

Kurze Erläuterung der Zeitrechnung:

Gründung Vest Manajar/Sieg über den Drachen: 35 Jahre her (dh. ich bin 14 Jahre alt)

Usterbesiedelung: 48 Jahre her

Die Zeit im Hondsruk ist schnell vorbei und es geht bald auf den Herbst zu, die Temperaturen sinken bereits spürbar. In ein bis zwei Monden wird man möglicherweise nicht mehr reisen können. Daher ahnen wir, dass es nicht mehr lange dauern sollte, bis wir unsere Rückreise antreten müssen.

Wir saßen zuletzt bei Jendok und unterhielten uns über unsere Zukunft bzw. unsere Wünsche und Pläne. Dabei trat ein eklatanter Mangel an Plan und Ziel an den Tag. Eigentlich wissen weder Kjaelnyr noch ich was wir in unserer Zukunft machen oder mit wem wir uns verbünden möchten. Auch die Entscheidung zwischen Hart- und Weichlanden macht uns zu schaffen. Kjaelnyr sieht in den Hartlanden jedenfalls seine Heimat, und dennoch möchte er wenigstens gelegentlich in die Weichlande.

Wir wägen unsere Optionen ab.

Jendok erwähnt eine Kollegin in Uster, **Lili** (eigentlich **Landania**). Wenn wir mal nicht wissen wohin, sollen wir uns an sie wenden. Sie ist Druidin – und kann kochen.

Ich lasse mir von Jendok Tipps für die Feldküche geben. Er rät u.a. Gewürze in dünnes Leder einzurollen, da dieses gut trennt und einigermaßen frisch hält. Es lohne sich erst einmal zu lernen mit wenig Zutaten umzugehen, 5-6 verschiedene reichen da völlig. Wenn man diese gut beherrscht, solle man langsam mit weiteren Gewürzen aufbauen.

In medizinischer Hinsicht rät er u.a. Honig zu suchen, inklusive Waben. Er spricht auch darüber, welche Öle zu was taugen. In der Medizin rät er (aus Intuition wie er sagt) besonders zu Pflanzenöl.

Auf mein Interesse an Seefahrt hin erzählt Jendok etwas darüber, wer alles auf einem Schiff gebraucht werde. Je weiter die Reise, umso mehr Besatzung und Berufe seien notwendig.

Als ich über *Kartographie* als Beruf nachdenke, befinde ich meine Malkunst für passabel, doch verbesserungswürdig.

Ebenso brauche es Krieger, Putzleute,... Will man auf eine größere Fahrt oder eine richtige Expedition, muss man wohl erstmal ein paar kleinere Fahrten mitmachen.

Im weiteren Verlauf unseres mäandernden Gesprächs denken wir laut darüber nach, warum niemand über die Weichlande redet. Jendok erläutert, dass das mit den Umständen zusammenhängt. Erwachsene sprechen generell eher als Jugendliche darüber, Seefahrer u.a. Gruppen, die viel rumkommen zudem mehr als sesshafte Bauern. Es muss uns also nicht wundern, dass wir noch nicht viel darüber gehört haben.

Als wir überlegen, wann und wie wir uns aus dem Hondsruk verabschieden sollen, rät uns Jendok noch Grinsi aufzusuchen und geleitet uns zu ihm. Wir finden zunächst nur Janina, die uns verrät, dass Grinsi am Fluss ist um Wasser zu holen. Auf dem Weg zum Fluss beobachten wir eine Beerdigung. Im Hondsruk wickelt man Leichen in Tücher und steckt sie an einer Stelle weiter oben in einen Baum.

Auf dem Schwarzen Brett lesen wir, dass eine *Seuche auf den südlichen Hochebenen* eine halbe Schafsherde dahingerafft hat. Das ist ein paar Tage südlich von Uster bzw. Hochhaven/Tiefhaven.

Wir helfen Grinsi sein Wasser zurückzubringen und werden mit Essen belohnt. Grinsi sagt, man erwarte Stellan, Dina, Sjard und Smila, die mit einem Fuhrwagen herkommen sollen. Sie werden die Kinder da lassen und uns sowie irgendwelche Waren, das sie benötigen, zurückbringen.

Ich mache einige niedere Arbeiten, um mir **Schreibwerkzeug/Bleistifte** zu verdienen, weil man die hier natürlich besser bekommt als andernorts.

Anschließend gehen wir zu den EnTegelar, wo wir uns verschiedene Pfeilearten ansehen. Auch diese wird es nach unserer Schätzung hier zahlreicher geben und sie werden sicher leichter zu erwerben sein. Unsere Bögen sind zwar nach hiesigem Standard nichts Besonderes, aber andernorts – ferner vom Hondsrük – wären es ziemlich gute Geräte.

Jinno EnTegelar, ein Typ mit weißblondem Topfhaarschnitt, wird uns als der richtige Mann für unsere Wünsche aufgezeigt. Er bringt uns zu einem langen Schuppen, welcher voller Regale mit Bögen und Pfeilen ist. Dort erläutert er, dass gute Langbögen aus einem Stück bestehen müssen. Verleimte oder genagelte Bögen unterscheidet man auch, jeder findet was anderes toll. Er meint, sowohl die besten als auch die schlechtesten Bögen seien Langbögen. Diese ungewöhnliche Einsicht erläutert er uns mit verschiedenen Dingen wie Holzeinschlüssen etc. Man kann beim Bau ebensoviel richtig wie viel falsch machen. Die Unterschiede bei Bauart und Holz sind riesig und teilweise recht kompliziert.

Jinno erklärt, zusammengesetzte Bögen müssen in Kisten gelagrt werden. Alles andere sei Mumpitz. Die einzig richtige Methode der Befestigung in diesem Kontext sei mit Nut und Feder, dann Hülse drüber und verschrauben. Aber zerlegbare Bögen seien fast nie so gut wie volle Bögen, wenn sie nicht recht besonders gefertigt sind. Mit „besonders“ meint er nach meiner Einschätzung „magisch“.

Er zeigt uns ein sehr edles Stück, das aus speziell geschnittenem Holz gefertigt wurde, welches die Jahresringe erkennen lässt. Das Teil besteht aus Glanzholz, welches dem Namen getreu latent leuchtet.

Bei den Pfeilen geht er auch auf Holzarten ein. Er erläutert die Wellenbewegung eines fliegenden Pfeiles.

Ich soll mich bei **Latte** oder **Killer** melden und morgen und in 3 Tagen für Jinno einige Arbeiten übernehmen (Tae knüpfen, fegen). Dafür überlässt er mir einen **Alarmpfeil**.

Als Stellan endlich eintrifft, erzählt er von einer beschwerlichen Reise. Zuhause sei Arod ganze zwei Wochen lang krank gewesen.

Svartkjiel habe komischen Besuch gehabt, irgendwelche sehr seltsamen Leute.

Von Stellan erfahren wir bei einer Gelegenheit, dass man sich auf den Hochebenen mit Tieren und Steinkreisen schütze, wo wir Pallisaden errichten.

Zum Hondsrük sagt er, man brauche dort Getreide u.ä. Anbauprodukte, die es dort nicht gibt bzw. geben kann. Sie sind darum im Hondsrük eine gute Währung.

Nach wenigen Tagen treten wir gemeinsam mit Stellan und Dina den Rückweg an. Nach einem Tag erreichen wir den abgestellten Wagen und laden die zuvor geschleppten Rucksäcke mit Rinde dort auf. Doch auch mit dem Wagen ist der Weg beschwerlich, denn es ist bereits kalt und nass. Ich behalte die Umgebung gut im Auge, da wir auf dem Hinweg ja schon Ärger hatten.

Kjaelnyr versucht sich autodidaktisch die Kunst des Bogenfischens beizubringen, ich hingegen die des **Kartographierens**. Meine Fortschritte sind erwartungsgemäß durchwachsen, insbesondere, da ich mit dem Maßstab hadere.

In seiner Nachtwache riecht Kjaelnyr etwas Seltsames, ähnlich Ozon. Auch in meiner Wache rieche ich was und sehe einen seltsam pulsierenden Lichtstreifen. Dennoch kann ich die Quelle des Lichts nicht ausmachen. Es erinnert mich zunächst an die Luftlande. Im Morgengrauen rieche ich es wieder, sogar noch stärker. Nun erinnert es mich irgendwie an Chuck bzw. die Mächte.

Mit Erlaubnis von Stellan sehe ich mir das Phänomen aus der Nähe an. Es enpuppt sich als ein Gebiet von rund 4 x 5 Metern, in welchem seltsame Lichtblitze auftauchen. Sie scheinen jedoch nicht in einer erkennbaren Weise mit den Hartlanden zu interagieren. Daher wende ich mich nach einer Weile ab. Auch Kjaelnyr sieht sich das Phänomen anschließend kurz an.

Im Verlaufe des weiteren Weges treffen wir wieder auf Rada und kehren bei ihr ein. Als die anderen schlafen, sprechen wir mit ihr über das am Fluss beobachtete Phänomen. Sie kennt es bereits seit 2 Jahren. Sie meint, die Geister/der Geist des Flusses kenne es auch nicht.

Offenbar hat ein gewisser **Dal JorMordian** sich die Sache im Namen des Grafen schon angesehen. Sie verrät uns, was er ihr gesagt hat, weil sie den Eindruck hat, wir sollten das wissen. Das hängt mit ihrer Gabe zusammen, die sie erkennen lässt, *was jemand braucht*.

Sie warnt uns, dass dieses Wissen früher oder später Folgen haben wird. Es sei kein Gespräch im eigentlichen Sinne gewesen, der JorMordian habe mehr in seinen Weinbecher hinein gesprochen, also mehr zu sich selbst. Ungewöhnlich war, dass er keinen Virst als Beschützer dabei hatte.

Als er bereits etwas getrunken hatte, sagte er, *die Sterne drehen sich schneller*. Centaurus A drehe zu schnell. Das könne aber nicht sein, denn es gäbe keinen Grund. Er habe erwogen, es könnte kaltes Gas sein. Auch kalten Staub hat er in Betracht gezogen. Dann dachte er an einen Braunen Zwerg. Schließlich befand er all das für Unzutreffend. Daher überlege er nun, ob die Welt „nur Energie fängt“ oder auch „Informationen“.

Kjaelnyr berichtet, Dal habe erkannt, dass **irgendwann in der Vergangenheit ein fundamentales Gesetz missachtet worden sei**.

Dal ging anschließend entweder weiter in den Süden oder in die Jagahalla. Ich frage Rada, was sie glaubt, welches Gesetz missachtet worden sei.

Sie holt ein Bild hervor und wirft Licht darauf. Alles wird deutlicher und farbiger, was sie mit den Weichlanden vergleicht. Für sie war es dort eindrücklicher, wenn man den anfänglichen Nebel überwunden hat. Sie hat nun das Gefühl, als fehle irgendetwas in unserer Welt.

Da mich dies an unsere Reise mit Chuck und die dort erstmal richtig erblickte Sonne erinnert, möchte ich sie gerne an dieser Erfahrung teilhaben lassen und überlege eine Weile, wie ich ihr das Erlebte am besten vermitteln könnte. Schließlich erzähle ich ihr unter Aufbringung all meiner Kunst von der sonnigen Welt, die uns Chuck gezeigt hatte.

Als ich ende, wischt sie sich eine Träne weg. Was sie in meiner Erzählung „gesehen“ habe sei wahrhaftig das, was fehlte. Farbe, direktes Licht – und ohne dass sie es aussprechen müsste, weiß ich, dass sie die Sonne meint.

Nach einiger Debatte über Allerlei legen wir uns schließlich hin um zu schlafen.

Am folgenden Tag machen wir uns auf den Weg und kommen bis zum Fuß der Berge zwischen den Kongregationen. Dort betreten wir einen dunklen Tannenwald. Von unserer Seite ist der Anstieg nicht so hoch wie es der Abstieg auf der anderen Seite sein wird.

Nach einer Weile erreichen wir die Jagahalla, wo wir erwartungsgemäß auf einige Reisende treffen. **Jens Wirdogh** tritt uns entgegen. Auch ein Vemaja-Priester namens **Daedalus** sei zugegen, doch wir sehen ihn noch nicht. Ferner sei ein älteres Ehepaar da, **Lilian** und **Dordach**. Sie haben etwas mit der Verteilung von Waren zu tun. Wir begegnen ihnen bald und er ist größer sowie etwas ungeschlacht. Beide sitzen zusammen, schreiben auf Schiefertafeln und berechnen irgendwelche Getreideverteilungen. Die Ergebnisse notieren sie in einem kleinen *Buch*. Sie sind wohl schon ein paar Tage hier.

Jens erzählt, eine Karawane sei da gewesen. Ein Händler habe ein Getränk auf den Tisch gestellt, knallsüß und lecker, welches sogar der Gottkaiser von Jalpur höchstselbst konsumiere.

Am Feuer treffen wir bald auf den Vemaja Priester Daedalus. Wir setzen uns zu ihm und tauschen uns aus. Er sieht ähnlich asketisch aus wie sein Kollege Simon, den wir bei unserer Sippe mal kennenlernten.

Er verrät, er wolle eine Flöte von den VanVales erwerben. Natürlich teilt er seine Weisheit mit uns und verwickelt Kjaelnyr schnell in ein Gespräch über die Grundsätze seines Glaubens. Da sich der Vemaja-Glaube mit Vernunft und im Grunde auch mit Gesetzmäßigkeiten befasst, fasziniert dies Kjaelnyr sehr.

Er erzählt von den Aufzeichnungen der Vemaja Priester, die in der **Halle der Goldenen Knochen** für jeden einzusehen sind. Wo die Halle ist, kann man nicht so einfach sagen, da sie sich bewegt. Normalerweise ist sie in Vestmanajar.

Er kenne viele **Geschichten**, über Rostes und andere. Er erzählt uns eine ziemlich wirre:

Ein Typ zündet am Tag eine Laterne an und ruft er suche Gott. Andere, weniger Gläubige, verspotten ihn. Der Gläubige sagt, er und sie hätten ihn getötet. Sie hätten die Sonne von der Erde losgekettet. Wohin bewegen wir uns? Fort von allen Sonnen? Stürzen wir nun? Wenn ja – wohin? Durch leeren Raum und ins Unendliche? Haucht uns nicht der leere Raum an? Ist es nicht kälter geworden? Riechen wir nichts von der göttlichen Verwesung? Ja, auch Götter verwesen.

Ist nicht diese Tat zu groß für uns? Wie trösten wir uns, wir Mörder? Wer solle uns leutern, welches Wasser uns reinigen?

Schließlich zerschmettert er seine Laterne und meint er sei zu früh. Es brauche noch Zeit, die Tat sei noch nicht lange genug her.

Diese Geschichte habe er auswendig lernen müssen und es würden stets neue Fragen dazu gestellt.

Diese seltsame Geschichte spielt auf zahlreiche Dinge an, über die wir gerade in den letzten

Tagen gesprochen und nachgedacht haben. Unsere Gespräche drehten sich häufig um den Unterschied zwischen der einmal erblickten sonnigen Welt und unserer, dem zerbrochenen Mond und das gebrochene Gesetz. Einmal ziehe ich sogar in Betracht, ob es vielleicht damit zusammenhängt, was ich mal zu Vesthendrek gehört habe. Er soll einer Ahnin den Segen geraubt haben...

Kjaelnyrs Mundwerk hat inzwischen schon wieder auf Autopilot geschaltet und er redet recht offen von verschiedenen Wahrheiten in der Geschichte und ähnlichem. Er zieht erneut Aufmerksamkeit von einem Fremden auf sich, was mich verärgert. Doch ich zeige es nicht.

Ich frage Daedalus, wer eigentlich der erste Priester Vemajas war. Er meint, nach allem was man wisse sei es vermutlich eine Frau gewesen. Doch sie habe ihren Namen tilgen lassen, ebenso wie der ihr nachfolgende zweite Priester. Dadurch wollten sie verhindern, dass sie irgendwann als Gottheit verehrt werden.

Am folgenden Tag reisen wir weiter und erreichen bald darauf unsere Sippe. Dort bleiben wir nur recht kurz und ziehen danach über Uster zu den Hochebenen.

Hier wird ein Zeitraffer eingeschaltet und wir überfliegen die Ereignisse.

Die Spieler können selber etwas zu dieser Zeit schreiben. Dazu erhalten wir einige Hinweise:

Uster ist von Palisaden umzäunt, es gibt mehrere Straßen. Es gibt Trassen in alle Himmelsrichtungen. Ebenso gibt es mehrere Seen in Steinmulden. In Uster leben 400 - 500 Leute, im Frühling weniger als im Winter. Im Winter ist Uster eher mäßig interessant.

Auf den Hochebenen werden wir in der Versorgung von Tieren und in der Jagd ausgebildet. Die gestorbenen Schafe sind wohl einer Sabotage zum Opfer gefallen.

Diesbezüglich könnten wir zwar in unseren Geschichten investigieren und möglicherweise einige Indizien finden, hart- und weichländisch, aber wir würden das Verbrechen nicht lösen.

Wir verbringen etwa ein Jahr dort. Die Umgebung ähnelt Irland ein wenig.

Gehöfte finden sich einige, es gibt auch einen Hochebenen-Than.

Wichtig ist die Betonung, ob erst der Job gelernt wird mit allen mondänen Anteilen – also Umgang mit Tieren etc. – oder ob wir etwas anderes tun. Die Zeit beim Militär wird wieder ausgespielt.

Es sollte erwähnt werden, dass Rokbur eine ordentliche Narbe von einem Beil-Hieb auf dem Nasenrücken hat (Arendal).

Kalos der Vielgewandete wäre eine mögliche Wahl als Patron. Er ist vermutlich ein uralter Edler und eine Inkarnation des Wissens und der Geschichte.