

### 39. Spielabend (17.05.2024) Jahr 49 (Usterzeit)

Wir erfahren, dass Crann zu Gladys gerufen wird, da sie gemeinsam mit ihm in Uster Geschäftskontakte pflegen möchte. Er wird also nach der Übernachtung im Sommerblütenhof mit ihr unterwegs sein.

Wir treffen am Abend noch auf Jarod Skeland, den Marktvorsteher für Fleuven, der rumsitzt und Steinchen auf einen kleinen Schneemann flitscht. Er erzählt uns, dass man auch mit Rücksicht auf die dräuende Gefahr aus dem Süden beschlossen hat, dass jedermann in Uster bleiben sollten, der nicht unbedingt zu seiner Kongregationen zurück muss. Das betrifft nicht nur uns, sondern auch einige andere, die beispielsweise noch zu den Kasernen sollen. Vieles sei zu Bruch gegangen, die Sache mit Jandala und vieles anderes bereiten ihm und anderen Sorgen.

Der Graf hat sich bislang nicht zur Lage geäußert. Es muss aber in jedem Fall noch vieles vorbereitet werden für den Winter. Die Brücken sind vereist, Ernten müssen eingeholt werden, Vorräte müssen verteilt werden. Es gibt also Arbeit ohne Ende und nicht genug Hände.

Im Gespräch erfahren wir von Jarod etwas zur Brücke, die auf die Insel Farborg führt. Sie soll aus Metall gemacht sein und so hoch, dass man mit einem Schiff darunter hindurch segeln kann. So sagen es die Seeleute. Wir fragen uns, wo man so viel Metall herbekommen konnte und wie man sie erschaffen hat, doch das weiß er nicht.

Der Tritt oben sei dagegen aus Holz. Die Brücke liegt östlich und südlich von Uster, vermutlich. Oder auch nicht. Wer weiß.

Wir werden vermutlich erst einmal am Sommerblütenhof bei der Ernte helfen. Jarod wird den Uster-Than befragen, was alles in welcher Reihenfolge gemacht werden muss. Es interessiert also nicht, ob das unserer Ahnin gefällt oder nicht. Ich habe den Eindruck, er fädelt das vielleicht ein bisschen auch deswegen ein, damit wir einen Grund dafür haben entgegen ihrem Wunsch dort gewesen zu sein. Bisher war es nur ein Tag, es sollte also nicht weiter auffallen, wenn wir nun sowieso öfter auf Geheiß dorthin müssen und schließlich daheim danach befragt werden.

Jarod meint hier, außerhalb der Kongregationen, sollte man die Wege nicht verlassen. Wir gewinnen den Eindruck, das Land hier sei einem starken weichländischen Einfluss unterworfen, so dass die Wege oft keine verlässliche Länge haben oder sich gar verändern.

Ich beginne vor dem Schlafengehen ein Päckchen für Friga fertig zu machen, in welches ich den heilsamen Tee, einigen Kaffeebohnen als exklusive Beilage und anderen Nettigkeiten packe. Das soll Stellan ihr mitbringen.

Als wir uns schließlich hinlegen, währt die Ruhe nicht lange. Wir finden uns jeder für sich in einem düsteren Raum aus rotem Sandstein, der nur spärlich von Fackeln an den Wänden beleuchtet wird. In der Mitte findet sich eine tiefe Schwärze. Jedem von uns tritt im Traum ein Doppelgänger entgegen, der uns umbringen will.

Von Kjaelnrys Auseinandersetzung in seinem eigenen Traum bekomme ich entsprechend zunächst nichts mit. Mein Gegner schießt einen Pfeil auf mich, der mich in der Magengrube trifft, doch ich habe Glück und er richtet nicht allzu viel Schaden an (Wunde weggesteckt). Ich zögere davor mein eigenes Abbild zu verletzen und werfe stattdessen erst einmal einen Zauber der Verwirrung über meinen Gegner, was zu meiner großen Erleichterung gelingt. Ich

nutze die Gelegenheit, als er taumelt und versuche ihn mit meinem Kampfstab K.O. zu schlagen. Ich treffe ihn und anstatt zu Boden zu gehen zerplatzt er zu Staub, bevor er sich umgehend einige Meter hinter mir wieder manifestiert.

Verzweifelt werfe ich noch einmal denselben Zauber auf ihn, doch beim zweiten Mal widersteht er ihm.

Grinsend wirft er ein grünes Pulver auf den Boden und ein seltsam waberndes Staubfeld entsteht. Als ich bemerke, dass ich nicht mit Samthandschuhen kämpfen kann, schieße ich einen Pfeil auf ihn und bewege mich zurück in dem Versuch den Abstand zwischen uns zu vergrößern, damit ich nicht in den Staub gerate. Ich treffe zwar, doch auch er kommt ohne größere Verletzungen davon. Triumphierend pustet er mir den Staub entgegen. Er hüllt mich ein, doch ich bleibe unverletzt (Schaden wegstecken).

Da bemerke ich nahebei Kjaelnyr, der ebenfalls mit einem Doppelgänger ringt. Offenbar haben wir die Träume gekreuzt... Er bemerkt mich und bläst den Staub vor mir ein wenig mit seinen magischen Windböen zurück. Da mein Gegner bereits mehrmals Magie eingesetzt hat, will ich seine verbliebene Macht einsaugen. Meine Augen werden schwarz, trockene Risse bilden sich um meine Lippen und ich sauge mit unnatürlich weitem Mund farbige Energie aus meinem Gegner. Offenbar unterschätze ich ihn, denn er schafft es sich meinem Zauber zu entziehen. Erneut pustet er den Staub in meine Richtung, doch auch ich kann den Auswirkungen noch einmal standhalten. Er murmelt noch *Schade!* und verschwindet.

Dank eines Patzers (Doppel 1) erwache ich zunächst nicht, nachdem mein Gegner fort ist. Erst als ich einen brennenden Schmerz am Hals spüre (und eine böse Prellung am Schädel, die ich zuvor meinem Doppelgänger zugefügt hatte), öffnen sich meine Augen und ich sehe direkt vor mir einen Totenschädel mit glimmenden Augen. Ein Skelett kniet auf mir und hat mir ein langes Messer in den Hals gerammt. Ich schmecke Blut und spüre es heiß über meine Brust strömen. Es sticht erneut zu, bevor ich mich mit letzter Kraft in einen Raben verwandeln und schwer verletzt davonflattern kann. Während ich über einem Schrank nach Schutz suche, blicke ich mich in unserer Schlafkammer um, die von den anderen Räumen abgetrennt ist und keine Fenster hat. Die Tür ist geschlossen. Hier ist nichts, was ich auf die Schnelle als Waffe einsetzen könnte und ich werde nicht die Gelegenheit haben in meinen Sachen herumzuwühlen. Plötzlich habe ich eine kurze Vision von dem Kyberneten Jorg, der mich mit seinen Nebelaugen ansieht und mir ein Rätsel stellt. Ich kann es auf die Schnelle nicht lösen und er verschwindet wieder.

Nachdem ich dem Skelett entkommen konnte, stürzt es sich auf Kjaelnyr, worauf die beiden miteinander ringen. Ich nehme wieder meine eigene Gestalt an und versuche das Skelett mit Anlauf von Kjaelnyr weg und gegen die Wand zu rammen. Zwar bekomme ich es gepackt, doch es ist viel zu stark und ich vermag es nicht einmal von Kjael wegzuziehen, geschweige denn es zu verletzen. Schließlich rammt es ihm, mit mir auf seinem Rücken hängend, den Dolch unter die Rippen.

Wir hören, wie ein Typ die Tür eintritt. Ich erkenne Eskajot Vierst, der hereinstürmt und mit seinem Säbel mehrmals auf das Skelett einschlägt. Schwer getroffen zerfällt es zu Laub und Erde.

Obwohl Eskajot mir mit meinen Verletzungen hilft, bleibt mein linker Arm taub und nutzlos. Kjaelnyr schafft es sich selber mit seiner Magie zu heilen. Anschließend will er auch mich mit seiner Magie versorgen, doch mein Arm bleibt taub (ich bleibe zudem bei einer Wunde). Während Kjaelnyr ebenso wie Eskajot hinaus geht und sich dort umsieht, sehe ich mir den

Blätterhaufen an, der von dem Angreifer verblieben ist. Darin finde ich einen matten, runden Opal, den ich vorsichtig in eine Socke packe.

Ich höre draußen Kjaelnyr rufen und eile mit meinem Dolch in der funktionierenden Rechten zu ihm. Hinter dem Haus sehen wir zwischen einigen Bäumen eine ca. 70-80 cm große Figur aus Holz, eine Art (Voodoo-)Puppe für das Assassinen-Skelett. Mir scheint, als enthalte sie noch Energie. Ich entziehe sie ihr, woraufhin das Ding zerfällt. In der Hoffnung so etwas darüber zu erfahren, was hier vorgefallen ist, sehe ich mich nach Geistern um. Ich streiche mir etwas von meinem aktuell reichlich verfügbaren Blut unter die Augen und zeichne das dritte Auge auf meine Stirn. Leider misslingt mir der Zauber.

Kjaelnyr verwendet ebenfalls seine Magie, um den Ort zu betrachten. Er berichtet von einem großen Feenkrieger, der in eine blätterverzierte Rüstung gekleidet sei, mit einem passenden Schild aus Holz und einem spitz zulaufenden Helm. Er habe ein Skelett mit sich geschleppt und es magisch zum Leben erweckt. Dazu habe er ihm nach einigen Zaubereien einen Opal in seinen Mund gelegt, wodurch es begann sich zu bewegen. Er habe einen kleinen Feenkrieger gebaut – eine Puppe – welche irgendwie mit dem Skelett zu korrespondieren schien. Sie zeigte die Wunden, welche wir bzw. Eskajot dem Skelett zugefügt hatten. Der Krieger trug ein Symbol mit drei Eichenblättern an verschiedenen Stellen seiner Rüstung.

Wir erkennen es als dasselbe Zeichen, welches die Angreifer von Jandala trugen. Vielleicht gehörte er sogar selber zu ihren Angreifern. Der Feenkrieger kam aus dem Süden, in den er anschließend auch wieder verschwand.

Eskajot hat keine Ahnung, was das Zeichen sein könnte. Ich erinnere mich, dass es ein Zeichen des Herbsthofes ist. **Shalia**, die blinde Herrscherin und **Arysto**, das getreue Herz sind Machthaber dieses Hofes. Eine der besonderen Fähigkeiten Shalias ist, dass sie Eindrücke aus der Vergangenheit einer Person gewinnen kann, wenn sie Körperteile dieser Person verzehrt.

Wir tauschen uns eine Weile mit Eskajot aus. Er untersucht weiterhin den Mord an Jandala und die Hintergründe. Er sei uns zu Hilfe gekommen, weil er eine Art böse Ahnung hatte.

Eskajot erzählt auf unsere Nachfrage, dass die dauernd spürbare Gefahr aus dem Süden womöglich von einem Vulkan stamme, der auszubrechen droht und erläutert uns, was wir uns darunter ungefähr vorstellen müssten. Die Akathena beschäftigen sich wohl damit.

Er fragt, ob wir den Attentäter verfolgen wollen. Wir sind beide erschöpft und zumindest ich auch noch verletzt, doch nach einigem Zögern wollen wir es trotzdem versuchen. Er bietet uns seine Hilfe an, wobei er nicht im Namen des Grafen auftreten werde.

Kjaelnyr und ich denken darüber nach die magischen Glocken mitzunehmen (Vertreibung, Einstimmung und Ehrfurcht). Ich nehme tatsächlich die schwarze Glocke der Vertreibung mit, Kjaelnyr die der Ehrfurcht. Ferner packe ich meinen Dolch ein, ebenso den Kampfstab, das Phosphorpulver, den Fulguritsplitter und den Trank der Geschicklichkeit.

Eskajot kann mit Vorbereitung und Glück zwar in die weichen Lande blicken, mehr aber nicht. Also wollen wir versuchen am Brunnen der Kapelle zu wechseln. Dort holt er eine achteckige Brille heraus und setzt sie auf. Mit ihr kann er einen Blick in die Schimmernden Lande werfen, doch er sieht dort niemanden. Ohne Erklärung wirft er einen Kredit in den Brunnen. Vermutlich will er sich so ankündigen.

In Erinnerung an unsere letzte Begegnung bei der Kapelle und unser eher unhöfliches Benehmen verwandle ich ein Blatt vom Boden in Silber, lasse es in den Brunnen fallen und kündige mich namentlich an. Dann steige ich in den Brunnen. Als ich wieder heraussteige, bin ich aus unerfindlichen Gründen trocken, obwohl ich gerade noch das Gefühl hatte nass geworden zu sein.

Es ist etwas heller als das Finsterdunkel, zu welchem wir die Hartlande verlassen haben. Ich versuche zu ergründen, wo wir dieses Mal angekommen sind und sehe mich um. Mein Gefühl sagt mir, dass wir uns in der Domäne Krodes aufhalten.

Aus der Dunkelheit jenseits des Nebels kommt auf einem großen Schimmel der uns bereits bekannte Herr mit dem seltsamen Würfel herangeritten, der sich als **Jamander** vorstellt. Alles an ihm wirkt übertrieben, sein fast bodenlanger Mantel, der von begleitenden Dienern hochgehalten wird, das große, anmutig geschwungene Schwert auf seinem Rücken, sein prachtvoll wallendes Haar. Alles ist zu schön, zu groß oder zu ziseliert.

Ich gehe es dieses Mal artiger an und erzähle von unserer Jagd nach einem des Herbstvolkes, der uns Arg wollte. Mit bedachten Worten trage ich unser gerechtes Anliegen vor. Als Jamander Eskajot fragt, ob dieser im Namen seines Herren hier sei, verneint der Virst und erklärt, er habe uns lediglich seine eigene Unterstützung bei unserem Unterfangen angeboten.

Eine Jagd scheint durchaus nach dem Geschmack von Jamander zu sein und er ist gewillt uns einen Fährtenleser zur Seite zu geben. Er überlegt, ob dieser „Wicht“ – also unsere Beute – sich überhaupt gegenüber Herrn Krode angemeldet hat. Wir sollen ihn ermahnen und letztlich ganz so mit ihm verfahren, wie wir es für richtig halten, egal mit welcher Konsequenz für ihn.

Jamander zieht eine Pfeife hervor und bläst hinein, worauf aber kein für uns hörbarer Ton erklingt. Momente später trabt ein sehr großer Schreckenswolf aus dem nebeligen Unterholz heran. Ich unterdrücke einen Schauer bei seinem bloßen Anblick.

Kjaenyr scheint noch weniger begeistert von der finsternen Bestie. Dennoch lässt er eine Illusion des gesuchten Feenkriegers mit seinem Skelett entstehen, welches der Wolf drohend anknurrt. Kjael zuckt respektvoll vor dem Wolf zurück. Ich bewundere mit einiger Faszination die natürlich Furcht, die das Wesen in anderen auslöst.

Um ihm eine Fährte zu geben, hole ich den Opal heraus, den ich zwischen dem Laub und der Erde entdeckt hatte, die von dem Skelett übrig geblieben waren. Ich verspreche Jamander unserer Beute auszurichten, dass er sich vor dem Betreten von Herrn Krodes Domäne besser hätte vorstellen sollen.

Wir eilen dem Wolf hinterher, der umgehend eine Fährte aufnimmt und in Richtung Süden davonspringt. Es kostet uns einige Mühe mit dem schnellen Tier mitzuhalten.

Die Szenerie um uns herum ist der echten Welt ähnlich, aber nicht jedes Haus und jedes andere Gebäude existiert hier. Wir laufen durch ein lebloses Abbild von Uster. Die Brücke am Fleuv sieht ganz anders aus. Sie ist ein interessantes Gewölbe, als würde sich das Eis aus dem Fluss erheben und über dem Fluss verbinden. Wir überqueren die rutschige Brücke, teilweise vorsichtig auf allen Vieren rutschend.

Die Weide an der Brücke, in die Kjaelnyr vor ein paar Tagen geklettert war, findet sich ebenfalls hier. Obgleich in diesem Schatten von Uster so ziemlich alles Schwarz-Weiß ist,

zeigt der Baum einige grüne Blätter. Je mehr Geschichten an etwas hängen können, etwa an einem Brunnen, umso präsenter ist er hier offenbar. Im Süden werden die Gebäude zunehmend zerfallener.

Nahe einem Wald, dessen Bäume hier größeren Abstand zueinander haben und dünner sind, nimmt der Wolf die Fährte besser auf und erhöht seine Geschwindigkeit noch einmal.

Schließlich stoßen wir auf den Feenkrieger, der auch unserer gewahr wird, sich seufzend ein Eichenblatt auf die Zunge legt und davonläuft. Ich nehme an dieser Stelle einen Geschicklichkeitstrank ein, den ich mitgenommen hatte.

Auf Eskajots Rat hetzen wir den Krieger, eher auf Dauer als auf Geschwindigkeit. Wir hetzen ihn durch den Wald und haben schnell den Eindruck, dass er uns irgendwo in einen Hinterhalt führen will. Wir holen zwar auf, doch nicht gerade schnell.

Nach einer Weile dreht er sich um und breitet die Hände aus. Während ich meine Rabengestalt annehme und etwas hinauffliege, verheddert er die anderen mit Strängen aus Eis, die sich vom Boden her erheben und um ihre Glieder wickeln.

Mein Plan ist ihn einzuschüchtern, indem ich ihn in meiner ephemeren Gestalt durchfliege und dramatisch aus seiner Brust breche. Zwar gelingt es mir durch ihn hindurch zu fliegen, doch es bringt ihn nicht so sehr aus dem Konzept, wie ich gehofft hatte. Eskajot zertrennt mit einigen Hieben seines Säbels die Eisstränge und befreit so sich, Kjaelnyr und den Wolf.

Wie erwartet erscheinen zwischen den Bäumen ein paar weitere Krieger mit Bögen und anderen Waffen. Nun stellt sich unser Gegner als **Eladin Zwieblatt**, Diener der blinden Herrscherin vor. Es findet ein Wortgefecht zwischen Eladin und Kjaelnyr statt, an dem ich nicht teilnehmen kann, da ich weiterhin als Krähe umherflattere und die Umgebung nach weiteren Feinden absuche. Ich entdecke aber keine weiteren versteckten Krieger.

Angeblich sei Eladin aber nicht im Namen seiner Gebieterin hinter uns her. Er will im Austausch für Informationen über seine Motivation den Namen unseres ärgsten Feindes. Kjaelnyr ist bereit, ihm die Initialen seines Feindes zu nennen, da auch Eladin die Antwort nicht ganz geradeheraus geben möchte. Eladin gibt seine Antwort in Form eines Rätsels:

*Schlage es auf, doch es ist kein Buch, breite es aus, doch es ist kein Tuch, wohne hier für kurze Rast, brich es ab, doch ist's kein Ast.*      Antwort: Lager

Er lässt uns auch noch wissen, dass er seine Auftraggeberin nicht leiden kann.

Kjaelnyr gibt im Gegenzug A und B als Initialen seines ärgsten Feindes (Akesta von Brewingen).

Ich nehme vor den Augen unserer Gegner meine eigene Gestalt an, um diese etwas einzuschüchtern. Mir ist bewusst, dass dann auch Eskajot den Zauber sieht. Leider scheint dies Eladin eher neugierig zu machen und er will erfahren, woher ich so ungewöhnliche Zauber kenne. Ich lasse Kjaelnyr und so indirekt auch Eladin wissen, dass ich nicht gewillt bin mit ihm zu sprechen. Tatsächlich ist mir bewusst, dass wir in einer Zwickmühle stecken. Unsere Gegner machen auf mich einen überlegenen Eindruck, denn Kjaelnyr und ich sind beide völlig ausgelaugt. Eskajot, der wieder mitteilt nicht im Namen des Grafen zugegen zu sein, wird nach unserer Vorstellung alleine auch keine Wunder bewirken können. Um vielleicht noch einen Vorteil zu gewinnen, versuche ich unseren Gegner zu provozieren,

doch er ist wirklich gut und ich empfinde eher selber einen Schauer.

Kjaelnyr weist Eladin im Gespräch darauf hin, dass Herr Krode von seinem unangekündigten Besuch weiß und nicht begeistert ist. Das scheint seine Überheblichkeit endlich ein wenig zu dämpfen, wie man an seiner Mine lesen kann. Der Schreckenswolf tragt irgendwann gelangweilt von unserem bloßen Wortgefecht davon, was unsere Aussichten in einem Kampf nicht verbessert.

Schließlich trennen wir uns ohne weitere Gewalttätigkeiten, doch mit reichlich gegenseitigen Beleidigungen. Offenbar ist sich keine Seite sicher den Kampf gewinnen zu können. Ich gehe davon aus, dass Eladin einerseits Ärger bekommen wird, weil er einfach in Krodes Gebiet eingedrungen ist. Außerdem hat er bei seinem Auftrag doppelt versagt. Weder der heimlich Angriff auf uns, noch die Konfrontation nach unserer erfolgreichen Jagd haben uns zu Fall gebracht. Schlimmer, wir wissen über ihn Bescheid und haben einen Hinweis auf seine Auftraggeberin.

Insofern lief es nicht einmal so schlecht, auch wenn es eine bittere Pille war die Jagd nicht anders beendet zu haben.

Auf dem Rückweg unterhalten wir uns für eine Weile mit Eskajot. Er erklärt das **Maigarr**, Jandalas Familie, eine der großen Familien/Sippen Hoch- und Tiefhavens ist. Sie sind bekannt für ihre Spirituosen. Zu den fünf großen Familien gehören weiter noch die **Lenisunar** (Schifffahrt, Reederei), die **Bjarkar**, die **Valast** (Schiffsbauer) und die **Vilgot**. Skieve stammt aus der Familie Valast, er war wohl einer der Ersten, möglicherweise ist er aber auch nur eingeheiratet. Er ist in jedem Fall alt.

Wir erfahren von ihm, dass sich Jandala mit Magister Joram über Tücher unterhalten hat, die vor Pflanzen schützen sollten. Mit Leililia sprach sie über ihr Training, insbesondere übers Seilklettern, wie etwa auf Schiffen. Sie war außerdem bei Lady Shiva und sprach mit ihr über Glückszauber. Danach war sie bei Michelle und hat bei ihr eine Kappe mit Pfauenfeder beauftragt. Sie kaufte Sehnen bei Saltori. Dann gewann sie mit ihren Cousins den Jackpot und gab die Feier.