

Ich nutze unseren Aufenthalt in Uster, um häufiger aufzutreten und Geschichten zu erzählen. Es ist eine seltene Gelegenheit, um mir einen Namen zu machen. Yasmin bietet mir zudem an, zum Finsterdunkel hin in ihrer Cafeteria aufzutreten. Dem stimme ich gerne zu, da es mir bei meinem Vorhaben nur hilft.

Als wir einmal ein wenig mit unseren Kampfstäben trainieren, bietet Genuni uns einige hilfreiche Ratschläge an.

Später stellen wir fest, dass die Stimmung der Leute sich irgendwie verändert hat. Eine gewisse Lahmheit und Lethargie liegt über allem, irgendetwas dräut, doch die Quelle ist zunächst noch unkonkret.

Kjaelnyr hat latente Kopfschmerzen und irgendwelche Visionen von Feuer aus dem Süden. Auch Genuni stolpert aus seinem Zelt und spricht von den Feuern der Jalpur. Wir fragen ihn, wovon er spreche und er erklärt, dass irgendwo weit im Süden die Erde brennen soll. Um dorthin zu gelangen, müsse man über Falstaf nach Karakorum, was in einer Karawane in 2-3 Wochen dauern würde. Von dort lägen noch salzige Wüsten vor einem, wenn man die Feuer erreichen wollen. Dort brenne die Erde so, wie sie im Norden von Eis bedeckt ist. Im Süden gebe es feurige Dämonen, Efrete oder Ifriti, ähnlich wie wir hier eisige Slat kennen.

Er ist allerdings sehr verwundert, dass er dies hier spürt. Es sei nicht die richtige Jahreszeit und wir seien auch viel zu weit im Norden. In Karakorum mag man das Auf und Ab des Feuers, der Lohe, spüren, aber nicht hier.

Ginge man weit genug in den Süden, wandle sich der steinige Wüstenboden zu einem verklebten Untergrund, einer flammenden Wunde. Alles Feste werde dort irgendwann zu Dampf.

Da tritt Lady Shiva, die wir zuvor noch gar nicht zu Gesicht bekommen hatten, aus ihrem Zelt heraus, möglicherweise ebenfalls von Visionen heimgesucht und beunruhigt. Sie ist eine große, schlanke Frau, mit wippendem, verträumten Gang. Ihr Haar ist lockig, tiefschwarz und hochdrapiert. Die ganz leicht mandelförmigen Augen sind mit violetterm Lidschatten geschminkt und sie hat einige Bänder im Haar. Sie gibt eine ziemlich imposante Figur ab.

Als ich versuche mich dem Gefühl zu öffnen, das die anderen beschrieben haben, sehe auch ich einen brennenden Horizont und eine Ebene mit zwei verschiedenen Gesteinsarten, welche brennen. Als sei der Sand dunkel geschmolzen und enthalte Adern von glühendem Stein. Extrem große Flammen schlagen dort hoch. Mir ist, als erkenne ich eine große Gestalt in den Flammen, dann sind es plötzlich sogar mehrere. Ich erkenne lange, zahnbewehrte Schnauzen, wie bei Drachen

Auf meine Frage, ob etwas über Wesen bekannt sei, die in der Lohe leben, antwortet Genuni, man sage den Flammen viele Geschichten nach. Einige über Glutdrachen, andere über Feuerbrunst-Wyvern und so weiter. Auch Ashakor soll von dort stammen.

Kjaelnyr geht auf Lady Shiva zu und fragt, ob sie vielleicht mehr über das wisse, was im Süden geschehe. Sie konstatiert, dass also auch er etwas gespürt habe und bittet darum ihn berühren zu dürfen. Mit Kjaelnyrs Einverständnis fasst sie ihn kurz an die Schläfe. Sie sagt, es sei stärker als sonst. Ein Wind komme aus dem Süden, was nie gut für den Norden sei. Und der Wind werde Kjaelnyr nicht unberührt lassen. Anschließend verschwindet sie wieder in ihrem Zelt und lässt uns verwirrt aufgrund ihrer kryptischen Antwort zurück.

Ich erwerbe bei Gladys zum halben Preis eine Art **Ukulele** (für einen Halbedelstein) und ein

Tuch, das ich gerne als Geschenk verwenden möchte. Wir planen Landania (bzw. Lili) zu besuchen, und ich halte es für eine gute Idee, nicht mit leeren Händen zu erscheinen. Das Wetter ist zwar recht miserabel, wir gehen aber dennoch nach Uster.

Wir sehen auf dem Weg u.a. ein großes Gehöft, das wehrhaft befestigt ist mit einer 3 Meter hohen Palisade. Es soll der Sippe der **Lenisuna** gehören. Wir sehen dort u.a. Gestelle für Fische, sie stellen aber wohl auch Wurst und verschiedene andere Dinge her. Die Familie kommt aus Hoch- oder Tiefhaven, sagt man. Die Palisade hinter dem Gehöft ist tatsächlich echtes Palisadenholz, wie wir es aus unserer Sippe kennen.

Wir sehen uns auch die im Nordosten gelegene Kapelle an, die einen offenen Durchgang hat. Sie ist von einem Eisenzaun umgeben. Innen sieht man auf jeder Seite drei Bankreihen. Beim Betreten bemerkt man eine Art magische Schwelle, wo eigentlich eine Tür sein sollte. Hinter dem Altar liegt ein rot gebundenes Buch, dessen Blätter mit Goldkante versehen sind. Ich möchte es zwar gerne aufheben und durchblättern, doch als ich mich nähere wird mir intuitiv klar, dass dies vermutlich verschiedene Folgen haben würde. Zuallererst aber würde es mir ziemlich wehtun und dafür sorgen, dass jemand herkäme.

In einem Alkoven hinter dem Altar entdecken wir eine Figur, die einen Bauern darstellt. Man spürt schnell, dass sie magisch ist. Als ich sie genauer betrachte, erkenne ich, dass die Figur unter Umständen auch anders aussehen könnte. Unklar ist, wovon genau das abhängen würde, von den Tageszeiten, dem Licht, vielleicht auch vom richtigen Gesang,... Man muss aber wohl Mühen auf sich nehmen, sich möglicherweise darauf einstimmen. Schließlich verlassen wir die leere Kapelle und setzen unseren Weg fort.

Bald darauf stoßen wir auf ein Gasthaus namens „Der grüne Barsch“. Es schallt lautes Gejohle heraus und lockt uns an. Der Wirt Peer ist ein leicht dicklicher, großer Typ. Neben ihm sind noch ein paar Mägde hier beschäftigt. Es gibt einen Ausgang zum Fluss, wo man sitzen und angeln kann. Nach einer Weile bemerken wir, dass es vielleicht auch ein zweiter Eingang sein könnte, da dort regelmäßig Fischer anlegen und hier einkehren. Manche der dort stehenden Angeln tragen Zeichen ihrer Eigentümer. Im Inneren des Gasthauses ist eine Menge los, ein paar Typen messen sich im Armdrücken, in einer anderen Ecke wird eine kleinere Variante eines Roulette-Spiels bedient. Der Wirt kann dank eines Talents feststellen, woher wir kommen bzw. wer wir sind.

Als Gegenleistung für unser Essen gebe ich schließlich eine Geschichte von Skieve zum besten, denn er scheint aktuell hier hoch im Kurs zu stehen.

Unter den anderen Gästen des gut gefüllten Schankraums fällt uns ein junger Mann mit braunem Haar auf. Er ist dünn, hat einen Schnurrbart und rote Backen. Er zahlt sein Bier mit einem schönen Apfel und wir mutmaßen, dass er vom Sommerblütenhof kommen könnte.

Ich erhalte Rind mit Chili., was etwas fremdartig, aber ziemlich gut schmeckt. Das uns angebotene Weizenbier ist ebenfalls höchst bekömmlich.

Peer plaudert ein wenig mit uns und berichtet, er käme ursprünglich aus dem Hondsrük, aus der Familie der Eskaja. Man sieht dem Schankraum an, dass hier jemand etwas von Holzarbeiten versteht

Als ich nach den Angeln frage, sagt er man könne sich hier immer hinsetzen, nach einer Angel fragen und loslegen. Unter den persönlichen steht auch eine von einem Karnagh,

die lange nicht benutzt wurde. Er informiert uns, dass sie Jorg gehört und seit gut 5 Jahren hier Staub sammelt. Er lässt uns diese und eine andere Angel ausprobieren. Kjaelnyr fängt wie ich einen Fisch. Meinen Barsch tausche ich anschließend beim Wirt ein und wir dürfen im Gegenzug bei unserem nächsten Besuch hier wieder umsonst essen. Er gibt uns eine Tafel, auf welcher er dies vermerkt.

Da es später ist, als mir bewusst war, eilen wir anschließend zu Yasmin, wo ich erneut erfolgreich auftrete. Sie bietet mir an übermorgen erneut aufzutreten. Wir fragen verschiedene Leute nach den Personen, die wir noch aufsuchen sollen.

Jemanis, der Bader, soll irgendwo im Süden bei den Holzfällern sein.

Landania lebe im Südwesten von Uster, sie ist hier als Kräuterfrau bekannt. Einer meint, sie sei nicht ganz kosher.

Als ich Duballa sehe, frage ich ihn, was er als Geschenk für eine Dame empfehlen würde, die sich gut mit Kräutern auskennt. Er hatte verschiedene seltene Teesorten, die man hier nicht bekommen könne. Ich zahle schließlich einen Splitter für einen weißen Tee.

Arestine von Grau, die Freundin meiner Mutter, lebt meines Wissens nach ebenfalls in Uster, auch dort könnten wir daher vorbeischaun.

Am folgenden Morgen, nachdem wir beide wieder von unserer Queste im Sommerblütenhof geträumt haben, fallen die ersten Schneeflocken. Sie bleiben aber zum Glück noch nicht liegen.

Nach einem schnellen Kaffee bei Yasmin machen wir uns auf den Weg zu Jemanis, in den Südosten.

Kjaelnyr klettert unterwegs bei der Insel auf den einsamen Weidenbaum. Oben entdeckt er verschiedene eingeritzte Herzen und in einem schwer erreichbaren Astloch eine verkorkte kleine Flasche mit einem Zettel und einem kleinen Rubin darin. In dem Rubin erkennt Kjaelnyr ein Flackern und Leuchten. Das Papier und der Druck sind viel zu ebenmäßig für alle uns bekannten Fertigungsarten – und als Karnagh kennen wir uns mit Papier ganz gut aus.

Wir gehen in einen kleinen Hain, um den Brief in Ruhe zu lesen. Ich wirke zuvor noch einen arkanen Schutz, um mögliche Beobachtungen unserer Personen zu verhindern. Mir kommt es so vor, als enthalte er der Rubin eine Geschichte. Die Story auf den Blättern ist fast unverständlich, es kommt uns vor, als stamme sie von einem Hartländer aus einer anderen Welt, wie die Schriften aus der Wafrudnir-Fabrik. Die Flasche ist ebenso wie das Papier viel zu perfekt, als dass sie aus unserer Welt kommen könnten.

Nachdem wir mit unseren Spekulationen und Theorien nicht mehr weiterkommen, gehen wir weiter zu Jemanis.

Er bewohnt ein ziemlich ordentliches Haus, dessen Wände bis in ca. 60 cm Höhe gemauert sind, möglicherweise wegen Hochwasser etc.

Wir klopfen höflich an. Ein älterer Mann mit leichtem Unterkiefer-Überbiss, Bart und Brille öffnet uns. Wir tragen artig unser Anliegen vor, dass wir ihn nämlich nach dem bleichen Mann fragen sollten. Im Auftrag des bleichen Mannes. Er bittet uns daraufhin hinein. Innen

sehen wir ein aufgeräumtes Haus, voll mit den Werkzeugen eines Baders. An den Wänden hängen anatomische Bilder von Beinen und Skizzen, die andere anatomische Studien ermöglichen,

Er erkennt uns als Wechselbälger, auch wenn er diesen Begriff nicht ausspricht. Er vermutet, dass der bleiche Mann uns zu ihm geschickt hat, damit er uns erforschen bzw. untersuchen kann. Sich selbst bezeichnet er als eine Art von Vampir, denn er beziehe seine Kraft aus der Energie des Lebens. Bei ihm sei dies aber ein Geben und Nehmen. Er beschreite nicht den Pfad des Blutes. Er nehme ohne Konsens kein Leben und töte auch nie.

Jemanis hält den bleichen Mann für recht monströs, andererseits hat er von ihm doch einiges gelernt. Etwa, dass es unter Umständen möglich sei, dass man Blut spenden kann. Es gehe aber in 50% der Fälle schief und man wisse noch nicht warum.

Über Vesthendrek habe er gehört, dass dieser betörend schön sei. Er lebe in Vest-Manajar. Dies sei südlich im Meer, welches Eis trägt, auf einer Insel. Jemanis vermutet weiter, in Uster gebe es sicher rund 50 Personen, die übernatürliche Kräfte haben. Beim Grafen alleine seien sicher 5-10 übernatürlich begabte, der Graf selber eingeschlossen.

Ich frage aus einer Vermutung heraus, ob Jemanis Svartkjiel kennt und er bestätigt dies. Er hat nämlich ein halbes Jahr bei Jemanis gearbeitet.

Er deutet an, dass die Wahl bestimmter Personen, wie die Tatsache, dass Svartkjiel bei den Karnagh ist, das Ergebnis eines komplexen Handels sei. Jorg ging zu den Kyberneten. Svartkjiel war interessant, hatte aber noch nicht den Gegenwert als Heiler. Durch seine Ausbildung bei Jemanis gewann er an Wert und konnte potentiell als ein angemessener Ausgleich betrachtet werden.

Nach einem längeren Gespräch bedanken wir uns bei Jemanis und nehmen unseren Abschied. Wir wollen als nächstes zu Landania gehen. Unterwegs erfahren wir von Bewohnern der Umgebung, die wir nach ihr fragen, dass sie vor 4 Tagen Richtung Süden gegangen sei. Daher beschließen wir stattdessen aus unserem Weg eine Runde um Uster zu machen. Wir wollen südlich vom Sommerblütenhof zur Karawanserei zurückzulaufen. Der Weg führt uns am Geschäft von Arestine Grau vorbei, wie wir unterwegs erfahren. Doch man informiert uns auch darüber, dass sie vor 2 Jahren gestorben sei. Sie hatte wohl eine Lungenentzündung. Ihr Sohn Skadi führt nun dem Laden. Ich spreche dem Mann mein Beileid aus, als wir auf ihn treffen.

Schließlich gehen wir zurück zur Karawanserei und widmen und unterschiedlichen Dingen, unter anderem dem Rubin. Kjaelnyr kommt dahinter, dass man Licht hindurchschicken kann und dann eine Art Projektion bewegter Bilder herauskommt. In diesen sehen wir eine Frau auf einer Wiese, auf welche zwei Kinder zulaufen. Sie schließt diese freudig in die Arme und rollt mit ihnen über das saftige Gras. Im Hintergrund erkennen wir Felder, einen blauen Himmel, die Sonne,... Die Kleidung der Leute ist merkwürdig, farbig, nicht wie Kleidung aus unserer Welt. Der Junge trägt Chucks, das Mädchen eine stylish zerrissene Hose, die überraschender Weise zwar kaputt, aber nicht schäbig aussieht. Beim wiederholten Ansehen der Projektion erkennen wir, dass der Schatten einer Person zu erkennen ist, die etwas Eckiges in der Hand hält (ein Smartphone).

Abends überlegen wir dann lange, wie wir unsere Informationen und Gegenstände verstecken und beschützen können. Wir befragen Gladys nach so etwas wie einer Tasche,

die Dinge verstecken kann, einschließlich magischer Gegenstände. So etwas gäbe es sicher, bestätigt sie, doch sie verfüge nicht über dergleichen Dinge. Vielleicht hätten Detav oder der Graf auf derlei Dinge Zugriff. Sie bringt mich auf die Idee, einen vertrauenswürdigen Bekannten nach einer Lösung zu befragen. Mit einer Abenteuerkarte schaffe ich es unseren alten Bekannten Chuck herbeizurufen und um Hilfe zu bitten. Er nimmt die verfänglichen Seiten und schiebt sie in ein Buch, das er anschließend irgendwie zusammenfaltet, bis es nur noch ein kleines Büchlein ist. Liest man es, findet man darin nur meine Notizen. Ab einer bestimmten Stelle lese ich zwar, was auf den tatsächlichen Blättern steht. Jemand anderes hingegen würde höchstwahrscheinlich nur mein Gekritzeln lesen. Den Rubin schaltet er mit einer Nadel aus und weist auf einen Knopf an dessen Seite hin. Dank seines Hinweises kriegen wir das nun auch hin. Außerdem erklärt er uns drei Begriffe aus dem Text. Kjaelnyr wählt Gravitationsgesetz, Entropie und Evolution.