

Ich gehe anhand meiner Beobachtungen davon aus, dass ich in etwas Verschobenem bin, in „irgendwas“, das neben unserer Welt existiert. Vielleicht eine Art Schattenwelt.

Wir schauen noch mal in die Waffen- und Rüstungsregale. Ich nehme mir schließlich zu meinem Kurzschwert noch einen Buckler/Faustschild.

Anschließend gehen wir zur weißen Schiebetür. An dieser befinden eine „Mehrfach“- Waage mit mehreren Verzweigungen an jedem Arm, einige unterschiedlich schwere Kugeln und eine „normale“ Waage.

Es sind 6 Kugeln, in denen sich kleinere, phosphoreszierende Kugeln befinden. Beim Wiegen nimmt das Glimmen in den Kugeln zu, hebt man sie aus der Waage heraus, nimmt das Glimmen hingegen wieder ab.

67, 134, 201, 268, 335 & 402 Gramm. Also quasi Vielfache von 67.

Nachdem wir die Waagen ins Gleichgewicht gebracht haben, leuchten die Kugeln heller und die Tür klickt.

Dahinter finden wir einen dunklen Raum/Gang, staubig und muffig, mit grauem Stein gepflastert. Dort liegt ein roter Teppich, Säulen säumen eine Art Gang. Auf einem steinernen Geländer stehen vereinzelt Töpfe mit Farnen. Wir nehmen uns einige der Kugeln, die weiterhin leuchten. Alidia meint, die Tür schließe sich nur, wenn man alle Kugeln entfernt.

Es zeigt sich, dass vor uns ein kuppelförmiger Raum ist, vor uns begrenzt durch ein Geländer, vor dem es tief runter geht. Als wir von dort hinunter blicken, sehen wir weitere Geländer in anderen Etagen. Über der Kuppel aus Glas sieht man das Gewitter, der Regen auf der Kuppel klingt gedämpft. Man sieht Lüster von der Decke hängen. Ich fühle mich leicht an die Halle erinnert, in der wir seinerzeit in der Glimmerhöhle die tanzenden Paare und die *Herrin* sahen.

Wir gehen links herum am Geländer entlang. Nach einigen Metern kommen wir an eine Tür in der Wand. Man hört, wie jemand dahinter gefoltert wird, nachdem er ein Rätsel oder etwas in der Art nicht lösen kann. Bei einer weiteren Tür hören wir, wie jemand (vermutlich) ertränkt wird. Als nächstes sehen wir an der Wand ein Bild, über welches jemand ein Lösungsmittel geschüttet hat. War wohl mal ein Porträt. Hinter einer weiteren Tür hören wir leise Geräusche von Pferden, außerdem jemanden, der scheinbar ausgepeitscht wird. Dennoch betrete ich den Raum, da man uns sagte, wir sollten dort die anderen Diener „wecken“. Es sind tatsächlich Stallungen.

Drinne sehen wir einen Typ mit bloßem Oberkörper an einem Tisch sitzen, dessen Rücken tatsächlich bis aufs Blut ausgepeitscht wurde. Er jammert rum, er „könne es nicht“. Aber es ist niemand da, der ihn züchtigt.

Der Mann bemerkt uns nicht, selbst als ich ihn berühre. Er wischt nur geistesabwesend über die Stellen, wo ich ihn anstupse. Er hat eine Art Rätsel-Puzzle vor sich. Ich versuche es zu lösen, aber der Typ, der ihn geprügelt hat, kehrt plötzlich zurück und ist nicht zufrieden. Der Prügler ist groß, hat lange weiße Hände. Es ist derselbe Typ, der auch Alidia gezüchtigt hat.

Kjaelnyr kommt auf eine Lösung und legt die Teile richtig hin. Der Herr kehrt zurück und streichelt und küsst den Diener. Dieser heißt **Blenes**, wie er anschließend sagt.

Als ich ihn nach dem Namen des Vorstehers und Vogtes frage, will er antworten, doch ein Stacheldraht in seinem Mund scheint ihn zu hindern.

Der Vogt verwaltet das Haus der Herrn Kurn in dessen Abwesenheit. Dies ist ein Herrenhaus auf einem Hügel. Blenes glaubt, der Herr Kurn wäre mit den Strafen des Vogtes nicht einverstanden. Der Vogt hat ein Weib, das ihm ähnlich ist. Wir sind im Finsterdunkel.

Er erzählt von Besuchern, manche *verschattet*, manche *halbverschattet*.

Wir gehen einen Raum zurück, wo das Waterboarding stattfand. Von außen hören wir die Stimme einer Frau: „Lasst das Wasser ein.“ Es ist eine Art Baderaum. An einer Kupferwanne findet sich ein weiteres Rätsel mit Sanduhren.

Wir lösen auch dieses Rätsel, doch zunächst gibt Kjaelnyr ihr eine falsche Antwort, was dazu führt, dass **Beth**, die Dienerin getötet wird. Doch sie erwacht wieder zum Leben und ihre Tortur beginnt von neuem. Beim zweiten Mal können wir ihr schließlich die richtige Antwort geben.

Mit viel Denkei kommen wir darauf, dass der Herr Krode der Oberste Herr ist, Kurn ist sein Vasall, wie auch alle anderen hier. Es gibt aber laut Alidia auch andere, die so hoch sind wie Krode, vielleicht sogar noch höhere. Krode hasst die Verschatteten und die im gleißenden Lichte. Kurn ist (natürlich) auch halbverschattet.

Laut Alidia gibt es Schlimmeres und Grausameres als die Nacht, das *Finsterdunkel*. Denn die Nacht sei auch Licht, die Monde schimmern und verschatten die Welt nur halb. Also heißt Halbverschattet wohl Nacht/Finsterdunkel. Grausamer sei, was vor der Nacht kam, das Nichts. So will sie es von den alten Geschichten wissen.

Wir gehen nun in den ersten Raum des Ganges. Dort sitzen Schüler rum, vor ihnen steht eine unbekannte Person mit einer Gerte in erlesener Kleidung, ganz ähnlich Malwigs Kleidung. Er hat aber kein Kurn-Emblem am Handgelenk, sondern er hat einen rostigen Nagel durch den Unterarm getrieben. Kinder nennen ihn den Lehrer **Lures**.

Aus den Zahlen 1 bis 30 nenne er 29 Zahlen, sie sollen sagen, welche er nicht genannt hat. Das funktioniert zwar, aber die Regel fällt uns nicht ein. Er beginnt mit einer neuen Aufgabe, bei welcher dauernd aufsteigende Zahlen von ihm gezählt werden. Wir kommen mit tausend Erklärungen für die folgenden Reihen um die Ecke, weil es erst nach ganz überwiegend geraden Zahlen mit wenigen Ausnahmen klingt. Am Ende will er hören, dass es immer größere Zahlen sind.

Wir gehen den Gang mal in die andere Richtung. An der nächsten Tür hören wir nichts. Kjaelnyr öffnet, dahinter ist Nebel und Dunkelheit. Eine Tür weiter sieht es ähnlich aus. Noch eine Tür weiter blicken wir aus einer Stallung heraus und blicken in die düstere Landschaft. In der Ferne sehen wir auf einem Hügel Licht, es könnte das Herrenhaus sein. Wir sehen einige Schüler um einen Mann stehen. Herr Justinor, hat ebenfalls einen Nagel durch den Unterarm. Er sagt, sie sollen ein Rennen machen. Das Pferd, das als letztes einmal um das Herrenhaus kommt, gewinnt. Die Schüler blicken ihn ratlos an. Kjaelnyr rät ihnen, sie sollen die Pferde tauschen, worauf sie loslegen.

Erstaunlicherweise erkennt der Herr Justinor uns irgendwie und zieht seinen Rapier. Er sucht nach uns, kann uns aber scheinbar nicht sehen. Wir ziehen uns zurück, doch Kjaelnyr geht noch mal rein, weil das Rennen scheinbar sonst nicht weitergeht. Der Typ verkennt ihn,

schleudert seinen Rapier nach Kjaelnyr und durchbohrt seine Schulter. Wir ziehen den verletzten Kjaelnyr in den Gang zurück. Nachdem wir das Rapier herausgezogen haben, löst es sich auf. Anschließend bringen wir ihn zurück in das Zimmer.

Wir gehen wieder auf die linke Seite des Ganges. Hinter der ersten Tür ist Nebel. Hinter der Zweiten ebenfalls, doch mir scheint, da sei etwas. Als ich reingehe und den Nebel berühre, verändert sich mein Aussehen. Ich bin größer, meine Arme sind stärker und haariger. Kjaelnyr sieht nichts. In einem weiteren Raum mit Nebel gehe ich tiefer in diesen hinein und beginne mich aufzulösen. Und fliehe.

Nach einigen weiteren Räumen voller Nebel, welche ich nun meide, erreichen wir eine Art Baderaum. Dort sind ein Mann und eine Frau vor einem Pool, er hält sie fest und sagt, er wolle mal sehen, ob sie ihm entkommen kann. Sie macht mit einer Handbewegung ein Wiesel, das in den Pool springt, er einen Dobermann, der um den Pool herumrennt. Der Hund sei viermal so schnell wie das Wiesel, kommentiert er. Wie wolle sie ihm da entkommen? Wir raten ihr, das Wiesel müssen einen kurzen Kreis beginnen und dadurch den Hund zu einer längeren Strecke zu zwingen. Dann, wenn der Radius des Wiesels zum Rand klein genug ist, kann es gerade ausbrechen und ist schnell genug.

Das Rätsel ist gelöst und wir kehren zu „unserem“ Raum zurück.

Offenbar ist Malwig soweit befreit. Ich gebe ihm ein paar Tropfen Blut. Irgendwann erwacht er, bleibt aber bleich. Er ist zu lang, grazil und gestreckt, gemessen an uns bekannten Menschen. Seine Augen sind fast schwarz.

Er bedankt sich und nennt sich unseren ergebendsten Diener. Der Vogt heißt **Kerdach**, seine Frau heißt **Redana**, erzählt uns Malwig. Er selber sei dem Haushalt durch Treue und Pflicht verbunden. Daher fesselten ihn die Qualen der Diener.

Malwig sagt, er dürfe uns Wissen nicht einfach weitergeben, da sein Meister möglicherweise Gegenleistungen erwarte. Er meint jedoch, dass ein „Pfad“ alles Mögliche sein könne, ein Hügel, ein Tor, was auch immer. Wir sollen diesen Raum als eine Art Vorhalle verstehen, an der wir uns auf einen Eintritt vorbereiten können, wie die Vorhallen der Hallen der Sippen. Man kann schon ein wenig von dem erkennen, was dahinter kommt, kann gesehen werden und sich vorbereiten. Der Raum ist Teil des Hauses von Herrn Kurn. Er existiert aber quasi noch einmal, wie eine Kopie oder ein Abbild, für uns. Malwig ist für die Dienerschaft da, Herr Kurn für alles in diesem Haus.

Malwig bietet uns an, anhand des Beckens unsere Affinität zu erkunden. Das sei keine Festlegung. Er lässt Alidia ein Flakon aus rotem Glas bringen, aus welchem er Nebel in das Becken gießt. Das Flakon war versiegelt, doch wir konnten es nicht richtig sehen.

Sodann gibt er uns aus einer Kiste ein saftiges grünes Blatt in die Hand, welche wir in den Nebel halten sollen. Wir sollen uns vorstellen, wir könnten aus dem Blatt ein metallenes Blatt machen. Ich stelle mir ein Blatt aus silberigem Metall vor, wie ein Stück Kunsthandwerk. Ich merke, wie sich das Blatt verhärtet. Der Nebel ist weg, in meiner Hand liegt zuerst ein silberner Klumpen, der sich aber langsam zu dem Blatt entfaltet, welches ich mir vorgestellt habe. Svartkijl hat ein kupfernes Blatt, Kjaelnyr ein bronzenes.

Malwig sagt, wir haben die Fähigkeit Wunder zu wirken. **Ich habe eine Affinität zu Silber.** Das Blatt wird in unserer Welt nach einem Tag zerfallen. Um mehr über die Affinität zu erfahren, müsste ich das Blatt jetzt schon gehen lassen.

**Kjaelnyr hat eine Affinität zu Wundern in der letzten Zeit des Zwielichts, Herbst, etc..  
Er könnte auch noch andere haben.**

Mein Blatt wird zu Wasser → Winter, Finsterdunkel. Dies muss nicht die einzige sein, auch nicht die stärkste, aber jetzt ist sie da.

Wenn wir in diesem Raum sind, kann es sein, dass die Zeit in unserer Welt anders vergeht.  
**Das Haus steht in den tiefen Marschen von Slochteren.**

**Malwig bittet darum, dass er uns über einen Traum kontaktieren darf.** Wir würden von den Blättern träumen, die wir hier erschaffen haben.