

### 35. Jahr der Vesthendrek-Zeit, 48. Jahr der Usterbesiedlung

Nachdem Kjaelnyr und ich rund eine Woche bei unserer Sippe verbracht haben, ziehen wir unter Umgehung von Uster weiter zu den Hochebenen. Die Hochebenen liegen südlich, Uster Süd-Südöstlich. Bevor wir Uster passieren, gehen wir über eine sehr lange Bogenbrücke, die sich über einen unergründlich tiefen Riss in der Landschaft wölbt, welcher sich westlich und weiter nach Süden fortsetzt. Wir ziehen in einiger Entfernung an der Stadt vorbei und erreichen schließlich ein komplexes Aufzugssystem zu den Hochebenen, über welches Personen und Waren hinaufbefördert werden. Die Landschaft wirkt insgesamt zerrissen, wie wir es schon von Hoch- und Tiefhaven kennen.

Ich denke nicht zum ersten Mal darüber nach, wie es eigentlich zu der zweiten Zeitrechnung mit Vesthendrek kam. Er hat 13 Jahre nach der Usterbesiedlung die vier großen Städte geeint und eine Bedrohung abgewehrt. Diese soll aus dem Süden gekommen sein, in Form von Jalpur, Drachen und anderen Schrecken. Ob Vesthendrek selber nun ein *Angreifer* oder *Verteidiger* war, scheint mir nach den Erzählungen tatsächlich offen. Der Sieger schreibt schließlich die Geschichte. Es wäre nach den wenigen Fakten ebenso vorstellbar, dass er die Gefahr aus dem Süden anführte und anschließend zum Herrscher wurde.

Nach meiner Ausbildung bei den Bauern auf den Hochebenen soll ich irgendwo noch eine weitere Station ableisten, möglicherweise Uster oder Hochhaven, wo ich mehr über das Geschichtenerzählen lernen soll.

Ich habe inzwischen ein halbes Jahr auf einem Hof verbracht. Die Felder werden von Kanälen durchzogen, die zugleich als Barriere zu dienen scheinen. Die Tiere meiden sie. Das Wasser darin soll *besungen* sein. Es ist wohl ähnlich magisch wie unsere hölzernen Palisaden.

Auf den Hochebenen gibt es eine Art Dorfzentrum, um welches einzelne Gehöfte ungleichmäßig weit entfernt angesiedelt sind. Insgesamt hat die Siedlung einen Durchmesser von ca. 20km. Die Kanäle laufen kreuz und quer laufen, keinesfalls gleichmäßig, sondern der Landschaft angepasst, zwischen den Höfen und dem Zentrum und schützen die einzelnen Behausungen. Zu meinen Arbeiten gehört das Reinigen der Kanäle, das Pflügen der Felder und etliche weitere Arbeiten. Ich lerne das Lagern von Waren und Getreide, die Aussaat und die Bewässerung der Felder. Auch über das Lokalisieren von Wasser und andere praktische Dinge lerne ich einiges.

Man verehrt die Ahnen hier häufig durch Stelen auf ihren jeweiligen Lieblingsfeldern. Solche Stelen sind teils aus Holz, teils aus Stein oder auch aus anderen Materialien gefertigt. Sie haben ein eigene Art Magie und laden geradezu zum Verweilen und Sinnieren ein.

Die Toten werden hier übrigens beerdigt, während sie bei uns in den See gegeben werden. Im Hondruk schließt man sie nach meinem Wissen in die Bäume und in der Umgebung von Hoch- und Tiefhaven entlässt man sie ins Meer.

Als ich nach einem halben Jahr wieder zurück **zur Sippe komme**, ist es bereits Winter.

Ich habe inzwischen gelernt, dass **jeder Sinn magisch erweitert werden kann**, nicht nur die Sicht.

Außerdem bemerke ich, dass die Nähe meiner Adoptivschwestern **Osrund** und **Fina**, um welche ich mich kümmern soll, mir ein gewisses Maß an Stabilität beschert. Fina zeigt

inzwischen langsam ihr Talent. Es scheint, als könne sie mit Tieren sprechen oder sie zumindest verstehen.

Man bringt mich inzwischen auch nicht mehr in der Junghalle unter, sondern in der Hütte von Jengwar und Lea. Jengwar verhält sich mir gegenüber freundlich und positiv.

Judith und Angwar hatten neben einer Hütte im Dorf noch zwei weitere Hütten, eine am Moor und eine im Gebirge. Letztere habe ich noch nie gesehen.

**Info:** Die Waffen aus Kurns Kammer sind dort geblieben, die vom Baruch mussten wir im Hondruk abgeben.

Ich versuche einen **Alarmpfeil** zu basteln. Es dauert ganze drei Abende und er ist nicht ganz so laut wie das Original, aber es gelingt mir und ich bin zufrieden.

Als ich den Spezialpfeil mal in einen Stein schießen will, gelingt das nicht. Es lag wohl eher an einer Fähigkeit der Schützin.

Eines Abends, als nur ich alleine noch in der Lebhalle sitze, vernehme ich einen *Ruf*. Mir kommt der Rufende nicht unbekannt vor, irgendwie schwingt darin der Name „**Kyria**“ mit. Ich gehe auf einen Palisadenturm hinauf und sehe mich von dort aus um. In einiger Entfernung sind zwei Silhouetten zu erkennen, die vor einer kleinen Lichtquelle stehen, möglicherweise einer Laterne. Eine Figur ist etwas größer, offenkundig ein Mann. Es scheinen Eskajot Virst und Java zu sein, die wir mal auf dem Rückweg von den Skorn zur Sippe kennengelernt hatten, als sie gerade von Slat angegriffen wurden.

Ich schnappe mir meinen Bogen und mache mich auf den Weg zu ihnen, ohne die anderen in der Siedlung zu wecken. Java war damals auf einer Queste. Sie trug eine Augenbinde, die sie inzwischen abgelegt zu haben scheint. Sie erscheint mir auch sonst verändert, selbstbewusster. Der Ruf kam augenscheinlich von ihr und sie hat einen anderen Namen angenommen. Ihre Gewänder sind nun auch nicht mehr blassgrau, sondern grün.

Sie möchte mir ein „inoffizielles“ Angebot machen. Sie bietet Bürgen für die Wahrhaftigkeit dieses Angebots an. Da sie aber bereits die Grußformel aufgesagt hat (Freund spricht Freund, kein Lug etc.) und sagt, dass es ein Angebot aus Richtung des Grafen ist, welches dem Wohle von Uster diene, verzichte ich darauf. Sie könne mich darin unterweisen, eine *Verbindung in die weichen Lande zu schaffen*. Dazu müsste ich allerdings meinen Körper relativ schutzlos zurücklassen. Beim ersten Mal sei der Weg zudem durchaus gefährlich.

Als ich nach der Gegenleistung frage, meint sie man wolle, dass ich mich nicht *gegen* Uster stelle. Im Idealfall soll ich mich für Uster einbringen, wobei mir das nicht in Form einer Obligation auferlegt wird.

Ihr Kybenetiker-Kollege **York**, der Sohn von Joslin, hat wohl erwähnt, dass es sich lohnen könnte mir das Angebot zu machen.

Kyria hält den Nebel für eine Arte bewusstes Wesen, vielleicht eine Gottheit. Das gehört womöglich zum „Glauben“ der Kyberneten. Als ich sie nach dem genaueren Inhalt ihres Glaubens frage, beschreibt sie diesen als den Versuch mit dem Bewusstsein so weit in Einklang zu kommen, dass sie tun könne, was sie tun müsse.

Ihr Angebot finde ich verlockend und nehme es gerne an. Zur Umsetzung müssen wir wohl zu einem Portal und sie möchte, dass ich sie zu einem solchen führe. Vielleicht ist das Verraten eines Portals auch eine Art Gegenleistung, denke ich mir.

Mir schwebt das Portal beim Turm vor, doch bevor ich es sagen kann, bestätigt sie, dass sie das Portal bei den Skorn kennt. Sie war nie dort, hat aber davon erfahren.

Da es also nicht viel zu verraten bzw. verlieren gibt, verabreden wir, dass ich sie offiziell als Scout in die Sümpfe begleiten soll, weil ich diese ja bereits kenne. Sie werden die Ahnin um einen Führer in die Sümpfe bitten und hoffen, dass man mich schicken wird. Svartkjiel, der sich am besten dort auskennt, ist irgendwo im Moor und wäre nicht vor ein paar Tagen verfügbar. Kjaelnyr ist ausbildungsbedingt gar nicht zugegen. Sonst wüsste ich nicht, wer aus der Sippe schon dort gewesen wäre. Ich schlage vor, dass sie in die Palisade kommen und dort nächtigen. Das finden sie akzeptabel. Ich gehe zuerst zurück, damit unser nächtliches Treffen inoffiziell bleibt. Ihnen ist scheinbar bewusst, dass ich meine Fähigkeiten nicht offen zeigen möchte. Sie werden bei ihrem Eintreffen offen von der Ahnin begrüßt und erhalten ein Lager.

Ich werde am nächsten Morgen zur Halle gerufen. Die Ahnin und Kyria besiegeln einen Handel darüber, dass ich die beiden begleiten soll. Der Virst und die Ahnen reichen sich darauf die Hände und ich sehe Kraft aus der Schärpe in die Hand laufen, beim Virst dagegen durch einen Ring am Mittelfinger in die Handinnenfläche. Ich bemerke an seiner anderen Hand, also der Linken, zwei weitere Ringe (kleiner und Ringfinger). In all seinen Ringen nehme ich Kraft wahr.

Joslin spricht noch alleine mit mir und warnt mich auf der Hut zu sein. Sie sagt mir, sie sehe eher den Than als ihren Lehnsherren an, nicht den Graf, mit dem man im Grunde wenig zu tun habe. Ich soll mir keine Versprechungen abringen lassen, man sei an mir interessiert.

Unsere Reise verläuft sehr ruhig, fast still. Ich bin das gar nicht gewohnt, weil Kjaelnyr sonst sehr viel redet.

An Eskajot erkenne ich bei näherer Betrachtung neben den Ringen noch den Säbel und seine Uniformknöpfe als magisch. Im Gepäck sind sicher noch mehr magische Dinge. Eskajot erzählt später, der Säbel könne brennen und bleibe stets scharf. Er sei keine Standard-Waffe, sondern er habe sie zu einem hohen Preis bei einer Karawane erworben. Eskajot kommt wohl von den Wafrudnir. Er ist 26 und gelangte gleich mit 16 zu den Virst, die einen Vorbehalt geäußert hatten. Das Training dort sei härter als die Militärausbildung und dauere quasi weiterhin an. Er sei also streng genommen noch immer nicht damit fertig. Bei Kyria erkenne ich den Mantel als magisch. Zudem hat sie verschiedene Beutel mit Kräutern.

Als ich von dem Slat spreche, der bei dem Angriff auf unsere Sippe nahe der Palisade im Boden zurückgeblieben ist, erklärt Eskajot, die **Beseelung** dauere nicht so lange an. Ist sie abgeklungen, seien sie nur noch schwarzes Eis. Meist dauert die Beseelung nur einen Tag oder allenfalls ein paar Tage.

Sie werden wohl von **schwarzen Beschwörern** und anderen erschaffen, die sich gerne in den Weichlanden – oder in weichen Schatten – verbergen.

Kyria erzählt etwas von den unterschiedlichen Berufen, die Kybernetiker ergreifen. Nicht alle fahren zur See, sondern nur diejenigen, die auch mit Stress sehr gut klarkommen. Manche

werden auch Kartographen oder bekleiden andere Stellungen, welche von ihren Fähigkeiten profitieren.

Als wir uns den Skorn nähern, taucht in der Entfernung ein Fenriswolf auf, der parallel zu uns läuft und uns so „begleitet“.

Irgendwann erreichen wir die eingefallene Palisade der Skorn. Kyria sieht sich den alten Baum der Sippe näher an und bestätigt, dass er noch lebt.

Ich erkenne – auch weil ich jetzt Piet kenne – dass die Wölfe Konstrukte sind. Erneut fällt mir auf, dass sie Pfotenabdrücke aus Eis hinterlassen. Sie ziehen die Wärme aus der Umgebung.

Meine Begleiter müssen das Rätsel selber lösen und schaffen das auch nach einiger Zeit. In dem dahinterliegenden Raum, der nun aufgeräumter wirkt, treffen wir auf Malwig, der mich höflich begrüßt. Java stellt sich Malwig als „**Lady Kyria**“ vor.

Malwig verspricht uns Sicherheit an diesem Ort und begrüßt mich von Kurn.

Als der Virst sich vorstellt, wird klar, dass die Beziehung zwischen dem Grafen und Kurn angespannt und schwierig ist. Er erhält im Gegensatz zu Kyria und mir nur ein befristetes Aufenthaltsrecht von 3 Tagen.

Malwig betont ihnen gegenüber und sehr zu meiner Überraschung, ich sei der *Verwalter* dieses Raumes [Hintergrund  *Holding*].

Wir erhalten Kaffee und in Butter geschwenktes Gebäck.

Java/Kyria fragt, ob man hinter der Tür gegenüber des Eingangsportals in ein *Gewölbe* komme. Mit dieser Bezeichnung scheint sie etwas Bestimmtes zu beschreiben, doch ich kenne den Begriff in diesem Kontext nicht. Malwig meint, es sei mehr ein *Treppenhaus*, allerdings mit Abgängen. Man könne auch *Foyer* dazu sagen. Nun weiß ich nicht mehr, ob sie gerade mit Fachbegriffen fachsimpeln oder wörtlich meinen, was sie sagen...

Ich lerne, dass Bedürfnis und Dringlichkeit helfen Orte in diesem Gewölbe zu finden. Die Nebelgrenze ist eine Möglichkeit, aber gefährlich.

Meine Begleitung legt sich etwas hin, um sich auszuruhen. Ich lese das Buch „Rostes bei Kalos“, welches sich als sehr verwirrend erweist. Daraus nehme ich u.a. folgende Infos mit:

Rostes ist eingangs gefangen bei den Arebati. Er spricht von Stammeschamanen, Ritualen des Werdens und ähnlichem Zeug. Er sei gefesselt, werde mit gereinigten Speisen gefüttert, jedoch immer weniger, bis er irgendwann nichts mehr bekommt. Er hänge in goldenen Ketten. Dann erinnere er sich an die weisen Worte des Kalos und die Erzählung wechselt zu seiner Begegnung mit diesem. Er spricht mit Kalos in einer Art Kaminzimmer und hat von diesem ein Getränk erhalten.

Kalos erzählt, die Schädel von getöteten Gegnern, welche am Kamin-Sims (oder irgendwo dort) ausgestellt seien, brächten ihm Glück. Kalos wird als großer Magus/Zauberer beschrieben, seine Frau heiße **Lasana**. Kalos meint, Magie sei ein Strudel unerklärlicher Veränderung. Er sagt dies in Bezug auf mondbeschienene Getränke?! Es ist schwer ihrer Unterhaltung auch nur ansatzweise zu folgen...hat Kalos Rostes vergiftet? Oder doch nicht? Die Erzählung ist komplett wirr. Es wird ein Gott des Feuers erwähnt, ein grausamer Feind

der Sonnen. Ich höre, dass Rostes Mentor wohl **Tresigur** war.

Der große **Emelin Anestos** forderte Kalos einst zum Rätselkampf. Ein **Engel** habe seine schützende Hand über dessen Haupt gehalten. Kalos habe Emelin zugesagt ihm bei der Thronbesteigung zu helfen. Bei **Aman**, dem Einen...

Kalos sagt, er könnte Rostes nicht töten. Er sei nicht so ein gewaltiger Magus, sei ja sogar aus dem Rat „entfernt“ worden. Das sei ihm aber egal. Sie nennen ihn einen „kleinen Verräter“. Sollen doch ohne ihn klarkommen, meint er dazu.

Rostes erwähnt, er verlasse heute den **Stamm der Ratte**. Er erwähnt auch seinen Gefährten **Esteban**. Ist das ein Esel?!?

Malwig nennt Rostes auf meine Frage hin einen **Suchenden**. Er wisse nicht, ob es ihn wirklich gab, geht aber davon aus. Rostes sei eine Art Schelm, er wird mal Weber, mal Norn, mal sonst was genannt.

Malwig meint, der Rat, von dem Kalos spricht, müsste der **Rat von Amealia** sein. Der inzwischen erwachte Eskajot ergänzt, diese Geschichten seien alt.

Ich unterhalte mich das erste Mal etwas länger mit ihm und er scheint ein ganz umgänglicher Typ zu sein. Er erzählt mehr von seiner Ausbildung dort und noch von so manchem anderen.

Ich weise ihn darauf hin, dass die Angebote der Bürgen wenig vertrauenserweckend waren, eher erschreckend. Denn es ist schon überraschend, was man alles über mich zu wissen scheint.

Er erklärt das ein wenig. Ein Jormordian hat Virst erzählt, wer für sie mir gegenüber bürgen könnte. Er legt mir Dinge von Jolm, Rada und Linder Kemm vor, welche beweisen sollen, dass ich dem Virst und der Kybernetin trauen könne. Die Jormordian nennen diesen Zauber *Schicksalssuche*.

Der Virst erklärt weiter, man nenne solche wie uns *Befähigte*. Das sei er auch gewesen, bevor er ein Virst wurde. Man führe quasi Buch über uns. Ich vergleiche das damit, dass der Graf wohl seine Ressourcen (und was ich nicht sage: mögliche Gefahren) im Blick behalten möchte.

Wir reden über die unklare Vergangenheit und Eskajot erzählt, dass man zurzeit Vesthendrek 0 einander deutlich mehr misstraute bzw. übervorteilte. Nun sei man wesentlich geeinter.