

40. Spielabend (28.09.2024) Jahr 49 (Usterzeit)

Bei Schnee und Matsch sitzen wir in aller Herrgottsfrühe in Jasmins Café und genießen Heißgetränke. Wir beobachten die Händler der Karawane, die sich langsam bereit machen und sich nach und nach auf den Weg machen. Manche gehen alleine los, andere zu zweit oder zu dritt. Da sie unterwegs ohnehin öfter halten müssen, werden sie schließlich zueinander aufschließen, bis die Karawane wieder geschlossen weiterzieht.

Es ist außerdem zu erwarten, dass in den nächsten 2-3 Wochen eine geschlossene Schneedecke entsteht.

Crann berichtet ein wenig von seinen Unternehmungen mit Gladys. Er wollte zudem in Erfahrung, ob jemand was weiß zu dem, was im Süden vorgeht, aber viel hat er diesbezüglich nicht in Erfahrung bringen können. Auch wir erzählen, was uns alles wiederfahren ist.

Wir machen uns Gedanken dazu, wie wir unsere Träume schützen könnten und kommen auf verschiedene Möglichkeiten. Ein Weg wäre *Sandmänner* zu rekrutieren. Noch potenter wären *Fahle Albe*, doch sie fordern im Gegenzug sicher mehr und sind vom Wesen her zweischneidig.

Mir kommt der Gedanke die Ahnen um Hilfe zu bitten. Ich müsste nur etwas finden, was sie anlockt und gewogen macht.

Crann überlegt, wie wir in Träumen Bewusstsein und Kontrolle behalten könnten. Er sieht dort einen Zusammenhang mit dem Rätsel der Sieben Bäume/Kreise, welches auch klingt, als müsse man verschiedene Bewusstseins Ebenen durchschreiten. Er mutmaßt weiter, ob es eine Suche im eigenen Inneren ist. Man müsse möglicherweise unter verschiedenen Bäumen im Sommerblütenhof schlafen. Flemming habe ihm gesagt, der erste Baum sei irgendwo beim Weiher.

Kjaelnyr gibt zu bedenken, ob die Ereignisse im Süden erst durch unser Tun ausgelöst worden sein könnten.

Auch Jost hatte nach unseren Informationen im Sommerblütenhof unter den Bäumen geschlafen. Ich erinnere mich, dass er mal sowas sagte wie „auch der erste Schüler des Seefürsten hat unter den Bäumen geträumt“. Kurz frage ich mich, ob damit Flemming gemeint sein könnte, doch in den mir bekannten Geschichten war er mehr sein Freund als ein Schüler.

Über den Rand meiner Kaffeetasse hinweg beobachte ich die Händler bei ihren Reisevorbereitungen und beobachte, wer möglicherweise bei seinen Reisevorbereitungen Magie einsetzt. Joram träufelt den Dromedaren irgendwas leicht Magisches auf die Zunge. Auch Lady Shiva umgibt in ihrem für die Wetterverhältnisse viel zu leichten Kleid ein seichter, magischer Schimmer. Ihre aufwendig geschnürte Kleidung lässt vermuten, dass sie zum Ankleiden Hilfe benötigen müsste. Sie sieht ziemlich gut aus mit ihren hochdrapierten schwarzen Haaren, den kunstvoll geschminkten Augen und ihrer schlanken Gestalt.

Wir begeben uns schließlich in unsere Unterkunft und zeigen dort Crann die Glocken, da wir bislang noch keine Gelegenheit hatten sie ihm zu zeigen.

Um ein wenig mit ihnen zu experimentieren, gehen wir zu den verlassenen Köhlerhütten. Crann möchte die Glocke der Einstimmung ausprobieren, er selber nutzt unter anderem ein

Glockenspiel für seine magischen Tätigkeiten. Er schlägt sie leicht an und scheint ihren Zweck zu erkennen. Dieser scheint im Krieg bzw. in Schlachten zu liegen. Sie stimmt Wesen darauf ein, überträgt die Intention des Lätenden auf die Zuhörenden. Crann denkt an Neugier und wir empfinden solche, wobei uns bewusst ist, dass es sich um eine Art geistige Manipulation handelt, der man sich zur Wehr setzen könnte.

Kjaelnyr fällt auf, dass wir beobachtet werden. Als er seinen Kopf aus der Tür steckt, sieht er einige Tiere, einen Dachs und Rehe, die uns zu beobachten scheinen. Kurz darauf trotten sie wieder davon. Die Glocke hat selbst auf sie eine Wirkung gehabt.

Crann berichtet, dass er zuerst kurz unsere generelle Stimmung gespürt habe. Dann konnte er diese mit einer gewählten Intention überlagern. Auf uns wirkte das ein wenig wie ein Befehl.

Wir beschließen gegen Mittag zum Grünen Barsch zu gehen. Dort ist erwartungsgemäß eine Menge los.

Mir fällt ein Typ auf, der das Gasthaus betritt. Er ist etwas unersetzter, mit mittelbraunen Haaren. Dann erinnern wir uns alle – er war einer der Typen in Nebelhain, der dort auf einem Zaun oder Gatter saß. Nun trägt er einen Hirtenstab mit sich herum. Es ist Djor Belik, den wir schon zuvor in der Schenke getroffen hatten. Rina und Avis, die beiden Mägde vom Sommerblütenhof, sind ebenfalls wieder da.

Als sich die Gelegenheit ergibt, spiele ich auf der Ukulele und erzähle über die Musik eine Geschichte. Das scheint zu funktionieren und kommt bei den Gästen gut an.

Crann fordert Avis zum Tanzen auf und ich bemerke, dass beide recht gut tanzen können.

Am Nachmittag gehen wir mit ein paar anderen zum Sommerblütenhof, wo wir noch einige Aufgaben erledigen sollen. Die Temperatur steigt merklich in der Umgebung des Hofes an und man sieht schnell den Unterschied zum übrigen Land, über welches sich langsam der Winter legt.

Kjaelnyr fragt einen der dort Tätigen, ob im Hof die Bäume ihre Blätter alle gleichzeitig abwerfen. Der Arbeiter meint, in der Regel dauere es ungefähr 30 Tage bis alle Blätter gefallen sind. Nach zwei Monaten geht dann der „Frühling“ bei den Pflanzen wieder los. Der Sommer dauert dort einfach länger. Wobei *Sommer* hier von den Temperaturen eher wie ein Frühling ist, da es in unserer Umgebung nirgends wirklich heiß wird.

In der Haupthalle treffen wir auf Dokapeta Wigaroth. Sie hat vom Auftritt im Barsch gehört und fragt mich, ob ich des abends noch einmal aufspielen wolle, denn ein wenig Tanz gehe gut mit dem jungen Apfelwein zusammen, der ausgeschenkt werden soll.

Wir gehen mit Wick Mekling Birnen sammeln. Abends trifft man sich in einer Langhalle, wo gut 30 Personen gemeinsam essen. Auch Hyma Wigaroth ist anwesend und mir fällt erneut auf wie ähnlich er Jost sieht. Seine Blicke in unsere Richtung sehen für mich irgendwie unschlüssig aus, als wisse er nicht recht, was er von uns halten solle. Man hatte uns ja gewarnt, dass er uns möglicherweise ablehnend begegnen könnte.

Crann unterhält sich mit Dokapeta über das Gebiet des Hofes und vor allem den Schutz, den es durch den Zaun erfährt. Nach dem, was sie dazu sagt, verändert der Hof seine Ausmaße nicht. Jedenfalls nicht, soweit sie es beurteilen könne. Sie befragt ihn im Gegenzug zum Leben in einer Karawane. Es interessiert sie, wie lange er hier bleiben wird. Als sie erfährt,

dass Crann plant den Winter über zu bleiben, scheint ihr dies zu gefallen.

Irgendwann nach dem Essen kündige ich an, dass ich auf der Ukulele eine Geschichte spielen werde, nämlich von Skieve und den Sirenen. Da mir der Wunsch nach Tanzmusik nicht entgeht, spiele ich im Anschluss mit der Intention, die Zuhörer zur Ausgelassenheit zu bewegen. Es ist ja unser Ziel die Feier und den Weinkonsum möglichst anzufachen, damit man später nicht mehr so darauf achtet, wer wo schläft. Das gelingt ganz ordentlich.

Rina macht aus ihrem Interesse an mir keinen großen Hehl, wie ich feststelle.

In einer Pause gehe ich hinaus und versuche herauszufinden, ob man im Hof Orte findet, die eine auffällige Stimmung vermitteln. Ich erspüre die Emotionen und Schwingungen, lasse sie in meine Musik einfließen und versuche sie zu verstärken, damit ich sie besser erkenne und verstehe. Tatsächlich zeigt sich beispielsweise beim Brunnen etwas Besonderes. Ihm haftet deutlich spürbar etwas Nährendes an.

Unterdessen ist Kjaelnyr nahe am Zaun und beleuchtet die Zeichen, die dort teilweise zu finden sein sollen mit dem Jaronokk-Haar.

Ich habe den Eindruck, die schimmernden Lande sind hier eher enger an den Hartlanden als andernorts.

Nach einer Weile holen mich Crann und Kjaelnyr ab, um zu dem ersten Baum zu gehen, wo wir schlafen wollen. Kjaelnyr warnt mich vor Avis. Er hat sie dabei ertappt, wie sie ihn völlig hasserfüllt angesehen hat. Irgendwas an ihr stimme nicht, er habe ein ganz mieses Gefühl bei ihr.

Außerdem habe er sich den kreisrunden Brunnen ebenfalls etwas genauer angesehen. Das Wasser habe eigentümlich auf das Licht des Jaronokk-Haars reagiert. Dann habe er Geräusche und Stimmen gehört, wie aus langer Vergangenheit. Sie sprachen über das Bauen einer Mauer und eine Stimme sagte *„Ja, genau so musst du den Stein setzen. Daran wird sich das Feenpack die Zähne ausbeißen.“*

Crann vermutet, dass die Zahl der Steine in einer Reihe des Brunnens sicher immer einer Primzahl entsprechen, weil Feen sich mit Logik und Mathematik schwer tun.

Er wiederholt einige Legenden zu dem Ort, von welchen er erfahren hat. Dass ein wunderschöner Ritter den Ort errichtet habe, dass kleine Feenwesen oder die Ahnen den Ort gefunden und erweitert hätten.

Um an den Weiher zu gelangen, wo der erste Baum steht, müssen wir am Außenzaun entlang gehen. Wir folgen einem kleinen Trampelpfad durch ein dichtes Brombeergebüsch.

Kjaelnyr pendelt die Umgebung aus und findet verschiedene Linien, in die es das Pendel mehr zieht. Wir gehen an einen Ort nahe des Weihers, wo sich zwei Linien kreuzen und schlafen dort ohne zu versuchen einen Schutz für unsere Träume zu erschaffen.

Als wir erwachen, ist alles von Nebel überzogen und schwarz-weiß. Die Oberfläche des Weihers ist gekräuselt und hat Schattierungen, sie besteht aus Papier. Es wirkt extrem kunstvoll, als habe man das sich leise kräuselnde Wasser fein aus Papier gefaltet.

Tatsächlich wirkt die Umgebung, als könne sie genauso gut zweidimensional sein, nur dreidimensional gezeichnet und als wäre es eine Buchseite, während wir im Falz stehen.

Nachdem wir erwachen berichtet Kjaelnyr, ihm sei das „Buch“ zum Schluss eher wie eine Karte vorgekommen. Er hatte den kurzen Eindruck, als stünde ein Baum bzw. der Baum *über* dem Wasser. Nun, da wir wach sind, ist dort nichts Bemerkenswertes zu sehen.

Ich weise darauf hin, dass der Nebel in den Weichlanden sich ebenfalls zurückzieht, wenn man mehr Verständnis für diese Welt entwickelt.

Crann versucht sich die Umgebung in den weichen Landen anzusehen, und tatsächlich verliert die Landschaft etwas an Farbe, verschliert, wie es bei manchen Maltechniken der Fall ist. Er sieht in nicht ganz zehn Metern Entfernung eine kleine Insel mit einem Baum. Dort sei aber ein Widerstand, der die Sicht verhindert. Kjaelnyr bekommt es mit einiger Mühe hin dies ebenfalls zu erblicken, mir misslingt es.

Ich stelle fest, dass es hier auch schwer sein dürfte in die Weichlande zu wechseln. Flemming erklärte Crann, das Portal sei gefährlich. Vermutlich wird es darum kaum gelingen in den Weichlanden hierher zu kommen. Mir geht durch den Kopf, dass es aber möglicherweise eine Art Hintertür in die Weichlande geben könnte, wie eine Geheimtür in Form eines Portals.

Wir gehen zunächst einmal wieder zurück, um bei der Arbeit zu helfen, damit wir nicht allzu sehr auffallen.

Weil Kjaelnyr darauf hingewiesen hat, sehe ich mir dabei Avis etwas genauer an. Ich möchte sehen, ob ihr Lächeln aufgesetzt oder sonst irgendwie falsch wirkt. Wir sprechen kurz miteinander, doch mir springt nichts Aufgesetztes ins Auge. Sie merkt ein bisschen schmollend gegenüber dem dabeistehenden Crann an, er habe gestern ja nicht mehr mit ihr tanzen wollen. Als sie geht, meint Crann, sie rieche ungewöhnlich, nämlich nach Lavendel.

Josts Sohn Hyma kommt auf mich zu, nimmt mich für ein privates Gespräch beiseite und bittet mich seinem Vater ein Kästchen zu bringen. Er habe es damals hier gelassen und er habe das bestimmte Gefühl, es sei nicht für ihn gedacht. Vielleicht habe Jost es einfach vergessen?

Er erkundigt sich ein wenig nach Josts Zustand und ich soll ihn auch grüßen. Er meint, wenn ich das Kästchen öffnen könne... er könne es nicht. Dem Kästchen liegen zwei Zettel bei, auf denen ein Logikrätsel steht.

Wir helfen zunächst drei Stunden lang bei der Ernte und gehen anschließend zum Brunnen. Dort finden wir innen ausgesparte Steine, die wie eine Art Abstieghilfe wirken.

Crann nimmt sein Glockenspiel und wirkt einen Zauber, der ihn unsichtbar macht. Die Klänge scheinen ihn zu umschlingen und verschwimmen zu lassen. Kjaelnyr lenkt Leute währenddessen ab und keiner scheint Cranns langsames Verschwinden zu bemerken. So klettert Crann in den Brunnen und beginnt ihn zu untersuchen. Da er über der Wasseroberfläche nichts findet, steigt er ein Stück weit ins Wasser hinein. Doch auch findet er keine Abgänge oder ähnliches. Nach weiterer Suche stößt er schließlich auf seltsame Strukturen unter der Wasseroberfläche an der Wand, die sich als zehn drehbare Rädchen entpuppen, vergleichbar mit denen auf einem Zahlenschloss.

Das Wasser ist rund zwei Meter tief und am Boden finden sich Aussparungen, durch welche das Wasser eindringt. Kjaelnyr trocknet ihn zu meinem großen Amusement mit seinen Winden, bevor Crann aus dem Brunnen steigt. Anschließend gehen wir in die Halle, wo das Essen schon wartet.

Anschließen, als wir wieder unter uns sind, zeige ich den anderen das Kästchen von Hyma und wir lösen das Rätsel. Als ich es öffne, finde ich im Kästchen ein mit Glimmer durchwirktes Papier. Noch während ich lese, löst sich das alte Papier in meinen Händen auf. Es gelingt mir nur einen Bruchteil des langen Textes festzuhalten:

Ich bin Jost von den Karnagh und ich träume von einer Frau die im Sterben lag.

Er zitiert sie wohl im Folgenden

Wir wussten nichts von Beschaffenheit der Materie, schon erschufen wir Maschinen (...) Elektrizität (...) erschufen Licht gegen Dunkelheit. (...) Atome (...) Moleküle

Jedes Teilchen hat zwei Eigenschaften, unbestimmt und vage und fest und in der Realität verankert. Licht kann sein wie Materie und Teilchen und umgekehrt.

Diese Quantenmechanische Reinheit, diese Superposition (...)

Verschränkte Teilchen, die über weite Strecken schneller als das Licht ihren Zustand ändern (gleich) (...)

(Wir waren im) Garten der Schöpfung, bissen in jeden Apfel und warfen ihn weg. (...)

Der Mensch war dem Mensch schon immer Wolf, doch jetzt wurden wir uns zu Hyänen und rissen das letzte Fleisch derer, die am Wegesrand niedergesunken waren. Ich weiß nicht, ob unser Schicksal anders gewesen wäre, wenn (...)

Information und Realität sind untrennbar verschränkt (...) unabhängig von Entfernung.

Erinnerung, in die Vergangenheit strahlt und dort Veränderungen erzeugt (...)

Ich werde das Portal schützen, die Traumkinder werden kommen und wollen es zerreißen (...) doch es wird gelingen es letztendlich zu erhalten, die Räume bleiben vorhanden. (...)

Eine ganze Weile lang denken wir über das Gesagte und die Frau nach, welche diese Worte gesprochen haben soll. Kjaelnyr gelang es geistesgegenwärtig einen kleinen Teil der Worte vollständig mit dem seltsamen Kristall aufzuzeichnen, der uns Bilder aus einer anderen Welt zeigen konnte.

Als ich im Anschluss noch einmal Anaximanders Warnung bezüglich Ribe erwähne, meint Crann, dieser Ribe habe ihn zu einem *Estimator* befördert und an Gladys überstellt. Das sei ein Vorgang der Jötnar, wie eine Mannweihe. Er weiß aber über Ribe wenig. Es klingt für uns, als sei Ribe ein Jötnar – wobei das natürlich nicht erwiesen ist.

Kjaelnyr rät uns mal unsere Erfahrungen zu sortieren nach Traum und Realität. Den Rat haben wir irgendwann schon einmal bekommen, ich meine von Anaximander, und ich beschließe ihn demnächst zu befolgen.

Am Abend gehen wir jedoch zunächst mit den anderen gemeinsam wieder in den Grünen Barsch, wo Kjaelnyr nun mit Avis tanzt, obwohl er ihr misstraut.

Aus einer Laune heraus spiele ich irgendwann Lieder, welche die Leute wild zum Tanzen bringen. Das gelingt recht gut und führt schließlich dazu, dass Kjaelnyr mit Avis die Gaststätte in recht klarer Absicht verlässt. Er bringt sie – natürlich nur zur Sicherheit – nach Hause. Crann verfolgt die beiden ein Stück weit, dreht aber verlegen und unter gemurmelten

Entschuldigungen um, nachdem sie ihn bemerken und fragen, was er denn von ihnen wolle.

Im Haus ihrer Eltern kommt es schließlich zu einer Auseinandersetzung zwischen Kjaelnyr und Avis, die ich natürlich nicht mitbekomme.

Anschließend werde ich jedoch irgendwie von Kjaelnyr über den Ring gerufen und suche ihn zusammen mit Crann auf. Beide behandeln die echte, verletzte Avis, die in einem Schrank lag und bewusstlos war. Kjaelnyr berichtet, wie er mit „Avis“ von der Gaststätte in das Haus gekommen war, wo sie versucht hatte ihm einen Beutel voll Pulver ins Gesicht zu werfen. Als er es auf sie zurückprallen ließ (Abenteurkarte), spie sie „Bastard“ und verschwand. Ihre Stimme kam ihm vage bekannt vor.

Als sie erwacht sinniert die echte Avis, ein Krieger habe sie umgehauen. Es habe an der Tür geklopft, woraufhin sie öffnete und von ihm niedergeschlagen wurde. Er habe nach Torf gerochen.

Crann und ich gehen zu Rina, ich versuche anschließend Eskajot Vierst ausfindig zu machen. Als ich im Barsch frage, wo man wohl die Virst finden könne, sagt mir der Wirt, ich solle zur Halle des Usterthans gehen.