

38. Spielabend (13.04.2024) Jahr 49 (Usterzeit)

Es ist Herbst, der Winter steht langsam vor der Tür. Wir sitzen in Jasmins Schenkenwagen und helfen Dirok Schubert beim Verladen für ein paar Birnen, als dieser darum bittet.

Anschließend helfen wir Jasmin bei Kleinkram und trinken weiter Kaffee. Nach einer Weile kommt Wick und bringt Crann eine Tafel von seiner Ahnin Dokapeta, die den *Estimator* Crann jederzeit willkommen heißt. Er hatte wohl einen Brief dorthin geschrieben. Er erklärt uns, er habe Dokapeta einen Brief geschrieben und ihr seine Kenntnisse über die Veredlung von Pflanzen angeboten. Ich bin etwas verwundert, dass er ihr dieses Wissen nicht gegen Bezahlung angeboten hat, da mir das eher den Gepflogenheiten entsprechend erscheinen würde. Crann meint, es nütze dem Gemeinwohl, weswegen er es nur für anständig hält dieses Wissen ohne Gegenleistung weiterzugeben.

Er zitiert im Gespräch mit uns aus einem Brief von Ribe, den er von diesem erhalten hat. Danach seien mehrere Parteien hinter dem Portal her, mindestens drei. Neben Jandala sei das noch eine ältere Person, die unter dem Schutz des Devemos steht, ohne davon zu wissen.

Wir diskutieren und theoretisieren auf dem Weg, wer alles hinter dem Portal her ist, wer die ältere Person ist, ob dies auch ein Wechselbalg ist etc. Ich weise darauf hin, dass unsere Verwicklung auch bereits zum Tratsch der Weichländer geworden ist und erkläre Kjaelnyr, dass mir Anaximander das geschrieben hatte.

Wir machen uns auf den Weg zur Kapelle, weil Kjaelnyr und Crann sie sich noch einmal näher ansehen möchten. Kjaelnyr sieht in der seltsam veränderlichen Figur einen Beleg für seine Theorie, das Hart- und Weichlande gar nicht so unterschiedlich sind.

Ich untersuche die Kapelle genauer, auch auf magische Weise und erkenne, dass sie ein Maß an Andacht, Ruhe und *Sicherheit* ausstrahlt. Sie ist auf jeden Fall mehrdimensional, ist also nicht nur hier präsent, sondern womöglich auch an anderen Orten.

Ich versuche mit meinen neuen Kenntnissen über die Anwendung des Zaubers *Sprachen Sprechen* auf Musik und Emotionen die Ausstrahlung der Kapelle in Töne zu übersetzen. Das gelingt erstaunlich gut und es verstärkt die beschriebene Aura der Kapelle sogar noch. Was Denkprozesse hier aktuell erleichtert (+1).

Am Altar „entsteht“ ein glatzköpfiger Typ von durchschnittlicher Größe. Er ist immer noch leicht durchschimmernd. Es handelt sich offenbar um einen Vemaja-Priester. Er erkennt uns, tut irgendwas und kann plötzlich mit uns sprechen. Er meint, sein Name sei Gideon und er befinde sich in einer Kapelle in Nebelhaim. Die dortige Kapelle biete Schutz sowohl vor dem Nebel dort als auch vor den Bewohnern. Offenbar hat meine Musik und die damit verstärkte Stimmung es ihm erleichtert hierher zu blicken bzw. zu erscheinen. Als wir ihn danach fragen, meint er, der Ort sei sicher vor der Usterzeitrechnung gebaut worden. Einige Steine zeigen größere Jahreszahlen, als sie die Usterrechnung bieten kann. Er fügt hinzu, dass es viele Zeitrechnungen gebe, in jeder Stadt sowie von Landstrich zu Landstrich.

Gideon meint, er sei ohnehin befähigt an andere Orte zu blicken, was aber eine bestimmte Geisteshaltung benötige und schwierig sei. Sprechen konnte er bislang dabei nicht. Feenwesen hassen die Kapelle, weswegen sie vor ihnen zu schützen vermag. Er sei in Nebelhaim um einen Freund zu finden und zu schützen, der in eine sehr schöne Frau verliebt sei. Sie sei quasi Gift für ihn, ein schönes Feenweib, welches nur Verderben bringe.

Wir sprechen noch eine Weile mit ihm, bevor er schließlich verschwindet.

Ich sehe mir die Weihwasserbecken an und rätsele über deren Zweck. Mir fällt aber nichts dazu ein. Als ich erneut in das Buch sehe, lese ich dort das, was ich in (der spielerseitig geschriebenen Geschichte) *Sprache der Musik* erlebt habe und zwar so, wie Rokbur es hingeschrieben hätte.

Als ich mir die Außenseite der Kapelle auf einen Verdacht hin näher ansehe, erkenne ich Spuren von Kratzern und Angriffen, ebenso an dem Zaun beim Brunnen. Durchsichtige Gestalten hegen und pflegen den Garten und bewässern die Blumen. Der Brunnen scheint mir in seiner Mehrdimensionalität noch auffälliger, als überlappen sich gerade dort verschiedene Ebenen.

Ich steige in den Brunnen und kann dort ohne weiteres im Wasser stehen. Kjaelnyr reicht mir sein verkorktes, lichtspendendes Jarronokk Haar, damit ich im Wasser etwas sehen kann. Am Boden entsteht vor meinen Augen ein Symbol am Boden. Es ist das Zeichen, welches ich für Hart- und Weichlande entworfen habe, also Quadrat und Kreis, sowie daneben leicht schimmernd der Ansatz der Wellenlinie, mit welcher ich beim Zaubern die Grenzen verwische. Ich ritze meinen Finger und ziehe den Ansatz der Wellenlinien durch die Symbole, woraufhin ich verschwinde (und das leuchtende Haar zurücklasse).

Die anderen scheinen mir zu folgen, jedenfalls stehen wir kurz darauf alle drei am Brunnen, doch der Ort hat sich verändert und überall liegt Schnee. Ein Gemäuer ist hier zwar ebenfalls, genau wie eingedellte Zäune, Gemüse gibt es in diesem Garten hingegen nicht.

Von der anderen Seite des Zauns starren uns einige eisüberzogene Skelette an, welche teilweise mit Schilden ausgestattet sind, verschiedenen Waffen heben oder übel aussehende Krallen recken. Im Hintergrund stehen zwei schwarze Skelette oder möglicherweise Leichen, was im Halbdunkel nur schwer auszumachen ist. Alle sind zwischen 160 und 200 cm groß.

Sie gehen sofort zum Angriff über. Ein Skelett greift Crann an und erwischt ihn, doch Crann kann es noch wegstecken. Ich versuche ein Skelett mit dem Stab zu erwischen, doch verfehle es. Kjaelnyr ruft eine magische, vier Meter hohe Dornenhecke als Barriere. Ein schwarzes Skelett schießt einen Pfeil nach Crann, der aber harmlos in der Hecke verschwindet

Crann sprintet Richtung Kapelleneingang, was einige der Skelette zu bemerken scheinen, die nun ihrerseits versuchen das Gebäude auf der anderen Seite zu umrunden, um ihm den Weg abzuschneiden. Kjaelnyr *teleportiert* mich und sich selbst kurzerhand in die Kapelle, was mich sehr verwirrt, da ich nicht einmal wusste, dass er das kann. Die Kapelle sieht auch innen etwas anders aus, als ich Zeit habe mich kurz umzusehen. Es macht den Anschein, als habe sich schon einmal jemand hier drin verbarrikadiert, alles sieht ein wenig heruntergekommen oder beschädigt aus. Statt eines Landmanns zeigt die Statue hier einen Ritter.

Crann schafft es vor den in jagenden Untoten über die Pforte der Kapelle und wirft auf die dort auftauchenden Gestalten seine Eichel, trifft eine und scheint ihr ordentlich damit zuzusetzen, da sie zu Boden geht.

Ich möchte versuchen erneut mit der Ukulele die Aura des Ortes zu verstärken und interpretiere magisch die Ausstrahlung in eine Melodie. Es gelingt mir (was wieder bedingt,

dass geistige Aktionen nun einen Bonus erhalten). Besser noch, die Untoten scheinen das nicht zu mögen. Kjaelnyrs Magie sorgt dafür, dass wir alle schneller handeln können. Er gibt ruft außerdem eine Art Windhose herbei, die jeden einzelnen von uns eine kurze Weile umtanzt (Panzerung von +6 gegen mondäne Waffen für 5 Runden).

Ein Typ mit grauem Pelzmantel und schwarzen Haaren tritt vor den Eingang, mit einem sehr merkwürdigen, großen Würfel in einer Hand und einer rußigen Klinge in der anderen. An seinen Mundwinkeln erkennen wir ein wenig Stacheldraht. Eins seiner Augen ist blau, das andere schimmert leicht. Es ist vermutlich ein Glasauge und in seinem Inneren schimmert dunkelblau eine „4“. Ich habe das Gefühl, von dieser Kreatur gehört zu haben, kann mich aber nicht an etwas Konkretes erinnern. Der Würfel macht uns irgendwie fast mehr Sorge als der Typ selber. Er scheint sehr gefährlich zu sein und hat eine seltsame Aura, wie Schwarzlicht.

Die Ausstrahlung des Mannes ist sehr einschüchternd, doch wir fassen uns alle ein Herz (den ein oder anderen Benny später jedenfalls). Er fragt uns, wer wir sind und was wir hier wollen. Dies sei seine Domäne und wir seien uneingeladen eingedrungen.

Anfangs sind wir etwas übermütig in unseren Antworten, dann versuchen wir es mit mehr Höflichkeit und entschuldigen uns für unser unbeabsichtigtes Auftauchen. Ich möchte die von mir gespielte Melodie in ein Lied von Neugier zu verwandeln, um aggressive Gedanken zu zerstreuen und er fragt mich, ob ich ein Barde sei. Ich bejahe das und räume ein, bloß Autodidakt zu sein. Er möchte wissen, bei wem ich gerne lernen wollen würde, wenn ich es mir aussuchen könnte und ich nenne Kalos, den Vielgewandten, falls dieser überhaupt musiziert. Immerhin ist das eine der beeindruckendsten Gestalten aus den mir bekannten Geschichten. Er lacht und fragt mich, ob ich Kalos tatsächlich für echt halte. Es geht noch etwas hin und her, bis er uns letztlich ziehen lassen will, da wir zumindest über grundlegende Manieren zu verfügen scheinen. Aber seine Untertanen möchte er nicht um ihren Spaß berauben, weswegen er sie nicht zurückrufe, setzt er mit einem finsternen Lächeln hinzu. Wir müssen also vor ihnen zum Brunnen kommen. Kjaelnyr teleportiert uns daraufhin alle zum Brunnen und wir schaffen es schließlich zu entkommen, nachdem Kjaelnyr noch einen von zwei Untoten niedersticht, die dort bereits auf uns lauern.

Es ist Mittag, als wir wieder die harten Lande betreten. Die Alltäglichkeit der Welt um uns herum ist fast schon lähmend. Wir gehen zum Grünen Barsch und lassen uns zur Beruhigung unserer Nerven bewirten. Kjaelnyr ist völlig ausgelaugt und erschöpft. Wir nehmen zum Bier noch einen Wacholder-Schnaps, quasi ein *Ustergedeck*.

Wick Mekling und Djor Belik tauchen ebenfalls im Barsch auf und werden von zwei Mägden begleitet. Eine Magd ist blond, heißt Rina und ist auch eine Wigaroth. Sie schielt ein ganz klein wenig. Die andere Magd heißt Avis. Sie ist dunkelhaarig sowie ein ganz klein wenig geschminkt um die Augen, was eher unüblich ist für eine Magd.

Crann erkundigt sich bei Wick, ob man irgendwas beachten muss, wenn man zum Sommerblütenhof gehe. Wick meint, man solle halt höflich sein, sonst nichts.

Crann setzt sich später noch zu den Helfern des Sommerblütenhofs und unterhält sich mit ihnen. Sie erzählen ihm, dass der See etwas gefährlich sei, jemand sei sogar schon mal darin ertrunken. Außerdem sei der Boden wärmer als an anderen Orten, es einfach sei insgesamt wärmer dort. Sie erzählen Crann davon, dass jemand mal erwähnte, dort wüchsen Kräuter, die gegen Metallvergiftungen helfen oder so. Sie kommen bei ihren Schilderungen ziemlich durcheinander, es scheint einfach ein Mix von Gerüchten zu sein.

Der Kybernetiker Jason der Falbe habe mal den Hof aufgesucht. Er habe immer unter den Bäumen gelegen und dort geträumt. Man erzählt, er sei ein Schüler von Skieve selbst gewesen.

Jandala sei ebenfalls ein paar Mal da gewesen, zuletzt vor vier oder fünf Wochen.

Wir gehen schließlich zur Karawane zurück und schlafen nach einem aufregenden Tag früh.

Am nächsten Morgen gehen wir nach einem Kaffee bei Jasmin wie besprochen zum Sommerblütenhof, um unseren Tag dort anzutreten. Den Umfang des Hofes schätzen wir auf etwa 2,5 bis 3 Kilometer. Die Bäume dort stehen nicht ordentlich in Reih und Glied, sondern eher etwas durcheinander. Die Häuser sind von der Art her Fachwerk, doch mit sehr hohen Reet-Dächern, die zugleich als Speicher dienen. Es gibt hier üblicherweise keine Keller. Erstaunlicherweise schneit hier nirgendwo, obwohl es das um den Hof herum noch tat.

Wick nimmt uns in Empfang und führt uns ins Haupthaus. Dort begrüßt uns eine recht große und ältere Frau mit ausdrucksstarkem Gesicht. Es handelt sich um Dokapeta. Sie fragt Crann nach dem Titel Estimator, der vermutlich in seinem Brief stand. Crann erläutert, es sei seine Aufgabe Sozialgefüge zu verstehen und zu bestärken (?).

Sie stutzt, als wir von ihm als Karnagh vorgestellt werden. Sie meint, nicht alle ihre Kinder seien von ihrem Mann Horst, sie habe auch ein Kind von Frigas Mann Jost, nämlich ihren Sohn Hymer Wigaroth. Friga hege deswegen ziemlichen Groll gegen sie, auch wenn es schon 26 oder 27 Jahre her ist und sie beide junge Frauen waren. Wir beschwichtigen dahingehend, dass das wohl eher eine Sache zwischen ihr und Friga sei, mit der wir nichts zu tun haben. Sie erklärt uns dennoch ihre Seite der Geschichte. Sie erinnert sich an Jost als sehr neugierigen und wissbegierigen Mann, der zum Austausch hier war. Dokapeta sei derzeit noch nicht die Ahnin gewesen, sondern eine der Töchter der damaligen Ahnin.

Jost sei stets verträumt gewesen und habe viel unter den Bäumen gelegen. Dies sonderbare Verhalten habe mit der Zeit sogar noch zugenommen. Er habe ihrem Sohn eine Kiste hinterlassen, die Schnitzereien beinhalte.

Kjaelnyr regt an, man solle doch einen Neuanfang zwischen Karnagh und Sommerblütenhof bzw. Wirdogh versuchen. Ich beiße mir unterdessen auf die Zunge, weil ich nicht will, dass unsere Ahnin überhaupt davon erfährt, dass wir gegen ihren ausdrücklichen Willen hierher gegangen sind. Sie wird es natürlich sofort erfahren, wenn Kjaelnyr hier den Friedensbotschafter gibt. Aber ich kann natürlich nichts gegen sein Verhalten tun.

Dokapeta holt anschließend ihren Sohn Aksel, der sich Cranns Aufzeichnungen zur Veredelung ansehen soll. Er nimmt uns mit hinaus in ein Feld von Apfelbäumen und sie tauschen sich dort über verschiedene Techniken aus. Dort zeigt er uns einen Apfelbaum, auf den Mirabelle aufgesetzt wurde. Die Mirabellen werden größer und schmecken etwas anders.

Selbst hier in diesem kleinen Gebiet sei der Boden nicht überall gleich gut. Warum der Boden warm ist, versuchen verschiedene Leute gelegentlich aufzuklären. Der Weiher sei genauso warm und häufig liege Nebel über seiner Oberfläche. Nach einer Erklärung für die ungewöhnliche Erdwärme des Hofes gefragt, glaubt Aksel an eine Geschichte, wonach ein heißer Stein vom Himmel fiel und nun irgendwo in der Erde liegt.

Er weist uns in unsere Tätigkeiten ein und wir fangen damit an. Mittags kommt ein

Bollerwagen und bringt Essen. Vollkornbrot, Honig und ähnlich leckere Dinge. Ein Typ namens Vigo, ein weiterer Sohn von Dokapeta, kommt herbei. Hymer taucht irgendwann ebenfalls auf und sieht Jost wahrlich sehr ähnlich. Dokapeta hat uns vor einer möglichen anfänglichen Aversion seinerseits gewarnt, doch er lässt sich nichts anmerken.

Skäli, Dokapetas Tochter, erscheint ebenfalls. Alle vier Kinder von Dokapeta haben bereits Ehepartner und Kinder. Insgesamt sind hier 40 Leute, es erscheint uns praktisch wie eine Sippe. Auch abends gibt es noch einmal ein gutes Essen. Wir dürfen für uns selber allerlei Kräuter sammeln, um sie für unsere Mahlzeiten unterwegs zu benutzen. Es gibt hier viel mehr Insekten als sonst wo und es duftet hier stärker, nach warmer Wiese, Obst und so vielem mehr.

Dokapeta gibt Kjaelnyr und mir je einen Beutel mit Obst etc. als Lohn. Wir gehen zurück zur Karawanserei, während Crann am Hof bleibt und unter einem Apfelbaum schläft.

Wir berichten Stellan natürlich nichts von unserem Tag und er fragt auch nicht. Er erklärt uns, dass wir noch rund vier bis fünf Tage bleiben werden, bis nämlich die Karawane ob des Winters abbricht. Er hat mit einem Schreiben bei der Ahnin nachgefragt, ob wir gleich hier bleiben können, da wir für unsere anschließend Ausbildung ohnehin wieder nach Uster kommen müssten. Eine Antwort steht aktuell noch aus.

Ich tausche etwas von meinem Lohn gegen Saiten für die Ukulele und schenke auch Jasmin Obst als Dank für ihre ständigen Verköstigungen.

Wir hatten erfahren, dass unter anderem das seltene *Mauersteinkraut* im Sommerblütenhof wächst. Jemand erläutert uns, dass es nur dort gedeiht, wo viel Zinn und Kupfer im Boden ist. Es *akkumuliere* Metalle. Weil es so ungewöhnlich und selten ist, seien bereits verschiedene Leute hier erschienen und hätten danach geschaut, unter anderem jemand von den JorMordian.

Während ich für die Nacht mit Kjaelnyr ins Lager zurückgekehrt bin, bleibt Crann beim Hof und legt sich dort unter einem der Bäume zur Ruhe. Er hat einen sehr lebhaften Traum, von dem er uns tags darauf berichtet.

Ein seltsamer Mann mit nebeligen Augen sei aus dem Fleuv gestiegen. Crann habe ihn angesprochen und gefragt, wer er sei. Der Mann nannte sich **Flemming Lenisunar**. Augenscheinlich ist er Kybernetiker. Flemming meint, ihm sei bewusst, die sich verschiedene Parteien für den Hof bzw. das Portal dort interessieren. Stellvertretend für diese seien nun verschiedene Personen damit beschäftigt nach dem Portal zu suchen. Als Crann ihn fragt, ob auch er aus einer Pflicht oder einem Bündnis heraus danach suche, erwidert Flemming, für ihn sei das lediglich ein Freundschaftsdienst.

Aus seinem Bericht wird für mich schnell klar, dass es kein normaler Traum gewesen sein kann. Denn mir ist Flemming als enger Freund Skieves aus den etwas obskureren Geschichten um den Seefürsten gut bekannt. Da Crann noch nie von ihm gehört zu haben scheint, hat er ihn sich wohl nicht einfach erträumt.