut attestiert er uns anerkennend unser Geschick.

Eine Weile flattere ich in Krähengestalt umher und warte auf eine Gelegenheit, während Kjaelnyr sich seine Windrüstung und damit seine Geschwindigkeit zurückholt und die Angriffe fortsetzt. Da fängt Baruch an markerschütternd zu Brüllen und sich dabei *aufzublähen*, worauf das von ihm ausgehende Glühen noch gleißender wird und ihm Flügel wachsen. Kjaelnyr wendet sein Sanduhr-Symbol an und dreht das Geschehen zurück.

Erwartungsgemäß möchte Baruch erneut seine Kräfte konzentrieren, doch Kjaelnyr kommt ihm zuvor, denn er rennt sofort mit dem Speer auf ihn zu, um ihn zu unterbrechen. Er erwischt ihn tatsächlich voll in den Wanst, doch leider vermag er die Rüstung des Ritters nicht zu durchdringen. Zwar fließt so kein Blut, doch er stößt Baruch erneut meterweit zurück.

Ich verwandele mich wieder in meine menschliche Gestalt, um Baruch mit dem Bogen zu attackieren. Der Ritter konzentriert seine nun rasend schnellen Angriffe auf Kjaelnyr, der sie mehrfach abwehren kann, bevor ihn ein heftiger Schlag doch an der Schulter erwischt.

Da der Schlag auch Blut fließen lässt, senke ich den bereits aufgelegten Pfeil, während auch Baruch die Waffe sinken lässt.

Der Ritter scheint sehr vom Kampf angetan und lädt uns auf einen guten Schluck Wein ein. Vorsichtshalber erkundige ich mich nach etwaigen mit dem Genuss des angebotenen Weins zusammenhängenden Verbindlichkeiten, doch er winkt ab und meint, wir sollen ihn nur genießen. Er ist so beeindruckt von dem Kampf, dass er uns das Hahnstück zuwirft, obwohl wir uns geschlagen geben mussten.

Er erzählt, dass jene, die im **Vollen Schimmer** stehen, den **Phönix** verehren. Man hoffe, ein **Ei des Phönix** zu erlangen. Seine Tränen seien starke Medizin und sie verstärken zudem jede Art Trank, Absud oder Medizin.

Nachdem wir uns schließlich von Baruch verabschiedet haben, kehren wir zurück durch die nun erscheinende Tür, wo uns die Dunkelheit der Höhle mit dem seltsamen Kerl und seinem zugenähten Mund erwarten.

Ich schaue, ob die Gestalten des Kybernetikers, des Ritters und des Zauberers noch um die Kristallkuppeln herum stehen, doch sie sind verschwunden, nachdem wir ihre Aufgaben gelöst haben.

Auf der Tür des dämonischen Satyrn stehen Zahlen und er sieht uns arrogant grinsend mit entblößten, spitzen Zähnen an. Wir sehen sie uns noch einmal genauer an.

1, 2, 3, 5, 8, 13, ... Kjaelnyr erkennt darin nach etwas Überlegung die Fibonachi Folge und ergänzt die nächste Zahl ($8 + 13 = 21$). Der Satyr scheint enttäuscht, doch er lässt rasch eine neue Folge von Zahlen erscheinen.

1, 1, 2, 3, 5, 8, 4, 3, 7, 1, 8, 9, 8, 8 ... Ich denke kurz nach und bemerke, dass es sich um ein Addieren von jeweils zwei Zahlen handelt, woraufhin die Quersumme gezogen wird. Die nächste Zahl ist demnach ($8 + 8 = 16$, Quersumme **7**). Der Satyr schaut daraufhin wenig erfreut.

Die Tür öffnet sich und dahinter findet sich erneut der uns bekannte Burghof. Es ist eisekalt, kälter als ich es je zuvor irgendwo erlebt hätte. Meine magische Widerstandskraft gegen Kälte schützt mich ein wenig und ich gebe etwas davon an Kjaelnyr weiter. Das Licht um uns herum wirkt wie das Licht der (Mond-)Scherben, ohne das selbige zu sehen wären.

Schneeverwehungen türmen sich an den Mauern hinauf. An der Wand lehnt der Ritter Baruch, erfroren und tot. Nahebei liegen seine gleichfalls erfrorenen Diener. Er ist nicht so gekleidet, wie wir ihn zuletzt gesehen haben, sondern er trägt statt einer Rüstung nun die vornehme Kleidung eines Adligen.

Alles um uns herum ist eingefroren und uns ist trotz meines Zaubers bitterlich kalt. Auch im Garten liegen Leichen, unter anderem Grinsi. Wir laufen schnell zum Herrenhaus, wo sämtliche Fenster eingebrochen sind, die Kuppel im Dach sind zerborsten. In diesem fensterlosen Raum ist es etwas weniger windig. Am Tisch sehen wir etliche Leute aus unserer Sippe, samt und sonders erfroren.

Wir nehmen uns was greifbar ist um uns zu wärmen. Wir vermuten die Gusjak Hexe hinter dem, was hier geschehen ist und wollen nachsehen, ob sie noch im Kerker eingesperrt ist. Den Weg nach unten müssen wir zunächst freiräumen. Unten finden wir die Hunde in ihrem Käfig vor, tot wie alle anderen. Die Hexe lebt tatsächlich noch, aber sie ist in ihrem Käfig und leidet augenscheinlich unter der Kälte. Wir fragen sie, ob die Kälte ihr Werk sei. Sie erkennt uns nicht wieder und verneint. Ihre Fesseln seien vor Kälte gesprungen.

Offensichtlich hätte sie gar nicht mehr die Kraft, um uns etwas anzutun. Wir lassen uns versprechen, dass sie uns in Ruhe lässt und besiegeln dies durch einen Tropfen ihres Blutes. Kjaelnyr fängt den Tropfen in einem Taschentuch auf, welches er wegsteckt. Dann befreien wir sie, indem ich die eingefrorene Gittertür mit Tritten aufbreche.

Oben starten wir ein Feuer im Kamin. In den Händen von Joslin, die unter den Erfrorenen unserer Sippe sitzt, finden wir erneut einen Hahn. Kjaelnyr muss ihr die Finger brechen, um an den Hahn zu kommen.

Er will sie den Bestattungsriten entsprechend mit etwas Erde bedecken, doch sowohl ich als auch die Gusjak reden ihm das aus, da solch eine Handlung meinem Gefühl nach diese Realität *anerkennen* würde und dadurch wirklich(er) werden lassen könnte.

Die Hexe sagt, sie heiße **Akadra**.

Wir gehen begleitet von ihr zurück zur Tür. Mit ihrem Blut im Taschentuch verabschieden wir uns und kehren in den Gang mit den vier Türen zurück, während die Gusjak sich hinsetzt und die Augen schließt.

Die Schwärze aus der Höhle ist fort, ebenso wie der Satyr vor der Tür.

Wir gehen hinab zum Becken, um dort die Hähne zu installieren und zu benutzen. Sie lassen sich ohne große Mühen an dem bronzenen Becken montieren. Nahezu gleichzeitig drehen wir die Hähne auf und es läuft Blut in das Becken. In der Mitte des Beckens befindet sich ein Podest, welches offenbar mit dem Sinnspruch („Ehre haben viele“...) in Verbindung steht. Möglicherweise ist eine der Statuen als Gewicht gefragt, vermutlich eine wägende, in Verbindung mit „Verantwortung“.

Wägende Figuren unter den Statuen sind Justitia, Officium, Imputabilitas.

Wir wählen Officium – wohl auch Pflicht/Verantwortung – und stellen sie auf das Podest. Und die Tür öffnet sich. Dahinter ist ein „unmöglicher“ Raum – lebendig und mit Wänden aus schleimiger Haut. Es stinkt, ist warm, wir sehen hier und da Blutgefäße in den Wänden. Man hat den Eindruck in ein Organ zu hineinzugehen. Weiter innen finden wir zwei Schläuche, die aus der Decke kommen und auch dort wieder verschwinden. Wir beschließen die Schläuche zunächst nur abzuklemmen. Wir sehen nach, ob sich bei den Kristallkuppeln dadurch etwas verändert hat. Tatsächlich ist der Opa aufgestanden und schaut uns zornig an. Wir zerhauen die seitlichen Kristallkuppeln und befreien die Leute darunter, deren seltsam magischer Schlaf aber weiterhin anhält.

Als ich schließlich die Kuppel zerschlage, unter der sich Gereon und Elisa befinden, zerplatzt

sie spektakulär und wir finden uns in einem dunkel getäfelten Studierzimmer wieder. Dort sitzt der merkwürdige Satyr. Ein etwas durchscheinender Gereon steht neben ihm und starrt uns weiter böse an. Der Satyr schaut genervt und stöhnt, dass er uns zutiefst verachtet. Er greift in den geisterhaften Gereon, nimmt irgendwas aus ihm heraus, worauf dieser sich in eine Art Kugel verwandelt, welche er sodann aufschlürft. Er beklagt, er wollte den Körper des Mädchens und hätte ihn fast gehabt.

Auf unsere Frage nach seinem Namen sagt der Satyr, wir könnten ihn **Adrestos** nennen, Herr der Körper, getäuschter Liebhaber oder wie auch immer wir wollten. Es sei ihm gleich. Gereon sei nur eine Verbindung gewesen. Ich checke, ob ich meine Kräfte noch einsetzen kann und erzeuge etwas Wasser auf dem Schreibtisch voller Dokumente. Das funktioniert – zwar etwas schwach, aber dennoch. Der Satyr bemerkt es und blickt mich noch genervter an.

Er lässt erst mich und bald darauf uns beide in unseren Bewegungen einfrieren und erzählt, wir befänden uns in seinem Reich, wo er mit uns machen könne was er wolle. Dies ruft freilich unsere Gegenwehr wach. Ich versuche mir klar zu machen, dass sich alles nur in meinem Kopf abspielt, denn ich war soeben noch in einer Höhle. Und in meinem Kopf herrscht der Kerl nicht. Der Satyr muss sich offensichtlich anstrengen, als wir beide gegen ihn ankämpfen.

Kurz bevor wir es zu schaffen scheinen, taucht hinter ihm die Gusjak Hexe auf und schlitzt ihm eiskalt die Kehle durch. Sie erklärt trocken, dies sei ein Dämon gewesen.

Die Hexe sagt, der Ort werde ohne den Kerl nicht lange bestehen bleiben, da Typen wie dieser nicht „teilen würden“. Wir sollten daher schleunigst von hier abhauen.

Ich versichere mir erneut nur im Kopf hier zu sein und wir finden uns augenblicklich wieder im Turm. Alle anderen schlafen weiterhin. Die Gusjak steht vor uns, verabschiedet sich aber rasch und meint noch anerkennend, die Familien – um die elf Personen – wären ohne unser Eingreifen tot gewesen. Wir schleppen die Leute raus zu Grinsi. Der meint, wir seien ganze zwei Stunden weg gewesen, doch uns schien es wie Wochen oder Monate.

Nach und nach werden die Geretteten wach und wir begleiten sie zurück zum Gehöft. Dort lasse ich Kjaelnyr eine Geschichte zu ihrer Rettung erzählen und nicke nur, während er erzählt. Ich weiß, dass er ohnehin nicht dasselbe sagen würde wie ich und möchte so Unstimmigkeiten vermeiden. Er faselt irgendwas von einer Hexe, die sie alle verflucht und verschleppt habe und ich stöhne innerlich, da ich genau so etwas nicht erzählen wollte. Wir hätten sie befreit und die Hexe vertrieben. Sie greifen die Story auf und schmücken sie weiter aus, was mich dann wieder etwas beruhigt.

Nach zwei Tagen auf dem Hof machen wir uns auf den Rückweg. An den Fällern treffen wir wieder auf den Wassergeist, während Grinsi gerade schläft. Er schenkt uns jedem eine **Phiole mit metallendem Verschluss**. Sie enthält „**Ständige Frische**“. Man kann es trinken, mixen und sonst was damit machen. Uns wird klar, dass es **Prima Aqua** sein muss. Das ist eine Art Essenz von Wasser. Man kann damit Sachen ewig lange – über Menschenleben – haltbar machen. So etwas ist extrem nützlich und wertvoll.

An den Fällern tauche ich wieder ins Wasser und lasse mich von den zahllosen Wesen dort umspülen. Der Ort ist extrem friedvoll, selbst Tiere jagen sich hier nicht.

Wir sehen den Hondruk in der Ferne, als uns Jendokk begegnet. Er fragt wie es uns gegangen sei und wir sagen ihm, dass das eine lange Geschichte ist. Jendokk lädt uns ein seine Pilze zu genießen, was wir erneut gerne tun. Während Grinsi grinsend wegzudämmern scheint, schildern wir ihm alle unsere Erlebnisse.

Er wusste zwar, dass die Hexen menschlich sind, doch ändert dies oder das Verhalten der einen Hexe wohl wenig an seiner Einstellung ihnen gegenüber. Ich stimme ihm da völlig zu.

Jendokk mahnt uns, dass wir uns langsam überlegen müssten, was wir nun tun wollen. Unsere Zeit im Hondsrük näherte sich ihrem Ende. Es gibt zu viele gefährliche Seiten und wir benötigen dringend Verbündete bzw. müssten uns irgendwem anschließen, um nicht am Ende zwischen allen Parteien und ihren schwelenden Konflikten aufgerieben zu werden.

Ob dies noch vor dem zweiten Teil der Ausbildung und unserer Ausbildung beim Militär ratsam ist, weiß ich zwar nicht, aber ich beschließe darüber nachzudenken.