

Ich gebe Kjaelnyr eine meiner neuen Bogensehnen.

Wir sprechen mit Stellan darüber, was der morgige Tag an Pflichten mit sich bringt. Wir sollen das Papier ins Lager bringen, nötigenfalls alles trocknen und verstauen. **Jarod von den Skeland, örtlicher Marktvorsteher für die Kongregation Fleuven**, kommt zu uns ans abendliche Feuer, lässt sich ein wenig verköstigen und erzählt uns von den Eigenheiten der Karawanenstation.

Er erklärt uns, dass die Kredite des Grafen mehr wert sind als andere hier gebräuchliche Kredite, weil er – vereinfacht gesagt – mehr Macht und Einfluss hier hat. Er bietet hier darum mehr „Sicherheit“.

Wir erfahren auch, dass in den Speichern seiner Feste viele Vorräte lagern. Theoretisch könnte man die Kredite gegen diese eintauschen, was zwar normalerweise niemand macht, in besonders harten Zeiten aber schon vorgekommen ist.

Er lädt uns ein ihn morgen am Kontor zu besuchen, er könne da mit einer Sache, die ihn sehr nervt, unsere Hilfe brauchen.

Wir gehen noch spazieren und treffen auf **Dirok Schubert**, den Proviantmeister, der sich mit Leuten aus Hochhavn streitet, welche die Größe ihrer Gruppe nicht korrekt angemeldet haben und nun meinen nicht genug Essen zu erhalten. Da wir Dirok sympathisch sind, bietet er uns seinen Beeren-Schnaps an, der sehr gut schmeckt.

Er erzählt uns, sein Bruder habe sich heute beklagt, man habe sein Pillendöschen geklaut. Da ist ein Häschen oder sowas drauf. Ich wundere mich laut, dass das der zweite Diebstahl ist, von dem ich heute höre. Dirok stutzt darüber, weil Diebstähle sehr selten und außergewöhnlich sind. Wir helfen Dirok bei der Verteilung der Proviant für morgen und erhalten dafür heißen Schinken, den wir sofort verzehren. Er erklärt uns auch viel zu Kaffee, dessen Herstellung und Herkunft.

Bezüglich Jasmin erwähnt er, sie habe ein Talent, denn sie könne mit jedem gute Gespräche führen. Wir sollen sie mal nach Kakao fragen. Vorzugsweise mit Rahm.

Am folgenden Tag helfen wir zunächst bei der Verladung des Papiers.

**Duwig** aus der Sippe der Holder bringt Jarod immer irgendwelches Zeug mit. Er ist ein Sonderling, der gut mit Zahlen kann und seine Notizen immer äußerst kryptisch formuliert. Jarod hat seine Aufzeichnungen zur letzten Lieferung Gänse nicht mehr und versucht anhand von Duwigs Aufzeichnungen zu rekonstruieren, wie viele Gänse er ursprünglich von Duwig erhalten hat. Die Notizen sind die Pest und völlig verwirrend, weil es scheinbar immer um anteilige Gänse geht, die aber gar nicht gehandelt werden...

Wir lösen das Rechenrätsel irgendwie auf und kommen auf 101 Gänse.

Als Belohnung, weil wir ihm eine peinliche Nachfrage erspart haben, bekommen wir jeder einen gegossenen Dolch von den Wafrudnir, aus deren Haus **Aslauga**. Die Gießkunst nennt sich Thixo-Schmiedekunst. Die Methode ermöglicht wohl bessere Legierungen als herkömmliches Schmieden. Es geht auch schneller. Die Ergebnisse sind dafür etwas schwerer als gewöhnliche Klingen.

In Jarods Büro höre bzw. spüre ich ein seltsames Ticken – und entdecke eine Armbanduhr von Espengrün an Jarods Hand. Es ist ein ziemlich teures Stück, welches wieder meine alte

Uhr-Phobien auslöst.

Nachdem wir uns von Jaord verabschiedet haben, gehen wir kurz zum Täschner Dom Schubert, weil Kjaelnyr sich bei ihm möglicherweise eine Scheide für den neuen Dolch holen möchte.

Wir sehen auf dem Weg eine Akrobatin, die sich vor Genunis Zelt warm macht und dehnt. Bei der Hutmacherin gegenüber ist ein kleiner Aufruhr und wir hören seltsames Gejammer. Dort steht ein merkwürdiger Typ mit leicht südländischem Teint, der benebelt oder betrunken wirkt und komisches Zeug redet. Er habe keinen Plan, er finde sie toll, irgendwer ließe ihn nicht in Ruhe und so weiter. Auf Nachfrage erfahren wir, dass der Mann **Asturin** heißt.

Der verhüllte Typ, den wir am Tag davor schon bemerkte, steht in einiger Entfernung und hört dem Gespräch ebenfalls zu.

Mir scheint es fast, als spiele sich hier eine *Szene* ab, als hingen die Dinge irgendwie zusammen.

Kjaelnyr holt sich für einen Edelstein seine Dolchscheide, ich beschaffe mir über Stellan Zeug, um zunächst selber zu versuchen mir eine Scheide zu schneiden. Ich habe aufgeschnappt, dass Segeltuch im Inneren die Schärfe der Klinge besser erhalten würde.

Wir holen uns bei Jasmin Kakao unter der Versicherungen, dass wir fleißig eingekauft haben. Sie serviert ihn uns und bemerkt kurz darauf, dass ihr „Tamper“ fehlt, einen Stopfer/Stempel für Kaffee. Der fehlende Tamper mit einem Olivenholzgriff hing an ihrer Schürze. Es sei für sie ein ganz besonderes Stück. Sie überlegt, wann sie ihn zuletzt benutzt hat. Sie war ebenfalls zugegen, als Asturin draußen rumjammerte.

Ich nehme mir vor mit einem Zauber nach Emotionen zu suchen, wenn ich wieder das Gefühl habe, eine solche „inszeniert“ wirkende Szene zu sehen.

**Braiden Liskar** (Haus der Wafrudnir) sagt Kjaelnyr, der diesen von der Marktstraße aus ohne Erfolg verfolgen wollte, er habe vielleicht eine Aufgabe für uns. Er will sich melden.

Wir suchen nach Asturin und finden ihn auch wieder, wie er irgendwo sitzt und weiterhin betrunken jammert. Ich wende einen Zauber an und bemerke, dass der Mann nicht schauspielert, sondern wahrlich betrunken ist. Er wirkt geradezu verzweifelt auf mich. Er hatte eine unbestimmte, doch mächtige Hoffnung gehabt, die sich nicht erfüllt hat. Er sagt uns, er habe seinen Dolch gegen Fusel getauscht.

Kjaelnyr scheint irgendwas magisches zu versuchen und erblindet plötzlich aufgrund eines Fehlschlages vorübergehend.

Asturin faselt irgendwas von Geistern, die ihn verfolgen und quälen. Ich wirke einen weiteren Zauber, um das zu prüfen und sehe tatsächlich einige Geister in der Nähe, die ihn zu piesacken scheinen. Sie sind mir gegenüber nicht kommunikativ.

Kjaelnyr versucht noch etwas zu zaubern, doch es geht erneut schief und er fühlt sich für einige Minuten stark gealtert und sehr schlapp.

Asturin bittet uns eine **Queste** für ihn zu übernehmen, die er in der näheren Umgebung bei einer alten Fabrik erhalten habe. Die Details dazu erfahren wir noch nicht. Wir sollen ein Tor im Sommerblütenhof finden. Wohlwissend, dass die Ahnin es uns verboten hat, sage ich es

ihm aus Neugier und Mitleid zu.

### *Charakter steigern: Darbietung auf W10*

Kjaelnyr legt sich hin, weil er sehr mitgenommen ist von den zwei fehlgeschlagenen Zaubern.

Ich nutze die Zeit und bastele mir währenddessen eine Scheide für meinen Dolch, was tatsächlich ganz anständig gelingt.

Als Kjaelnyr gegen Abend wieder auftaucht, erzähle ich ihm von der übernommenen Queste und zeige ihm eine zerknitterte Karte, die Asturin mir dankend in die Hand gedrückt hat.

Jarod flucht in seinem Büro, dass seine Uhr weg ist. Auf Nachfrage erfahren wir, dass auch er bei der Vorstellung von Leililia war.

Wir regen an den Proviantmeister jetzt doch einzubeziehen. Djonas DeWinter ist bei ihm, als wir ankommen. Außerdem ist eine durchschnittlich große, schlanke Frau bei ihnen, die Wafrudnir **Marika Slauga**. Sie ist recht hübsch, sympathisch, wirkt sehr lebhaft und agil. Sie ist die Handelsvorsteherin der Wafrudnir.

Während wir mit den Anwesenden darüber beraten, ob man dem Dieb eine Falle stellen könnten, kommt ein kleiner Junge hereingestürzt und jammert, weil sein Holzpferdchen verschwunden ist. Das muss laut seiner Mutter schon vor der Vorstellung geschehen sein.

Ich überlege, welche Geschichten zu Dieben ich kenne. **Kalos**, der Vielgewandte, ist ein mit allen Wassern gewaschener Drecksack, der sicher das ein oder andere mitgehen ließ. Aber auch eine Sagengestalt, die kaum über den Karawanenmarkt schlendert und Kleinkram stiehlt.

Ein **Muckelpuh** ist eine Art Kobold, der aus Gründen des Schabernacks andere bestiehlt. **Alfsgir** soll ein Typ aus dem **Haus der Werdani** (Wafrudnir) sein, dem man nachsagt, er habe Schmuck geklaut. Er soll aber tot sein.

**Varidistan**, genannt die Elster, ist ein Typ aus dem Osten, der so ziemlich alles klaut.

Da alle fehlenden Dinge Sachen sind, die mehr ideellen Wert haben, sehen wir uns um, wer solche Dinge besitzt.

Djonas hat einen Holzring, an dem er ständig nestelt, Dirok liebt seinen Flachmann,... die meisten Leute haben irgendetwas, das ihnen wichtig ist. Auch Marika hat scheinbar was in der Tasche, woran sie ständig herumfingert.

Braiden Liskor tritt am Abend zu uns und weist auf das Zelt von **Magister Joram**. Bei ihm gehe es wohl nicht mit rechten Dingen zu. Braiden will wissen, ob seine Truhen tatsächlich immer so voll sind, wie sie bei der Zollstation scheinen. Oder ob er etwas außerhalb des Marktes verkauft. Es geht also nicht um „Zollbetrug“, sondern um „Verkauf außerhalb des offiziellen Marktes“.

Braiden ist Ausbilder beim Militär, wie wir erfahren. Wenn wir herausfinden, was er wissen will, hätten wir was beim Haus Liskor gut. Man könnte z.B. unsere Dolche panzerbrechend machen.

Als wir herumlaufen, um nach dem Dieb Ausschau zu halten, bemerken wir Joram und Ibrahimi, die schmauchend beisammen sitzen. Ein schwarzfelliger Hund liegt bei ihnen.

Joram trägt ein kaftanartiges, farbiges Gewand.

Wir sprechen mit Genuni über die Vorfälle, welcher sofort mit einem Pulver einen Kreis um uns zieht, der vor fremden Ohren schützen soll. Er gibt jedem von uns einen Trank, mein Trank verleiht für 1 Szene +1 Geschick. Die Tränke werden sich nur ein paar Monate halten. Genuni hat ebenfalls ein großes Interesse daran, dass wir den Dieb schnappen. Solche Probleme seien schlecht für das Geschäft.

Als wir von Asturin erzählen, weiß Genuni, dass auf dem Weg von den Wafrudnir hierher, etwa eine Stunde Marsch von hier entfernt, eine Senke oder Schlucht mit einer alten Fabrik liegt. In dieser Senke sollen sieben oder acht verlassene Hütten stehen, in welchen es angeblich spuke. Asturin ist wohl gemeinsam mit Genuni in einer Gruppe hier angekommen, war dann aber für ein paar Tage fort und tauchte anschließend ziemlich betrunken und sich seltsam verhaltend wieder auf. Er habe erzählt, er sei bei der alten Fabrik gewesen, habe Geister gesehen und eine Queste erhalten (nicht notwendigerweise von den Geistern).

**Michelle** wisse vielleicht mehr darüber, was genau vorgefallen ist.

Wir fragen ihn auch, was er zum Sommerblütenhof weiß und erwähnen die Sache mit der Queste.

Genuni erzählt von dem Gerücht, dass Orte wie der Hof bei ihrer Errichtung mit Portalen verbunden gewesen sein sollen. Vieles könne ein Portal sein. Es soll in Uster sogar ein vergessenes und tief im Traum verborgen Nexusportal geben.

Als wir zum Café gehen, um dort nach dem Dieb Ausschau zu halten, begegnen wir **Anda** von den Hochebenen, die ihr Lieblingsschermesser vermisst. Sie hat es gestern zuletzt benutzt. Es wurde aus ihrer Tasche gestohlen. Kjaelnyr untersucht sie. Er nimmt mit Magie verschiedene Dinge wahr, u.a. einen spezifischen Geruch. Er läuft sofort zu Ibrahim, beschreibt ihm den Geruch, und findet über ihn tatsächlich eine Probe, die zu dem Duft passt. Etwas an dem Duft erinnert auch an Kaffee.

Ich suche derweil im Abfall, wo die Kaffeereste landen. Ich beobachte eine ältere Frau, die an die Mülleimer geht. Sie wirft einen Brief in den Müll und ich höre ein bekanntes Ticken aus dem Abfall. Nachdem sich die Alte wieder an den Tresen zurück begeben hat, finde ich im Müll tatsächlich alle gestohlenen Gegenstände. Als ich heimlich magisch prüfen, ob die Frau mental beeinflusst wurde, es geht jedoch etwas schief und ich habe kurzzeitig Probleme.

Als ich langsam wieder klar denken kann, vereinbare ich mit Kjaelnyr, dass er nach der Person sucht, die den von ihm identifizierten Duft trägt. Ich gehe derweil zum Proviantmeister, gebe ihm die Sachen und erzähle ihm von unseren Entdeckungen. Kjaelnyr schafft es den Geruch zur **Lady Shiva** zu verfolgen, aber auch zu **Marika**. Ibrahim kann ihm nicht genau sagen, wer alles den Duft von ihm erworben hat. Viele Personen waren es aber nicht.

Wir legen uns auf die Lauer und beobachten den Müll, da wir vermuten, dass der Dieb die Sachen vermutlich aus selbigem herausfischen möchte.

Wir beobachten, wie sich Marika beim Verlassen des Cafes noch mal umdreht und zum Müll geht, vor einem Eimer stehen bleibt, zum nächsten weitergeht, aber kurz davor umdreht und wieder weggeht. Es kommt uns äußerst verdächtig vor, doch einen Beweis haben wir damit noch nicht.

Wir stecken einige Dinge zurück in den Müll und legen uns zusammen mit Jarod auf die Lauer. Als im tiefsten Finsterdunkel eine dunkle Gestalt auftaucht und die Mülleimer untersucht, greifen wir ein. Kjaelnyr hält sie fest, ich ziehe ihr die Kapuze runter und wir erblicken Marika. Gemeinsam schaffen wir sie ins Büro von Jarod. Als wir anschließend mit ihr sprechen, sagt sie, Varidistan, die Elster, habe sie den Diebstählen gezwungen. Sie habe die Leute mithilfe eines Ringes, den wir ihr schon abgenommen haben, so beeinflusst, dass sie ihre Habe in den Müll warfen, ohne es zu realisieren.

Sie erzählt, Varidistan befinde sich im Keller ihres Hauses. Natürlich halten wir das für eine erfundene Geschichte, doch sie trägt sie so niedergeschlagen vor, dass es nicht den Anschein erweckt, als liege ihr viel daran, dass wir ihr glauben. Wir gehen also alle zusammen dorthin. Jarod passt auf sie auf, während wir im Keller nachsehen.

Tatsächlich finden wir einen unglaublich abgemagerten, fast schon durchscheinenden Mann auf einer Pritsche im Keller liegen. Er nennt sich selbst „Varidistan, einst die Elster“. Offenbar handelt es sich bei ihm um einen Firstborn. Melancholisch meint er, er befinde sich im tiefen Herbst seines Lebens und welke dahin. Seine Geschichten seien fast schon vergessen und er werde nun bald in den Nebeln aufgehen.

Da ich einige Geschichten über die Elster kenne und der Vorstellung eines Meisterdiebes, der alles stehlen kann, fast schon romantisch finde, möchte ich sein fades Verschwinden gerne verhindern. Die Idee, dass so eine schillernde Figur ohne Fanfaren einfach aus den Geschichten verblasst, stößt mir bitter auf. Also biete ich ihm an, seinen Geschichten neuen Glanz zu verleihen und ihn selbst entkommen zu lassen.

Ich kann nicht sagen, ob er mir glaubt, doch er merkt zumindest auf, als ich Geschichten als mein Metier bezeichne.

Er erklärt, er könne mir keine Eide geben. Er könne auch nicht versprechen, dass ich nicht ebenfalls von ihm bestohlen würde. Mir würde er die vorletzte Seite meines Buches abnehmen, Kjaelnyr eine Seite seines Würfels, sinniert er laut.

Dann fragt er mich, wem er etwas stehlen sollte, wenn ich es mir aussuchen könnte. Mir kommt sofort der Diebstahl des Segens durch Vesthendrek in den Sinn und ich meine, er könne ihm diesen ja wieder abnehmen.

Um seine Flucht nicht nur zu ermöglichen, sondern spektakulär zu gestalten, verwandele ich mich in meine Krähengestalt, flattere unter lautem Gekreische aus dem Keller ins Erdgeschoss hinauf, um den Kopf des dort gemeinsam mit Marika wartenden Jarod, und hinaus in die Nacht. Kjaelnyr, dem ich meinen Plan in wenigen Worten skizziert habe, stürmt hinter mir her und ruft zur Verfolgung auf. Der überraschte Jarod ist etwas perplex von der plötzlichen Aufregung, folgt ihm aber hinaus. Ich drehe im Schutz der Nacht einen Kreis, verwandele mich zurück, und stürme ebenfalls vom Haus her hinter den beiden her.

Wir erklären Jarod, dass in Marikas Keller tatsächlich die berühmte Elster gesessen habe, sich aber in eine ebensolche verwandelt habe und davongeflogen sei. Eine Elster in der Nacht von einer Krähe zu unterscheiden, ist zum Glück nicht ganz einfach und gelang Jarod jedenfalls nicht.

Wir beteuern, dass Marika nur unter dem Einfluss des berühmten Diebes gehandelt haben könne. Jarod, der sowieso nicht glauben konnte, dass Marika die Diebin sein könnte, schluckt die Geschichte bereitwillig.

Ich werde mir nun einige gute Geschichten überlegen müssen, um dem Namen Varidistans wieder neue Bekanntheit und Glanz zu verleihen.

