

42. Spielabend (28.12.2024) Jahr 49 (Usterzeit)

Wir erfahren, dass Jolm ein *Jorr* ist, alldieweil wir in den weichen Landen auf einer Wiese mit Apfel- und Birnbäumen sowie ein paar Nussbäumen stehen. Es ist wärmer, das Wetter mutet an wie Frühling.

Ich denke noch einmal näher über *Anker* nach. Man muss sich auf die Weichlande einstimmen. Einstimmung meint aber nicht einfach einen Geisteszustand, es bedarf einer Verstärkung. Energie und Muster (Quelle) sind erforderlich. Ein starker Gegenstand, den man bearbeiten oder einem anderen stehlen muss (Talisman) oder geschmiedete Seele (unheilig, ein wenig wie ein Fetisch in *Mage*). Angeblich kann man aber auch einen Pakt eingehen. Und schließlich ist es möglich, dass man an einem Hof besondere Gunst erreicht und dort einen Anker erhält.

Als wir uns umsehen, stellen wir schnell fest, dass sich unsere Sichtweite erheblich auf über 50 Meter erhöht hat.

Maximale Sichtweite: (Okkult x 10) + „5“ (Ergebnis eines Würfelwurfs) = 85 Meter

Während wir Jolm weiter folgen, wird das Gras allmählich kürzer und wir riechen leicht salzige Luft. Über uns erkennen wir einige Möwen, die durch die Luft gleiten. Unsere Erscheinung verändert sich langsam von selbst und wir nehmen mehr unsere weichländische Gestalt an.

Kjaelnyr erspäht in der näheren Umgebung Graskinder, was kleine, grünliche humanoide Wesen sind. Jolm erzählt, dass sie ihn manchmal fangen und lange mit ihm „spielen“. Sie hängen ihn irgendwo auf und spielen ihm andere Streiche. Sie seien dennoch nicht wirklich böswillig.

Nach einer Weile stoßen wir auf Mauern aus gestapelten Schiefersteinen. Das sind Gebiete, die von jemandem beansprucht oder wenigstens bewohnt werden. Mal umgehen wir sie, mal klettern wir drüber oder schlagen seltsame Haken, die keiner Logik zu folgen scheinen. Möglicherweise erkennt unser Führer ja Dinge, die uns verborgen bleiben. Hier und da sehen wir allerdings ebenfalls einige seltsame Dinge, wie drei Ähren nebeneinander, verdrehte Halme und dergleichen.

Nach einiger Zeit erreichen wir eine lange Mauer, welche von einem eisernen Zaun gekrönt ist. Wir erkennen darin die Umzäunung des Friedhofs der Kathedrale. Uns fällt erneut auf, dass die Grabbeigaben auf den dahinter sichtbar werdenden Grabplatten und Sarkophagen unterschiedlichster Art sind, Vasen mit Blumen, mal verdorrt, mal nicht, Dolche, Schwerter, eine Kerze, etc.

Der Ort versprüht eine gewisse Traurigkeit – nicht depremierend, sondern mehr eine Form gelassener Traurigkeit, wie Melancholie. Zudem ist er sehr urtümlich und unverändert.

Neben der Mauer stoßen wir auf einen Weg und finden langsam unsere Orientierung wieder. Kurze Zeit später ragt vor uns die Kathedrale aus dem Nebel heraus.

Das Eingangsportal wird von einem großen Rundfenster mit bunten Intarsien geziert. Durch dieses Portal sehen wir das weinende und lachende Gesicht einer Maske und erkennen daran den Ministranten.

Er heißt uns willkommen, führt uns hinein und bringt uns zu dem Alkoven, den wir schon zuvor bewohnen durften. Kurze Zeit später empfängt uns Bischof Anaximander mit seiner

silbernen Maske. Diese scheint zunächst Gelassenheit auszustrahlen, doch ich realisiere bald, dass sie dieses Gefühl vielmehr dämpft. Anaximander strahlt diese Aura vielmehr selber aus.

Anaximander erkennt irgendwie, dass wir einer Queste nachgehen. Er „erspürt“ mit unserer Erlaubnis diese Wahrnehmung, die er von uns erhält. Wir erklären ihm ohne die Einzelheiten zu offenbaren, inwieweit wir in eine Queste involviert sind und unsere Sicht der Dinge. Ich weise nachdrücklich darauf hin, dass auch andere Parteien der Queste nachgehen und er durch den Kontakt mit uns in dieses gefährliche Spiel hineingezogen werden könnte. Er weiß, dass bereits Blut in dieser Sache vergossen wurde und Personen starben. Wir berichten, dass es bereits Anschläge auf uns gegeben habe. Wir möchten ihm die Gelegenheit geben uns seine Hilfe zu seinem eigenen Schutz zu verweigern.

Das scheint ihn nicht weiter zu beunruhigen und er fragt nicht weiter nach den Details. Der Bischof erklärt den Unterschied zwischen Queste und Pakt. Letzterer erlegt beiden Teilen Regeln auf. Eine Queste dagegen erlaube mehr Freiheit. Scheitert man, sei das quasi „nur“ persönliches Pech. Wir erhalten 7 Tage und Nächte Gastrecht.

Kjaelnyr interessiert sich für die Erschaffung von Artefakten, wofür er an die Nonne verwiesen wird, die sich damit auskennt. Er geht zu ihr, wo er sich mehr über den Prozess erklären lässt. Er hat sich damit augenscheinlich bereits befasst, doch ihm fehlten tiefere Einsichten.

Crann geht dagegen Richtung Norden zum Ohm. Er erzählt anschließend, sie habe ihn runtergemacht. Sie habe sein medizinisches Wissen getestet und schimpfte über seine unzulänglichen oder unpräzisen Aussagen.

Ich selber gehe zum Nexusfischer. Kivolo, sein kleiner schwarzer Helfer, lässt mich ein. Die andere Gehilfin des Fischers, Simona, sehe ich derzeit nicht. Soweit ich weiß, waren sie beide Funken und sind nun die besten Gehilfen des Fischers.

Er selber sieht unverändert aus, dick und mit hängenden Backen, wie immer an seiner ewigen Zigarette ziehend. Er erklärt, dass ich für mein Unterfangen eine Seele aus dem Nexus bräuchte, aus seinem Inneren, wo die Funken noch weitgehend ungeprägt sind.

Als ich zurück bin, befragt mich Kjaelnyr nach der Finsterhexe. Mir ist sie lediglich als Sagengestalt bekannt, nicht als reale Person. Soviel sage ich ihm.

Als mir aber einfällt, dass Jolm mal etwas zur Finsterhexe erzählt hat, weise ich Kjaelnyr darauf hin. Er geht zu unserem Führer und fragt ihn aus. Jolm erzählt von ihr, dass sie kein Haus habe, sondern mal hier und mal dort auftauche. Kjaelnyr meint, er brauche ein Stück von ihrem Garn, doch Jolm warnt ihn, sie trage ihre Spindel mit dem Garn stets bei sich. Mit dem Garn spinne sie Geschichten, denen man lausche und hinterherläufe, bis man ermattet hin falle und von ihr gefressen werde.

Es sei möglich sie mit einem Finsterschatten anzulocken, doch der ist seinerseits ebenfalls gefährlich. Ich erinnere Kjaelnyr daran, dass mit Finsterschatten mit Farnsamen vertreiben könne.

Kjaelnyr bastelt am Abend noch etwas, was wir aber nicht genau mitbekommen.

Ich versuche mein Gleichgewicht zwischen Hart- und Weichlanden wieder etwas zu finden. Dazu spiele ich leise auf der Ukulele und sortiere meine Erinnerungen, während die bloßen Harmonien und das Herz der Melodie meine Waagschalen sind.

Uns fällt irgendwann auf, dass wir nicht mehr die drohende Gefahr aus dem Süden spüren. Wir schlafen deutlich ruhiger und voll lebhafter Träume.

Kjaelnyr präsentiert Crann und mir am nächsten Morgen jedem eine Art Träne aus Kupfer, die einen Heilzauber enthält. Wir sollen sie uns in den Mund legen, denn der Tropfen wird sich nach einem Tag auflösen und die Wirkung freigeben.

Nach einem guten Frühstück gehen wir zum Nexusfischer, wo Kivolo uns erneut einlässt.

Kjaelnyr hängt seinen Blutaugen-Ring an das Portal, damit wir ihn über sein Gegenstück oder mithilfe des Pendels finden können. Der Fischer gibt uns sechseckige Henkellaternen, die Gefäße sein sollen, um die Funken darin zu halten. Leuchten die Seelen nicht mehr, sind sie für unser Unterfangen nicht mehr geeignet. Jeder Eindruck und jede Impression mindern das Licht eines Funkens, indem sie ihm Prägung verleihen.

Der Fischer meint, es könne helfen bereits zu wissen, wie der Anker beschaffen sein soll, um den Funken gegebenenfalls schon vor oder während des Transports zu formen bzw. prägen.

Als Anker überlege ich ein Auge zu wählen, welches ich in den Bauch meiner Ukulele einbauen möchte. Es soll sich auf mein Spiel hin im Bauch der Ukulele öffnen und den Weg zu den Schimmernden Landen freigeben. Ich suche daraufhin unter den zahlreichen mit Körperteilen gefüllten Bechergläsern und Phiolen des Fischers nach einem geeigneten Sehorgan.

Um den Übertritt anzugehen, legen wir uns auf Pritschen, den Kopf zum Portal. Der Fischer reißt es behende mit langen Zangen auf und über unseren Köpfen ragt der gleißende Nexus auf. Es zieht uns hinein und hinter uns schließen sich die Türen mit einem vernehmlichen Knall, bevor sich Dunkelheit über uns senkt. Offenbar habe ich für eine Weile einen Blackout.

Während Crann auf einer Art Wiese erwacht, liegen Kjaelnyr und ich auf bzw. neben einer Parkbank – mit einem Schild: „Gestiftet vom Nexusfischer“. Leider schneit die Bank langsam ein, während Kjaelnyr und ich weiterhin bewusstlos sind. Als Crann uns weckt, sehen wir einige Meilen vor uns den Nexus. Er erscheint wie immer als Doppel-Helix, als glühende, rußige Flammenlohen, die unendliche Hitze ausstrahlen und sich gegen den Uhrzeigersinn drehen. Hier erscheint die Helix als Struktur, die aus dem Boden in den Himmel ragt, von schwarzem Rauch umwölkt, der voller Funken ist. Manche der hier sichtbaren Funken fliegen wieder aus seinem Sog heraus und gehen irgendwo nieder.

Trotz des Schnees umfegt uns ein heißer Wind, der uns vom Nexus entgegen fegt.

Ich bin davon überzeugt, die Bank – möglicherweise im Licht der daneben stehenden Laterne, ist das Portal, das uns wieder zurückbringen kann. Während wir über einen steinigen Boden gehen, der aus Obsidian zu bestehen scheint, erkenne ich darunter, wie eine Seele irgendwie unterhalb dieses Bodens auf der gleichen schneebedeckten Ebene liegt und erkaltet. Aus dem abkühlenden Funken formt sich ein Slat der davonkrabbelt.

Kurz darauf hören wir die Stimmen von Leuten unserer Sippe von einem Hügel, wo man Reste unserer Palisade ausmachen kann. Ich renne mit Kjaelnyr hinauf und finde dort Osrún und Fina, beide halb versunken in der Erde. Ich erschrocken auf und versuche Osrún herauszuziehen. Es dauert einen Moment bevor ich realisiere, dass Kjaelnyr mir zuruft, sie seien nicht echt. Da erkenne ich, dass die Gestalten um mich herum nur noch aus Granit bestehen. Wir verlassen diesen Hügel eilig.

Ein Stück weiter strahlt mich das Licht der Helix an und versucht mir meine Stärke auszusaugen. Ich kann dem um Haaresbreite widerstehen.

Noch etwas weiter entdecken wir eine Seele und mit unserer Unterstützung schafft es Kjaelnyr mithilfe einer von ihm magisch erzeugten Windrose sie in sein Gefäß zu saugen.

Nur Momente später taucht eine Jagdgesellschaft aus Feenrittern und zweiköpfigen Jagdhunden auf. Sie scheinen einer Seele auf der Spur zu sein, die sie gesehen haben. Vermutlich genau jene, welche Kjaelnyr gerade gefangen hat. Ich erkenne bei zweien der Ritter einen vereisten Turm als Emblem auf der Brust, über dem zwei gleichfalls vereiste Blitze herabfahren. Das ist das Zeichen von Burg Eiszwinge.

Einer von ihnen scheint zu spüren, dass hier Magie gewirkt wurde, während wir versuchen uns zu verbergen und Crann magische Unsichtbarkeit auf uns beschwört. Er wirft eine Art Schneeball, der in der Luft zu eisigen Schmetterlingen zerplatzt. Da er unsere Position verfehlt, spüren wir die Wirkung schwächer (und würfeln gegen Angst).

Wir entkommen der Gruppe und stoßen bald darauf auf eine Höhle. Zwei seltsame buckelige Wesen, möglicherweise Krähenlords, stapfen durch den Schnee darauf zu. Wir erkennen darin ein Licht, welches uns einen starken Funken vermuten lässt. Ich lenke sie mit einer beschworenen eisigen Windböe ab, die wispert und zischt und wir schaffen es an ihnen ungesehen vorbei in die Höhle. Dort sitzt an einem Feuer mit einem Kessel darüber ein blonder, junger Mann in bordeauxroten Stoffhosen und Ledersandalen. Er hat einen Dreitage-Bart und mir fällt sein breiter Kiefer auf. Er lächelt uns an, was mir in dieser Umgebung bemerkenswert erscheint.

Der Mann erklärt uns, die Seele sei seine Freundin. Er nennt sich **John Asterion** und sei ein Priester des Jares aus Lafiamia. Er warnt uns davor gegen ihn oder seine Freundin die Hand zu erheben, da er gedenke sich mit allen Mitteln zu verteidigen. Nach einem kurzen Gespräch machen wir uns wieder auf den Weg, weil wir wenig Zeit haben. Ich bitte ihn den Einsamen Wanderer von uns zu grüßen. Unweit von der Höhle erspähen wir erneut einige Seelen, die von seltsamen berittenen Gesellen gejagt werden und kurz darauf auch von den beiden Krähenlords. Seltsam inspiriert (Abenteurkarte) spiele ich einen magischen Akkord auf meinem Instrument in ihre Richtung (und mache sie in mich verliebt), um sie anzulocken. Sie trennt sich von den anderen Funken und verschwindet aus unserem Sichtfeld, während wir in Richtung einiger Brücken über einen See davonschleichen müssen, um selber nicht gesehen zu werden und näher zum Nexus zu kommen. Kurz darauf huscht mir die von meinem Zauber berührte Seele hinterher und es gelingt mir sie einzufangen.

Crann fängt schließlich ebenfalls eine Seele, die aber bereits etwas schwächer strahlt. Wir spüren, dass uns die Zeit davonläuft und machen uns auf den Rückweg.

Zwei weitere Male erfasst mich unterdessen der Nexus und will meinen Verstand angreifen, zwei weitere Male kann ich ihm widerstehen. Doch die Anstrengung hinterlässt ihre Spuren und ich bin *erschöpft* (-1).

Wir beeilen uns zu unserem Ausgangspunkt zu kommen, was Verfolger auf den Plan ruft, doch bald sehen wir den Hügel mit dem Portal vor uns.

Mit den Krähenlords auf den Fersen erreichen wir die Bank mit der Laterne. Doch auf der Bank lungert eine Gestalt in weitem Umhang. Als er uns entgegentritt, machen wir unter der Kapuze ein verschmitztes Gesicht aus, feisch, aber nicht so hübsch wie andere seiner Art.

Er hebt seine Hände mit irgendwas Glimmendem, als wir uns nähern. Crann weist ihn an den Weg freizugeben (Einschüchtern), während ich mich in meiner Rabengestalt auf seiner Schulter niederlasse und bedrohlich aufplustere (Unterstützung). Es scheint seine Wirkung jedoch zu verfehlen. Der Kerl wirft zwei Messer auf Crann, der seine Abenteuerkarte einsetzt (?) und sich zur Seite wirft. Die Klängen verfehlen Crann, doch der trifft ihn selber mit seinen magischen Wurf-Eicheln. Verletzt hebt der Angreifer die Hände und zieht sich ein Stück zurück. Wir setzten uns rasch auf die Bank und konzentrieren uns auf die Rückkehr, wodurch wir das Portal zu durchschreiten scheinen. Als wir die Augen öffnen, sind wir zurück beim Nexusfischer. Es sind zwei Tage vergangen. Der Alte meint, wir seien sehr erfolgreich, da wir schnell zurückgefunden und etwas Brauchbares gefunden hätten.

Er erzählt uns anschließend von seinen eigenen Expeditionen in den Nexus, wo er seinen Namen und seine Gestalt verloren habe, weswegen er dort nicht mehr hingehet.

Er weist uns darauf hin, dass vieles von dem, was wir gesehen haben, bloße Abstraktion von etwas anderem gewesen sein könne. Der Wegelagerer sei vermutlich eine Art Aasgeier gewesen, der lieber anderen die Funken abjagt, statt sie selbst zu fangen. Womöglich sah er ganz anders aus oder war sogar etwas anderes, als wir vermeintlich gesehen haben. Er könnte ein Ghoul, eine Schimäre oder eine Hülle gewesen sein, während unser Verstand dieser Kreatur eine Gestalt gegeben habe, mit der wir umgehen können.

Würde wir zurückgehen, sähe vielleicht schon alles anders aus. Doch Eis und Feuer bzw. Hitze blieben immer Teil dieses Ortes, und entfernt man sich von Nexus, ist erstarre alles.