

Von den magischen Ringen aus der Berghöhle habe ich einen Kjaelnyr gegeben und einen selber behalten in der Erwartung, dass sie uns auf diese Weise mehr nutzen könnten. Ich bewahre meinen Ring eingewickelt und in einem Beutel auf.

Als wir noch einmal über der umgestürzten Stein-Stele mit dem Bild des Bogenschützen und des Drachen sitzen, reift in mir die Erkenntnis, auch dessen Position könne irgendwie bedeutsam sein. Möglicherweise hat er irgendwas mit dem Wasserloch zu tun.

Als wir (lastenschleppend) wieder zu unserem Dorf zurückkehren, besuchen wir die Anlage, wo die Steine mit Glimmer gereinigt werden. Man wäscht die Steine dort mit starken Laugen und spült sie anschließend in einer mühlenartigen Anlage klar. Wir laden ab und **Sventje**, eine große hagere Frau, empfängt uns dort. Sie entpuppt sich als ehr streng und nervig. Ihr eigenes Kind verlor sie wohl irgendwann, woraufhin sie dann zunehmend verhärmte.

In der Halle erzählen wir Kjaelnyrs Oma Joslin von unserem Fund der Stein-Stele und der daraus entfernten Fulgurit-Steine. Sie ist scheinbar fasziniert und auch alle anderen lauschen, als ich davon berichte. Kjaelnyr malt daraufhin im Staub ein Bild von der Szene auf der Stele, woraufhin **Svartkjil** hinzugerufen wird. Wir hatten bislang fast nie mit ihm zu tun. Er schleppt Kräuter mit sich rum, ebenso andere merkwürdige Dinge, wie ein Lineal, Linsen und viel mehr. Zahlreiche Beutelchen hängen an seinem Gürtel. Er malt beidhändig an Kjaelnyrs nach meinem Dafürhalten eigentlich perfekten Bild herum. Er will ungeduldig sofort alles wissen, mault herum, wenn ihm etwas nicht genau genug erscheint und doziert über die Vorzüge von Wissenschaft und Logik. Svartkjil findet alles an dem Stein rätselhaft. Er scheint alles wissenschaftlich betrachten zu wollen und in allem geometrische Formeln und Gleichungen zu sehen.

Als er dabei anfängt sich negativ über „Geschichten“ zu äußern, halte ich nicht damit zurück, wie wenig ich von seiner Meinung halte. Ich weise darauf hin, dass er meiner Meinung nach viel zu pauschal in seinen Beurteilungen ist und die Vorzüge anderer Auffassungen nicht erkennt. Es gibt etwas Zanke, aber ich beharre auf meiner Meinung (ebenso wie er). Recht. Wir erfahren, dass er uns bei unserem anstehenden Trip ins Moor begleiten wird.

Tipps zum Moor

Svartkjil erläutert,

- *im Moor brauche man Steine, um sie zu werfen und damit zu prüfen, wie das Geräusch beim Landen ist bzw. ob der Stein sofort versinkt etc.*
- *auch auf Gase solle geachtet werden. Man solle diese eventuell entzünden, was aber zugleich gefährlich sei. Im Zweifel soll man dahingehen, wo es kälter ist. Da ist weniger von dem gefährlichen Gas. Wir bekommen einen Funkenspritzer, um zu checken, ob sich Gas entzündet. Dabei ist größte Vorsicht geboten.*
- *Erinnerungsvermögen sei ebenfalls wichtig.*
- *Pflanzen könnten Auskunft geben, weil ihre Standorte über deren Beschaffenheit etwas verraten können, also ob dieser eher wässrig ist oder fest.*
- *Man solle nichts pflücken, ohne zuvor zu fragen.*
- *Weiß man nicht weiter, bleibt man am besten stehen.*

- *Rufen ist auch gefährlich, da es Tiere anzieht. Moorwölfe sind gefährlich, sehr leicht und nicht so groß wie Bergwölfe. Sie sind eher so groß wie Hunde und jagen in Gruppen.*

Einige der heimischen Pflanzen sind gefährlich:

- *Schlingpflanzen; z.B. bei faulig-süßem Geruch*
- *Torfmoos; sieht stabil aus, ist aber überwiegend aus Wasser – der oben beschriebene „Steintest“ klappt da nicht*
- *Schwimmende Wassersprossen; Fäden, die sich rasch vermehren und ins Wasser ziehen. Hierzu dient die Sichel, die ein jeder erhält. Damit muss man diese Pflanze nah an den Füßen abschneiden.*

Die Ahnin möchte offenbar gerne Torf im Moor abbauen, weil es einen guten Wert hat, sagt Svartkjil. Es dichte zum Beispiel hervorragend Dächer und Wände und könne zudem als Brenngut verwendet werden. Man müsste für den Abbau aber Laufstege im Moor bauen, was nicht ganz einfach sei.

Svartkjil erzählt davon, wie er zu unserer Sippe kam. Er betont mit einigem Stolz, dass er **frei** sei. Er habe weder Mutter und Vater. Es sei in Fleuven entschieden worden, dass er hier her kommen solle. Seine Gabe sei sein herausragender Intellekt, denn er sei schlicht schlauer als andere. Allerdings wird uns schnell klar, dass er auch recht emotionslos ist. Wenn es um Dinge geht, in welche Gefühle involviert sind, scheint er äußerst unbedarft.

Er wurde den Karnagh zugeteilt, damit ohnehin schon starke Sippen nicht noch stärker werden und andere, schwächere Sippen übernehmen. Seine Definition von „frei“ ist nicht ganz einleuchtend in meinen Augen, doch ich sage nichts dazu.

Seit wir von dem Teich im Berg wissen, fasziniert er mich. Ich würde gerne dort hinab tauchen und herausbekommen, wie tief der Teich ist. Mir ist aber nicht klar, wie ich in der Dunkelheit dort etwas sehen könnte. Auf das Problem mit dem Licht unter Wasser angesprochen meint er, dass phosphoreszierende Steine funktionieren würden. Als ich ihn näher betrachte, stelle ich fest, dass er sehr zweckmäßige und wasserfeste Kleidung trägt. Die Art der Verschmutzung lässt mich vermuten, dass er sonst wohl einen Poncho oder sowas trägt. Er will uns zeigen, was für schwierige Aufgaben man ihm seitens der Gemeinschaft vorlegt und erzählt uns von einer seiner letzten. Eine Ahnin habe Teile einer Kette besessen, aus welcher sie eine ganze Kette anfertigen lassen wollte. Es seien 6 einzelne Kettenstücke aus jeweils 5 Ringen gewesen.

Als man einen Schmied gefragt habe, was er für die Arbeit wolle, habe dieser gemeint, für eine ganz neue Kette mit 30 Gliedern wolle er 140g von Svartkjils gutem Kraut. Wenn er die alten Kettenglieder bearbeiten solle, wolle er dagegen für das Öffnen und Schließen eines Gliedes jeweils 25g vom feinen Kraut. Man war sich nicht sicher, was billiger sei.

Kjaelnyr und ich denken darüber nach und kommen auf eine Lösung, wonach man eines der Kettenglieder "opfert" und mit deren Ringen die anderen verbindet. Was fünfmal Öffnen/Schließen braucht, also 125g kosten würde.

Offensichtlich war man über den Geschäftssinn des Schmiedes erbost und fühlte sich beleidigt, weswegen man davon absah überhaupt mit ihm Geschäfte zu machen.

Svartkjil erzählt von seinem Wunsch nach einer Frau, mit welcher er Kinder haben könne. Er sieht seine statistischen Chancen eher schlecht, da er einem gefährlichen Beruf nachgehe und keine Frau seines Alters in unserem Dorf „frei“ sei. Seine Versuche die bereits vergebenen Frauen ihren Männern abspenstig zu machen scheiterten alle kläglich. Nach seiner Schilderung war sein Vorgehen allerdings auch direkt und geradezu tölpelhaft. Er schilderte den Ehefrauen den mangelnden Wert ihrer Ehemänner, unter anderem auch der Ahnin Joslin. Das hat natürlich keinen Erfolg gehabt. Er führt dies darauf zurück, dass man ihm nicht ausreichend traue, was wiederum daran liege, dass er nicht das Blut der Sippe habe, sondern von außen hinzukam. Nun ruhen seine Hoffnungen offenbar in der nachwachsenden Generation von Mädchen – bezüglich welcher er uns als direkte Konkurrenz sieht. Großartig.

Als der Abend fortgeschritten ist und wir uns langsam Richtung Bett verfügen wollen, gibt uns Svartkjil (noch) ein Rätsel mit auf den Weg, das uns amüsieren soll.

Das erste ist des Schiffes Feind

beim zweiten bin ich selbst gemeint.

Das dritte ist Präposition,

das vierte sitzt auf des Grafen Thron.

„Leck mich am Arsch“

Nachdem wir das Rätsel gelöst haben, beginnen wir kurz mit dem Entwurf eines Gegenrätsels, bringen es aber vorerst nicht zu Ende.

Am folgenden, grauen und kalten Tag reparieren wir Dächer mit Ried. Anschließend gehen wir zur Ahnin **Friga**, meiner Großmutter, und erzählen von den Ringen. Offenbar wusste sie bereits davon, denn sie sagt, sie hätte uns erwartet...

Die Ahninnen haben offenbar beschlossen, uns die Ringe zu überlassen. Unter anderem war ihnen wichtig, dass wir lernen, dass sie uns vertrauen.

Svartkjil habe zudem gesagt, dass es besser sei, die Fulguritsteine zu bewahren anstatt sie zu verkaufen. Es könne mal erforderlich werden, das Bild zu vervollständigen, um irgendwas darauf zu erkennen.

Malik muss nach uns auch zu den Ahninnen und kehrt irgendwie geknickt zurück. Später erfahren wir, dass er wohl bei seinem Lehr-Ausflug nach Uster was gestohlen hat.

In der Lebhalle erkennen wir eine uns unbekannte Frau, um die einige Erwachsene sich versammelt haben. Sie hat seltsame Steine bei sich, die zu einer Art Lampe gearbeitet wurden. Sie ist schon was älter und hat rote Haare sowie bräunliche Haut. Ihre Gewänder aus Leinen waren wohl mal blau gefärbt, was eher ungewöhnlich ist. Das Besondere an ihrer Ware ist, dass ihre Lampen mit einem Öl betrieben werden, welches nicht rußt. **Arestine Grau** (sprich: **Grá-u**) heißt die Dame und ist Händlerin in Uster. Macht wohl "Treks" von hier nach da und scheint auf "veränderlichen Wegen" unterwegs zu sein. Sie war wohl mal unterwegs von Uster nach **Warang**, als sie von **Slats** angegriffen wurde. Manche seien sehr groß, alle dünn und eiskalt. Sie tragen keine Waffen, haben aber gefährliche Finger. Svartkjil

zeigt wenig Interesse an ihrer Ware und meint, er komme auch alleine dahinter wie das ginge. Arestine macht ihn darauf aufmerksam, dass er für die Erforschung jedoch Zeit benötige, über die er vermutlich nicht ausreichend verfüge.

Arestine erzählt so schnell und viel, dass ich ihr kaum folgen kann. Vest-Manaia (ist das eine Stadt?) wurde von Vesthendrek gegründet. Daneben gäbe es **Uster, Warang, Skael** und **Farborg**. Aus dem Süden griffen die Horden der **Jalpur** an. Die vier Städte hätten den Angriff nicht alleine abwehren können. Denn die Jalpur hätten wendige Schiffe gehabt, die an unseren vorbeisegeln konnten, um etwa eine Blockade zu durchbrechen. Sie entfesselten außerdem „den **Feuerdrachen**“, überall sei Dunst gewesen, so dass niemand etwas sehen konnte. Der **Seefürst** sah dennoch was und navigierte hindurch. Vesthendrek (aus Skael) erkannte die schlechte Lage. Er einte die 4 Städte (vor mindestens 30 Wintern) und führte sie. Skieve war sein Steuermann. Sie segelten durch die (beim ersten Erzählen sagte sie „schwebenden“, anschließend nur noch „schwimmenden“) Inseln von Manaia. Der Graf komme von dort, so wie überhaupt alle vier Grafen. Er steht über den Sippen. Sie sind alle von Vesthendrek entsandt. Die Thane ... (Faden verloren)

Arestine meint, es müsse jemanden geben, der die Sippen untereinander "bremst", wenn das „Blut kocht“. Das erledige der Graf.

Sie kannte meine Mutter, **Judith**, und bezeichnet sie als sehr selbstständige Frau. Sie sei in ihren Laden gekommen und habe ihr Dinge aus den Bergen gebracht. Z.B. den Pelz eines Grauwolfes. Meine Mutter war Jägerin (was mir aber bekannt war).

Am Abend des folgenden Tages geht es in einer Art feierlicher Prozession in die Halle. **Malik** steht an einem Pfahl draußen angebunden, wo es kalt und ungemütlich ist und die anderen seine Schande sehen. Dies ist die Strafe für seinen Diebstahl (s.o.). Innen werden die Kinder von den Ahninnen gelobt, alle nacheinander - auch Malik. Offenbar sind wir nun alt genug, um an den Sitzungen in der Lebhalle regelmäßig teilzunehmen, bei welchen wichtige Dinge besprochen und entschieden werden.

Die Ahninnen erzählen auch was von drei **Kongregationskrediten**, die wir erwirtschaftet haben. Sie zeigt uns drei goldene Plaketten. Noch cooler sei ein Vest Manaia-Kredit. Ein Uster-Kredit sei ein anderer, besserer Kongregationskredit als unserer aus Fleuven. Daneben gibt es noch kleinere Kongregationskredite.

Joslin berichtet sodann aus Uster. Eine **große Brücke**, die gebaut werden soll, verzögert sich im Bau und sie wird dieses Jahr nicht fertig. Es fehlt an Arbeitern - aufgrund einer Entscheidung in Uster. Für uns bedeutet das starke Verzögerungen im Waren-Transportwesen.

Meiner Einschätzung nach halten die Ahninnen viel von **Svartkjils** Rat. Einige der Männer und Frauen schätzen ihn dagegen erkennbar nicht so sehr. Warum das so ist, lässt sich nach unserem Gespräch mit ihm leicht nachvollziehen.

Was die Nachfolge der Ahninnen angeht, wäre Dina von alters wegen eher dran als **Anig** (Mutter von Kjaelnyr). Doch **Dina** ist eher familienorientiert und hat nicht so großes Talent für diese Führungsaufgaben. Anig ist dagegen umtriebiger und irgendwie geeigneter.

Was den Stand der Männer angeht, zeichnet sich eine erkennbare Rangfolge ihres „Gewichtes“ ab. Im Fall des Falles würde man wohl auf **Jengwar** hören. **Stellan** genießt etwas weniger Gehör, **Svartkjil** kaum welches. Er ist – neben seinen anderen Verfehlungen

– auch zu jung.

Zu Malik sagen die Ahninnen: Er beleidigte **den eisigen Wächter Kurn** (=Ahn), den Freund des **halbverschatteten Herrn Krode**.

→ Das soll wohl auf eine blumige Weise heißen, dass er was geklaut hat, als er in Uster war.

Kurz darauf gehen wir in die **Moore**. Gruppe: **Einar, Malik, Sjard, Rokbur, Kjaelnyr, Anig, Svartkjil, Stan** (alter, weißhaariger Mann), **Aledis** (Frau von Stan, kann nicht sprechen).

Man gibt uns weitere Tipps für das Verhalten im Moor (s.o.) Wir suchen Wollgras, Schnabelried, Sonnentau, etc.

Ich habe kein gutes Gefühl bei der Expedition ins Moor. Andere empfinden offenbar ebenso. Nur Sjard hat kein Problem mit der Umgebung - bis wir von vorne irgendwo das erste Mal Wolfsgeheul hören. Aus dem **Wollgras** kann man **phosphoreszierendes Pulver** machen, erklärt Svartkjil. Nach 20 Minuten kommen wir ans Ende des Pfades. Dort steht eine Hütte mit verschiedenem Zeug, das man zum Überleben braucht.

Ich behalte mein mulmiges Gefühl, Malik ebenso. Die anderen entspannen sich nach und nach.

Nach einiger Zeit finden wir eine Insel mit Büschen aus Wollgras. Die Ernte entpuppt sich als schwieriges Unterfangen, da das Wollgras äußerst zäh ist. Wir müssen ordentlich säbeln, um es abzuschneiden.

Die Nächte im Moor zeichnen sich aus durch ein memorables Maß fehlender Qualität. Ich werde alle Nase lang wach, entweder, weil Kjaelnyr pissen geht oder weil irgendwas anderes im Moor mich weckt.

Einmal erwache ich in der Nacht und sehe im Moor einen ca. 2 Meter hohen **Bogen aus Licht**, welcher wuchtig pulsiert. Kjaelnyr, der ebenfalls erwacht, sieht ihn nicht. Ein Gefühl sagt mir, dass dieses pulsierende Ding auch ganz anders aussehen könnte. Schließlich sehe ich **in dem Licht eine Gestalt**. Es ist ein alter Mann, gekleidet in einen mattweißen Anzug. Weitgeschnittene Hose, weißes Hemd und Sakko aus Leinen. Er wirkt gut genährt, hat ein verknittertes Gesicht und leicht graue Haut. Der Typ ist ziemlich überrascht, dass ich ihn sehen kann. Er redet mit mir und sagt ich hätte ein **Talent**, weil ich ihn sehen kann. Er sei kein Geist und wolle mir nichts tun. Kjaelnyr könne ihn auch sehen, wenn er durch den Ring schaue (er nennt den Ring ein "Werkzeug"). Er erläutert, ich könne damit meine **Gabe** auf ihn ausdehnen, wenn ich es zuließe. Nach einem kurzen Zögern (ich ahne, dass hier auch etwas Schlechtes geschehen könnte) "lasse ich es zu" und Kjaelnyr sieht die Gestalt tatsächlich.

Der Typ sagt, er sei eine **Kraft**. Er habe keinen Namen und es gäbe noch andere wie ihn. Ein Gott sei er nicht. Er erzählt seltsame Dinge von „größeren und kleineren radioaktiven Kräften“. Nur sehr wenige Menschen könnten solche wie ihn sehen. Er interessiere sich für bestimmte Energien. **Stan** sei in einem seltenen Zustand des Gleichgewichts, welcher solche Energien erzeuge. Tatsächlich lassen Äußerungen von Stan am Vorabend vermuten, dass er eine Art **inneren Frieden** gefunden hat. Die "Kraft" sagt, es sei nicht gut, wenn alle Menschen so seien. Wenn ich es richtig verstehe, befürchtet sie, dass sonst nichts mehr *geschehe*.

Bei unserer Rückkehr sehen wir einen Reiter, der sich vom Dorf entfernt. Der Überwurf

seines Pferdes zeigt eine **steinerne und von Eis überzogene Faust**. Es ist das Zeichen der **Grendlinge**, einer Sippe aus dem Osten von Fleuven. Unsere Sippe lag eigentlich immer im Zwist mit denen. Die neiden uns unser Papier. Der Typ macht Svartkjil auch ziemlich doof an, aber es kommt zu keiner Auseinandersetzung. Svartkjil droht ihm, er werde ein Pulver über sein Pferd werfen. Später erläutert er uns gegenüber, er habe das Zeug nie ausprobiert, aber es müsse ein Pferd wild werden und durchgehen lassen.

Im Ort hört man, der Typ habe behauptet, dass Friga ihre Ehemänner umgebracht habe. Diese **Beleidigung** richtete er wohl an **Stellan**. Daher wird es wohl ein **Duell** geben.

In der Lebhalle erzählen uns die Ahninnen, was nun ausbildungstechnisch mit uns geschehen wird. Wir hätten **drei Jahre Ausbildung** vor uns, anschließend **ein Jahr Militärdienst**. Wir sollen drei verschiedene Lehrstätten je ein Jahr besuchen. Man wird versuchen unseren Begabungen zu entsprechen, wir sollen aber auch der Sippe dienen. Anschließend werden wir "gewählt". Erstes Vorrecht bei der Wahl habe der Graf. Seine Aufmerksamkeit werde eventuell geweckt, wenn man sich im Militärdienst hervortut. Als nächstes dürfen die Seefürsten wählen, dann Gemeinden, Kongregation, dann Dorf (letzteres aber nur mit Zustimmung der Ahninnen). Falls das nicht geschieht, kommt man in einen Beruf, den man mit den Ahninnen gemeinsam bestimmt.

Auf Nachfrage erkläre ich, dass mich das **Bardentum** interessiert, ebenso für die **Seefahrt**. Hintergrund ist natürlich, dass ich weit hinaus will, um meiner Neugier zu genügen und mehr über die Welt und ihre Legenden zu erfahren. Insofern hätte ich auch jeden anderen Beruf begrüßt, der mich weit herumbringt. Da ich kaum etwas von richtigen Barden weiß, habe ich auch keine Ahnung, ob das meine Berufung ist. Ich gehe nur davon aus, dass Barden eben viel über die Welt und ihre Geheimnisse erfahren. Seeleute aber auch, doch benötigen sie nach meiner Einschätzung mehr Geschick, als ich besitze. Gleiches gilt für Söldner, bei welchen mangelndes Geschick mindestens ebenso weitreichende Folgen haben dürfte.

Kjaelnyr erklärt, er wolle **Jäger** werden. Die anderen äußern ihre Wünsche und die Ahninnen beraten. Bei Kjaelnyr und mir entscheiden sie, dass wir „über Kreuz“ lernen sollen. Offenbar sollen die drei Jahre mehr dazu dienen, in andere Berufe reinzuschnuppern. Ich soll quasi erst einmal etwas Bodenständigeres tun, bevor ich mich einem geistigen Beruf widme.

Daher soll ich zunächst Jägerei/Försterei lernen. Anschließend soll ich zu den Bauern in die Hochebenen gehen. Ich soll mich dort auskennen, etwas über Land und Leute erfahren.