

Ich erwache auf einer Couch, vor mir steht eine feine Porzellantasse mit grünem Tee, komplett mit Untertasse und Löffelchen. Kyria und Eskajot befinden sich mit mir im Haus des Kurn.

Eskajot, der die Gepflogenheiten der Weichländer etwas besser kennt, erklärt, dass mein Gastrecht bei Kurn nach seiner Einschätzung exklusiv sei. Soll heißen, kein anderer säße plötzlich in den mir gewährten Räumlichkeiten. Das Gastrecht sei vermutlich auch zeitlich unbegrenzt. Da ich Kjaelnyr im Zusammenhang mit diesem Ort nicht erwähnt habe, bezieht er ihn nicht in seine Überlegungen mit ein.

Er erläutert, dass unsere Herkunft als Hartländer ein wenig aus uns *herausfließt*, was die Umgebung beeinflusse. Aus diesem Grund kündigt man sich auch über Dinge wie die Schalen, in welchen man beim Betreten mancher Häuser etc. seine Affinitäten anzeigt, höflich an. Man erklärt seine Zugehörigkeit und die Tagesphase, der man folgt. Auch halbverschattet, verschattet etc. teilt man dort üblicherweise mit. Das macht die eigene Präsenz für andere etwas *handhabbarer*.

Es ist vergleichbar mit den Floskeln, die man beim Besuch einer anderen Sippe austauscht. Oder mit dem „Ruf“, mit dem man sich ankündigt.

Als ich etwas wehmütig die halb zerstörte Schrift zu Vesthendrek und dem Diebstahl des Segens ansehe, meint Eskajot, eine *Akathena* (Gruppe von Schriftgelehrte des Grafen) könnte die Schrift vermutlich wiederherstellen.

Eskajot erklärt weiter, dass man für einen Weg durch die weichen Lande eine Verbindung (ein „Seil“) in die beiden anderen Welten, also die Hartlande und die Luftlande, benötige. Die Hartlande seien aufgrund meiner Herkunft ohnehin mit mir verbunden. Bei den Luftlanden benötige ich dagegen eine Verbindung.

Schließlich erwacht Kyria. Sie erklärt mir das Ziel unserer Übung – ich soll lernen einen Übergang in die Weichlande zu erschaffen, Wege zu finden, ihnen zu folgen etc.

Bei meiner Reise in die Luftlande, wo ich zuerst hingelangen muss, bleibt mein Körper – anders als bei einer Reise in die Weichlande – zurück. Sie erwähnt, dass es an manchen Stellen vermutlich nicht möglich sein wird in die Weichlande zu wechseln.

Um mein Verständnis zu schulen, zeigt sie mir ein auf ihrer Handfläche tanzendes Viereck aus Licht, welches sie mit den Fingern umformt zu verschiedenen anderen Mehrecken und schließlich zu einem Kreis. Sie nennt das eine *Mannigfaltigkeit*. Davon gäbe es viele in den Luftlanden.

Anschließend demonstriert sie das mit dreidimensionalen Formen. Die Sache bleibt identisch in ihrer Idee, doch die Form ändert sich. Die Essenz bleibt erhalten.

Die Dinge sind unbegrenzt – scheinbar. Zumindest kommen sie uns oft so vor. Man denke an eine riesige Kugel, um die man herumläuft wie auf flachem Boden (wie ein Planet). Es kommt einem unbegrenzt vor, doch die Kugel ist endlich.

Man stößt in den Luftlanden auf verschiedenste solcher Mannigfaltigkeiten.

Kyria erklärt weiter, ihre Leute sprächen mehr über *Phasen* als über Zeit, wobei sie auf den genauen Unterschied nicht näher eingeht.

Der Nexus durchziehe alle Lande. Er ist natürlich gefährlich, weil sein Sog alles zerreit. Was man zerreit, kann man aber auch umgestalten. Um beispielsweise aus einer einzelnen (Mannigfaltigkeits-)Kugel ein ganzes Service zu formen, statt nur einer einzelnen Tasse, msste man diese zuerst zerreien.

Fr den Anfang bentigt man ein „Seil“, also eine Art Verbindung, spter kann man solche vielleicht „finden“, „leihen“ usw.

Viele Dinge seien in den Luftlanden zu komplex, man msse sie daher zur Erklrung vereinfachen. Das Seil knnte man auch eine Linie nennen. Faktisch knnte es alles sein, ein Gegenstand, eine Person oder ein Tier.

Ich denke an Zephyr, meinen Schemen aus den Luftlanden, welcher nun als Ttowierung mit mir verbunden ist. Seine weiteren Namen waren Falke (Weichland) und Spark (Luftlande).

Kyria erlutert weiter, man bentige fr die Reise durch die Luftlande einen Hter fr den Krper, der einen vor Gefahren fr den zurckgelassenen Krper warnen knne. Auerdem bentige ich zuerst eine Art Plattform, die mich in den Luftlanden „stehen“ lsst.

Bevor es losgehen kann, geht Kyria zunchst zur Schale und kndigt sich hflich an, bevor wir uns ins Treppenhaus begeben.

Kyria macht ihr Zeichen bei Lichtem Schimmer und weist mir mich ebenfalls vorzustellen.

Ich mache mein Zeichen beim Finsterdunkel.

Sie erklrt mir noch ein wenig mehr zum von mir gesuchten Seil/ Linie/ Anker. Den Gegenstand, den ich suche, kann ich stehlen, erhandeln, mitnehmen, selber gestalten – ganz egal.

Zunchst bentige ich aber eine Landeplattform, etwas in den Luftlanden, wo ich ankomme.

Wir gehen in den Gang beim Treppenhaus. Sie fhrt mich um ein paar Ecken bis zu einer Stelle, wo pltzlich ein Glimmen zu sehen ist, hinter welchem der Nebel wabert. Das Glimmen geht quasi von den Rndern des Nebels aus.

Ich setze mich einen Meter davor hin und versuche zunchst einmal zu meditieren. Mein Zeitgefhl geht mir verloren. Kyria erklrt, dass ich die passende Krperhaltung selber finden solle, stehend, liegend, sitzend. Schlielich stelle ich mich hin, den Rcken zum Nebel gewandt, und lehne den Kopf leicht zurck. Dann lasse ich mich „geistig“ zurckfallen und stehe pltzlich im Nebel. Eigentlich schwebe ich. Als ich nicht damit weiterkomme einfach mit den Armen und Beinen zu rudern, versuche ich es stattdessen mit geistiger Anstrengung.

Ich beginne mir Dinge vorzustellen, wie einen Weg, und tatschlich erscheint ein solcher. Die Pflastersteine wirken sehr regelmig und muten irgendwie „rmisch“ an. Ich versuche *erwartungsvoll* weiterzugehen. Nach einer Weile treffe ich auf ein Gemuer mit einem Eisentor bzw. einer Gittertr, welche offensteht. Dahinter liegt ein langer, etwas dmmeriger Gang. Auch hier sieht alles etwas rmisch aus.

In einiger Entfernung hre ich eine Menschenmenge rufen, doch ich verstehe nur seltsames Zeug - „Erebos“, „Diokletian“, etc. Am Ende des Ganges ist ein helles Licht. Als ich nherkomme, sehe ich in unglaublich intensivem Lichtschein voll leuchtender und vollendeter Farben dort Rnge voller Menschen, Tausende ber Tausende. Alle tragen

Masken.

Meine Blickperspektive ist seltsam unstet, Dinge sind gleichzeitig weit und dennoch detailreich. Im Gang auf einem Steinaltar liegt eine goldene Maske mit hölzernem Rand, die ein mazedonisches Löwengesicht zeigt. Sie hat eine starke Aura. Ein Typ erscheint und zieht sie mit einem saugenden Geräusch an, ohne irgendwelche Bänder oder sonstige Hilfsmechanismen. Als er heraustritt, beginnt die Menge zu toben. Sie skandieren: „Meister der Seelen, Hirte des Feuers!“

Beim Heben seiner Hand wird der ohnehin schon donnernde Jubel noch ohrenbetäubender. Als er sie herabsenkt, endet der Jubel abrupt.

Auf dem Steinaltar sehe ich noch drei verdorrte weiße Rosen liegen. Sie waren vielleicht mal schön, jetzt sind sie alt und trocken. Außerdem finde ich ein Mannigfaltigkeit, die sich zu einem metallenen Würfel mit Worten auf einer Seite formt. „Sprichst Du mich aus, zerstörst Du mich.“

Ich finde schnell eine passende Antwort (Stille). Doch als ich die Lösung des kleinen Würfels ausspreche, geschieht nichts Sichtbares. Vom Ende des Ganges und dem Licht höre ich weitere Stimmen.

„Beginnt!“, „Ja, ja, ja, eine Bestie!“, „Das wird ein Schlachtfest!“

Ich frage meinen Raben, der hier auf meiner Schulter sitzt, ob er eine Idee hat, wo wir uns hinbegeben sollten. Er „zieht“ merklich in eine Richtung und ich folge dieser Aufforderung.

Bald darauf laufe ich über regennasses, unregelmäßiges Kopfsteinpflaster, vergleichbar vielleicht mit Londons Straßen im 19. Jahrhundert. Der Geruch von fauligem Wasser, Mole, und anderen unschönen Dingen dringt mir in die Nase. Und ich höre ein lautes Fauchen hinter der Tür eines Schuppens. Als ich mich nähere, sehe ich einige Männer vor dieser Tür stehen. Sie tragen graue, hochgekrempelte Hosen und Stiefeln, dazu Schiebermützen und Hosenträger. Die Tür führt in eine Scheune aus rotem Backstein mit einem abgewetzten Holztor, hinter welcher ein rotes Glimmen zu erkennen ist. Von da höre ich das Fauchen des Abyss.

Zephyr will gerne dort hinein, da ich ihn der Helix *entris* habe, wie er sagen würde.

Als die Typen mich bemerken, verziehe ich mich lieber rasch.

Ich spaziere durch eine Gasse und treffe auf einen kleinen Laden, welcher von einem „Spielzeugmacher“ betrieben wird. Sein Schaufenster zeigt männliche und weibliche Puppen mit unterschiedlichen Kappen und sogar in Form von Marionetten. Außerdem liegen einige Würfel in der Auslage, ebenso vermutlich ausgestopfte, doch kindlich süße Tiere. Die hölzerne Eingangstür hat eine Einlage aus Milchglas, auf welcher **Artons & Sons** steht.

Im Laden sitzt ein Mann auf einem Fußhocker und schnitzt. Er grüßt mich höflich und scheint über Kundschaft erfreut zu sein. Ich schaue mich um und finde einen Plüschdelphin, der mir zuzwinkert und ab und an keckert. Ohne dass ich erklären könnte warum, gefällt er mir auf Anhieb.

Zugleich spüre ich etwas Bedrohliches im Geschäft, was ich aber zuerst nicht festmachen kann. Dann gelingt es mir auf die Person des Besitzers zu lokalisieren, etwas, was er trägt oder in den Händen hält. Ich bemerke eine Kette an seiner Weste und errate, dass sie zu

einer Uhr führt. Mein altes Uhrenproblem mal wieder.

Ich erkundige mich nach dem Preis für den Delphin und er nennt mir verschiedene Optionen der Bezahlung. Im Austausch für das Plüschtier will er das Herz eines kranken und vom Tode gezeichneten Kindes, eine Stecknadel mit einem Kopf aus Glimmer oder ein Geheimnis, welches es mich schmerzen würde zu verlieren.

Ich sehe zu, wie der Puppenmacher in ein kleines Fach an einer Puppe ein glänzendes schwarzes Steinchen (wie Fulgurit) legt und die Puppe lebendig wird und ziemlich creepy. Wie viele andere Puppen hier säuselt sie sofort „*Kauf mich, Du willst mich besitzen*“ und winkt.

Ich könnte die Bezahlung laut dem Inhaber auch später von irgendwo aus in den Nebel geben und einen Ruf an *Artons & Sons* senden. Dabei müsste ich angeben, dass ich die Bezahlung senden möchte. Ich würde also *auf Rechnung* kaufen.

Da ich die Preise nicht ad hoc entrichten kann, bitte ich um Bedenkzeit und verlasse den Laden, um mich noch ein wenig weiter umzusehen. Draußen vor dem Geschäft nieselt es inzwischen. So entdecke ich auch noch einen anderen Verkäufer, welcher Brot herstellt und verkauft.

Ich kehre aus eigener Kraft in die Weichlande und in das Haus des Kurn zurück, indem ich mit einiger Mühe meine Augen öffne.

Nach einer Pause versuche ich es erneut. Nun gelange ich in eine kalte, verschneite Umgebung, in einen Wald aus Tannen. Harzgeruch und etwas ganz leicht Säuerliches dringt mir in die Nase. Die Geräusche sind durch den Schnee gedämpft. Dem Weg folgend komme ich aus dem Wald heraus. Ich erreiche in der Morgendämmerung einen Hügel.

In einiger Entfernung sehe ich weit oben einen Wyvern in seinem Nest. In diesem erkenne ich außerdem noch drei Eier, die mich „anlächeln“. Ich habe das Gefühl, auch dies könnten hervorragende Anker sein.

Nahebei entdecke ich zudem 3 Ritterzelte mit verschiedenen Wimpeln und Fahnen und davor angeleinten Rösser. Ein paar Knappen kümmern sich um die Tiere. Als mich die Knappen erspähen, tauschen sie sich kurz aus und verständigen dann ihre Herren in den Zelten. Diese treten sofort heraus und setzen sich auf ihre Pferde. Mit gezückten Waffen reitet man mir entgegen. Es wirkt auf mich wie ein Angriff.

Ich nehme die Beine in die Hand und laufe Richtung Wyvern, damit dieser vielleicht aufgeschreckt wird und sich um die beiden größeren Bedrohungen kümmert. Mit einem Ruf versuche ich ihn aufzuscheuchen, doch obwohl es zu gelingen scheint tut er nichts. Kurz bevor mich die Männer niederreiten, reiße ich die Augen auf und finde mich zurück in Kurns Haus.