

41. Spielabend (02.11.2024) Jahr 49 (Usterzeit)

Ich befinde mich weiterhin auf dem Weg zur Halle des Usterthans. An der Halle sind kleine Anbauten für alle Kongregationen zu erkennen. An einer Seite ragt ein Turm von fast neun Metern und mit nach außen offenem Aufgang in die Höhe, der Teil der Halle ist. Fackeln stehen vor der Tür und bedeuten mir, das noch jemand wach ist. Auf der Wasserseite sieht man einen kleinen Anleger für Boote.

Nahe des Eingangs treffe ich auf eine ältere Frau, die mit einem Eimer Wasser hantiert. Mir fällt eine interessante Kette aus Bronze auf, die sie um den Hals trägt. Ihr eines Ende ist ein Fischmaul, welches in das andere Ende beißt. Die Frau trägt zudem ungewöhnlichen purpurnen Kord als Unterkleid sowie eine Schürze aus Leinenstoff. Ihre Stiefel sind vorne mit Wildleder verstärkt. Sie passen nicht recht zu einer Reinigungskraft und vielleicht auch nicht unbedingt zu den aktuellen, nassen Wetterverhältnissen.

Sie stellt sich als **Evira Biaker** vor. Ich stelle mich ebenfalls vor und bitte sie Eskajot Vierst zu rufen. Nach ein wenig hin und her darüber, wer ich bin und worum es geht weckt sie einen sehr verschlafenen Typ namens **Donnie**, den sie als ihren Sohn vorstellt. Er ist Matrose. Leicht irritiert darüber geweckt worden zu sein lässt er sich dennoch von meinem Anliegen überzeugen und holt eine Münze heraus, auf der ich einen mir nicht bekannten Fisch sehe. Er reibt sie und wirft sie in die Luft, bevor er sie wieder fängt. Die Münze glimmt im Flug leicht auf. Anschließend meint er, Eskajot sei irgendwo in Richtung der Kapelle. Er wiederholt den Wurf noch einmal und gibt mir einen genaueren Weg zu einem Schuppen ein Stück weit hinter dem *Barsch*.

Evira erwähnt im Gespräch, in Tiefhaven gäbe es bessere Kneipen, nämlich solche, die von Seeleuten wie Donnie bevorzugt aufgesucht würden und wo es Rum gäbe. Diesbezüglich sagt sie, es gäbe immer einen besseren Rum als den ersten, den man dort geboten bekomme.

Mit einigem Suchen finde ich Eskajot am angegebenen Ort. Ich berichte kurz über das Vorgefallene, worauf wir anschließend gemeinsam zum *Barsch* zurückkehren. Der Vierst möchte lieber vor der Tür warten, weil es sonst unnötig Aufsehen erregen könnte. Drinnen finde ich Crann, der gerade mit Rina spricht. Ich vernehme nur noch, wie Rina das Wort „Prinz“ benutzt und meint, das Crann sowas nicht verstehe. Ich hole Crann hinaus zu Eskajot und wir berichten ihm gemeinsam, was nach unseren Erkenntnissen in den vergangenen Tagen mit Avis geschehen ist. Wir begeben uns zu ihrem Haus, wo Kjaelnyr uns einlässt und seinen Teil der Geschehnisse ergänzt. Er weist sogar auf ihren auffälligen Duft nach Lavendel hin, den wir bei ein oder zwei anderen Personen der Karawanserei bemerkt hatten.

Er berichtet, dass Avis eine andere Stimme hatte, als sie ihn Bastard schimpfte. Diese glaubt er zuvor schon einmal gehört zu haben.

Kjaelnyr hat inzwischen eine Nadel auf dem Boden gefunden. Als Crann sich an die winzigen Stichwunden bei Jandala erinnert, suchen wir solche bei Avis und finden sie an ihrer Schläfe.

Eskajot zeigt sich interessiert an Kjaelnyrs auffällig guter Beobachtungsgabe. Das wiederum scheint Kjaelnyr nach Rokburs Auffassung etwas zu entgehen. Eskajot untersucht den Ort, wo es zur Auseinandersetzung zwischen Kjaelnyr und Avis kam. Dabei nutzt er ein Pulver, welches sich in die Luft geworfen ungewöhnlich gleichmäßig verteilt. Darin erscheint schemenhaft und gleichsam magisch die Szene der Auseinandersetzung. Mehr noch, der Vierst kann den Ablauf der Szene mit seinen Händen manipulieren und das Geschehen vor-

und rückwärts bewegen.

Eskajot möchte lieber an einen anderen Ort gehen, um über vertrauliche Dinge zu sprechen. Er führt uns zu dem Schuppen, wo ich ihn gefunden hatte. Es handelt sich um einen kleinen Raum eines schilfgedeckten Schuppens, wo einige Tiere untergebracht sind. Er entzündet dort eine Feuerstelle und gibt ein Pulver hinein. Daraufhin färbt sich das Feuer kurz violett [wohl ein Schutz gegen Belauschen, was ich aber im Gegensatz zu Crann und Kjaelnyr nicht begreife].

Er erklärt uns, dass er in Bezug auf Jandala zu dem Schluss gekommen ist, dass man sie vergiftet habe. Nicht mit etwas Tödlichem, sondern mit einer Substanz, die *mutig* bzw. *übermütig* macht. Darum ist sie auch ganz ohne Begleitung ins Finsterdunkel gegangen.

Da dies für die Vorfälle relevant zu sein scheint, versucht uns Eskajot etwas über die Parteien zu erklären, die in der Welt miteinander ringen. Er selber sei in den weichen Landen *limitiert*, jene die dort leben seien es hier.

Kjaelnyr vermutet, dass man Jandala nicht gleich tödlich vergiftet habe, weil man sich ihrer vielleicht genauso wie bei Avis bemächtigen wollte.

Eskajot überlegt, dass es sogar sein könne, dass einer der anderen Händler Jandala tot sehen wollte, aber nicht morden könne.

Wir sprechen noch einmal über Rina und Crann berichtet, dass die Blume, die sie ständig mit sich herumtrage, nicht normal sei, sondern definitiv magisch. Irgendetwas stimme mit ihr nicht, sie welke nicht, werde nicht mit der Zeit ramponierter, etc.

Kjaelnyr wiederholt für uns noch einmal sein Gespräch mit Avis im *Barsch*, bevor sie gemeinsam zu ihrem Haus gingen. Es scheint, als habe letztlich er selber die Entscheidung getroffen mit Avis abzugehen, sie habe es nur nahegelegt. In gewisser Weise hat sie ihn sogar dahin gedrängt diese Entscheidung zu treffen.

Eskajot berichtet über die verschiedenen Weichländer-Parteien und ihre verschiedenen Interessen gegenüber uns. Vieles davon ist uns bereits bekannt. Aus Gründen, die er nicht näher erklären kann oder möchte, geben Weichländer uns oft keine direkten Befehle. Auch wenn sie das aus unserer Sicht vielleicht vermögen müssten, legen sie uns stattdessen Dinge lediglich so nahe, dass wir uns selber entscheiden sie zu tun.

Da Weichländer mit Logik einige Probleme haben, kann man sie über Fragen in dieser Richtung entlarven. Sie bleiben dagegen auffällig gelassen beim Anblick von magischen Artefakten.

Wenn wir Kontakt zu Eskajot herstellen wollen, können wir das über diesen Schuppen tun. Wir sollen hier ein Feuer mache und ein Pulver aus einem der Säckchen, die dort an der Wand hängen, hineinstreuen.

Wir stellen uns die Frage, ob Anistan möglicherweise hinter all dem steckt.

Rina erwähnte mehrfach, sie habe einen Verehrer und dieser sei ein *Prinz*. Soweit uns bekannt ist, handelt es sich bei einem *Prinzen* um einen höheren Titel aus dem Süden, in etwa im oberen Drittel der Hierarchie. *Prinz* gehörte allerdings nicht zu den Titeln, die Anistan aufgezählt hatte. Doch die Ode von Kelm ist ein großes Epos, in dem auch Blumen vorkommen. Ob es sich dabei um Astern handelt, wie die Blume, die Rina bei sich trägt,

weiß ich nicht genau. Es wird sicher nicht einfach dies herauszubekommen.

Crann sinniert weiter über den von Rina mehrfach geäußerten Satz „Es sind drei, nicht zwei!“. Es klingt, als berichte sie das jemandem. Ich bitte Crann uns darauf zu untersuchen, ob auch wir Nadelstiche aufweisen. Wir waren bei Anistan, also lässt sich nicht ohne Weiteres ausschließen, dass unser Gedächtnis manipuliert wurde, ohne das wir es wissen.

Unser Gesprächsthema wechselt sodann mehrmals. Wir sprechen über den Hinweis von Eladin Zwieblatt, seine Auftraggeberin möge er nicht und den Hinweis, den er uns mit seinem Rätsel geben wollte (*Lager*). Ob damit auf jemanden aus der Karawanserei hingewiesen werden sollte?

Dann wechselt das Thema zu den Portalen und wie wir sie durchschreiten könnten.

Crann berichtet von dem Brunnen im Sommerblütenhof. Am Brunnen habe er zehn Räder aus Stein mit Zahlen darauf entdeckt, wie ein Zahlenschloss. Sie befinden sich unterhalb der Wassergrenze, wo sie natürlich niemand einfach so sieht. Sie zeigen aktuell 6 6 2 4 0 9 2 5 6 3 .

Er meint, es könnte einfach die höchste zehnstellige Primzahl gesucht sein (das wäre 9.999.999.967).

All das dürfte irgendwie mit dem Sommerhof-Rätsel zusammenhängen, welche eine Art innere Prüfung darstellen könnte. Vielleicht tritt man dort seinem persönlichen Feind gegenüber? Dann würde es Sinn machen, dass Eladin uns nach unserem ärgsten Feind fragte. Crann sagt, Dunkelheit sei seine Nemesis. Kjaelnyr antwortete mit Initialen, die Akesta von Brewingen meinten.

Wir planen, wer was in den kommenden zwei Tagen tun soll. Nachdem ich berichte, dass Eskajot Vierst und Kyria begonnen hatten mich darin zu unterrichten, wie man in die weichen Lande wechselt wird mir die unangenehme Aufgabe zuteil, einen Weg zu finden diese Unterweisung selber zu vollenden. Dies zu können könnte für das Lösen des Rätsels integral sein.

Mir fällt ein, dass ich zum Brunnen gehen könnte, der ein Portal darstellt. Dort könnte ich übertreten und einen Führer suchen, um dort weiterzumachen, wo ich zuletzt aufgehört habe auf der Suche nach diesem Zauber bzw. einem Gegenstand, der ihn ermöglichen soll (*Anker*).

In der Nacht werde ich wach, weil ich an meine Queste denken muss. Beim Erwachen spüre ich zunächst das Dräuen der Gefahr aus dem Süden.

Um sich einen Anker zu verschaffen, der einen Wechsel in die Weichlande ermöglicht, gibt es grundsätzlich drei Optionen. Eine Seele fangen und schmieden. Einen machtvollen Gegenstand stehlen oder sonstwie bekommen und daraus einen Anker machen. Oder selber Willen und Kraft investieren (3 Machtpunkte permanent verlieren) und damit aus dem Nebel einen Gegenstand formen.

Eskajot benutzte einen Marterpfahl, Kyria trug einen schwarzen Kubus mit rotem Glühen.

Ich beschließe Jolm zu rufen und als Führer zu gewinnen, um in einigen Tagen die Mission fortzusetzen, mir einen Anker zu verschaffen. Es gelingt Jolm zu rufen und er nennt mir einen nicht ganz billigen Preis für seine Dienste, weil einige der möglichen Ziele ihm

gefährlich scheinen. Er möchte sieben Makrelen und zwei mit Glimmer bestäubte Seesterne.

Crann beschreibt uns, dass die Palisade bzw. der Zaun um den Hof teilweise magisch sind. Die Schlüsselpfähle sind besungen, vielleicht auch mehr. Dieser Zaun stellt eine Schwelle dar, die Fremdes fern und draußen hält.

Ich gebe zu Bedenken, dass es uns noch mehr zum Ziel von fremden Interessen oder Angriffen macht, wenn wir ein Portal finden bzw. öffnen können, welches vom Hof in die Weichlande oder umgekehrt führt.

Eugene Walast, ein Fischer, soll laut dem Wirt vielleicht Meeresfische beschaffen können. Kjaelnyr lässt sich vom Wirt teuren Kaffeelikör geben, den dieser Fischer wohl gerne möge. Da der Fischer mit einem anderen Mann an einem Tisch sitzt, geht er hin und spricht beide an. Er beschwatzt den Fischer und schafft es ihn mit dem Likör gewogen zu stimmen. Der meint, er kann ihm alles besorgen, besonders Makrelen sind gegen Obst leicht zu tauschen. Seesterne sind schon teurer, denn die wollen die JorMordians immer sehr gerne für sich haben.

Ich höre mich nach meinem Spiel ein wenig um und unterhalte mich mit verschiedenen Leuten, unter anderem **Djor Belik**. Er meint, Dokapeta könnte vielleicht was über einen Kybernetiker wissen, der unter den Bäumen träumen wollte. Der sei ein Schüler von Skieve gewesen, der übrigens der Kybernetiker von Vesthendrek war. Ich bin mir nicht sicher, ob Djor mir diese Info nur aus der Güte seines Herzens gibt. Aber warum gibt er mir diese Info dann? Als ich daraufhin genauer hinschaue, erkenne ich zumindest keine Nadelstiche an seinem Hals.

In einem anderen Gespräch höre ich, dass eine Kräuterhändlerin, **Ariana Grünblatt**, gelegentlich ebenfalls unter den Bäumen nach seltenen Kräutern sucht.

Crann und Kjaelnyr tun verschiedene Dinge, unter anderem mit Kjaelnyrs Pendel, die ich nicht mitbekomme. Sie finden unter anderem ein Grabstein von **Askjel Wigaroth**, einem Ahn.

Kjaelnyr berichtet im Nachgang, dass er versucht hat mit dem Pendel die Quelle der Wärme aufzuspüren. Es hat ihn an eine Stele geführt, den beschriebenen Grabstein. Askjel war wohl der Bruder von Dokapeta.

Ich erwähne meinen Verdacht bezüglich Djor und wir überlegen, ob er vielleicht im Auftrag von Devemos ein Auge auf uns hat und uns lenken möchte. Ähnlich wie bei Avis scheint er uns Informationen so hinzuwerfen, dass wir uns selber entscheiden ihnen Spuren zu folgen.

Ich gehe zu Dokapeta und frage nach dem Kybernetiker, der laut Djor hier gewesen sein soll. Sie bestätigt dies und meint, er habe **Jason der Fahlbe** geheißen. Er hatte keine erkennbaren Pupillen mehr, vielmehr habe es wie Meeresnebel ausgesehen, der sich dort gesammelt habe. Er lag wohl tagsüber unter den Bäumen und träumte dort. Dokapeta meint, dass müsse bereits gut 25 Jahre her sein, sie sei noch recht jung gewesen. Kjaelnyr fragt, ob der Mann von seinen Träumen erzählt hat. Dokapeta meint, Jason wollte wissen, ob sie darüber nachgedacht habe, warum es hier so warm sei und niemals schneie, warum sie Obst, aber nicht Holz oder anderes, wie Setzlinge und Samen, hinaus nach Uster gäben. Uns erklärt sie, dass beruhe auf einer Regel bzw. Verpflichtung, die sie einem Ahnen gegenüber eingegangen seien. Es sei ein Geheimnis, doch Jason habe es gewusst, er habe es geträumt. Er habe im Traum sieben Kreise gesehen. Sie sagt, er habe ihr mal ein

Zahlenrätsel gezeigt, das sie habe lösen können. Er habe viele davon gehabt. Das Weiche an diesem Ort verwirre ihn aber zu sehr. Der Ort sei von beiden Seiten geschützt, woraufhin er lachte, als sei das widersinnig.

Zu ihrem Burder Askjel sagt Dokapeta, er sei Steinmetz gewesen und Soldat. Letzteres habe ihn schließlich umgebracht. Askjel sei sehr genau gewesen. Als Soldat war er bei den Truppen des Grafen und wäre vielleicht sogar ein Vierst geworden. Aber er wollte hier sein. Er starb vor 20 Jahren. Er war auch bei den Wafrudnir. Hier am Hof hat er viele Arbeiten geleistet.

Nach der Quelle der Wärme des Ortes befragt meint sie, es gäbe viele verschiedene Erklärungsversuche dafür. Der Ort könnte bereits warm gewesen sein und man habe ihn möglicherweise einfach umzäunt. Eine andere Variante sagt, ein Feenprinz habe den Ort gesegnet. Manche sagen, weil dieser Prinz von der Schönheit von Dokapetas Mutter bezaubert war. Oder der Feenprinz habe aus Zorn Feuer nach einer schönen Maid geworfen, die ihm immer davon gekommen sei. Oder es sei ein Funke vom Himmel gefallen. Oder es sei alles ganz anders und die Wärme käme einfach aus einem System aus Höhlen und Katakomben unter uns. Wobei niemand was von solchen Höhlen wüsste. Wenn es so etwas gäbe, wüsste vermutlich am ehesten Ariana davon. Sie erwähnt, das Jandala und Asturion beide (getrennt voneinander) auch schon hier waren und Fragen stellten.

Wir beschließen, dass es für das Vorhaben einen Anker für den Wechsel in die Weichlande zu finden sinniger sei zur Kathedrale zu gehen und den Nexusfischer um Hilfe zu bitten. Wenn wir eine Seele fischen und formen wollen, bedarf es nach meiner Überlegung schon einiger Werkzeuge und Kenntnisse, über die der Nexusfischer verfüge.

Crann war seinerzeit schon mit uns in der Kathedrale (als NPC).

Als wir losziehen, möchte ich mit einem Lied Desinteresse bei allen Lauschenden hervorrufen, aber es misslingt mir fürchterlich. Alle Leute in der Umgebung werden auf mich aufmerksam. Die Musik ist grausig und scheinbar sehe ich nun auch genauso aus. Und ich rieche übelst.

In der Nähe der Kapelle rufen wir Jolm. Die Idee ist, dass es dort erforderlichenfalls die Option gibt in die Weichlande zu wechseln. Jolm zu rufen gelingt aber auch von den Hartlanden aus. Wir erfahren, dass die Bezahlung schon ausgemacht sei, auch wenn wir nun nur zur weniger gefährlichen Kathedrale geführt werden wollen. Also geben wir ihm seinen Preis. Crann hat es immerhin geschafft den Preis des Fischers für die Seesterne etwas zu senken. Die Makrelen frisst Jolm und die Seesterne schiebt er ins Laub.

Jolm meint, es sei ungefährlicher einen anderen Übergang als den bei der Kathedrale zu benutzen, weil man sonst mit Krodes Leuten handeln müsse.

Er führt uns über einen steinigen Weg zu einer Höhle, die sich hinter Himbeerranken an einem Hang versteckt. Wir führen Crann an den Händen, da er die Dunkelheit nicht mag, die laut Jolm jedoch notwendig sei. Der schlammige Boden wird irgendwann fester und zu Lehmboden. Wir kommen aus einem Ausgang hinaus auf einen Hügel und sehen Graslande vor uns, ebenso aufeinandergereihete Schottersteine, als wollte man damit Gebiete gegeneinander abgrenzen. Laut Jolm wird dieses Gebiet von niemandem direkt beansprucht. Am ehesten noch von den Kindern der Hügel, die manchmal spielen wollen. Was störenderweise *sehr lange* dauern könne, weswegen es besser sei sie zu meiden.

