

Kjaelnyr und ich besprechen, wie die verschobenen Distanzen der Räume zueinander zustande kommen und zu verstehen sind.

Malwig meint, **T'arrkel** seien "Ungeziefer". Wir sind etwas irritiert über diese Einschätzung, da die Biester uns eher wie eine ernste Bedrohung vorkamen und weniger wie eine lediglich lästige Unannehmlichkeit. Der Bedienstete des Hauses Kurn erklärt aber, er selber beseitige sie erforderlichenfalls mit Hausmitteln. Es klingt alles sehr nach Frühjahrsputz...Er setzt gegen sie ein fettiges Pulver ein, welches grelles Licht und Feuer verursacht (Phosphor, Schwefel,...)

Aufgrund der Erfahrung, dass Zeit in **Slochteren** ganz anders verlaufen kann, frage ich Malwig nach meiner Mutter und meinem Onkel. Da sie lediglich „verschwunden“ sind, scheint es mir nicht so weit hergeholt, dass sie vielleicht einfach in dieses merkwürdige „Land“ gestolpert sein könnten. Er hat nicht von ihnen gehört, doch er bestätigt, dass es **in den Grendbergen viele Zugänge nach Slochteren** gibt. Doch jeder Zugang öffne sich anders, so dass man nicht notwendigerweise ein Portal passieren kann, nur weil man darüber stolpert. Vieles könne ein Portal sein/öffnen - auch ein Zustand. Ich folgere, dass man wohl ein Portal erschaffen können muss, wenn man solche Zustände erzeugen könne. Wie ein Erzähler, der seine Zuhörer mit einer Geschichte in seinen Bann schlägt, ihnen damit ein Tor in seine Gedankenwelt öffnet.

**Kurn** habe mehrere Häuser. Er mag wohl keine Religionen und setzte schon mal einen Vemaja-Priester fest. Dieser glaubte, Raum *falte* sich, wodurch sich hier die Entfernungen so variabel verhalten. Der Raum, in welchem wir jetzt sind, ist zugleich ein Raum in Kurns Domizil als auch eine Vorkammer oder ein Gästezimmer, über das wir jetzt verfügen. Er war mal ein Refugium der Skorn, jetzt kommen sie aber nicht mehr. Malwig hält nichts von der Theorie des Priesters. Ihn stört, dass beim Falten des Raumes auch der übrige Raum beeinflusst werden müsste und das (logischerweise) so etwas wie Knitter entstehen müssten, etc.

Malwig erklärt uns außerdem, dass Teile von ihm und den Dienern hier gefangen waren, bevor wir sie befreit haben. In anderen "Aspekten" des Raums - z.B. als Gästezimmer - waren sie dagegen gleichzeitig frei.

Die Maschine mit den Kugeln am Eingang, sowie die Waagen-Maschine auch, wurden beide von einem Wissenschaftler/Techniker der Skorn gebaut. Mithilfe von zahlreichen anderen, Uhrmachern, Kybernetikern,...

Kurn hat wohl eine Art Feindschaft mit Lafiamas bzw. denen, die dort wohnen.

Als wir wieder auf den Gang treten, wo die Treppe hinauf führt zum alten Dorf der Skorn, sehen wir die Fenrir, die sich aber **in Luft auflösen** und verschwinden. Es ist eisig hier draußen. Zudem dunkel, obgleich nicht Nacht. Der Winter scheint schon deutlich vorangeschritten, denn wir sind Anfang Winter losgegangen. Später stellt sich heraus, dass es „nur“ ein paar Tage (drei) sind, die wir hier draußen verbracht haben.

Auf dem Rückweg übernachteten wir einmal. Während meiner Wache bemerke ich eine **Person mit Bogen**, ca. 60m entfernt, hinter einem Baum, die sich wegduckt, als ich ihrer gewahr werde. Als wir an die Stelle gehen, wo ich sie gesehen habe, ist dort nichts als eine perfekte Schneewehe. Ich bemühe mich meine Erwartungen fahren zu lassen und auf die

„spezielle“ Art zu schauen. Da erblicke ich den **Abdruck einer Rose**. Svartkjil findet **zudem eine silbrig glänzende Eisrose**, die er aus dem Astwerk des Baumes zieht. Scheinbar ist eine Art Silberstaub darauf. Ich erkenne darin nun die Elemente (Wasser, Silber) denen ich verbunden bin. Entsprechend spricht mich die Rose auch sehr an. Ich mutmaße, ob diese Jägerin - so es denn eine Frau ist, wie ich glaube erkannt zu haben - meine Mutter sein könnte. Falls ja, stellen sich natürlich zahlreiche Fragen, allen voran, warum sie nicht zu mir kommt.

**[Wüsste ich mehr über Magie, könnte mir klar werden, dass jemand diesen Gedanken bei mir gesehen und ausgenutzt hat].**

Kjaelnyr will wissen, ob er die Verwandlung des Blattes in Bronze auch hier noch kann und versucht es. Und es klappt. Svartkjil will es ebenfalls wissen und nimmt sich einen kleinen Ast. Er verwandelt ihn zu Kupfer. Ich halte mich noch zurück.

Wir laufen im ersten Morgenschimmer los und verlassen den Sumpf gegen Nachmittag.

Während wir so durch die finstere Pampa laufen, sehen wir südlich eine Frau, die langsam rückwärts über einen Hügelkamm auftauchend in unsere Richtung kommt, ca. 200m entfernt. Ihr folgen **drei Slat** (auch Eisteufel genannt). Die Viecher sind unterschiedlich groß, ca. 150-170cm, mit menschlicher Statur, doch kürzeren Beinen, asymmetrischen Ober- und Unterarmen und einem Bewuchs aus Eiskristallen an allen denkbaren Gelenken (die sich auch abschießen können).

Noch weiter entfernt, in der Richtung, aus der die Frau kommt und in die sie schaut, hören wir Kampfärm.

Wir sammeln Steine, entzünden Fackeln und versuchen ihr zur Hilfe zu kommen.

Die drei Slat umlaufen die Frau und kommen zu uns. Von den Seiten klettern weitere sieben Slat in die Senke, wo wir den Kampfärm hören. Das spielt sich in einer Entfernung von (nun noch) ca. 100m ab.

Von der Aussichtlosigkeit der bevorstehenden Auseinandersetzung angetrieben, bemühe ich mich die neu bekannte Affinität zu Wasser und Silber spontan auszunutzen. Ich berühre den Schnee zu meinen Füßen und versuche silbrige Schlingpflanzen zu erschaffen, die den Alpha-Slat fesseln sollen. Versehentlich verliere ich dabei die Kontrolle und unleshe. Zwar rasen jetzt glühende silbrige Farne auf den Alpha zu und schießen bis zu dessen Knien hoch, woraufhin dieser heult und sich losreißen will, doch es geht zugleich eine eisige Kältewelle von mir aus. Sie bedroht mich und alle in meiner Nähe (10m), verletzt aber glücklicherweise niemanden. Ein Geschoss der Slat trifft mich, durchdringt aber nicht meine Kleidung. Svartkjil wirft irgendetwas und ruft eine Warnung, bevor mit einem Knall ein grelles Licht aufflammt.

Ich stürze auf den linken Slat zu und attackiere ihn mit der Fackel, solange er geblendet ist. Das gelingt und ich setze mit einer Attacke auf seine Augen nach. Der Slat wird zu Wasser und versinkt.

Der Alpha hat sich inzwischen befreit und schießt zwei Eiszapfen (oder was ähnliches) in meine Richtung. Sie treffen mich, gehen aber glücklicherweise nicht durch die winterlich dicke Kleidung.

Auf der anderen Seite steht Kjaelnyr im Nahkampf und bearbeitet den anderen kleinen Slat, indem er einen Stein in seinem Mantel schwingt wie einen behelfsmäßigen Morgenstern.

Kjaelnyr wird von dem Alpha ebenfalls beschossen und verletzt, Svartkjil wirft einen erneuten Brandsatz, trifft aber nicht. Der Alpha springt mich an, ich verheddere mich beim Ausweichen und er schlitzt mich mit seinen scharfen Krallen heftig an. Svartkjil wirft erneut einen Brandsatz, der aber nicht zündet.

Ich kassiere mehrere Schläge, zwar jeweils nicht mit viel Schaden, aber dafür recht oft. Zu Gegenangriffen komme ich nicht. Kjaelnyr greift den Alpha derweil listig von hinten mit der Fackel an. Wie auch schon der kleinere Slat auf Kjaelnyrs Seite duckt sich nun der Alpha-Kollege und plustert sich auf, bevor er von selbst zerplatzt. Er verletzt uns trotz unserer Versuche in Deckung zu springen noch einmal. Mir geht es *ziemlich* mies (-5), wobei es teilweise stumpfer Schaden ist, der schnell heilen sollte.

Weiter hinten sehen wir nun wieder die Frau, die aus der Senke hochkommt. Neben ihr erscheint ein Typ, der wohl etwas Glühendes an den Händen hatte, dass er nun wegwirft. Wir schleppen uns in ihre Richtung. Der Mann trägt einen blauen Uniformrock mit silbernen Knöpfen, schwarze Lederhosen und einen ebenso schwarzen Umhang. Dazu trägt er einen Degen und sehr schwere, schwarze Handschuhe. Hier und da sieht man das gräfliche Drachen-Emblem. Er wirkt gefährlich, ist aber momentan schon etwas aus der Puste. Wir machen uns bekannt und er stellt sich als **Eskajot Virst** vor. Ist nicht mit Darren Virst verwandt. Eskajot ist ein junger Mann, der aber trotzdem kampferfahren wirkt.

Die Frau bei ihm trägt eine Augenbinde. Sie hat glattes braunes Haar und einen grazilen Körperbau. Sie lächelt, wobei mir ihre schmale Unterlippe auffällt. Mir scheint, sie ist trotz ihrer Augenbinde nicht blind.

Sie stellt sich als **Java** vor und sagt, sie stamme aus der Sippe der Holder, der sie nun aber nicht mehr angehöre. Wir finden das prima, denn mit den Holder verstehen wir uns nicht gut. Sie wurde den **Kyberneten** zugeteilt, was die Zugehörigkeit zu einer Sippe ausschließt.

Eskajot kennt uns zu unserem großen Erstaunen namentlich, weil Darren Virst über uns berichtet habe. Diese Art Gründlichkeit sei „ihr Job“, sagt er – während ich mich frage, wieso man sich bei aller zugestandenen Gründlichkeit über mich erkundigt haben sollte. Denn ich hatte gar keinen direkten Kontakt zu Darren und selbst Kjaelnyr hat ja letztlich kaum etwas Besonderes gemacht. Vermutlich erfahre ich das aber nie.

Er checkt die geplatzten Slat und sticht seine Waffe dort in den Boden, wo die Slat niederfielen. Der Alpha lebt scheinbar noch und sein Degen steckt im Boden fest. Wir halten eine Fackel in den Boden, bis der Alpha hin ist und nicht mehr zuckt.

Das Bataillon von Eskajot heißt "Virst", ihm gehört auch Darren an. Eskajot erklärt uns, er habe den Auftrag, der Dame Java Geleitschutz zu geben.

Sie erzählt, es gehöre zur Ausbildung der Kyberneten „ohne Augen zu sehen“. Man müsse lernen, die Strömungen im Wasser, die man nicht sieht, zu spüren. Es gebe drei Zufahrtsrinnen zum Meer mit teils bis zu 90 Fuß hohen Klippen. Eigentlich sei es unmöglich dort mit dem Schiff zu navigieren. Doch von Tiefhaven aus kann man es wohl doch (irgendwie). Aber es braucht sehr viel Erfahrung und Übung.

Die Dame bittet um Erlaubnis mir ins Gesicht zu greifen. Ich muss es ausdrücklich gewähren, worauf sie die Blutung stoppt. Auch bei Kjaelnyr macht sie das. Svartkjil erklärt sie auf dessen Nachfrage, das Blut *ströme*. **Java erklärt, Kälte sei der Feind jeder Wunde.** Man müsse die richtigen Punkte treffen.

Sie erklärt uns außerdem, dass die *Slats nicht atmen*. Uns bemerken sie an unserer Wärme. **Könnte man diese verbergen, würden sie einen wohl nicht (so gut) sehen. → Beachte Cantrip „Embrace the Nights Chill“**, dessen Wirkung einen effektiv unsichtbar machen müsste

Schließlich erklärt Java, dass die Oberen der Kyberneten die Lehrlinge aussuchen. Sie erkennen, wer die nötigen Gaben hat.

Anschließend wählen wir weitere Fähigkeiten für unsere Charaktere. Ich basiere meine Wahl auf den Aspekten der Nützlichkeit und Heimlichkeit. Denn ich will nicht, dass man meine Fähigkeiten erkennt. Es ist kaum denkbar, dass etwaige Reaktionen positiv für mich wären.