

Ich bekomme mit, dass **Einar** bei einem Buchmacher arbeiten soll, um später evtl. in der Papierfertigung tätig zu werden. Außerdem soll er eine Zeit auf den Hochweiden verbringen.

Malik hingegen soll in den Hafen. Er mault rum, weil er sich als Kistenschlepper sieht. Friga erzählt dazu später, dies sei zugleich eine Lektion in Demut.

Sjard darf zu den Ingenieuren, wie sich später herausstellt.

Friga sagt, sie kennt jede Ahnin in Fleuven. Manchen misstraue sie. Sie wisse nicht genau, was die Grendlinge wollen (in Bezug auf die Beleidigung und das ganze Tamtam drumherum). Wenn wir zur Fleuvenhall reisen, werden Osrund und Fina für Friga sorgen. Lydia, Aarod, Malik und Stellan sowie Svartkjil werden alle mitkommen.

Kjaelnyr und **ich** sollen für **Svartkjil** sorgen. Dies soll nach außen vermitteln, dass Svartkjil voll in unsere Sippe integriert ist. Vor anderen sollen wir entsprechend keine Fragen stellen. Wir sollen vor anderen unseren Gehorsam demonstrieren.

Wir werden mit einem Planwagen und einem Rinderkarren reisen, was heißt, dass wir (Kinder) viel laufen werden. In ca. 2 Tagen - bei gutem Vorankommen - erreichen wir dann voraussichtlich die Fleuvenhall.

Friga fragt, was ich denke warum sie mich auf diese Reise zur Fleuvenhall mitschickt - aus Sicht der Grendlinge. Mir fällt darauf zunächst nichts ein. Als wir tags darauf wieder darüber sprechen, mutmaße ich, dass sie vielleicht „angeben“ will. Ich bin groß und kräftig, Kjaelnyr schlau... Die Grendlinge halten Stärke für wichtig, ich wirke stark. Indem ich Svartkjil unterstehe, zeigen wir laut Friga, dass er wichtig für uns ist.

Andererseits halte ich Sjard für schlauer und hinterfrage, warum sie nicht z.B. ihn schickt. Friga meint, ich sei eher bereit Verantwortung zu tragen. Ich entgegne, dass Sjard dies sicher ebenso könne und auch täte, wenn er denn soll. Dennoch beharrt sie darauf, dass ihre Einschätzung zutreffe.

Svartkjil erzählt zu den Sippen in Uster. Tausch, Handel, Verwandtschaft, Misstrauen und sogar Liebe verbinden sie. Und es gäbe viele Verbindungen. Er erzählt, dass man sich nach außen gegenseitig helfe. Nach innen gäbe es aber auch viel Zwist und den Wunsch, die Sippe stark zu halten. Es sei sicher in den letzten Jahrzehnten auch vorgekommen, dass „Sippen zu Familien“ wurden. Ich verstehe diese Äußerung so, dass sie arg schrumpften – durch nicht ganz natürliche Selektion.

Er weist darauf hin, dass es sein mag, dass Sippen und Familien sich untereinander manipulieren und ausspielen. Der Streit zweier Sippen müsse nicht unbedingt von diesen ausgelöst sein, denn oft profitieren gerade Dritte.

Friga war mal mit **Dom Jegeson** verbunden. Der war mein leiblicher Opa.

Dina ist eine Josegar (gewesen).

Die Sippe der **Dijan** sehen ein bisschen anders aus, sind fast sowas wie Südlinge. Die **John** sind uns über unsere Verbundenheit mit den **Wirdogh** eher schlecht gesonnen. **Friga** hasst wie **Joslin** die Ketler.

11 Sippen gibts. Waren vielleicht auch mal mehr.

Kjaelnyr und ich mutmaßen, dass vor ungefähr 50 Jahren alle Sippen gemeinsam ankamen und die besten Gegenden besiedelten. Dies würde die sozialen Strukturen am ehesten erklären. Allerdings ist es unserer Ansicht nach seltsam, dass niemand sich so genau an

diese Zeit oder die Zeit davor erinnert. Die Ahninnen sollten sich an die Zeit davor erinnern, zumindest aber an die Zeit unmittelbar nach unserer Ankunft in diesem Land. Unsere Überlegungen scheinen Svartkjil nachdenklich zu machen. Ihn scheinen diese Dinge auch zu interessieren und zu beschäftigen.

Stellan ist Halbbruder meiner Mutter. Hatten gleiche Mutter. Stellans Vater ist unbekannt. Judith war jünger als er. Er hat ihr beigebracht, wie man sich verteidigt. Als Stellan zum Militär ging, gabs den Grafen noch nicht lange, vor etwa **15 oder 20 Wintern**. Die Kaserne selber war damals noch recht neu, vielleicht **10 Jahre** älter.

Uster hatte damals schon einen **Than**. Man fand es daher sinnvoll, dass es für andere Gebiete auch eine Art Verwalter gäbe. Man entschied, dass jede Kongregation einen eigenen Than haben solle. Das war vielleicht eine Reaktion auf die Kriege mit den **Jalpur**. Die wurden von **Vesthendrek** zurückgedrängt, was aber lange gedauert hat. Durch die Thane als Verwalter wurde es leichter, Ressourcen zu koordinieren.

Ich erwähne gegenüber Friga, dass ich nicht so prima mit Svartkjil klar komme. Sie meint, dann habe ich wohl noch nicht so viel mit ihr zu tun gehabt.

Friga sagt, sie und Joslin seien **etwas über 50**. Sie sind gemeinsam groß geworden. Sie sagt aber auch, **es sei schwer Dinge zeitlich einzuordnen**. Erinnerungen seien trügerisch. In ihrer Erinnerung war sie stets in Uster oder hier. An ihre Eltern kann sie sich zwar erinnern, aber nicht daran, wie sie ausgesehen haben.

Kjaelnyr äußert etwas später die Idee, dass die Erinnerungslücke von Friga bzgl. ihrer Kindheit sehr ähnlich meinem Erinnerungsverlust bzgl. unserer Erlebnisse in der Höhle und der tanzenden Paare ist.

Am nächsten Tag ist es diesig und kalt. Trotzdem zeigt der **kahle Baum** einen Zweig mit grünen Blättern und eine weiße Blüte. Das ist wohl ein **Zeichen**. Der Fleuventhan kann dafür sorgen, dass bei uns dieses Zeichen erscheint, wird uns erklärt. Svartkjil behauptet, wie viele andere „magische“ Dinge, ließe sich auch dieses wissenschaftlich erklären, wenn man sich richtig damit befasse.

Wir bekommen wie immer Pakete, nun aber auch neuere Leinenhosen aus dickerem Stoff. Außerdem Moorstiefel. Man lehrt uns die Hosen in die Stiefel zu falten. Darüber tragen wird hellgraue Mäntel aus abgewetztem Leder. An diesen sind Kapuzen mit Fellbesatz. Sie reichen bis zur Mitte des Oberschenkels. Kann man mit Schnallen enger machen. Gibt wieder ein Messer in Lederscheide, das im Mantel getragen werden soll.

Vor unserer Abreise übergibt Friga ihre **Schärpe** an Joslin und sagt irgendwas Zeremonielles. Joslin streicht über die Schärpe, greift ihrer Schwester an die Schläfe und ich habe kurz den Eindruck, dass die **Schriftzeichen der Schärpe kurz an der Schläfe sichtbar werden**, gülden, und hinunterlaufen. Fast, als seien sie unter der Haut. Zuvor hatte ich schon kurz den Eindruck, dass die Zeichen auf der Schärpe im Sonnenlicht leicht aufblitzen.

Stellan fährt mit Herdis vorne weg. Aarod fährt den Planwagen mit Friga, Osrund und Fina. Der Rest wandert. Osrund, Fina und auch Herdis laufen auch gelegentlich. Die Positionen um die Wagen werden regelmäßig gewechselt. Sogar Friga steigt ab und an vom Wagen und geht eine Stunde.

Ich sammle einige Wurfsteine, falls wir angegriffen werden sollten. Später finde ich mit einigen Würfeln heraus, dass ich ca. 20 Meter weit werfen kann und dabei noch was treffe. Im Falle eines Angriffs sollen wir hinter Stellan und Aarod und der mittig zu platzierenden Ahnin bleiben. Falls jemand wegläuft, sollen wir ihn daran hindern.

Wir wollen bei den **Jännern** rasten, einer Familie, die für die **Wirdogh** arbeitet. Irgendwas mit Getreide. Das Haus, als wir ankommen, steht halb auf Pfählen über dem Wasser und hat zwei Mühlräder. Eins treibt einen Mühlstein (das Große), das Kleine läuft irgendwie gegenläufig seitlich davon. Über der Tür ist das Zeichen der Wirdogh, die gebundene Kornähre.

Ein alter Mann mit schlechten Zähnen empfängt uns dort. Man reicht eine Schüssel mit warmen Wasser, logisch erst zur Ahnin, dann den Erwachsenen, bis sie schließlich bei uns ankommt, damit wir uns die Hände waschen können. Ist eine Art Willkommens-Ritus.

Tags drauf gehen wir weiter, kommen an weiteren zwei Mühlen vorbei. Eine davon gehört noch den Wirdogh, danach eine, die irgendwem anders gehört. Ich habe von allerlei Dingen der Umgebung bereits gehört, wenn ich sie auch noch nicht sah.

Wir reisen am Fluss entlang, bis wir zu einem Seeufer gelangen. Der See zeigt an seiner Oberfläche bereits viele Wirbel und Wellen und entpuppt sich schließlich als ein Fluss-Delta, also ein See, der durch das Aufeinandertreffen von Fleuv und Grent entstanden ist.

Darin ruht eine Insel voller (geschnittenem) Gras mit einer großen Halle in der Mitte. Diese hat mindestens die Größe der halben Insel. Aus dunklem Holz, mit Torf zur Dämmung und einem runden Dach mit Pfeilern. Die Halle ist das **größte Gebäude**, das wir bisher gesehen haben. Fenster hat es keine. Drei Brücken führen zur Insel, es sind gut 15-20 Meter vom Ufer bis zur Insel. Das Wasser darunter sieht gefährlich aus. An jeder Brücke steht eine Wache mit blau gefärbtem Mantel (ähnlich unseren Mänteln). Sie tragen Speer und Schwert. Rückseitig der Halle sehen wir einige Kähne liegen, welche vermutlich der Versorgung dienen.

Als Kjaelnyr dahingehend Anstalten macht, werden wir noch einmal ermahnt nichts ins Wasser zu werfen. Warum wir das nicht dürfen, wird nicht weiter ausgeführt.

Die Ahnin tritt vor und legt ihre Hände aufs Gras vor dem Wasser. Sie murmelt was. Dann weist sie auf einige Pfähle, wo wir die Tiere festmachen sollen. Die Pfähle waren merkwürdigerweise vorher noch nicht da... Svartkjils Augenbrauen verschwinden fast unter dem Haaransatz. Neben meinem eigenen Staunen mutmaße ich im Stillen, dass er nun wohl mit seinen wissenschaftlichen Erklärungsmöglichkeiten an die Grenzen kommt.

Wir säubern uns kurz und nähern uns anschließend der Brücke. Die Wache kommt heran. Auf der Brust hat er ein **Emblem, einen Drachenkopf (Tribal) über zwei gekreuzten Schwertern**.

Sind wohl die Wachen des Fleuventhan. Malik bleibt mit seiner Mutter Lydia sowie Osrin zurück. Wir gehen zur Insel. Das Portal zur Halle hat 5 Meter breite und 5 Meter Höhe. Überall auf dem Holz sind Intarsien.

In der Halle bzw. dem eckigen Vorbau dazu steht ein **Baum**, zu dessen Füßen Blütenblätter liegen. In der Decke des Vorbaus befindet sich ein flaches Glasdach.

Auf dem Balken über dem Portal steht außen etwas drauf:

"Freund gewährt Freund Freundschaft und gibt Gabe mit Gabe, Hohn erwidert Hohn, Losheit wider mit Lüge."

Ahnin soll "vor Kurn dem eisigen Wächter" schwören, diese Worte zu befolgen, stellvertretend für die Sippe.

Neben dem Baum steht ein massiger, alter Mann. Hat gute Kleidung und Schärpe in blau. Neben **Schriftzeichen** sind **Hammer, Zange und Amboss** darauf zu sehen. Neben ihm steht eine ältere Frau mit vollen grauen Locken. Sie trägt eine Brille mit goldener Einfassung sowie eine purpurne Schärpe, welche ebenfalls **Schriftzeichen** und **Hammer, Zange und Amboss** zeigt. Das ist die Sippe der **Skeland**. Die Dame heißt wohl **Engrid**. **Harod** heißt der Alte. Er scheint der Fleuventhan zu sein.

Wir werden alle nacheinander vorgestellt. Der Alte meint joval, ich würde das Zeug zum Than haben oder so.

Als Svartkijl vorgestellt wird, betrachtet die Dame ihn etwas länger.

Nachdem wir schließlich die Halle betreten, sehen wir 12 Säulen mit Zeichen der Sippen. An einem mittigen Tisch sind seitlich je 5 Stühle und einen Chefsessel an einem Ende. Daneben steht ein Gästetisch und hinter den Säulen sind abgetrennte Bereiche für die Gäste aus den jeweiligen Sippen. Der innere Kreis (ohne den Bereich für die Sippen) hat vielleicht 20 bis 25 Meter Durchmesser, die Halle ist gut 10 Meter hoch. Es hat jede Menge Feuer, von offenen Stellen, Fackeln, etc. Trotzdem ist die Luft sehr gut.

Jeder soll ein Haar abgeben, welches von einem jungen Mädchen verbrannt wird. Als sie das tut, wird die Luft besser. Später mutmaßt Kjaelnyr, dass ein Ahn dies wohl bewirke. Ich frage mich, ob das Ritual nicht auch dazu dient zu prüfen, ob jemand ein echter Mensch ist und nicht etwas, das nur so tut. Später fällt von Skull (s.u.) noch die Bemerkung, er schütze diese Halle (u.a.) gegen solche, die in „Menschengestalt“ kämen. Darin sehe ich meinen Verdacht bestätigt.

Ein Junge von 14-15 Jahren und ein Mann betreten von Seiten der Grendlinge die Halle. Der Junge hat unter dem linken Auge ein Muttermal oder eine Tätowierung, genau kann ich es auf die Entfernung nicht sehen. Die Ahnin sieht sich die beiden an. Es kommt zu einem Austausch, der Junge äußert sich ziemlich respektlos und läppisch. Der Mann stellt sich als **Ward** vor, der Junge **Jennar** ist sein Sohn. Ward hat stylisch braunes Haar und wache blaue Augen. Sieht eigentlich ganz gut aus. **Areta** Grendling, die Mutter des Jungen, tritt später auch hinzu, als man wieder im eigenen Bereich steht. Areta Grendling ist Trinets (s.u.) Tochter, Ward also ihr Schwiegersohn.

Man sieht, der Junge hat offenbar gerade den Militärdienst hinter sich. Ward sagt, er würde für seinen Sohn einstehen. Oder sonst könne auch sein Sohn die Sache ausfechten, vorzugsweise gegen unser "neues Mitglied" Svartkijl.

Der Junge hat seine Beleidigung in der Kaserne ausgesprochen. Die genauen Umstände sind nicht bekannt, da die Grendlinge extra jemanden zu uns geschickt haben, um die Beleidigung zu bezeugen, bevor wir sie von jemandem Dritten erfahren haben. Dadurch ist uns nur bekannt, was der Bote erzählt hat.

Irgendwann kommt auch die Ahnin der Grendlinge, **Trinet**, herein. Sie hat zwei Kinder in

unserem Alter, **Jotan** und **Esbel**, dabei. Sie und Friga zicken sich ein wenig an, doch was die wahren Motive der Aktion angeht, wird nicht viel klar.

Jens und **Ann Wirdogh** sind in der Loge. Ann ist eine ziemlich junge Ahnin.

Kjaelnyr und ich kommen zu dem Schluss, dass Zweck der ganzen Übung sein könnte, unsere besten Kämpfer vom Dorf wegzulocken. Um es schutzlos zu machen. Vielleicht um die Papiermühle außerhalb der Palisade abzufackeln oder ähnliches. Wir besprechen das mit Svartkjil, welcher meint, wir sollten später mit der Ahnin darüber reden.

Dann erscheint ein waffenstrotzender **Merino**-Typ. Warum er die Waffen tragen darf, obwohl alle sonst sie ablegen mussten, wird nicht klar. Sein **Zeichen** ist eine offene Hand, auf der ein Pflänzchen wächst. Er trägt Kettenhemden über Kettenhemden und zig Waffen. **Skull Merino** aus der Sippe der Merino. Mir ist bekannt, dass die Merinos in enger Beziehung zu der Kaserne der Fleuven stehen. Sind gute Kämpfer - und Heiler. Skull ist scheinbar eine Art Ausbilder in der Kaserne.

Arestine Grau kommt auch in die Halle. Sie trägt gefärbte Gewänder, ein Zeichen von Wohlstand.

Alle essen im Stehen, keiner sitzt am Tisch. Es ist recht sauber.

Wir beobachten, dass Trinet sich gar nicht mit Ward und seinem Sohn unterhält.

Engrid kennt jeden mit Namen und ist zu jedem freundlich. Sehr professionell.

Später tritt ein älterer Typ herein, der einen elfenbeinfarbenen, geschneiderten Leinenrock trägt. Kleidung hat gute Qualität. Hat Tätowierungen auf den Unterarmen. Heißt **Avok**, "**Entfernter Vertrauter des Drängir von Uster**" - so sein Titel. Drängir sind wohl eine Art Handelsfürst. Er lehnt an der Säule ohne Zuordnung (- möglicherweise die der Skorn, wie wir mit späterem Wissen deduzieren können). Als Svartkjil sich vorstellt und wir ihn begleiten, sehen wir die Tattoos etwas genauer. Auf beiden Armen lese ich "Freund gewährt Freund...". Der Rest verschwindet unter dem Ärmel. Aus der Nähe sieht der Typ eher grob aus, wie jemand, der arbeitet. Svartkjil will wissen, ob Avok mit Kräutern handelt.

Avok erzählt uns später er reise mindestens zu fünft. Er hat für Fleuven mit anderen Kongregationen gehandelt.

Fleuven hat ein großes Handelshaus. Dort treffen die Prognosen der Orte ein, z.B. wie viel Glimmer zu erwarten sein wird. Um Händler zu sein, muss man sehr penibel sein, Lust haben zu wiegen, zu zählen, etc. Oder man wird freier Händler, entsagt der Sippe. Oder man schließt sich den Treks an und sucht dort sein Glück. Er selbst sei so eine Art Priester, Priester der Gier. Gier sei nichts Schlimmes, nur ein Mittel zum Zweck. Er will uns sagen, was wir wollen. Mich nennt er ungläubig, wenig Gier. Doch dann sagt er, er wolle mich mit einer Geschichte ködern. Arestine tritt kurz hinzu und sagt, er solle uns nicht „verderben“.

Auf Kjaelnyrs Frage, was er selber wolle oder ob er gegen die Gier gefeit sei, entgegnet er, dem sei nicht so. Seine Wünsche wären nur sublimer, feiner. Er wolle Dinge in immer besserer Qualität statt einfach nur mehr. Mir fällt auf, dass Avok eine Abneigung gegen das Meer hat. Über die Drängir sagt er, es seien geübtere und bessere Händler.

Kjaelnyr absentiert sich zwischendurch zum Feuer und verbrennt etwas Rosmarin, um dem

Ahnen der Halle zu huldigen. Später erfahre ich von Kjaelnyr, dass diese Opfergabe einen Mann namens **Daren Virst** dazu veranlasste, ihn recht grob zur Rede zu stellen. Er sei quasi aus dem Nichts erschienen und habe Kjaelnyr gewürgt und an die Wand gedrängt, nachdem er sein Opfer erbracht habe.

Sodann tritt **Janus** mit seiner hübschen Nichte **Lysandra** in die Halle. Janus fungiert heute **Protokollant**.

Hier sehe ich aus der Nische neben der unseren einen Mann heraustreten. Helle Hose, blauer Mantel, dünne, gescheitelte Haare und ein gekrümmtes Schwert an der Seite. Wurde nicht angekündigt. Gleich darauf kündigt er sich selbst an: **Daren Virst**, im Auftrag des Grafen.

Der Than grummelt irgendwas, dass er wohl „nicht durch die Tür gekommen“ sei.

Irgendwann tritt der Fleuventhan an den Tisch und wartet, bis alle Ahninen oder ihre Vertreter hinzukommen. Wir gehen in unseren Bereich. Janus bekommt als Protokollant einen Tisch neben dem Than. Avok und Arestine setzen sich an den Gäste-Tisch. Skull Merino und Daren Virst scheinen ziemliche Aversionen gegeneinander zu hegen.

Der Than redet über die Vorwürfe, er nennt das Verhalten des Jungen ungehörig. Er überlässt in diesem Fall der beleidigten Partei die Wahl der Waffen.

Jennar Grendling entschuldigt sich zunächst nicht und begründet dies damit, die Vorwürfe könnten ja stimmen. Dann meint er, seine Ahnin sage aber, der Vorwurf treffe nicht zu. Daher entschuldigt er sich schließlich doch noch. Friga nimmt das an.

Endlich können wir unseren Verdacht mit der Ahnin besprechen. Die Tatsache, dass die Angelegenheit nun auch noch so unspektakulär beigelegt wurde, bekräftigt unseren Verdacht für mich. Alles kann nur ein Ablenkungsmanöver sein. Die Frage ist, liegen wir mit unserer Vermutung richtig, dass dem Dorf Gefahr droht?

Unsere Sippe berät sich und kommt schließlich zu dem Schluss, dass man unserem Verdacht nachgehen solle. Hierzu soll Svartkjil mit mir und Kjaelnyr noch in der gleichen Nacht heimlich zurückreisen. Ziel ist es, dass unser Fehlen möglichst spät auffällt.