

Bevor das Spiel beginnt, erreicht mich ein Schreiben von Anaximander (separates Dokument).

Ich treffe am folgenden Tag in der Versammlungshalle auf Crann, der erzählt, dass er eine Weile in Uster bleiben werde. Im Vorbeigehen sehe ich eine dunkelhaarige, hübsche Frau, von der Crann kurz darauf erzählt, sie sei **Jandala Maigrr**, eine Abenteurerin. Ich stutze, als ich begreife, dass es die Frau ist, die vor uns bei Anistan von Queldereth war.

Sie habe Gladys nach jemandem gefragt, der Linsen aus Glas herstellen kann. Die Händlerin verwies sie an Espengrün, die Uhrenmacherin, deren Bekanntschaft wir ebenfalls bereits gemacht haben. Außerdem interessierte sich Jandala für Informationen zum Sommerblütenhof. Gladys meint, sie könne ihr in drei Tagen etwas dazu erzählen. Im Gegenzug erhält sie von Jandala eine Flasche Rum, was in unserer Gegend ein eher unbekanntes Getränk ist.

Kjaelnyr, der es am Vorabend mit Alkohol und Pilzen übertrieben hatte, taucht irgendwann ebenfalls in der Halle auf und gesellt sich zu uns. Wir wollen uns etwas freier über unsere verfänglichen Erfahrungen austauschen und beschließen ein wenig außerhalb der Karawanserei zu spazieren. Unterwegs erzählen wir Crann auf seine Nachfrage vom Sommerblütenhof und unserer Queste dort. Er möchte sie gerne mit uns teilen, doch wir wissen nicht, wie wir die magische Verpflichtung mit ihm teilen sollen. Im Gegensatz zum Übertragen einer Queste ist es nicht so einfach sie auf einen anderen auszuweiten. Wir versuchen es mit einigen förmlichen Worten, doch das hat keinen spürbaren Effekt. Also lassen wir es erst einmal auf sich beruhen, bis uns etwas einfällt.

Wir zeigen ihm auch den Rubin und was er kann, ebenso den zugehörigen Brief. Crann zeigt sich erwartungsgemäß beeindruckt von dem seltsamen Gerät und dem kryptischen Schreiben.

Gladys lädt uns für den Abend aus Dank für ihre Rettung zu einer Verköstigung verschiedener edler Getränke bei Doktor Duballa ein. Wir kommen der Einladung gerne nach und begeben uns zur gewünschten Stunde dorthin. Von Getränken, die einem Portwein ähnlich sind bis zu so etwas wie Limoncello trägt er interessanteste Alkoholika auf. Auch Jandala taucht mit ihren zwei Cousins auf. Sie sehen sich recht ähnlich, sind aber keine Zwillinge. Sie heißen **Lev** und **Jashin** und sind mit dicken Knüppeln bewaffnet. Jandala selber ist eine sehr selbstbewusste junge Frau und ziemlich von sich überzeugt.

Als ich die Gelegenheit finde, frage ich Duballa nach einer Medizin für Frigas Leiden. Er meint,

Eisenkraut bzw. Kräuterglut sollen gegen mangelnde Abwehrkräfte helfen. Er hätte das im Sortiment und ich soll mich morgen deswegen bei ihm melden.

Auch weitere Gäste kommen hinzu und nehmen an der Verköstigung teil, wie auch Genuni Alia. Michelle, die Hutmacherin, erscheint ebenfalls und ich unterhalte mich kurz mit ihr.

Kjaelnyr, der Jandala dazu bringen möchte etwas über ihre Erlebnisse in der alten Fabrik zu erzählen, fragt nach Möglichkeiten in der Umgebung, die man erkunden könnte. Jandala schlägt vor, man könne in die Höhlen von Tiefhaven gehen. Da gebe es Muscheln, die manchmal sogar Perlen enthalten. Sie präsentiert uns eine solche. Manche Muscheln seien auch an sich schon sehr schön und wertvoll. Oder man könne sich auf ein Schiff schleichen, was schon ziemlich abenteuerlich sei. Man könne nicht wissen was sie mit einem anstellen, wenn sie einen nach dem Ablegen finden. Oder man geht ans große Riff und klettert dort hinein. Dazu müsse man von Uster in Richtung Hochhaven gehen, vor dem Erreichen aber

nach Norden abbiegen. Am Riff zur Hochebene geht bzw. klettert man dann nach unten statt nach oben.

Crann wird zunehmend trunkener und spricht mit dem später noch hinzugekommenen Braiden über Feldmedizin beim Militär, ein Thema, das ihn sehr interessiert.

Nach einer Weile schenkt Gladys von dem Rum aus, den sie von Jandala im Gegenzug für die zu beschaffenden Informationen zum Sommerblütenhof erhalten hat, um ihre neue Geschäftsbeziehung zu feiern. Das ist sehr feines Zeug.

Im Laufe des Abends präsentiere ich eine Geschichte zum jungen Skieve, nicht zu fantastisch, sondern gerade so, dass Jandala sich vielleicht herausgefordert fühlt die Erzählung mit einem Bericht ihrer eigenen Erlebnisse zu übertrumpfen. Ich hatte schon zuvor versucht sie dazu zu bringen, mir etwas von ihren Unternehmungen zu berichten, doch sie meinte lachend, dass sei wohl meine Aufgabe als Erzähler, nicht ihre.

Wir erfahren von einem Land oder einer Stadt namens **K'aelpur, die Perle des Südens**. Dies sei noch südlicher als Jalpur.

Nachdem wir bereits eine Weile zurück in unserem Lager sind und schlafen, es ist schon nach Mitternacht, erwache ich nach zahlreichen Alpträumen bezüglich unserer Queste mit einem unguuten Gefühl. Es kommt nicht von der weiterhin präsenten Gefahr aus dem Süden, sondern fühlt sich mehr so an, als sei gerade eben etwas Schreckliches geschehen. Auch Kjaelnyr erwacht und hat das gleiche Gefühl. Crann schlüpft aus dem Bett und klagt über Alpträume, wird aber nicht von dem akuterem Gefühl eines Unglücks verfolgt. Kjaelnyr und ich können mittels des Pendels in Erfahrung bringen, dass sich vielleicht etwas in Richtung der Fabrik zugetragen haben könnte.

Wir beschließen dort hinzugehen und Crann willigt rasch ein uns zu begleiten. Wir nehmen die schwarze Glocke der Vertreibung mit, um für alle Fälle gerüstet zu sein. Auf dem Weg in finsterner Nacht entzünden wir unsere Lampen. Plötzlich schießen uns aus der Dunkelheit Pfeile entgegen. Wir suchen am Boden Deckung und Crann erschafft ein Licht ungefähr in der Richtung, woher die Pfeile kamen.

Unsere nun sichtbar gewordenen menschenähnlichen Angreifer sind militärisch einheitlich gekleidet. Drei von ihnen knien mit Bögen und hölzernen Unterarmschilden, zwei stehen weiter hinten außerhalb des Lichtkreises und sind für uns nur schlecht zu erkennen. Die Schilde der vorderen drei sind sehr schön und aus Holz, mit hellgrünen Blättern. Wir haben eine kurze, doch äußerst intensive Auseinandersetzung mit den fünf Typen, bis sie plötzlich auf das Kommando eines von ihnen zusammentreten und verschwinden. Die Sprache klingt abgehackt und harsch. Ich bin nicht unglücklich darüber, denn sie erwiesen sich als harte Gegner und völlig immun gegen den Verwirrungszauber, den ich über sie werfen wollte. Wir sehen uns um und finden am Fluss mit dem Gesicht nach unten liegend Jandala, augenscheinlich tot. Crann versucht sie wiederzubeleben, woraufhin Wasser aus ihrem Mund tritt, augenscheinlich aus der Lunge. Wir können ihr nicht mehr helfen. Ich eile in Rabengestalt zurück zur Karawane, um dort Hilfe zu holen. Schon unterwegs fällt mir ein, dass ich weder weiß an wen ich mich wenden sollte, noch haben wir irgendwie miteinander abgestimmt, was wir den anderen erzählen sollen. Etwas von weichländischen Wesen zu erzählen, die plötzlich verschwunden sind, dürfte sich für sie unglaublich anhören und man könnte uns verdächtigen. Das wir nach einer Auseinandersetzung mit fünf oder sechs militärischen Gegnern nahezu unverletzt sind, wäre mindestens ebenso schwer zu

erklären. Da wir uns aber nun keine Geschichte zurechtgelegt haben, beschließe ich bei der Wahrheit zu bleiben, um Widersprüche zu vermeiden.

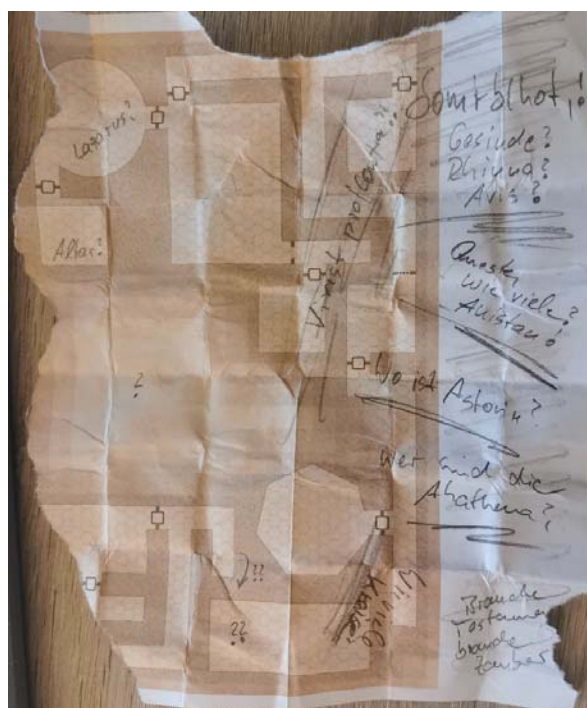
Ich hole den Marktvorsteher der Kongregation, Jarod Skeland. Der bringt noch Divok Schubert mit, den Proviantmeister. Als wir eintreffen, sehen die beiden zwar die Lage, stehen allerdings eher ziemlich ratlos rum. Ich sehe mich im Lager nach den Cousins von Jandala um, finde sie aber nicht. Stattdessen eile ich zu Genuni, der glücklicherweise noch wach ist. Ich berichte ihm von dem Geschehen und er stöhnt irritiert, als ich erwähne, wen ich verständigt und was ich den Leuten schon erzählt habe.

Ich kann seine Frustration gut nachvollziehen, bin aber ratlos, was ich stattdessen hätte tun sollen. Genuni warnt vor Komplikationen, weil ein Mord dazu führt, dass der Graf einen Virst entsenden wird, der alles auf Links dreht. Ich kann der Aussicht, dass man ziemlich sicher unsere Sachen durchsuchen wird, wenig abgewinnen.

Als ich in Begleitung der drei wieder bei meinen Gefährten ankomme, macht Crann etwas seltsames. Hauptsächlich an Divok und Jarod gerichtet beginnt er zu resümieren, dass es ein ungewöhnlicher, aber tragischer Unfall gewesen sein muss. Er fälle dieses „Urteil“ in seiner Funktion als *Estimator*. Er weist auf ein leuchtendes Symbol an seinem Unterarm, wohl aus Fulgurit. Divok und Jarod sehen es, akzeptieren seine Ausführungen und scheinen sogar davon überzeugt zu sein. Sie greifen dieses „Urteil“ fast schon dankbar auf und beginnen bald den ihnen geschilderten Hergang mit eigenen Erklärungen, die ihnen plausibel erscheinen, weiter auszuschnücken.

Crann stellte beim Durchsuchen der Leiche fest, dass man ihr vieles abgenommen hat, doch er hat wohl noch eine gut geschützte Phiole mit einem Zettel gefunden, die in einer geheimen Tasche steckte. Den Zettel will er uns später zeigen, doch nicht vor Genuni.

Nach einigem Gespräch einigen sich Crann und Genuni darauf, dass der junge Mann von der Karawane bei Genuni für ein paar Tage etwas über Weichländerpolitik etc. lernen soll und ihm im Gegenzug medizinisches Wissen sowie etwas über seine Tätigkeit als Estimator erzählen soll. Genuni geht irgendwann ab und legt sich schlafen. Da fischt Crann den Zettel hervor und ich sehe ihn mir endlich genau an.



Inzwischen ist es tiefstes Finsterdunkel und wir gehen nach einer Weile zurück zur Karawanserei, wo wir auf eine bereits wartende Gladys treffen, die eine Zigarette rauend unter einem Vordach im Dunkeln steht. Sie meint, sie habe darauf gewartet unsere „Geschichte“ zu hören, die ihr sie Crann dann bereitwillig erzählt. Er zeigt ihr auch den Zettel und wir gemeinsam spekulieren über die Worte darauf.

Gesinde könne heißen, Jandala wollte etwas über den Sommerblütenhof erfahren, indem sie sich beim dort arbeitenden Gesinde erkundigt. Oder gar jemanden einschleust. *Lazarus* ist ein *Vemaja*-Priester, von dem auch ich bereits gehört habe und ein *Altar* ist nach unserem Verständnis ein Ort der Verehrung. Aus *Virst pro/contra* können wir nicht viel machen. Der Hinweis auf *Anistan* mag bedeuten, dass sie sich dafür interessierte, wie vielen Leuten der Weichländer seine Queste „übertragen“ hat. Warum sie wissen möchte wo *Asturin* ist, wissen wir wiederum nicht, ebenso verstehen wir die Bemerkungen zu einem *Testament* und zu *Zaubern*. Die *Akathena* sind mir vage bekannt und ich ergänze zu Gladys Überraschung, dass sie zerstörte Schriften wiederherstellen können. Die Bemerkung *Wie viele Kreise?* können wir nicht mit Sinn füllen.

Galdys Just resümiert, dass Anistan eine Queste trage, für die sich auch Demestos interessiere. Sie weiß ziemlich viel über Anistan und teilt dieses Wissen mit uns, das meiste ist mir aber bekannt. Ich tausche die Information, dass Anistan tot zu sein glaubt gegen Bezahlung in Form der Medizin von Doktor Duballa.

Im Gespräch merkt Gladys irgendwann an, Farborg sei von außen besiedelt worden, Uster hingegen von innen. Daher glauben viele, dass es dort ein oder mehrere Portale geben müsse. Das ganze Gebiet des Sommerblütenhofs sei magisch, weswegen es dort ständig blühe. Daher glaubten viele, dort müsse es ein Portal geben.

Nach viel Hin und Her mutmaßen wir, dass Weichländer gar nicht an das Portal herankommen oder es finden. Möglicherweise ist es darum Anistans Plan einen oder mehrere Hartländer bzw. Wechselbälger mit der Queste zu „betrauen“, damit sie ihm helfen diese zu lösen. Er ist wohl manipulativ genug. Vielleicht spielt er den Toten nur, weil er dann lügen kann.

#