

Nach einer Weile brechen wir die „Jagd“ nach der Elster ab. Jarod bereitwillig, dass es sich tatsächlich um die legendäre Elster gehandelt hat. Zurück in den Unterkünften unserer Kongregation besprechen wir unser weiteres Vorgehen.

Am nächsten Morgen gehen wir zu Jasmins Kaffee-Theke und erhalten einigen Lob von Jarod und anderen Anwesenden. Sie schiebt Kjaelnyr und mir je einen Kredit des Grafen zu, doch ich lehne ihn dankend ab. Es ist mir unangenehm von ihr so etwas anzunehmen.

Als wir anschließend zu Jarod gehen, ist **Jam Jonesuu**, der Marktvorsteher von Uster, bei ihm. Sein schwarzes, glattes Haar ist gescheitelt, man erkennt deutlich einige Pockennarben im Gesicht, wohl Überbleibsel aus seiner Jugend. Es heißt, sein Vater sei ein Chut gewesen und seine Mutter stamme aus Uster. Er hat wohl ein Talent für Handel. Manche sagen, er sei vernetzt wie eine Spinne, hält aber den Ball schön flach. Er ist als sehr strategischer und weitsichtiger Planer bekannt. Oft versteht man seine Deals erst sehr viel später. Entsprechend hat er etwas Kalkulierendes an sich. Nach unserer Begrüßung lässt er fallen, dass er unsere Ahnin und auch meine Mutter kennt bzw. kannte.

Nachdem er uns für unserer Taten lobt, lässt er zugleich fallen, es bliebe zu hoffen, dass die Diebstähle nicht doch weitergehen, da dies unseren Verdienst sofort ins Gegenteil kehren könne. Ich Sorge mich ein wenig innerlich, da Varidistan ja weiterhin tätig ist. Kjaelnyr sagt ihm gegenüber, man solle nicht zu hart über Marika richten, sie könne ja schließlich nichts für das Vorgefallene. Jam sieht das zunächst anders, denn sie habe schließlich die Sachen entwendet. Man werde prüfen müssen, ob Marika tatsächlich unter fremdem Einfluss stand. Hier solle man sich nicht von Sympathien leiten lassen. Jarod geht davon aus, Varidistan habe die Sachen selber gestohlen und von seiner Komplizin in den Mülleimern verstecken lassen, um sie später wieder in seinen Besitz zu bringen.

Wir geben den Leuten im Laufe des Tages ihre gestohlenen Sachen wieder. Kjaelnyr versucht Jarod zu überzeugen auf die Ahnin Einfluss zu nehmen, damit er nicht bei den Dachdeckern eine Ausbildung machen muss und stattdessen Händler werden kann. Doch Jarod entgegnet entschieden, er könne da nichts machen. Es gehe halt darum, was für die Kongregation am besten ist und das läge alleine in der Hand der Ahninnen.

Im Anschluss sprechen wir mit Michelle. Asturin hat auch für sie als Söldner gearbeitet. In die Fabrik lief er wohl, weil er sich bei der Zollabfertigung gelangweilt hat. Seine Verwirrtheit hat er sich aber nicht bei der Fabrik eingehandelt, sondern später beim Sommerblütenhof. Er faselte irgendwas von einem Baum.

Genuni erzählt, dass alles gegen Geister nutzt, wovon ich glaube das es das tue. Geister greifen nicht den Körper an, sondern gehen an mein Denken. Das schlage sich auf meine Gefühle nieder. Genuni meint, ein Schluck Alkohol vor dem Schlafen helfe. Manche Geister werden von alten Metallresten angezogen. Man könne sie erwärmen, um sie für die Geister schmackhaft zu machen und könne sie damit von sich ablenken. Generell sei es wohl cleverer sie abzulenken als sie zu bekämpfen.

Genuni meint, Essenzen, die Waffen gegen Geister effektiv machen können, seien alkoholbasiert, nicht fettig. Ein Sud aus Kapuzinerkresse oder Geisterkraut (seltenes Moos mit blassblauen Blüten) sei wirksam. Weihrauch könne eventuell helfen, man kann wohl ihre Schemen in seinem Rauch erkennen. Ich gehe zu Ibrahim, um Weihrauch und Geisterkraut zu holen. Er verkauft mir für **einen Halbedelstein** Weihrauch und schenkt mir obendrein ein Säckchen Kraut, von dem er nicht sicher weiß, ob es sich um Geisterkraut handelt. Er will

nichts verkaufen, was er nicht sicher identifizieren kann. Ich erkenne es als sehr potentes Geisterkraut, es bringt +2 gegen Geister. Ich muss es noch in Alkohol lösen. Davon gibt er mir auch noch was, quasi als Dankeschön für unsere Verdienste um den Markt.

Michelle möchte uns ebenfalls unterstützen und gibt uns jedem einen kleinen

Fulguritsplitter, in welchen je ein winziger Tropfen eingefasst ist. Wir fragen, was darin eingefangen sei und sie meint, es sei Glück...man müsse den Splitter zerbeißen (= Savage World Abenteuerkarte). Sie will sich dafür bedanken, dass wir Asturins Queste übernommen haben. Michelle erzählt auf meine Nachfrage erneut, was mit Asturin passiert ist. Wie er beim Herumschlendern die verlassene Fabrik in einer Senke fand, von einem Geist die Queste erhielt, davon zunächst beseelt und dann besessen wurde.

Der Sommerblütenhof wird von der Sippe der Vigaroth betreut. Er gehört zu Uster.

Nach diesem Gespräch stelle ich den **Sud aus Geisterkraut** her.

Wir wandern nach Erledigung unserer täglichen Aufgaben in Richtung Zollstation, welche sich als mit Holz überdachter Bereich des Weges von ca. 30 Metern Länger darstellt.

Niedrige Türen aus Holz führen in Separees ab, ähnlich wie in einem Stall. Die einzelnen Bereich sind allerdings nur durch eine kniehohe Absperrung abgetrennt. Da aktuell keine Karawane da ist, ist die Station unbemannt und menschenleer.

Etwas weiter den Weg entlang geht in Richtung Fluss ein kleiner Weg ab, welchem wir

folgen. Er ist bald stark überwuchert und wir müssen uns ein wenig durchkämpfen. Er führt uns 500-600 Meter weiter, bis wir zum Gelände der „Fabrik“ kommen. Die Gebäude sind teilweise von Pflanzen und Moos überwuchert, offenbar ist das Gelände schon lange verlassen.

Ich versuche Geister zu sehen oder zu hören, doch entdecke nichts. Trotz Temperaturen von rund +5 Grad (also Sommer) sehe ich in der etwa 10 Meter tiefen Senke, wo das größte Gebäude liegt, einige scheinbar gefrorene Wasserflächen. Dieses Gebäude hat im Norden und Süden jeweils ein Satteldach und ist rund 5 Meter hoch. In der Mitte ist ein Flachdach von etwa 7 Metern Höhe. Eine runde Kuppel ist eingefallen, nur einige Holzstreben ragen noch hervor. Südlich der Senke stehen zwei alte Kräne.

Ich sehe in einen Brunnen stelle fest, dass man unten im Wasser ein paar Wellen sehen kann. Das ist seltsam für einen Brunnen, weswegen ich eine Fackel an dem Eimer festmache und diesen herunterlasse, um genauer nachzusehen. Tatsächlich erkenne ich so



einige Luftblasen und einen fetten Fisch im Brunnen.

Ich erschrecke mich halb zu Tode, als sich mir von hinten eine Geisterhand auf die Schulter

legt.

Der Geist sieht uns einfach und tut nichts feindseliges. Wir sprechen ihn an und er antwortet für uns beide hörbar. Er heie **Jird**, der Khler. Er sei whrend der Wache angegriffen worden. Mehrkpfige Hunde und schwarzgewandete Mnner und Frauen, seien wegen eines Gefangenen hier gewesen. **Surgaith** konnte ihnen nicht mehr helfen, sie hrten seine Schreie. Der Geist verschwindet so schnell, wie er erschienen war.

Gleich darauf erscheint hinter Kjaelnyr ein weiterer Geist, ebenfalls ein alter Khler. Er sagt, dieser Ort war ein Ort von Gewalt und Tod, wenngleich vormals ein Ort von „freudiger Produktion und Wohlklang“. Es gehe tief hinab, wir seien gewarnt. Sie (die Geister) sprten, dass wir die Queste bernommen htten. Der Khler verschwindet und ein dritter erscheint. Er meint, wir mssten den Inhalt der bernommenen Queste kennen und beginnt zu rezitieren, was auf der Karte steht: „Es sind der Bume 7, ...“

Wir denken gerade darber nach zurck zu gehen, da es langsam spt wird, als pltzlich mehrere Wlfe und ein fast pferdgroer Schreckenswolf auftauchen. Sie nhern sich uns halbkreisfrmig, im Grunde aus Richtung der Strae zum Markt, und greifen uns an.

Ich sehe wenig Chancen in einer direkten Auseinandersetzung. Also rufe ich Kjaelnyr zu: „Flieh, Du Narr!“, verwandele mich in eine Krhe und fliege auf einen der zwei Krne. Da diese nur 3 Meter hoch sind, werden sie mir nur begrenzt Sicherheit bieten.

Kjaelnyr wirkt seine Windmagie und wird dadurch extrem schnell. Er eilt mir hinterher, die Wlfe auf den Fersen. Er zaubert eine Barriere, die uns etwas Zeit verschafft, doch der riesige Wolf lsst sich davon nicht lange abhalten. Er springt uns hinterher, bricht durch die verfallenen Htten und das dichte Gestrpp um die Barriere herum und ist im Nu fast bei uns.

Ich fliege Richtung Fluss und warte darber ab, bis der flinke Kjaelnyr hinterher kommt.

Kjaelnyr springt jedoch wie ein Hase durch die Luft und schiet dem Schreckenswolf zwei Pfeile in den Kopf. Das Monster ist verletzt, steht aber noch. Kjaelnyr schafft es auf eine Insel in der Mitte des Flusses, wo er sicher wre. Doch die Kampfeslust hat ihn gepackt und er springt gleich aufs Neue ans Ufer und lsst weitere Pfeile auf den Riesenwolf fliegen. Angespornt von seinem Erfolg zaubere ich den Angreifern Verwirrung hinterher und Kjaelnyr gibt dem Schreckenswolf noch einen Schuss in die Seite mit, bevor sie sich geschlagen zurckziehen.

Aufgrund der fortgeschrittenen Zeit kehren wir zurck zum Markt und Kjaelnyr, der noch ein unabsichtliches Bad im Fluss genommen hat und nass wurde, wird etwas schrg angesehen.

In der Nacht trumen wir beide von der Dringlichkeit unserer Queste, Kjaelnyr gewinnt sogar den Eindruck, wir mssten zurck zur Fabrik.

Ich mchte mir einen Kampfstab kaufen, da man uns eh kein Schwert geben wrde. Aber gegen Wlfe und dergleichen mchte ich im Nahkampf ungern mit einem Dolch antreten. Kjaelnyr sieht das hnlich. Auf der Einkaufsstrae gab es einen Typ, der viel schmiedete und Waffen ausstellte. Also begeben wir uns zu ihm.

Der Mann ist schon lter und trgt eine Art Schweierbrille. Man sieht um seine Augen ruige Spuren vom Schmieden. Er stellt sich als **Agut Bendik** von den Wafrudnir vor, Kaltschmieder und Freiformer. Er meint, wir sollen uns erst einmal Holzstbe besorgen, dann

macht er was draus. Bei Leuten vom Hondsrük bekomme ich einen Eschenstab, der gut zu mir passt. Kjaelnyr bekommt einen Eibenstab, der noch etwas feuchter ist. Er soll ihn zum weiteren Härten nah ans Feuer bringen, aber auch nicht zu nah.

Agut wird meinen Stab mit Metallringen verstärken, was mich **zwei Halbedelsteine** kostet.

Wir gehen wieder zur Fabrik. Kjaelnyr pinkelt gegen die Mauer, um den Wölfen klar zu machen, wer hier der Chef ist. Falls sie auftauchen sollten.

Wir gehen in das Gebäude und finden im ersten Raum neben einigen zerbrochenen Stühlen und einem Tisch einige Metalltafeln, offenbar für die Fertigung. Sie sind aus Bronze. Ich stecke ein paar ein, da ich sie für wertvoll halte. In weiteren Räumen sehen wir Kamine und scheinbar so etwas wie Walzenräder.

Kjaelnyr findet eine zerbrochene Tafel mit eingeritzten Worten darauf. In dem Text kommt „Bilidar“ vor und ich erinnere mich daran, den Namen mal in einem Ausspruch gehört zu haben. „Die Schiffsglocke hat einen so schönen Klang, als hätte Bilidar die geschliffen.“ Auch in anderen Räumen finden wir ähnliche beschriftete Tafeln. Ich nehme unter anderem eine **Zange** mit. Wir sehen Formen für Glocken und Orgelpfeifen.

Wir finden in anderen Räumen Feinglocken und große Glocken. Bei den Wafrudnir macht Haus **Werdani** in Kunst und Instrumenten bzw. Glocken.

Nachdem wir alles in dieser Etage abgesucht haben, sehen wir uns zwei Abgänge nach unten an. Beide enden vor schweren, metallbeschlagenen Holztüren. Eine ist mit einem Schloss verriegelt, die andere mit einem Balken von unserer Seite. Ich suche in einem Raum noch einmal nach einem Schlüssel, weil ich meine etwas in der Art dort gesehen zu haben und finde tatsächlich einen ganzen Bund.

Da Kjaelnyr noch an der anderen Tür mit dem Balken steht, möchte er gerne dort beginnen. Wir haben jedoch beide ein etwas mulmiges Gefühl dabei. Kjaelnyr riecht irgendwas süß-fauliges, ich spüre eine seltsame Gegenwart.

Bevor wir uns abwenden können, werde ich jedoch einem Einfluss unterworfen und öffne ihm folgend die Tür. Kjaelnyr versucht mich zurückzurufen, doch ich ignoriere ihn. Dahinter lockt mich eine Stimme hinein und bittet mich ihr die Tafeln zu bringen. Als sie das sagt, regt sich in mir ein Widerstand, denn ich möchte die Metallfragmente, die ja Geschichten enthalten, nicht wieder hergeben. Mir wird die Beeinflussung klar und ich rufe einen geistigen Schutz herbei. Der gelingt mir unfassbar gut. Mit einer obszönen Bemerkung werfe ich die Türe wieder zu und lege den Balken davor. Von innen höre ich noch: „*Du wirst wiederkommen.*“

Trotz des schaurigen Erlebnisses gehen wir auch die andere Treppe hinab und öffnen mit dem passenden Schlüssel die Tür. Wir finden auch dort einige Räume und weitere beschriftete Tafeln. Am Ende haben wir etwa drei Seiten Text zusammen. Als ich sie lese, bin ich schockiert. Was dort steht, ist einerseits völlig fremd und wirr, andererseits geht es auf einige seltsame Dinge ein, die uns schon aufgefallen sind, besonders die Erinnerungslücken und die ungewöhnlichen Talente vieler Menschen. Der Text stammt wohl von dem Gefangenen, den die Geister erwähnt hatten. Er scheint aus einer anderen Welt oder Realität zu stammen. Nach seiner Erzählung sind ihm die Menschen, denen er hier begegnet, teilweise aus seiner Welt bekannt. Sie hätten neue Körper und würden ihre früheren Fähigkeiten nun als Talente beschreiben. Niemand scheint sich an das frühere Leben zu erinnern, doch sie erkennen ihn unterbewusst wieder.

Die Tafeln sprechen auch von einem Knotenpunkt und Zugang in der Umgebung. Wir überlegen, ob es sich um das Portal beim Sommerblütenhof handeln könnte.

Ich bin mir sicher, dass wir noch nicht alle Tafeln gefunden haben.

Am folgenden Tag beschließen wir die Fabrik erst einmal nicht weiter zu untersuchen. Stattdessen wollen wir nach unserer Arbeit zur Zollstation gehen, um dem Verdacht von Braidon Liskor bezüglich Magister Joram nachzugehen. Wir suchen den Weg zwischen der Zollstation und der Marktstraße nach Spuren für ein heimliches Entladen von Waren ab. Den Wagen von Joram hatten wir uns bereits angesehen und keine Anhaltspunkte für einen doppelten Boden in seinem Wagen entdeckt. Auch entlang des Weges finden sich keine Anzeichen dafür, dass Waren beiseite geschafft wurden. Weder in den verlassenen Köhlerhütten im Wald auf der einen Seite des Weges, wo Kjaelnyr sucht, noch in den zwei Hütten, welche ich im abfallenden Gelände zum Ufer hin finde. Nichts wurde zum Fluss hinabgeschafft, um es z.B. von einem Komplizen wegtransportieren zu lassen. Wir zerbrechen uns die Köpfe darüber, was eigentlich das Problem dabei wäre, wenn Joram seine Waren nach dem Verzollen an einem anderem Ort verkaufen würde. Wir finden ebenso wenig eine Antwort auf diese Frage, wie wir bezüglich des Modus Operandi weiterkommen.

Anschließend holen wir die fertigen Kampfstäbe bei Agut ab, in Kjaelnyrs Fall wegen der Spitze eher ein Speer, und zeigen ihm unsere Bronzefunde aus der Fabrik. Er erzählt, die Fabrik sei seit gut 30 Jahren oder länger aufgegeben. Der Ort sei verflucht, manche meinen, finstere Kräfte hätten den Wohlklang der Glocken von dort nicht ertragen. Er hält das aber für Schwachsinn. Eher sei es wohl ein Überfall gewesen. Man wollte den guten Kram von da. Andere erzählen von einem Gefangenen, der geholt wurde. Das sei auch möglich.

Surgaith sei der Erste der Werdani gewesen, den man nennt. Quasi eine Legende unter den Werdani. Er habe fantastische Klangkörper geschaffen. Alarmglocken, die durch Gebäude schallen ohne laut zu sein. Schiffsglocken, die weithin hörbar waren, über den Lärm der Brandung hinweg. Sie waren kraftvoll.

Agut beschreibt auch den Bau von Orgeln, ohne dass er wüsste, was das genau ist. Wir kennen sie aus der Kathedrale. Geschichten über die Fabrik reden auch von etwas Üblem im Keller, vom Fluss her. Also wohl die Stimme, die ich hörte.

Als wir die faszinierenden Loren erwähnen, die wir gefunden haben, rät Agut nach Bremsen zu suchen, bevor wir eine Lore betreten. Außerdem wäre es clever die Gleise vorher zu prüfen, denn die Fabrik sei ja abgesackt.

Frustriert wegen unserer fruchtlosen Bemühungen und unseres fehlenden Verständnisses bezüglich des Unrechts in Meister Jorams möglichen Handlungen suchen wir Braidon Liskor auf. Wir hoffen von ihm vielleicht ein paar mehr Details oder eine Erklärung für das „Verbrechen“ in Jorams potentiellen Handeln zu erhalten. Wir finden ihn beim Essen und er nimmt uns unter dem Vorwand mit, um uns ein wenig Grundwissen über den Umgang mit unseren neuen Stäben zu zeigen. Das tut er eine gute Stunde lang tatsächlich. Anschließend sprechen wir über unseren Auftrag. Braidon meint, wenn wir nicht darauf kämen, was an dem von ihm beschriebenen Vorwurf bezüglich Joram Unrecht sein, sei das halt so. Er will uns diesbezüglich nicht erleuchten. Es ginge uns auch nichts an, wir sollten nur prüfen, ob sein Verdacht sich bestätigen ließe. Wir erläutern ihm all unsere erfolglosen Bemühungen und Untersuchungen. Ich meine noch, es lasse sich freilich nicht ausschließen, dass er mit jemandem bei der Zollstation zusammenarbeitet, der ihm hilft Dinge beiseite zu schaffen.

Das hält Braiden für ausgeschlossen, wohl weil niemand gegen den Grafen handeln würde. Er stellt einige Detailfragen zu unseren Beobachtungen, möglicherweise um unsere Gründlichkeit oder unseren Verstand zu prüfen. Anschließend bedankt er sich für unsere Anstrengungen und lässt sich Kjaelnyrs Bogen geben. Er knetet irgendwie an ihm herum und kann ihn anschließend ein gutes Stück weiter spannen als zuvor. Dann nimmt er meinen Dolch und knetet auch an diesem. Der Dolch ist anschließend wesentlich besser austariert als zuvor. Beeindruckt bedanken wir uns.

Natürlich meckert Stellan, weil wir nicht mit ihm abgesprochen haben, dass wir uns Kampfstäbe gekauft haben. Wir sollen uns immer absprechen, da alles stets der Sippe nutzen muss.

Ich weise darauf hin, dass wir die Edelsteine ohne Auflagen zur freien Verfügung erhalten haben und inzwischen schon mehrfach Auseinandersetzungen überstehen mussten. Er fragt, welche das denn gewesen sein sollen und ich gebe ihm drei Beispiele aus der Vergangenheit, die nicht verfänglich sind (der Slat-Überfall, die Bogenschützin und noch irgendwas, vielleicht die T'arrkel). Doch auch das scheint ihn nicht ganz zu überzeugen. Ich erkläre, dass ich bedacht gehandelt habe und keinen Fehler in meiner Entscheidung sehe, da auch mein Überleben der Sippe nutzen sollte. Vermutlich wird er sich an unsere Ahnin wenden und ich werde mir früher oder später noch mehr anhören müssen.