

Der Winter ist über Nacht voll eingebrochen. Wir stehen etwas später auf als die anderen und müssen entsprechend Reste frühstücken. Anschließend helfen wir beim Bearbeiten von Fellen. Svartkjil taucht auf, wird von Dina und Anig anders als sonst abwägend beäugt und hilft uns.

Als wir die Palisade mit Svartkjil verlassen, beschleicht Kjaelnyr und mich ein seltsames Gefühl der Unsicherheit. Mir ist es nicht gänzlich unvertraut, aber ich kann nicht verorten, wann ich es zuletzt fühlte. Wir sollen mit Sichel Wollseiden-Büschel sammeln. Eine Art Schwamm-Pflanze, die sich mit Tentakeln an Steinen hält. Wir sollen auch Moosbeeren suchen sowie einige Sträucher und Torfmoos.

Bei -5°C macht es draußen keinen Spaß. Svartkjil bringt uns einiges darüber bei, wie man Dinge findet, sich orientiert, etc. Leider sind wir erfolglos und kehre mit leeren Händen zurück. Am nächsten Tag haben wir dank noch mehr Kälte so viel zu tun, dass wir nicht aus dem Dorf wegkommen. Am dritten Tag ist es nochmal eisiger und wir bleiben wieder daheim.

Stellan und die anderen sind wieder da. Er erzählt den wissbegierigen Daheimgebliebenen, was sich zugetragen hat. Seine Art zu erzählen ist allerdings sehr formell, einem üblichen Muster folgend. Er nennt dabei alle Namen der Leute, die wir antrafen. Sogar die der Kinder etc.

Svartkjil erzählt zu unserer Seite der Geschichte, dass die Grendlinge unseren Glimmer hätten klauen wollen. Er formuliert: "Das, was sie uns gestohlen haben, haben wir ihnen wieder abgenommen."

Von Fjerne wird kein Wort gesagt. Sie ist auch gleich am Abend ihrer Rettung wieder gegangen.

Als die Gespräche sich in Richtung der Versorgung im Winter wenden, möchte ich früh schlafen gehen, da Svartkjil schon ankündigt, dass wir morgen trotz des miesen Wetters wieder raus müssen. Kjaelnyr bleibt noch und hört sich die Gespräche weiter an.

Draußen ruft mich Finn und will mir was von Fjerne geben. Fjerne habe vor rund drei Tagen in ihrer Mittagspause was in der Nähe der Mine gehört, eine halbe Stunde von der Mine entfernt in Richtung letzten Schimmer (West). Ein Geräusch wie Schwert auf Schwert, Waffenlärm. Dort sei sie hingegangen und habe eine Tasche gefunden sowie Blutspuren. In der Tasche sei nichts Besonderes gewesen, bis auf eine Karte. Diese solle mir Finn in ihrem Namen geben, da sie mir traue, aber nicht den Ahninnen.

Das wäre 1-2 Tage nach unserer Verfolgungs-Nacht gewesen. (Zeit ist hier etwas durcheinander, aber das hier stimmt)

Als Kjaelnyr später kommt, zeige ich ihm die Karte. Wir untersuchen sie und kommen zu dem Schluss, dass man sie falten muss. Die Schrift auf der Karte wurde scheinbar erst später aufgetragen. **D.v.U.** vielleicht Drängir von Uster? AVK = Avok?

Wir beschließen zunächst, niemandem von der Karte zu erzählen. Kjaelnyr will nicht lügen, falls er (von den Ahninnen) gefragt wird. Langweiler. Er will am liebsten sofort Svartkjil von der Karte erzählen, aber davon kann ich ihn zunächst abhalten.

Wir marschieren Richtung Westen zum Moor. Als ich mich an einem Berg auf der Karte orientiere, würde ich sagen, wir befinden uns am nördlichen Rand des Sees, der früher

scheinbar mal dort war. Ich versuche mal zu lauschen, ob ich Stimmen höre, wie man es vom Fleuvenheimer See sagt.

Plötzlich taucht ein gut 3m langer, weißer Wolf auf, 1,5m Schulterhöhe, mit langem Fell, das schon bis zum Boden reicht. Schwarze Lefzen, komplett schwarze Augen. In seinem geöffneten Rachen glimmt eine Flammenlohe. Daher rührt auch das merkwürdig rauschende Geräusch, das ich zuerst wahrnahm. Wir verbergen uns und das Biest läuft weiter ins vereiste Moor. Dabei sinkt es nicht ein. Svartkjil erklärt, das war ein kleiner Fenrir. Sie jagen gewöhnlich in Rudeln und dies sei ein Späher gewesen. Sie haben einen Feuerodem.

Als Kjaelnyr sich die Stelle genauer ansieht, wo das geschätzt 200kg schwere Tier im Moor verschwand, findet er dort Spuren in Form von Eis. Es wirkt, als habe er mit seinen Tatzen geradezu die Hitze aus dem Boden gezogen. Vielleicht hat er daher die Hitze in seinem Schlund.

Ich versuche erneut so zu sehen, wie zu dem Zeitpunkt im Moor, als ich die *Kraft* wahrnahm. Nach einer Weile gelingt es mir und ich sehe in seltsamen Farben, quasi in HDR. Zugleich sehe ich "intensive" Dinge näher als "weniger intensive". Im Westen erkenne ich - in Richtung des vorstechenden Berges - einen **umgefallenen Baum mit einer hell schimmernden Blüte mit einer grünen Aura**. Der übrige Baum ist blattlos. In einiger Entfernung sehe ich noch den weißen Wolf, der sich entfernt. Er hat ein rot und schwarz leuchtende Aura. Als ich versuche meinen Kopf zu wenden, verliere ich den Blick.

Abends, als wir wieder bei unserer Sippe sind, lege ich mich hin. Kjaelnyr geht los und will sich umhören, nach Sippen, die es einmal gegeben haben könnte, nach allem möglichen, worüber er eigentlich die Klappe halten sollte. Er fragt auch Kjell, der sagt, die „Skorn hätten sterben müssen“. Man „müsse die Bäume zählen“, um mehr zu verstehen. Letztlich streitet er sich dann mit seiner Mutter, die sagt, er hätte doch ins Moor gehen sollen, wenn er dort etwas vermutet habe.

Am nächsten Tag sprechen wir mit Svartkjil, der bereits von Kjaelnyrs Mutter angesprochen wurde. Er solle mit uns ins Moor gehen, weil Kjaelnyr so neugierig sei.

Als Kjaelnyr darauf angesprochen wird, verplappert er sich gegenüber Svartkjil bezüglich der Karte. Uns bleibt nicht viel übrig, als ihn einzuweihen.

Svartkjil enträtselt das Zeichen der **Lafiam**(r) (LAF). Das ist eine Region. Von da kommen gelegentlich Säbel. Er sagt, er habe in einer Geschichte von den **Ras Lafiamar** gehört, den "**Marschen des frühen Lichtes**". AVK könnte **Avok** bezeichnen, den Händler und entfernten Vertrauten des Drängir von Uster. Vielleicht geht es um eine Nachricht des einen an den anderen.

Kjaelnyr befindet es als seltsamen Zufall, dass sich das Moor gerade hierher ausgebreitet hat und nun alles unbewohnbar ist.

Wir blicken uns gut um. Kjaelnyr schaut, ob es irgendwo "Schutz" gibt, wie die Karte es verheißt. Plötzlich hört er eine flüsternde Stimme hinter sich und bleibt erschrocken stehen. Die Stimme sagt: "Was willst Du Wanderer? Dreh Dich nicht um, Du darfst mich nicht sehen in der hohen Sonnen Licht. Nur der Traum gewährt Dir Zugang."

Als Kjaelnyr mir beschreibt, was er hier gesehen hat – nämlich ein goldenes Leuchten nahe einer der Pfützen – da versinke ich wieder in meine „verschobene“ Sichtweise. Auch ich höre

da die Stimme, die immer eindringlicher wird und raunt, ich solle in der hohen Sonnen Licht träumen, mich nicht umdrehen.

Dann fange ich an seltsame Bilder zu sehen, die Kjaelnyr auch schon die ganze Zeit heimsuchen. Eine Stahltür, ein Emblem von einem Hirschschädel, einer Treppe, ...ich versuche Ordnung in die sich überlagernden Eindrücke zu bringen.

Svartkjil erzählt irgendwas von "Sporen", "parasitär"...

Ich erwache und stehe im Sonnenlicht (?) bei einer Palisade. Ich vermute hier die alte Siedlung der Skorn. Der See ist nahebei. Ich will zur Treppe, derentwegen ich hier bin. Ich gehe eine gemauerte Treppe hinab - sehe übrigens auch Kjaelnyr – und finde mich nahe der Doppeltür mit dem Emblem. Die Wände sind aus Sandstein. Die Tür aus glattem Metall wirkt kalt, die Wände bzw. der Sandstein eher warm. Es wirkt als gehörten Tür und Gang nicht zusammen, denn die Tür wirkt wesentlich neuer.

Davor sitzt ein Skelett mit einem Pergament in der Hand. Seitlich rechts stehen auf steinernen Säulen fünf Urnen. Zwei Urnen sind umgestoßen. Daneben sind am Boden 25 Kugeln mit je einem Buchstaben. In der Tür sind unter dem Emblem fünf Kuhlen, in welche diese Kugeln passen würden. Alle Buchstaben des Alphabets sind drauf, auf einer Kugel ist i und j.

Auf dem Pergament (mit metallisch kalter Tinte) steht einiges drauf...

Unterzeichnet: "Malwig aus dem ewigen Finsterdunkel, Vasall des Herrn Krode."