

Frühjahr, Jahr 49

Ich soll Saatgut auf die oberen Felder der Hochebene bringen. Dauert den ganzen Tag. Wir ziehen das Gut auf Schlitten.

Der Than der Hochebene heißt **Esbarson**. Wird als teilweise etwas übergerecht im Sinne von "härter" wahrgenommen.

Gemeindemeisterin **Isidar**. Ist für 10-12 Hütten zuständig, trägt eine grüne Scherpe.

Wenn hier irgendetwas so betrachtet wird, wie der Sippenbaum bei den Karnagh, dann wären das vielleicht die Gewässer.

An der Langhalle angekommen, treffe ich dort Kjaelnyr. Ich bin zwar erledigt, höre aber, wie gesungen wird und Geschichten erzählt werden. Das hält mich wach.

Akathena sind Schriftgelehrte des Grafen. **Vierst** sind quasi Militär und **JorMordian** die Forscher.

Ich höre in der Halle als es spät ist und die meisten schon fort sind, wie sich einige Männer darüber unterhalten, dass sie einen Widder schlachten mussten. Er hatte eine schwarze Leber. Wir erinnern uns an Erzählungen von kranken Tieren, die wir vor ein paar Monaten gehört hatten.

Wir bemerken ein Ziehen am Ring der Jagd. Ich erkenne es als einen Ruf in sehr spezialisierter Form. Da der Zug sehr schwach ist, kommt er entweder von jemandem Schwachen oder von weit her.

Wir überqueren die besungenen Gewässer mitten in der Nacht. Dort ist ein Schimmern in einem der Teiche. Dieser ist aufgetaut und schmelzendes Eis rutscht von den Rändern hinein.

Als wir hineinsehen, erkennen wir mit Weichlandsicht einen Raum mit Kuppel, dessen Wände leicht glimmen. Wir schauen in die Kuppel hinab. Es riecht moorig, als wäre es schon Sommer. Vor unseren Augen taucht eine perfekt runde und durchsichtige Glaskugel auf, die von einem bläulich schlierenden Nebel gefüllt ist.

Kjaelnyr nimmt sie auf und betrachtet sie intensiv, wohl mit Weichlandblick. Er sagt, er habe eine braun behaarte Hand mit schwarzen Krallen gesehen. Nach einer Weile meint Kjaelnyr, es sei ein sehr komplizierter Zauber der Morgenröte, der Erinnerungen bewahrt. Entweder sehr schlechte, die jemand loswerden wollte oder etwas, was jemand bewahren wollte. Wir packen die Kugel in meinen Rucksack und gehen zum Schlafsaal, doch ich kann nicht schlafen. Also wecke ich Kjaelnyr und zerre ihn widerwillig nach Draußen. In einer Scheune suchen wir Unterschlupf und zerschlagen die Kugel. Der Rauch füllt unsere Lungen...

Ich sehe einen Wald aus Laubbäumen in einem helleren Licht, als wir es etwa vom Hondsrük kennen. Weiche Blätter bedecken den feuchten Boden.

Ich sehe meine Hand als die, welche Kjaelnyr beschrieben hat. Ich halte einen Bogen und einen Pfeil, schleiche durch den besagte Wald. Entdecke einen Satyrn zwischen den Bäumen. Mein Blick fokussiert sich und ich erkenne Vaxilian. Mein stark behaarter und vernarbter Arm ist ziemlich muskulös, es deuten sich Dinge wie Blüten darauf an. Ich bin scheinbar Norathyst. Ich nehme einen anderen Pfeil mit einer bronzenen Kugel an der Spitze

hervor. Meine Stimme befiehlt dem Pfeil still zu sein, was er ist. Er fliegt zwischen den Bäumen in Kurven und trifft Vax am Kopf, der daraufhin umkippt.

Anschließend sehe ich meine Hand eine Axt wetzen und höre ein Wimmern, welches von Vaxildan stammt, der schmerzhaft mit bronzenen Haken an der Wand aufgehängt wurde. Ein erster Axthieb schlägt ihm einen Teil seines Schädels ab, weitere bereiten ihm ein schnelles Ende. "Meine" Stimme sagt "*Oathbreaker*".

Danach sitze ich auf dem Tron und habe kleine Schädel in der Hand, vielleicht von Füchsen. Ich zerdrücke sie und ich höre Atem. In dem entstehenden Staubnebel sehe ich eine mir bekannte Gestalt mit schwarzer Kutte und Sense.

Norathyst fragt ihn "Was wünscht ihr?". Gevatter sagt, die Hartländer missfielen ihm. Norathyst fragt "Eine Chance?", der Gevatter sagt "Gewährt."

Ungewiss, was das zu bedeuten hat, gehen wir zurück in unsere Betten. Wir haben das Gefühl, man könnte uns irgendwie testen wollen.

Zwei Wochen später erreicht eine Gruppe Reisender mit Waren die Hochebenen. Unter ihnen sind Stellan und Dina, die Papier bringen. Sjard ist auch dabei.

Stellan erzählt uns, das wir nach Uster gehen. Ich soll zu den Barden, Kjaelnyr zu den Dachdeckern. Stellan meint, Angwar wäre auch dort gewesen, es sei total langweilig gewesen. Geschichten abschreiben etc.

Wir machen uns auch bald auf den Weg. Wir sollen Uster besuchen, uns bei unseren "Gastgebern" vorstellen, nach Hause gehen und einen Monat später dorthin zurückkehren.

Verbote der Ahnin:

- Nicht in das Wirtshaus zur Blauen Harpune (westlich) gehen
- Nicht der Burg des Grafen nähern (die Wachen sind wohl sehr unfreundlich und gelegentlich sogar handgreiflich)
- Nicht zum Hof der Sommerblüten gehen (Nordwesten); ist ein Teil eines großen Bauerngehöftes; da ist einer unserer Ahnen gestorben (Frigas erster Mann und mein Onkel, Jost). Ist nicht gut für uns Karnagh.

Östlich von Uster ist ein Karawanenplatz. Morgen soll dort eine solche eintreffen. Vielleicht sehen wir uns das an.

Von der Brücke, die hunderte Meter hoch ist, sehen wir bereits Uster. Es liegt nördlich und etwas westlich. Wir werden wohl irgendwann von diesem Weg auf einen Kleineren nach Westen abbiegen, der sich dann nach Uster wendet. Uster wirkt wie ein Venedig aus Hütten. Schon von hier aus sieht man einzelne Boote. Von jeder Himmelsrichtung führt ein Fluss nach Uster, in der Mitte ist ein See und einige Inseln. Der von Ost her nach Westen führende Fluss ist der Fleuv. Der Nord-Süd-Fluss ist etwas kleiner.

Wir sehen drei Orte, die in den Weichlanden glimmen. Sie liegen etwa in den Bereichen, in welche wir laut Ahnin nicht gehen sollen.

Wir brauchen einen halben Tag, um mit den ganzen Waren bei den schlechten Verhältnissen

die Brücken hinunter kommen. Unten erwarten uns Fuhrleute, welche uns und die Waren mitnehmen.

Unterwegs halten wir an einer Hütte und übernachten. Die Hütte scheint geprägt von dem Schutz, den sie Reisenden bietet. Weniger Tiere als zu erwarten wäre, etc.

Einer der Fuhrleute erzählt von Vemaja Priestern, die sich in der Halle der Goldenen Knochen treffen. Er hat mal einen Priester namens **Lazarus** gesehen und war beeindruckt von seiner Geschmeidigkeit.

Vor Uster durchqueren wir einen Wald und gelangen an eine Hütte. Die Querbalken des Eingangs sind aus Palisadenholz und ein Kranich-Emblem ziert den Eingang. Das war Jorgs Hütte, die er uns zur Verfügung gestellt hat. Ich habe den Eindruck, als würde Jorg wissen, wenn jemand etwas Unrechtes mit der Hütte anstellen würde. Brennen würde sie vermutlich auch nicht so prima. Es ruht ein gewissen Schutz auf ihr.

Am folgenden Morgen gehen wir eine halbe Stunde lang, bevor wir den Außenbereich der Stadt erreichen. Von einem erhöhten Punkt aus überblicken wir Uster, sehen die befestigten Bretterwege und die graue Burg des Grafen auf einem hohen Hügel sowie einen großen Weiden-Baum, der auf einer Insel steht und für unsere Augen leuchtet.

Im Nordosten befindet sich der "Stadt-Kern", im Nordwesten der (uns verbotene) Obsthof.

Eine Frau spricht uns an und fragt woher wir kommen. Ihr Mann sei Tuchfärber. Sie bittet uns ihm zu helfen Tücher zu tragen, doch Stellan sagt, das ginge gerade nicht, weil auch wir noch Waren zu tragen haben.

Die Karawane ist wohl schon da und zahlreiche Leute strömen dorthin.

Hier am Brunnen sehen wir Typen, die Fassringe und Armbrüste bauen und noch zahlreiche andere wunderliche Dinge.

Bei den Armbrustbauern fällt uns auf, dass die Gesellen des Handwerkers die Soldaten missfällig betrachten, als diese einige Armbrüste abholen wollen.

Auch das Haus der Geschichtenerzähler - aus hellblauem Holz gebaut - findet sich hier. Stellan meint, Sinn meiner Abordnung zu den Geschichtenerzählern sei, dass ich eine Verbindung für die Karnagh aufbaue. Man hofft, dass sie für uns bedeutsames Wissen haben oder unser Papier kaufen wollen. Ich soll da wohl als Mischung aus Verbindungsoffizier und Propagandamaschine arbeiten.

Als wir der Brücke näher kommen, sehen wir, dass deren Pfeiler aus Stein gefertigt sind und sie breit genug ist, um zwei Fuhrwerke nebeneinander Platz bietet.

Der Weidenbaum scheint zwar besonders, aber nicht so wie unser Sippenbaum. Es fließt auch kein Wasser daran herab, wenn man ihn in den Weichlanden ansieht.

Eine Frau schabt an einem Eichenbaum Rinde ab und erklärt, man könne damit (und mit heißem Wasser) sehr gut Leder weich machen. Zum Beispiel das von Stiefeln beim Militärdienst. Stinkt zwar eine Weile, könne aber viel.

Auf der Brücke flucht ein Typ namens Edgar mit einem Wagen, weil er ein hellblaues Taschentuch seiner Ahnin vermisst...

Ganz im Nordosten sehen wir auf einem kleinen Hügel eine Kapelle mit bunten Fenstern. Stellan sagt auf Nachfrage, dass dieses Gebäude „Kapelle“ genannt werde. Sei wohl ein Ort, wo man Ahnen verehere. Da soll es außerdem spuken.

Von da aus gehen wir noch eine Meile weiter, bis wir die Karawane erblicken.

An einem Wagen wird Kaffee an die Handelsinteressierten vergeben. Eine sehr attraktive Frau namens **Jasmin** händigt ihn aus. Sie gehört wohl eigentlich dem örtlichen Handelskontor an.

Wir sehen uns weiter um. Vor einem Zelt aus rotem Brokat und Leder steht ein kleiner Mann mit Haarkranz. Er trägt einen Kittel und einen Ledergürtel voller medizinischer Geräte über einem roten Gewand. Ist wohl ein Heiler namens **Doktor Düballa**. Er könne Krankheiten durch die Haut sehen und arbeite mit Skalpell, Nadel etc.

Als Kjaelnyr fragt, wo er herkommt, will er für die Information etwas Blut oder ein Haar, was dieser aber verweigert.

An einem anderen Stand modelliert eine Frau (**Michelle**) Hüte an Puppenköpfen. Aus Filz, Leder oder gar in Form von Turbanen aus Stoff. Auch ein Hut mit Fasanenfedern.

An einem weiteren Stand hat ein Mann Schalen voller Sehnen. In einer Maschine dreht er die Sehnen zu verschiedenen Dingen. Ist wohl sowas wie ein Sehnenmacher namens **Saltori**. Für einen kleinen Stein gäbe er mir 5 Sehnen.

Zeltgruppe. Erstes Zelt ist von **Lady Shiva**, die Wahrsagerin. Es steht ein Symbol einer sechsarmigen Frau davor.

Im nächsten Zelt steht ein braunhäutiger, dünner Typ mit dunkelblauer Weste und safrangelber Plusterhose. Er jongliert extrem behände Bälle. Er sagt, er sei **Genuni Alia**, Messerwerfer, Jongleur und Dompteur. Ganz offensichtlich ist er dem Vollen Schimmer zugetan. Wir "stellen uns ebenfalls höflich vor", als er uns eine nicht unbekannte Schale mit vier Symbolen hinhält. Er gehöre wie wir keinem Hof an, aber einer Gruppierung, nämlich den **Konstantinern**. Diese glaube nicht an die ewigen Kriegshandlungen zwischen den Fraktionen.

Er sei selber nicht in der Kathedrale gewesen, sondern in der **Pyramide von Karakorum**. Sie sei groß, im Sand und sehr besonders. Daneben gäbe es **die Gärten** (wohl auf einer Insel) und **den Tempel** (wohl auf einem Berg).

Die Sucher haben keine festen Orte, wo sie sich treffen und sie sammeln Artefakte.

Das nächste Zelt gehört **Akrobatin Leililia**, aber sie ist fort.

Daneben ist dunkelhäutiger Typ in Kaftan. Er verkauft irgendwas in Flakons. **Ibrahimi, Meister der Tränke**.

Im nächsten Zelt ist ein älterer Mann in Wams mit speckiger grauer Lederschürze. Hat Hammer, Zange und Meißel. Er arbeitet als Steinmetz in Marmor. Man sieht Nixen, Undinen und dergleichen.

In einem weiteren Zelt werden Schwerter verkauft, von denen mir zwei leicht magisch erscheinen.

Dom Schubert ist ein Täschner im Zelt daneben. Kjaelnyr holt sich für 2 Edelsteine einen Rucksack. Er erhält auch eine Erklärung, wie er richtig zu pflegen sei.

Ich bemerke ebenso wie Kjaelnyr einen Kerl mittleren Alters in grauem Mantel und mit Schwert über der Schulter, der uns beobachtet. Er bewegt sich sehr ökonomisch. Sein Outfit ist militärisch, er hat einen vollen Bart und grimmigen Blick. Ein weiterer Typ, der uns öfter ansieht, trägt eine breite Kappe und hohen Kragen sowie einen großen Lodenmantel. Seine Kleidung ist weit und könnte alles verbergen. Er hat einen leicht schwankenden Gang.

Wir sehen des Weiteren Gewürzhändler, Nadel- und Garnhändlerin, Tuchhändlerin, Färber, Kräuter- und Erdenhändler, Essensverkäufer und sogar einen Hundeschlitten-Taxi-Fahrer.

Ich gebe einen Halbedelstein für eine Roche-ähnliche Kappe (Chaperon) aus.

Irgendwer spricht den dunkelbärtigen Mann als **Braiden** an. Er fragt ihn aus, ob er was gefunden habe. Ob er von der Fabrik oder der Prägung gekommen sei.

Ich gebe einen weiteren Stein für 5 gedrehte Bogensehnen aus.

Ich habe nun noch 6 Steine übrig.

Am Kaffeestand sehe ich endlich, dass die Augen des verhüllten Typen für einen Moment grau erscheinen. Möglicherweise vernebelt wie die eines Kybernetikers?