

Svartkjil erzählt, der zwischen den Resten der Palisade stehende Baum sei faszinierend, weil er verdorrt ist, aber trotzdem noch Lebensfunktionen in sich trägt. Darum leuchte er vermutlich auch. Da sei sowas wie ein Parasit/Symbiont an dem Baum, möglicherweise ein Pilz. Vielleicht sind die Bäume damit untereinander verbunden und können aufeinander reagieren. Nun agiere der Pilz (wenn es einer ist) eher wie ein Parasit, während er zuvor wie ein Symbiont war.

Seltsam und auffallend ist, dass die Sandsteinwände im Gang keinen Bewuchs irgendeiner Art haben. Wir verlegen unser Lager nach dort und lösen auch das Rätsel.

Wir denken über das nach, was in den Schreiben steht. **Kurn** ist ein Ahn. Er wird verehrt, weil er in Stories immer als eine Art Richter auftritt, der selber und mit harter Hand richtet. Man nennt ihn auch "Freund des halbverschatteten Herrn **Krode**", vgl. oben bei der Sache mit Malik.

Das Schreiben enthält zahlreiche rätselhafte Formulierungen:

So ist z.B. "Liebster Meister" ist eine sehr merkwürdige, ungebräuchliche Formulierung. "**Finsterdunkel**" ist eine übliche Formulierung für "**Nacht**". Krodes Bezeichnung als "halbverschattet" könnte auch auf eine Tageszeit hindeuten.

Kjaelnyr beginnt sodann mit der Wache. Als ich an der Reihe bin, entzünde ich im Schutz des Ganges vor der Tür eine Öl-Funzel und sehe mir das Portal an. Ich sehe keine Angeln – vielleicht liegen sie innen. Man kann nirgendwo durch einen Schlitz schauen. Das Zeichen der Skorn ist drauf, der Schädel eines **Varir** - eine Art Elch. Die sind generell eher träge und in Gruppen unterwegs, wenn aber in Rage, dann fast unstoppable. Ziemlich groß - Schulterhöhe 1,80m.

Ein Geräusch bringt mich dazu die Treppe hinauf zu gehen und mich umzusehen. Ich stecke den Kopf aus dem Gang und bemerke 4 Fenrir-Wölfe in der Umgebung. Sie greifen mich nicht an. Einer ist nur einen Meter von mir entfernt, doch sein Maul bleibt geschlossen. Nachdem er mich kurz angeblickt hat, geht er einfach weg.

Dann gehen wir zum Portal und ziehen Passworte (ich wähle KABUN). Als ich die Kugeln in die Öffnung lege, steigt ein goldenes Leuchten hinauf und gleitet über das Zeichen der Skorn, bis das Leuchten darum herum zu Buchstaben wird, die durch die Luft auf mich zuwehen und in meiner Brust verschwinden. Dann trete ich wie auch Kjaelnyr durch die Tür, welche sich nun öffnen lässt. Auf der anderen Seite liegt ein dünner Hauch von Gewürz in der Luft, sowie auch eine süßliche Note. Es ist kalt, aber ohne, dass einem Dampf vor dem Mund stünde. Es ist muffiger, aber dafür weniger kalt als draußen. Die Wände sind aus Papier...eine Tapete (mir natürlich begrifflich nicht bekannt) mit Wellenmuster. Davor steht ein hölzernes Gerät mit vier Füßen - wohl ein Garderobenständer, neben diesem noch eine Kommode, deren Knöpfe aus poliertem Metall sind. Hinter der Kommode ist ein erblindeter Spiegel. Gegenüber findet sich ein 2,5 x 3 Meter purpurner Vorhang an der Wand (farblich ähnlich den Schärpen der Ahninnen, aber aus anderem Stoff), der die ganze Seite bedeckt. Neben der Kommode stehen 3 Vasen aus hellem Material mit aufgemalten Blumen und tatsächlich Blumenresten darin, eine davon kaputt. Eine Leiche sitzt auf einem Stuhl herum, als warte sie auf etwas. Daneben liegt ein Kehrblech aus Metall und ein Handfeger. Toter war wohl ein Mann. Trug seltsame Kleidung. Seine Schuhe hatten keinen hohen Stiefelschaft, wie wir es gewohnt sind, dafür hohe Absätze. Er trägt kniehohe Strümpfe und weite Kniehosen. Dazu eine Art Gehrock. Alles in allem sieht es aus wie ein Diener-Livre.

Der Boden ist aus fein gearbeitetem Holz (Parkett).

1 x 1,5 Meter romanisch geschnittenes Glasfenster mit Fensterbank hinter dem Vorhang, ziemlich blind. Draußen - also hinter den Fenstern - sehe ich eine regnerische Gewitternacht.

Plötzlich werde ich kurz von einer Visionen heimgesucht, dass ich von den Möbeln angegriffen werde, bis Svartkjil mich wachrüttelt.

Svartkjil gibt mir ein paar Tropfen, die beruhigend wirken und nimmt selbst auch welche.

Ich sehe, dass meine Hände irgendwie anders aussehen - präsenter. Mir ist übel, ich fühle mich stärker und schwächer zugleich. All dies hier macht mir mental schwer zu schaffen.

Auch Kjaelnyr findet sich selbst leicht verändert, eine Narbe an seiner Hand ist verschwunden und ebenso seine Schwielen.

Svartkjils Gesichtszüge sehen schärfer aus. Er beschäftigt sich erst einmal damit sich selbst zu beruhigen und durchzuatmen.

In der Kommode finden wir Einstecktücher - wenn wir wüssten was das ist.

An der Leiche finden wir ein Stacheldraht-Armband, an dem metallene Plättchen sind, auf welchen "Kurn" steht. Leicht blutverkrustet. Bei weiterer Betrachtung hat die Leiche auch eine Kette um den Hals, die eine ähnliche kasteiende Funktion erfüllen könnte. Kleine Blutsreste am Hemd deuten darauf hin.

Mir fällt auf, dass die Decke ziemlich hoch ist (3-4 Meter) und ebenfalls mit Papier/Tapete beklebt ist und sogar Stuckatur an den Übergängen zu den Wänden aufweist.

Weitere Räume schließen sich an, teilweise sehen wir Schiebetüren an den Wänden (Schränke, wie sich herausstellen soll). Ein fetter Teppich liegt am Boden, ist aber schon ziemlich verrottet, wenn man drauftritt.

In einem der Schränke finden sich Speere sehr seltsamer Machart und andere Jagdwaffen. Als ich einen Degen in die Hand nehme, den ich geil finde, gewinnt die Waffe dort an Substanz, wo ich sie berühre. Nur solange meine Berührung darauf ist und nur ganz leicht. Zugleich fühlt es sich an, als „ziehe es“ an einem. In einem anderen Schrank finden sich nicht Jagdwaffen wie im ersten, sondern wirkliche Kriegswaffen wie Äxte, Streitkolben, Morgensterne, etc. In einem weiteren Schrank sind Schilde, Bögen usw.

Weiters finden wir einen großen Schreibtisch und mehrere Bücherregale mit kleinen Buchfibern. Titel wie "Die Kriegskunst der Jalpur", "Amealia", " Totengewächse", "Amyristos und Edorn", "**Katul, der Seefahrer**" (noch erhalten), " Von Hendrikshafen zu West Manaia", "Von der eisigen Jagd", "Rostes Rätselkampf mit Kmisa" (Zahlreiche andere Rostes Bücher), "**Rostes, Kmisa und die Thokk**" (noch erhalten), "Wie Hendrek den Segen stahl", "**Rostes bei den Arebati**" (noch erhalten), "Rostes der Trümmerer", "**Rostes bei Kalos**" (noch erhalten)

Ich lese „**Katul, der Seefahrer**“: nicht handschriftlich geschrieben, sondern gedruckt, gut 40 Seiten. Erster Seefürst der Stadt Amealia, lange her. Amyristos war offenbar der Gründer von Amealia. 487 Jahr wurde Expedition in den Süden beschlossen... Katul sollte das machen, ruhig, besonnen,...Magier und Zauberer aus allen Teilen der Welt sollten das große, zweimastige Schiff **Eskalia** mit Schutz versehen, Runen etc. **Hochmagier der Gilde**.

Erzählt wird die Expedition des Seefürsten und späteren Admirals Katul ins Kaiserreich Zastraha, nachdem er auf einer Insel eine Prophezeiung erhielt. Dort wurde ihm in einer Höhle mitgeteilt, dass man nach einiger Zeit Krieg mit dem Kaiserreich haben werde, danach aber eine neue Freundschaft. Er starb ca. 504.

Svartkjil und Kjaelnyr finden eine seltsame Apparatur wie aus einem Chemielabor. Wir sehen ein sehr großes, doppeltüriges, weißes Portal. Außerdem ein eisernes Becken, welches wohl mal auf einem Standfuß ruhte. In dem Becken sind 4 Symbole zu sehen, die Tageszeiten anzudeuten scheinen:

Blau = Blausilber; Dunkelrot = Kuper; Mittelrot = Bronze; Gelb = Gold

Offenbar war unterhalb der Symbole mal Wasser, oben mal Schmutz wie von Feuer, an einer Stelle ist sowas wie Schmutz und eine Stelle ist glatter poliert. Es drängt sich der Eindruck auf, als habe man den Tageszeiten Elemente zugeordnet. Finsterdunkel = Wasser, Erster Schimmer = Erde, Volltag = Feuer, Letzter Schimmer = Luft

In der Wand neben dem weißen Portal sind 3 Schalter sowie eine Art Separee. Neben einem Kleiderschrank mit Kleidung für Männer wie Frauen finden wir eine weitere, diesmal weibliche Leiche. Weiters finden wir Kommoden mit Silber und Messingwaren, Anrichten, Hochvitriolen, einen Kamin, Teppichläufer, Tisch, etc. Außerdem weitere Schiebetüren und Vorhänge.

Nichts hier ist auch nur ansatzweise vergleichbar mit den Behausungen, die wir kennen. Ungewöhnlich ist aber auch, dass die Räume nur rudimentär unterteilt sind. Neben der weiblichen Leiche ist eine weitere Tür.

Die Leiche hat eine Schürze an, vielleicht die Köchin? Sie trägt ebenfalls ein Stacheldraht-Armband und so etwas Ähnliches am Schienbein/mittlerer Unterschenkel. Bei ihr steht auf den Schriftzeichen aber "Malwig", einschließlich einem Herz.

Als ich aus dem Fenster blicke, sehe ich draußen drei weitere aufgeknüpfte Leichen (Skelette) im Gewittersturm herumbaumeln. Wo nach dem Portal, durch welches wir hergekommen sind, zu urteilen eigentlich Erde sein müsste oder der Tümpel, sehe ich das Mauerwerk des Hauses, dahinter nur noch Schwärze und Regen. Vor diesem Hintergrund baumeln die Erhängten.

Ich wappne mich mit einem langen Dolch/Kurzschwert.

Hinter der mutmaßlichen Küchentür befindet sich eine Art "Schirm" aus Haut, Haaren, Zähnen und fauligem Gestank - die Tür lässt sich nur ein Stück weit aufziehen wegen dieses Schirms. Wir versuchen es dann auch nicht weiter, denn der Anblick dreht einem den Magen um. Wir untersuchen den Mechanismus hinter den Wandlampen und begreifen ihn nach einigen Momenten. So schaffen wir es schließlich zwei der Lampen in Gang zu bringen. Ich öffne eine der Amphoren und finde einen Sherry vor. Ich säubere drei Silberpokale und gieße uns davon ein. In einen der Sessel gebläzt koste ich von dem süßlichen Getränk. Wir sprechen erneut über den Text, der das Rätsel für den Generator enthielt. Kurn wollte dem Text nach, dass "der Baum verdorrt", womit wohl die Sippe der Skorn gemeint ist. Die Skorn kannten den Zugang, denn ihr Zeichen ist ja auf der Tür.

Nach einer Weile des Ruhens und Überlegens wollen wir das große Doppelportal öffnen, doch auch hinter dessen Türen befindet sich ein „Fleischschirm“.

Kjaelnyr sieht sich die Tür an, durch welche wir gekommen sind. Dort ist auf dieser Seite kein Emblem. Es findet sich aber nahebei ein Hebel, auf welchem man sein Passwort über fünf Drehscheiben eingeben kann.

Kjaelnyr geht so wieder hinaus in den Sandstein-Gang und sieht am oberen Treppenabsatz einen Fenrir, was ihn zu einem eiligen Rückzug veranlasst.

Lesen **"Rostes, Kmisa und die Thokk"**.

Schließlich fasse ich mir ein Herz und untersuche die Leiche der Frau nun genauer. Da finde ich schließlich in ihrem Mund - hinter zwei etwas längeren Eckzähnen oben (die unteren fehlen) - eine Rose mit einer Blüte aus Papier. Auf dem zum Blütenkopf gefalteten Papier steht **"Rettet Malwig"**.

Auf eine Ahnung hin will ich mir den Rosenstiel näher ansehen, weil ich vermute, dass er mit einer Art magischer Kraft behandelt worden sein könnte, um ihn so haltbar zu machen. Wie schon im Moor und auch auf unserem Weg an diesen Ort **versuche ich meine Erwartungen abzulegen und versuche das wahre Wesen dieses Blumenstils zu erblicken**. Als ich an dem Rosenstiel vorbeisehe, fällt mein Blick auf die tote Frau, die mich plötzlich aus lebendigen Augen ansieht, wo sie zuvor nur noch vertrocknete Augenhöhlen hatte. Sie sieht mich an und sagt "rettet mich".

Nachdem ich mich von meinem Schrecken beruhigt und die anderen über das Gesehene informiert habe, suchen wir eine Zange und entfernen ihr die Stachelketten. Als Svartkijil versucht die Ketten mit einer Zange zu durchtrennen, sehe ich wieder, wie die Zange unter seinen Händen in geringem Umfang mehr Substanz gewinnt und realer wird. Er müht sich ab, doch die Substanz kriecht nur langsam zur Spitze der Zange, wo er sie braucht. Also lege ich kurzentschlossen meine Hand an die Spitze der Zange und richte meinen Willen darauf, dass sie *zerteilen soll*.

Die Zange schnappt zu und zerteilt die Kette, doch mich durchfährt mit einem Mal ein heftiger Schmerz. Wir entfernen auch die anderen Drähte, was erneut höllisch schmerzt. Ich habe das Gefühl, dass durch unsere Berührung und unseren Wunsch auch das Fleisch der Toten kurz realer wird. Also versuche ich sie durch eine Berührung noch einmal realer zu machen. Sie raunt, ich solle ihr mehr geben. Einer erneuten Intuition folgend ritze ich mir den Daumen an meinem Messer, um sie mit meinem Blut zu berühren (weil das bei Glimmer auch funktionierte). Ich gehe davon aus, dass Blut wie eine Brücke fungieren könnte. Sie starrt auf den blutigen Finger und reckt sich förmlich danach. Schließlich fährt sie mehr mit ihrem Gesicht über das Blut an meinem Finger als umgekehrt.

Die Frau wird wieder etwas realer. Sie erhebt sich und fängt an zu putzen. Auf Nachfrage sagt sie, ihr Name sei Alidia. Wir sollen Malwig - den anderen Diener - retten. Doch da nähert sich jemand von außen dem weißen Portal, welches durch die Haut geschützt wurde. Die Person kommt herein, wir verstecken uns. Der Ankömmling gebietet Alidia, sie solle sich merken, wie die drei Hebel neben dem Portal funktionieren. Er zeigt ihr etwas und geht, nachdem er ihr eine gescheuert hat. Sie soll herausbekommen, welcher Hebel welche der drei Lampen im Separee bedient. Sie dürfe aber nur einmal in den Raum sehen - die Hebel kann sie gerne so oft bedienen wie sie will. Schließlich finde ich eine Lösung für sie:

Sie soll zwei Lampen durch Umlegen von zwei Hebeln anmachen, warten bis beide Lampen heiß sind, einen Hebel wieder zurück umlegen, hineingehen und sehen, welche Lampe an

und welche noch warm ist. Dann weiß sie, welche nicht an war (=nicht umgelegter Hebel), welche warm, aber aus ist (= zweimal umgelegter Hebel) und welche leuchtet (=einmal umgelegter Hebel). So funktioniert es schließlich auch. Sie stellt ihren Herren mit "ihrer Lösung" zufrieden und wird dadurch auch erneut präsenter.

Anschließend erscheint ein Diener, der in die Küche will - also durch den zweiten Hautschirm. Dazu benötigt er stets ein Passwort als Antwort auf eine Ansage aus der Küche. Wir belauschen den Prozess dreimal: 28-14, 8-4, 12-6. Wir finden kein System – unterstellend, dass man nicht einfach immer die Hälfte sagen soll – und bitten Alidia schon einmal dort anzuklopfen, damit man ihr eine Zahl nennt. Von drinnen sagt jemand 3. Wir tun uns unendlich schwer mit der Suche nach dem System, bis mir plötzlich aufgeht, dass es um die Zahl der Buchstaben geht, also 4! So klappt es.

Alidia, wieder realer, begrüßt uns im Namen von Kurn, der für unsere Sicherheit und Unterbringung die volle Verantwortung übernimmt. „Nun erkenne ich Euch deutlicher.“ Dieses Recht sei das unsere - mehr werde nicht gewährt. „Verfügt über diesen Raum und das Personal, als wäre es Euer Eigentum.“

Aus den Äußerungen Alidias können wir entnehmen, dass wir zuerst die übrigen Diener befreien sollen, am Schluss Malwig. Irgendwo scheinen weitere Räume zu sein, vor dem weißen Portal zudem Stallungen. Wir beschließen dort anzufangen.

Durch das Öffnen der Küche ist nun mehr Licht in den Räumen.