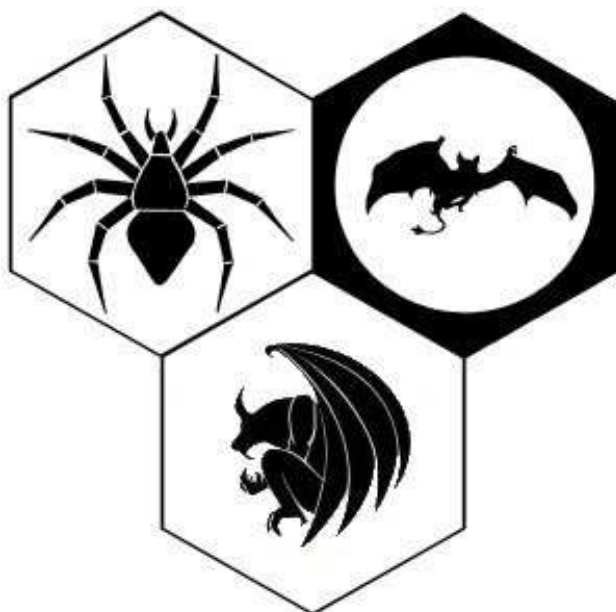


SUMPFGEBLUBBER FOLLOW 413





Hallo FOLLOW,

nachdem wir im letzten FOLLOW so mit Farbe verwöhnt wurden, geht es dieses Mal leider nur in s/w weiter:

Interne SUMPFGEBLUBBER

Zwischen den FOLLOWS versende ich ja ein treue Abonnenten das clanintern erscheinende SUMPFGEBLUBBER mit Neuigkeiten aus unserem bescheidenen Clanleben und Beiträgen, die entweder in FOLLOW keinen Platz haben oder aber nicht so richtig in das Sammelzine passen.

So sind seit dem letzten FOLLOW, wo ich Euch über den Inhalt bis zur Nr. 84 informiert habe, weitere Nummern erschienen, die ihr wie gewohnt über die SUBSTANZ-Webseite

<http://substanz.markt-kn.de>

als pdf-Dateien downloaden könnt:

SUMPFGEBLUBBER 85 (Juni 2011 – 20 Seiten)

- Aktuelles aus dem Clan;
- Leserbrief;
- **Syrhaven – Die Stadt der Schatten** – eine Enzybeschreibung von Gunther Wiesneth & Christian Mößel;
- **Heiße Ware** – eine Syrhaven-Geschichte von Gunther Wiesneth & Christian Mößel;
- **Liegt hier Syrhaven?** – eine weitere Syrhaven-Geschichte von Uwe Gehrke;
- **Die Steampunkt-Chroniken** – eine Information zu einem Projekt von Stefan Holzhauser.

SUMPFGEBLUBBER 86 (Juli 2011 – 20 Seiten)

- Aktuelles aus dem Clan;

- Leserbrief;
- **Lescani** – ein Storyzyklus aus Aleija-Kish (46ndF) von Uwe Gehrke.

SUMPFGEBLUBBER 87 (Aug. 2011 – 20 Seiten)

- Aktuelles aus dem Clan;
- Leserbrief;
- **40. Fest der Fantasie** – ein Festbericht von Peter Emmerich & Uwe Gehrke (EWS-Spielbericht);
- **Nachfest in Konstanz** – ein Fotobericht von Beate Rocholz.

SUMPFGEBLUBBER 88 (Sept. 2011 – 20 Seiten)

- Aktuelles aus dem Clan;
- Leserbrief;
- **Titelbild SUMPFGEBLUBBER 87** - über die Entstehung eines Titelbildes von Beate Rocholz;
- **Die dunkle Stadt der Liolin Farben einer Stadt** - zwei Geschichten von Uwe Gehrke;
- **Perry Rhodan "neo"** - Infos von perry-rhodan.net;
- **Unternehmen STARLIGHT** - eine Perry-Rhodan-Geschichte von Stefan Holzhauser.

SUMPFGEBLUBBER 89 (Okt. 2011 – 28 Seiten)

- Aktuelles aus dem Clan;
- Leserbrief;
- **Heftroman Helden** - Gedicht von Klaus-Michael Vent;
- **Todeskind** - eine Substanzgeschichte aus Ranabar von Bernd Robker;
- **Sternenstaub – PR-NEO Nr. 1** - Rezension von Peter Emmerich;
- **Die "gute" Nachricht** - Geschichte von Uwe Gehrke;
- **Das Altersheim** - eine Geschichte über den Hexenjäger von Klaus-Michael Vent;
- **Neues aus Syrhaven** - eine Enzy-Geschichte von Uwe Gehrke.

SUMPFGEBLUBBER 90 (Okt. 2011 – 12 Seiten)

- **Perry-Rhodan-Weltcon** – ein Bericht von Christina Schwanitz;
- **Terranische Flottenhymne** - von Leo Lukas.

SUMPFGEBLUBBER 91 (Nov. 2011 – 12 Seiten)

- Aktuelles aus dem Clan;
- Leserbrief;
- **Orks richtig genießen Eine fehlgeschlagene Brautwerbung Zwei Kaiser** - drei Geschichten von Uwe Gehrke

Und wie immer für alle, die an dem literarischen SUBSTANZ-Output Interesse haben: Schreibt mir eine eMail, wenn Ihr die neuesten internen Ausgaben des Clanzines sofort bei erscheinen erhalten wollt (einfach über das Kontaktformular auf der SUBSTANZ-Webseite).

Geschichten von Uwe Gehrke

Der **Greenland-Zyklus** (welcher sich langsam wohl eher in einen "**Königreich-Zyklus**" ändert) um **Syldra-Nar** geht in die vierte Runde. Unsere Helden haben Greenland verlassen und sind auf dem Weg nach Wu-Shalin, um dort ihr eigenes Königreich zu gründen. Doch so einfach ist das nicht!

Vielen Dank wieder an Uwe, der einen großen Teil zur Enzyentwicklung der SUBSTANZ beiträgt.

aber interessierte Gäste, die an der Enzy mitarbeiten wollen, sind herzlich willkommen. Näheres dazu in den internen SUMPFGEBLUBBER.

Obligatorische Schlussbemerkung

Und das war es dann, das **sechzehnte SUMPFGEBLUBBER** in Folge nach meiner Pause. Ich grüße Euch alle mit der traditionellen Formel

Follow FOLLOW

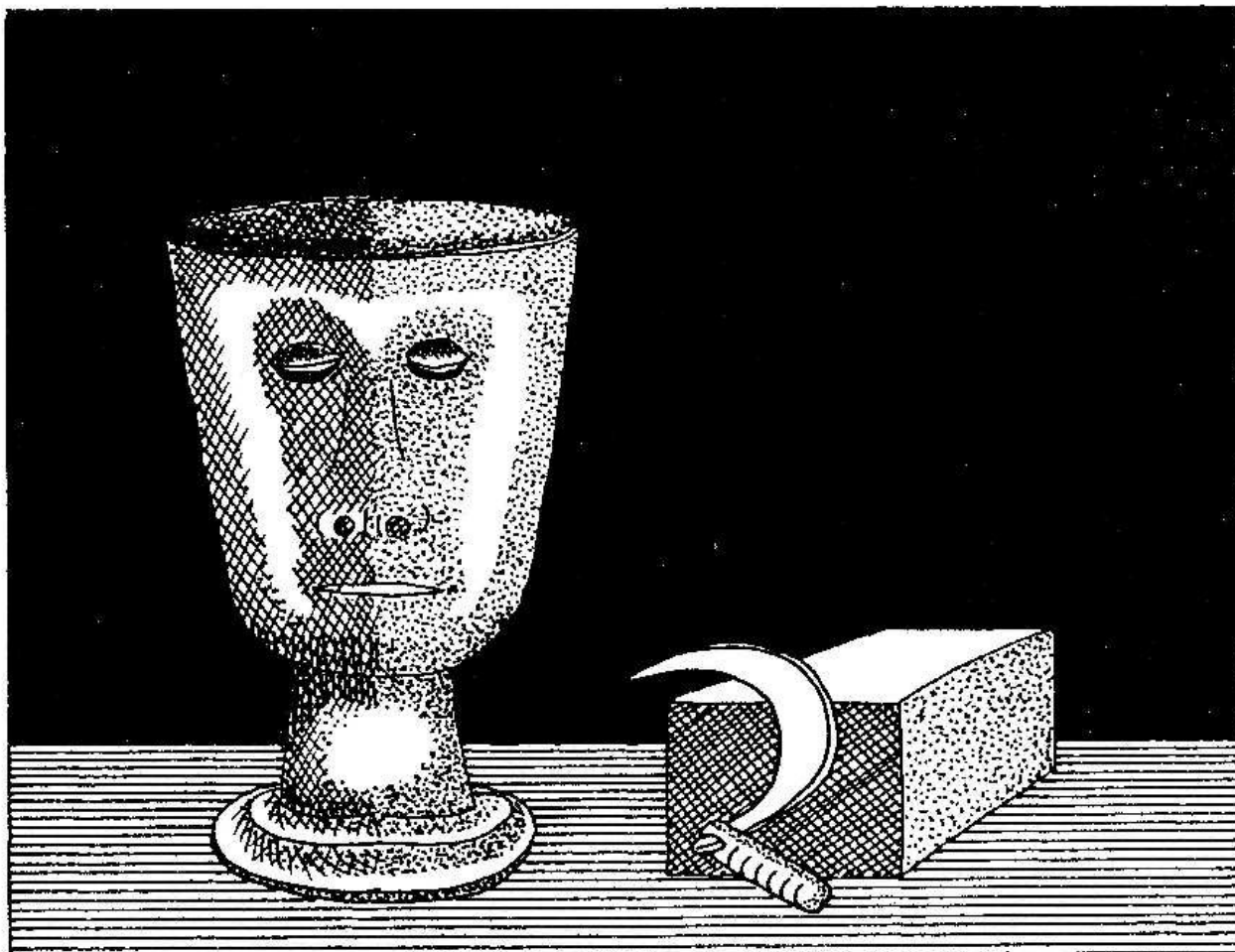
Mhjintruh Nord

templum scriptum

Direkt nach dem **SUMPFGEBLUBBER** gibt es wieder eine Ausgabe des **templum scriptum** – dieses Mal unter der kompletten Betreuung von Maranogh, **Christina Schwanitz**.

Clantreffen in Mannheim

Auch in diesem Frühjahr planen wir wieder ein Enzy-Substanztreffen bei Joey in Mannheim. Kein Con,



K.P. 086

IMPRESSUM:

Das SUMPFGEBLUBBER (mit dem TEMPLUM SCRIPTUM) ist das externe Forum der SUBSTANZ VON MHJIN (Spinne, Fledermaus & Templerschaft von Ankhör). Es wird herausgegeben durch (auch verantwortlich in Sachen des Presserechts) Peter Emmerich, Wittmoosstr. 8, 78465 Konstanz, Tel.: 07533.1087 eMail: siehe Kontaktformular unter <http://substanz.markt-kn.de>. Der V.i.S.d.P. als Herausgeber des SUMPFGEBLUBBER haftet gegenüber dem Fantasy Club e.V. Darmstadt, dass alle Beiträge/Bilder etc. keine Rechte Dritter verletzen.

Das Copyright aller Beiträge und Illustrationen verbleibt bei den Autoren/den Zeichnern. Illustrationen von Josef Schwab (Titelbild, Seite 9), Klaus Pelz (Seite 3, 6) und Beate Rocholz (Seite 7)

Der Plan der Syldra-Nar – (Teil 4)

Uwe Gehrke

Fortsetzung aus FOLLOW 410 (Seite 6 – 13), FOLLOW 411 (Seite 4 – 6) und FOLLOW 412 (Seite 4 – 17)

Hinrichtungen

Zehn Tage waren vergangen seit die Nachricht über die Flucht der acht ehemaligen Schüler und ihrer "Königin" nach Aleija-Kish gedrungen war. Ein kurzer Augenblick im Ablauf der Zeit, und niemand konnte sicher sein, ob sie irgendwo anders auf Magira eine Bedeutung hatte.

In der Dschungelstadt war jedoch die Zeit der Abrechnung gekommen.

Man – genauer gesagt der Haushofmeister – hatte die Garda angewiesen, den großen Marktplatz zu bewachen.

Hinrichtungen waren keine gute Sache, sie erforderten genaue Vorsichtsmaßnahmen. Von Befreiungsversuchen bis zu einer in Blutrausch geratenen Menge, welche das Schafott stürmte, um die Opfer selbst hinzurichten, hatten die Söldner der Garda so ziemlich alles erlebt.

Und noch eine Tatsache galt es zu berücksichtigen.

Es würde lange dauern.

Syldra-Nar hatte schließlich angeordnet die Familien aller zwanzig Schüler zu verhaften, welche ursprünglich nach Topaz aufgebrochen waren.

Alle!

Deirdra und Aiejulis standen neben dem Capitano. »Warum macht sie so etwas? Es sind doch nur die Neun, die sie hasst?«

Der Capitano schien das sogar zu amüsieren. »Sie macht jedem von ihnen den Vorwurf versagt zu haben. Stell dir doch einmal vor, was es für sie bedeutet, dass keiner ihrer Erwählten treu geblieben ist oder versagt hat. Und deshalb dürfen wir jetzt diese Hinrichtungen beobachten.«

»Es sind ja auch nicht alle Familien hier. Scheinbar hat sich die Familie dieses Zwillinges Azgul vor einiger Zeit aus der Stadt verabschiedet. Und bei diesem Mann namens Neves scheint überhaupt niemand zu wissen, ob es diesen Mann jemals gegeben hat.« Gisco trat an seinen Chef heran. »Die Leute fragen sich warum wir überhaupt hier sind. Niemand will die Leute befreien.«

»Jetzt noch nicht.« Der Capitano wies auf die aufmarschierten Henkersknechte. »Aber sie werden das hier nicht vergessen. Und da ist es gut, wenn sie wissen dass wir hier sind.«

Er hatte sich nicht geirrt, die Weisungen der Stadtherrin wurden genau ausgeführt.

Männer wurden geköpft.

Frauen erdrosselt.

Kinder wurden an den Beinen gepackt, und gegen eine Mauer geschleudert, welche von den Söldnern freigehalten worden war.

Es dauerte lange.

Eine Battagiya lud die Leichen auf Karren, sie fuhren sie irgendwo in den Dschungel.

Für den Capitano war klar, dass die Schüler, welche sich irgendwo auf dem Weg nach Wu-Shalin befanden, von nun an ein Ziel hatten.

Syldra-Nar zu vernichten.

Und ihr erster Gegner würde die Garda sein.

Kein schöner Gedanke.

Die Nachricht

Es war an einem der wenigen Ruheplätze in der Ebene zwischen Wu-Shalin und Greenland. Der Bote eines Handelshauses aus Aleija-Kish war an der Gruppe vorbeigekommen und hatte von den Ereignissen berichtet.

Jeder der Schüler reagierte anders. Jeder hatte natürlich angenommen, dass die Stadtherrin irgendwie reagieren würde, aber diese Nachricht übertraf alle Spekulationen und zunächst schien sie ihren Verstand nicht zu erreichen.

Dann begannen einige zu heulen oder zu schreien.

Neves war noch der Ruhigste in der Gruppe. Er setzte sehr auf die Bande. *Wenn sie trotzdem diese Mistkerle erwischt hat, wird sich Syldra-Nar noch mehr ärgern, weil es mir gelungen ist sich in die Gruppe zu schmuggeln.*

»Warum hat sie auch die anderen Familien bestraft, sie waren doch schon tot?« Einer der anderen Schüler – Diviz – kämpfte mit den Tränen. Auch er schien eher am Schicksal der unschuldigen Familien interessiert zu sein, als an dem seiner eigenen Familie.

Aber niemand konnte schließlich an sich halten, jeder suchte sich eine Ecke, und irgendwie schien Numya, die kleine Dienerin, zu empfinden was sie alle dachten. Zu jedem einzelnen ging sie hin, sagte nichts, legte nur einen Arm auf die Schulter des Trauernden.

Deja war am weitesten weggegangen. Ihm erschien

es als ein Verrat gegenüber seinen Kameraden, dass er scheinbar weniger Gefühle für den Tod seiner Liebsten empfand. *Auch wenn er es versuchte, er konnte sich nicht einmal richtig an ihre Gesichter erinnern. Sie waren für einen Menschen gestorben, den sie verachtet hatten, und der jetzt keine Trauer empfand.*

»Warum hast du Angst?« Numyas Stimme riss ihn aus seinen Gedanken. Er war entschlossen ihr auf seine Art zu antworten. »Jemand der keine Angst hat wird sie niemals besiegen können.« Er wusste nicht wie diese Sätze auf die junge Frau wirkten. *Immerhin war sie Neves Geschöpf. Er durfte sich nicht die Schwäche leisten sie als eine eigene Persönlichkeit einzuschätzen.*

Aber sie schien Gedanken lesen zu können – eine Eigenschaft, die bei Frauen besonders ausgeprägt ist – und lächelte. »Wann werde ich euch jemals überzeugen können, dass ich die Königin bin und Neves mein treuer Untertan ist?« Sagte es, und ging zu den anderen Trauernden.

Sie hatte es wieder einmal geschafft ihn wie einen Idioten dastehen zu lassen. Umgekehrt, warum war ihm eigentlich noch nicht aufgefallen, dass sie so einen hübschen Hintern hatte.

Der Karren

Irgendwann auf ihrem Ritt wurde selbst dem dümmsten der Schüler klar, dass ihre Begleiterin völlig erschöpft war. Sie konnte sich kaum hinter Burro halten, und so standen sie schließlich vor der Frage, wie es weitergehen sollte.

Er war es schließlich der große Riese, den manche für ausgesprochen dumm hielten, welcher sie alle zusammenrief. »Wenn wir lebend mit ihr Wu-Shalin erreichen wollen muss uns etwas einfallen.« Er schien sich sehr genau seine Worte überlegt zu haben, was seine Kameraden deutlich überraschte. »Entweder machen wir eine längere Pause, oder wir sorgen für einen Wagen.«

Natürlich hielt das jeder außer ihm für eine ziemlich dumme Idee, aber allen war klar, dass diese Frau ihr einziger Zusammenhalt war. *Wir müssen sie zur Königin machen, nur so können wir Syltra-Nar schlagen*, war Neves logischer Gedanke. Also beschloss man einen Ruhetag einzulegen.

Es führen nicht viele Wege durch die Lowlands, und so war es kein Wunder, als eine Gruppe von Kaufleuten auftauchte. Offensichtlich waren sie auf dem Weg nach Topaz, und irgendwie hatte die Gruppe nicht unbedingt den Wunsch mit diesen Männern zu plaudern.

Doch was ihre Aufmerksamkeit erweckte war ein

gewaltiger Karren.

Von allen Seiten abgesichert war er wohl das Vorratslager eines der Händler, gezogen von zwei Ochsen. Manche mochten über den seltsamen Anblick spotten, doch der Besitzer glaubte sich im Recht. »Wenn ihr solange wie ich durch die Yddia zieht, werdet ihr erfahren, dass es sicherer ist, solche Sachen zu besitzen.«

Deja übernahm es, den Mann auszufragen, und sehr bald wurde eine Skizze herübergereicht. Aber den Männern war klar, dass sie damit nicht weiterkommen konnten. Also boten sie schließlich den größten Teil ihrer Ersparnisse und die Pferde im Tausch. Der Kaufmann behauptete zwar es würde ihn in den Ruin treiben, aber er nahm alles.

Numya quengelte zwar, dass der Karren eher einem Käfig glich, noch dazu wo die verbliebene Ausrüstung ihrer „Beschützer“ darin verschwand, aber irgendwann war dieses merkwürdige Gefährt bereit, und die Herrscherin und ihre acht Untertanen machten sich auf dem Weg - die meisten allerdings zu Fuß.

Neven und Deja jedoch war klar, dass dieses Fahrzeug mehr war als ein simpler Holzkasten.

Er war ein Symbol.

Aber es war Diniz, welcher plötzlich wissen wollte, welches Wappen die junge Herrscherin sich eigentlich zulegen wollte. Und binnen Momenten begann eine herzhafte Diskussion, welche die Schüler sehr lange beschäftigen sollte. Dabei vergaßen sie vollkommen, dass die Händler ja nur aus einer Stadt kommen konnten, und sie niemand scheinbar gefragt hatte was sie mit der jungen Frau anstellen wollten.

Und tatsächlich war unterdessen einer der Kaufleute bereits mit einer anderen Aufgabe beschäftigt.

Er würde Nigra berichten, wie sie auf die kleine Gruppe gestoßen waren. Und dass diese jetzt mit einem Karren durch das Land zogen.

Einem Gefährt, welches man schnell einholen konnte.

Ein Rat von Händlern

Irgendwo auf Magira, aber nicht in der Yddia

Wo diese Unterredung stattfand verbietet die Chronisten-Pflicht.

Für die Tatsache, wie es gelang, eine so wichtige Gruppe innerhalb kürzester Zeit zusammen zu bekommen, gilt das Gleiche.

Nur zwei Tatsachen können sicher bestätigt werden.

Alle Personen, welche einen hellen gemütlichen Saal betraten, waren Händler.

Und alle trugen den Namen Pordos.

Sie waren gewiss keine riesigen Handelsmagnaten, doch im Gegensatz zu vielen ihrer „Kollegen“ betrachteten sich alle noch als Mitglieder einer Familie. Sie heirateten untereinander, betrieben ihre Handelsrouten gemeinsam und waren ansonsten auch zur Gemeinsamkeit verpflichtet.

An diesem Tag ging es um ein Problem, welches alle Mitglieder der Pordos-Sippe erregte.

Jemand hatte angeordnet eines ihrer Mitglieder umzubringen.

Und selbst wenn diese betreffende Person dem Anschlag entkommen war blieb eine Feindschaft mit Syldra-Nar, Stadtherrin von Aleija-Kish in Wu-Shalin.

Irgendwie musste man sie dafür bestrafen oder ihr zumindest die Möglichkeit nehmen, weiter gegen die Familie vorzugehen.

Keiner der Männer unter- oder überschätzte die Möglichkeiten über welche die Familie Pordos verfügte.

Man könnte eine Söldnertruppe aufstellen, kam ein Vorschlag. Aber dagegen sprachen einige gute Gründe. Zum einen wäre die einzige in der Nähe vorhandene Söldnertruppe die Ewige Armee, zu welcher die Familie ausgezeichnete Geschäftsbeziehungen unterhielt. Im Falle eines möglichen Rückschlages würde dies zu erheblichen Komplikationen führen. Dazu waren erhebliche Kosten zu entrichten, und eine solche Transaktion machte die Pordos zu einer politischen Kraft, eine Unmöglichkeit für die Familie, die sich strengster politischer Neutralität verpflichtet fühlte.

Zum anderen war die Idee das Anwerben eines Mörders in Betracht zu ziehen auch eine interessante Möglichkeit. Aber den Männern war durchaus bekannt, dass die grünhäutige Leibgarde der Stadtherrin nicht zu unterschätzen war. Würde außerdem diese Tatsache in Händlerkreisen bekannt werden, wären sie auch nicht besser, als eine gewisse Ansammlung von seefahrenden Sippen. (Hier hat niemand Frysen gesagt! Wer soll hier Frysen gesagt haben?)

Also musste eine alternative Möglichkeit gefunden werden.

Man musste jemand finden, der für einen die Drecksarbeit erledigte.

Jemand, der Syldra-Nar genauso hasste wie sie.

Eine Person oder Gruppe, die man unterstützen konnte ohne aufzufallen.

Die Pordos, welche regelmäßig über die Ereignisse in der Yddia informiert waren, begannen zu lächeln, denn es gab jemand, die ihnen sofort einfiel.

Es war eine ganz bestimmte Gruppe.

Und es gab dafür sicher auch einen Pordos.



Ein neuer Pordos

Neu-Westurgoi, Land der Belytren auf der Yddia

Der Händler Pordos war ein angesehener Mann am Meer der Sirenen. Sowohl Wali als auch Azcapuzulcos betrachteten ihn als einen ehrlichen Händler, der manchmal sogar mit einer sehr geringen Gewinnspanne arbeitete. (Was dem Gerücht das es sich bei den Pordos um eine Sippe von seekranken Frysen handelte mehr als deutlich widersprach).

So war es auch vielen erstaunt vorgekommen, dass er einen „Neffen“ ins Geschäft aufgenommen hatte. Was Außenstehende jedoch nicht wussten blieb die Tatsache, dass in dem Geflecht von Verwandtschaftsbeziehungen innerhalb der Pordos die Bezeichnung Neffe einfach nur einen entfernten Verwandten anzeigte, der seine ersten Aufgaben innerhalb des Clans zu erfüllen hatte..

Eines Morgens bekam der ältere Pordos eine Nachricht, welche ihn überraschte. Nicht weil sie eine Erhebung in den Händlerang für seinen Neffen bedeutete - schon öfters hatte er in der geheimen

Korrespondenz innerhalb der Sippenmitglieder sein Loblied gesungen. Nein, es war die Aussicht, dass ausgerechnet „sein Schüler“ eine Aufnahme in den Händlerrang, in Verbindung mit einer gleichermaßen gefährlichen wie interessanten Aufgabe, erringen würde. Es zeigte wohl, dass man seine eigenen Fähigkeiten als Lehrer nicht gering schätzte.

Der Familienrat hatte entschieden, und so galt es keine Zeit zu verlieren. Deshalb rief er seinen Neffen sofort in sein winziges Arbeitszimmer. Dieser erschien etwas verblüfft, war er doch gerade dabei gewesen ein schon lange vorbereitetes Geschäft mit einem Dorfvorsteher der Azcapazulcos abzuschließen, welches einen großen Profit versprach.

»Ist irgendetwas passiert, Onkel Louvos.« Nur im vertrauten Gespräch verwandten die Pordos auch Vornamen, ansonsten waren sie dazu zu vorsichtig. Ein eigener Name gab ihnen etwas Verletzliches, nur der Name Pordos schützte.

»Du hast eine neue Aufgabe bekommen. Der Familienrat hat beschlossen dich auf einen besonderen Posten zu setzen, auf der anderen Seite des Binnenmeeres.«

»In Greenland?« Dem jungen Mann schien die ernste Miene seines Onkels vollständig zu überraschen, denn das Empire of Enigma war wirtschaftlich gesehen eines der interessantesten Gebiete der ganzen Yddia. Gleichzeitig nannte sich der junge Mann in seinen Gedanken einen Narren, da bereits drei Pordos dort ihren Geschäften nachgingen.

»In einem Gebiet neben Greenland.« In kurzen Worten umriss der ältere Verwandte die Ereignisse in Topaz, und ihre Folgen auf Wu-Shalin. »Sonst ist es immer üblich, dass immer schon ein Volk oder Reich seinen Platz in Magira gefunden hat, aber diesmal will die Familie etwas Anderes. Du wirst sogar Gold von uns bekommen.« Allein schon diese Ankündigung war erstaunlich, denn ansonsten pflegte die Familie Neugründungen durch das Geld des neuen Pordos zu finanzieren, und der junge Mann war trotz aller Leistungen noch nicht in der Lage gewesen ein größeres Vermögen anzulegen.

Aber die merkantilen Überlegungen wichen bald einem Gefühl des Abenteuers, was für einen Händler eigentlich ungewöhnlich war. Ablehnen kam für ihn natürlich nicht in Frage. Dazu war die Idee bei der Gründung eines neuen Königreiches dabei zu sein einfach zu interessant. Und schon jetzt der kühle Verstand, welcher den meisten Pordos zu eigen war: »Es wird sehr vieles über Greenland laufen. Darf ich auf die Unterstützung der dortigen Verwandten hoffen.«

»Du darfst, allerdings wollen wir natürlich auch, dass du irgendwann einmal Gewinn machst. Sei also vorsichtig. Wenn die Sache schief gehen sollte, mache alles zu Gold, und komm wieder hierher. Ich lebe schließlich nicht ewig, und keiner kann die Azcapazulcos so ausnehmen wie du.«

Der junge Mann dankte mit einer warmherzigen Umarmung. Aber er würde nicht zurückkehren.

Ihm war klar das er dort auf dem anderen Ufer seine Bestimmung finden würde.

Und die Frau, welche die Freiheit besessen hatte die Familie Pordos herauszufordern? Ihr Schicksal würde sich auch durch sein kaufmännisches Geschick entscheiden.

Dann fiel ihm jedoch ein, was sein Onkel über die Stärken dieser Frau gesagt hatte. Neben einem Heer von Spionen, gegen das er vermutlich allein stehen würde, gab es eine Leibwache von Orks, und eine Söldnertruppe von einem gewissen Ruf, welcher nicht der Beste war.

Vielleicht war er doch zu optimistisch.



Der Kampf um den Karren

Aleija-Kish, im Palast der Syltra-Nar

Ein großer Vorteil von Nigras Händler-Spionen blieb die Tatsache, dass sie vergleichsweise billig waren und aufgrund ihrer Mobilität Informationen von vielerlei Orten brachten.

Der Nachteil jedoch bestand in der Tatsache ihrer

Inaktivität, niemals würden sie die Waffen gegen Feinde der Dame Syl dra-Nar erheben. (Dafür wurden sie einfach zu schlecht bezahlt.)

Somit war das Problem der Schüler immer noch nicht gelöst, und der Oberspion nicht in der allerbesten Laune, als er den Schwarzen Saal betrat. Ihn umschlich hier manchmal ein ungeklärtes Gefühl der Unsicherheit. Denn selbst er wusste eigentlich nicht was sich hinter diesem Symbol der Macht verbarg. Die Räume waren zwar irgendwann gebaut worden, aber Nigra selbst hatte die Hinrichtung der Handwerker und Künstler geleitet, die daran beteiligt gewesen waren. *Die Stadtherrin persönlich hatte ihnen die Zungen gelähmt und ihrer aller Hinrichtung beobachtet.*

Aber solche Gedanken – sage er sich selbst - sollten ihn vermutlich nur ablenken. Er fürchtete die Laune der hohen Herrin.

Diese sah auf ihrer Karte der Yddia nach einem bestimmten Punkt, der irgendwo auf den Ebenen zwischen Wu-Shalin und Greenland lag. »Wo sind sie?«

Nigra machte eine Art kreisende Bewegung über der Karte. »Wenn sie sich genauso schnell bewegen wie bisher, haben sie vor kurzem diese Gegend verlassen, und nähern sich Wu-Shalin auf einer Route mirlich der Hauptstraße zwischen Aleija-Kish und Greenland. Sie haben sich einen merkwürdigen Karren zugelegt, in dem sie das Mädchen transportieren, welche sie ihre Königin nennen.«

»Einen Karren?« Zu Nigras Erstaunen schien dies Syl dra-Nar zu missfallen. »Sie haben nur zwei Möglichkeiten. Entweder versuchen sie immer noch sich mit einem meiner Nachbarn zu verbünden, um von denen Hilfe zu bekommen. Oder sie versuchen tatsächlich ihr kleines Reich irgendwo allein zu errichten.« Sie kam zu einem Entschluss. »Wir werden einen Trupp aussenden. Wenn es ihnen einmal gelingt einen Ort zu finden könnte die Sache schwieriger werden.«

»Ich werde sofort den Capitano informieren...« Nigra wollte zur Tür, aber eine Handbewegung der Herrin stoppte ihn. »Ich will keine Söldner bei dieser Sache dabei haben.« Ihr Blick ging zu der Grünhaut der bislang teilnahmslos der Unterredung gefolgt war. »Schick zwanzig Mann los, ich will keinen Überlebenden haben. Hast du mich verstanden?«

Der Ork nickte düster. Natürlich war weder ihm noch Nigra klar warum man ausgerechnet seine Leute ausgewählt hatte. Es würde ein langer Ritt werden, und Orks waren naturgemäß schlechte Reiter.

Woher sollte er überhaupt zwanzig Pferde besorgen, die jeweils einen Ork tragen konnten?

Aber da kam dem Kommandanten schon eine Idee.

Der Capitano betrachtete die Grünhäute und hätte vor Wut fast in einen der gewaltigen Sättel gebissen, welche die Garda ebenfalls diesen Reitern zur Verfügung stellen musste. *Was für einen Vertrag hatte er da unterzeichnet?*

Und dann war da noch die Qualle, der Haushofmeister. Dieser fette Widerling nahm sich scheinbar jedes Pferd einzeln vor, und betrachtete es. Zwar lehnte er keines ab, aber er schien auch der ganzen Situation zu misstrauen. *Dabei verstand er von Pferden gewiss genauso viel wie von Weibern oder gutem Essen.*

Aber da war er nicht allein. Allein schon die Tatsache, dass die Stadtherrin ihre eigenen Leibwächter lossandte machte die Sache nicht sehr angenehm. Dazu kam, dass nicht der Kommandant der Leibgarde als Anführer des Reitertrupps auftrat, sondern einer seiner Unterführer. *Da war einiges faul.*

Auf ein Zeichen des Anführers bestiegen nun die Grünhäute die gewaltigen Rösser und machten sich auf den Ritt. Die Schreie, mit denen sie die Pferde antrieben, klangen nicht sehr freundlich, aber die Tross-Pferde waren scheinbar Schlimmeres gewöhnt.

Kaum waren sie verschwunden trat plötzlich die Qualle neben den Söldnerführer. »Ihr solltet jemand hinterher schicken welcher die Rösser zurückholt.«

»Aber es sind nur acht Mann, und ein Frau? Was soll da schief gehen?« *Oder wusste dieses Miststück mehr als die Stadtherrin? Manchmal wurde man aus seiner grünlichen Visage nicht schlau, sie war schlaff und undurchsichtig.*

Das grünliche Gesicht verzog sich. »Es war nur ein guter Rat, Capitano.« Dann drehte die Qualle ihren unförmigen Charakter in Richtung Palast und watschelte davon.

Ein guter Rat von diesem Wesen konnte alles bedeuten, aber wenig Gutes. Der Capitano übersah den Trupp der Umstehenden und winkte dann einen Truppführer namens Vico heran. »Hol deine Leute zusammen, und folge ihnen.«

Vico schien mit allem gerechnet zu haben, aber nicht das sich jemand offen gegen die Befehle Syl dra-Nars stellte. »Sollen wir die Sache erledigen, wenn es die Grünhäute nicht schaffen?«

So verrückt war der Capitano nicht. »Nein, und wenn es Überlebende geben sollte bringt sie sicher zurück.«

Wenn es welche gibt?

Seit sie die Grenze nach Wu-Shalin überschritten hatten, war den ehemaligen Schülern klar geworden

das die Gefahr von nun an größer werden würde. Zwar war schon seit Tagen keine auffällige Person mehr zu sehen gewesen, doch ihnen erschien es, als wäre ihnen auf dem Weg ein Fehler unterlaufen.

Nur ahnte niemand wie dieser aussah.

Eines Tages schließlich sahen sie zwei Staubwolken aus Nor. Nicht sehr groß, aber der Lage nach würden sie binnen kürzester Zeit den Weg der Gruppe kreuzen.

»Was sind das für Gruppen? Warum reiten sie nicht zusammen?« Die „Königin“ erwies sich immer als neugierig. Dann sah sie sich um. Obwohl die Wälder schon in Sichtweite waren, erschien es ihr klar, dass sie diese nicht erreichen würden, bevor die Verfolger aufgeschlossen hätten.

Und noch dazu, wo bald zu sehen war, wer ihre Verfolger waren, was wiederum Entsetzen auslöste.

»Orks? Wie kann sie Orks auf uns hetzen?« Neves war mehr als die Anderen überrascht. *Sie setzt ihre eigenen Leibwächter ein, anstelle der Garda. Sind wir ihr so wichtig?*

»Zwanzig Mann, und wir sind acht.« Burro brachte sie wieder auf den Boden der Tatsache zurück.

In einiger Entfernung stoppten die Orks ihre Rösser und stellten sie zusammen. Niemand machte sie fest, denn es war anzunehmen, dass die Tiere ihre grünen Herren so sehr fürchteten, dass keines von ihnen an Flucht dachte.

Neves ging zu Numya, er schien völlig ruhig. »Geht in den Karren«, verkündete er.

»Aber...« Das Wort kam noch über die Lippen der jungen Frau. Sie sah in die Augen der Männer, und zog es vor zu schweigen.

Deja sah kurz herum, bevor er eines der Schwerter nahm. »Gehen wir«, meinte er nur. Dann begann er zu rennen.

Keiner der Männer schien in diesem Moment zu begreifen, dass dies vermutlich die größte Art von Wahnsinn war, die ihnen je untergekommen war.

Aber alle rannten plötzlich ihrem Kameraden hinterher.

Mit jedem Schritt wurden sie schneller.

Die Orks sahen sie herankommen. Dann hoben sie ihre Waffen, und stoben aufeinander zu.

In sicherer Entfernung konnte Vico die beiden Gruppen beobachten. *Er hätte kein Goldstück auf die Flüchtlinge gesetzt.*

Und dann war alles anders.

Er glaubte nicht was er sah.

Oder sollte es doch ein Wunder sein?

Numya hörte im Karren manches, aber aus Furcht versuchte sie nicht einmal die kleinen Fenster zu

öffnen. Erst als es von einem Augenblick auf den anderen still war überkam sie die Angst. *Was würden die schrecklichen Grünhäute mit ihr anstellen?*



Plötzlich vernahm sie eine ihr bekannte Stimme. Sie gehörte Neves der sie aufforderte, den Kasten zu öffnen. *War das ein Trick?* Vorsichtig schaute sie heraus, und erlebte eine Überraschung.

Vor ihr standen die acht Männer.

Keiner von ihnen war groß verletzt.

Als die Königin herauskletterte konnte sie in geringer Entfernung einige Körper erkennen. *Orks!*

»Wie habt ihr die Orks besiegt?« kam die neugierige Frage.

»Fragt nicht, ihr werdet es nicht glauben«, kam es aus Dejas Richtung. »Wir sollten trotzdem abrücken.« Und trotz aller Erschöpfung machten sich die Männer daran die Waffen der toten Orks auf den Karren zu legen.

Vico und seine Leute hatten unterdessen genug gesehen, der Truppführer gab das Zeichen zum Aufbruch nach Aleija-Kish.

Er wusste dass man ihm dort nicht glauben würde.

Zwei Beobachtungen

Palast der Syl dra-Nar, Aleija-Kish

Noch nie hatte der Ork eine solche Angst empfunden, wenn er sich bei der unheimlichen Herrin melden musste. Niemals zuvor war er auch ein Überbringer so schlechter Nachrichten gewesen.

Diesmal schien ihm das Unglück vorauszueilen, denn als er den Schwarzen Saal betrat sah er nur die Gestalt der Herrin und Nigra. Gleichzeitig gab ihm dies auch ein Gefühl von Sicherheit, denn die Anwesenheit des Haushofmeisters hätte Verleumdung und die des Capitano eine sichere Hinrichtung bedeutet.

Aber die Frau auf dem Thron konnte diese Hoffnung schnell nehmen. »Du hast verloren?« *Sie sprach nicht von den Verlusten, ihn machte sie verantwortlich.*

»Ja, Herrin.«

»Wie viel Leute sind gefallen?«

»Vierzehn.«

Der Blick der Herrin wurde misstrauischer. Sie sah noch einmal zu der Grünhaut hin. »Vierzehn von deinen Leuten sind tot, und wie viele von den Schülern haben überlebt?«

»Alle!« Die Grünhaut stieß die Worte geradezu ängstlich aus.

»Und wie ist das passiert?«

Der Ork schüttelte nur den Kopf. »Die Überlebenden wissen es nicht, sie sahen die Schüler heranstürmen, und schon ist es geschehen. Irgendetwas hat ihren Geist vernebelt.«

Die Herrin schien ihre Wut im Griff zu haben. »Jemand hat euch beobachtet, wir wollen doch einmal hören was sie ihrem Anführer berichtet haben.« Sie klatschte in die Hände.

Einen Moment später wurden die Türen wieder geöffnet und der Capitano trat ein. Man konnte ihm ansehen, dass er sich in einer ähnlicher Stimmung wie der Ork befand.

»Dass deine Leute den Orks gefolgt sind, sollte eigentlich mein Missfallen erregen, aber du wirst mir gewiss sagen können, es war Zufall, dass deine Leute den Kampf beobachtet haben.«

»Wenn sie etwas gesehen hätten, Herrin!«

»Wollt ihr damit sagen eure Leute haben auch nichts gesehen?«

»Sie haben nichts gesehen. Die Flüchtlinge begannen plötzlich zu rennen, und das Nächste, an was sich mein Unterführer erinnern kann, war die Tatsache, dass ein Haufen toter Orks herumlag.«

»Genug.« Der Schrei der Stadtherrin ließ die drei Männer zusammenzucken. Er fuhr zur Decke und so herunter, das er zu mindestens die beiden Menschen beinahe zum Umfallen brachte. Syl dra-Nar schien plötzlich zu wachsen. »Capitano, ihr werdet eine besondere Gruppe eurer Leute aufstellen, sie sollen die Flüchtlinge finden, und mir dann Bericht erstatten.«

Der Söldnerführer nickte nur. Ihm war klar, dass sich hier etwas anbahnte. *Natürlich würden die acht Männer und die Frau das nicht überleben, aber es würde ohne Kampf geschehen.*

Syl dra-Nar hatte Schlimmeres mit ihnen vor.

Fortsetzung folgt

Die Einzelgeschichten

Hinrichtungen

Uwe Gehrke
Hannover, Juli 2011

Die Nachricht

Uwe Gehrke
Hannover, Juli 2011

Der Karren

Uwe Gehrke
Hannover, März 2011/Juli 2011

Ein Rat von Händlern

Uwe Gehrke
Hannover, Juli 2011

Ein neuer Pordos

Uwe Gehrke
Hannover, Juli 2011

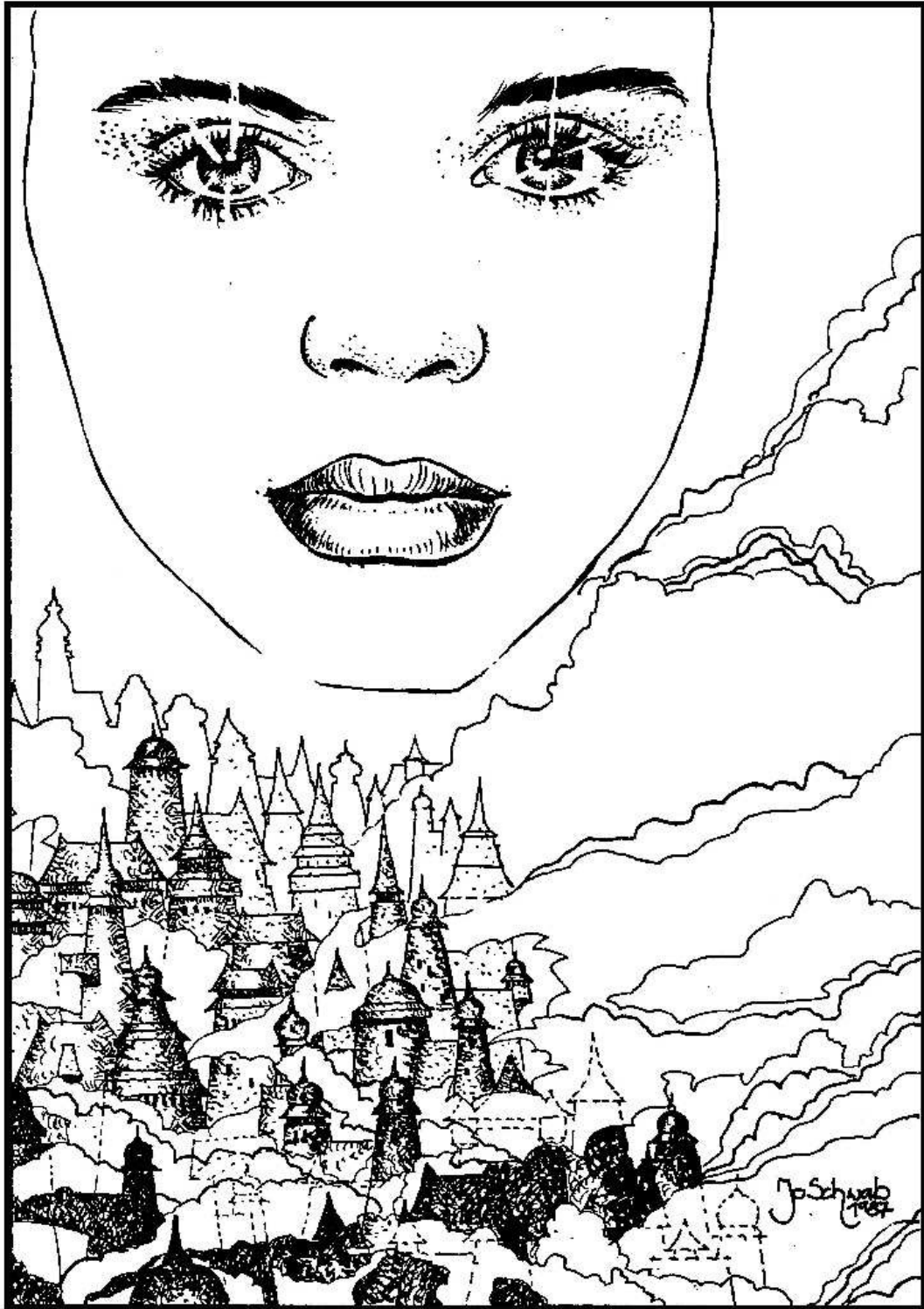
Der Kampf um den Karren

Uwe Gehrke
?/Hannover Oktober 2011

Zwei Beobachtungen

Uwe Gehrke
Hannover, Oktober 2011

Templum Scriptum



siebzehn



Hallo Fellows!

Auch dieses Mal steht das **Templum Scriptum** im Zeichen des Krieges, der stattfinden wird oder auch nicht. Wenn ihr diese Zeilen lest, wird der Runenwurf beim Winterthing der Wali 2011 bereits Vergangenheit sein. Fällt der Wurf dieses Jahr aber so aus wie in meisten Jahren („Es wird Krieg geben“!), sieht es düster aus für die Zukunft der Templerschaft auf MAGIRA.

Leider konnte ich für das vorliegende FOLLOW nur einen Teil der geplanten Texte verwirklichen, jene, die schlaglichtartig einen Blick auf die aktuelle Thematik werfen sollen. Die Aufarbeitung alter Exposés, um diverse Hintergrundgeschichten und clanübergreifende Stories aus der Anfangszeit der Templerschaft aufs Papier zu bringen, scheiterte an wiederholten Computerabstürzen und Gesundheitsproblemen. Zum Fest 2012 wird aber hoffentlich der nächste Band der Substanzenzy (Yddia 2.02) im Druck sein, in dem diese Geschichten enthalten sein werden.

Wenn ich mir eines wünsche für die Zukunft, dann, dass sich die Götter und Feldherren und jeder andere Fellow genauso endlich die in den neuen Gesetzen verankerte Absichtserklärung zu Herzen nehmen, die Ebene MAGIRA klarer von der Real-Ebene FOLLOW und dem EWS zu trennen! Auf der einen Seite wird jahrelang darüber gestritten, ob das Fest des Friedens überhaupt auf MAGIRA existiere und stattfinde, obwohl es viele Feste der Fantasie gegeben hat, deren Enzy-Plot an einem magiranischen Ort spielte und Auswirkungen auf Enzycharaktere hatte, so auch in diesem Jahr.

Auf der anderen Seite lese ich dann im FOLLOW 412, Seite 29, die Verkündung des Götterboten auf dem Rat der Feldherren 2010 auf Burg Kreuzen, und muss mit den Zähnen knirschen:

„Wir, die Götter Magiras, haben Kenntnis gewonnen, dass die Templerschaft von Ankhör wieder in den Sumpf der Substanz von Mhjin zurückgeflossen ist, und tun dies hiermit den Magiranern kund.“

So, so. „Die Götter“ tun „den Magiranern kund“, dass die Templerschaft zur Substanz gehört. Sie tun es nicht den *Fellows* kund, dass die Templerschaft jetzt eine Kulturerweiterung des Clans Spinne ist. Danke, liebe Götter, danke.

Ich wiederhole mich ungern, da ich schon in meinem Vorwort in FOLLOW 409 zu diesem Thema geschrieben hat. Aber ich sage es solange, bis es auch der Letzte verstanden hat:

Templerschaft von Ankhör als Simulationsgruppe in FOLLOW = Substanz (ehem. Gargylenwappen)

Templerschaft von Ankhör auf MAGIRA =/= Substanz von Mhjin.

Auf MAGIRA wäre die normale Reaktion der meisten Magiraner auf den „Götterspruch“ ein verwirrtes, „Was ist die Substanz von Mhjin?“ Abgesehen davon, dass nach den neuen Gesetzen „die Götter“ auf MAGIRA doch gar nicht mehr greifbar existieren, und schon gar nicht mit dem Megaphon Verkündigungen verteilen.

Auf der realweltlichen Ebene gibt es Simulationsgruppen, auch Clans genannt. Auf MAGIRA gibt es nur „Kulturen“, die manchmal nicht mal ein Volk sind, sondern eine Magiergilde, eine Geheimgesellschaft, oder einen religiöser Kult dar-



stellen. Ja, die Ergebnisse des EWS mögen Auswirkungen auf MAGIRA haben, aber die Platten stehen nun mal in der echten Welt, sorry Leute. Nur weil auf der Platte alle Armeen brav anzeigen müssen, zu welchem Clan sie gehören, heißt das nicht, dass auf MAGIRA jede Armee ihre Flagge vor sich her trägt... oder wir führen die Idee von „Geheimgesellschaften“ ad absurdum.

Wappen (FOLLOW) ist nicht gleich Wappen (MAGIRA). Es ist ein Überbleibsel aus der Gründungszeit FOLLOWS, dass man zwischen beiden Ebenen nicht klar getrennt hat. Aber auf MAGIRA kann eine Enzyfigur ein beliebiges, persönliche Wappen führen, genauso, wie die Stämme der Wali oder die Gilden des Erdvolkes jeweils ihre eigenen Wappen besitzen.

Ich gebe zu, es wäre sicherlich (vor allem nach dem fünften Bier) weniger verwirrend für die versammelten Feldherren gewesen, wenn man 2010 bei der plötzlichen Clanfusion der Substanz *Spinne* mit Substanz *Gargyle* das Gargylenwappen erhalten und das Spinnenwappen follow-technisch zur Ruhe gesetzt hätte. Immerhin hatte die Spinne (als Clan) auf der Platte kein Reich und keine Armeen mehr und hat die Felder und die Pöppel der Templerschaft (Clan Gargyle) übernommen. Was bedeutet, dass auf der Platte die Pöppel zwar neuerdings unter dem Wappen der Spinne durch die Gegend geschoben werden, trotzdem haben die Truppen der Templerschaft auf MAGIRA nicht plötzlich ein Spinnenwappen auf ihre Fahnen gemalt, sondern tragen weiterhin eine Gargyle. Ganz zu schweigen davon, dass die Templertruppen auf der Randwelt lange gar keine Kommunikation mit Ankhör hatten.

Aber langer Rede kurzer Sinn, da Peter Emmerich als Lord der Spinne derzeit auch der letzte aktive Substanzlord ist, und ich selbst zum Zeitpunkt der Clanfusion keine Regentin der Gargyle war, ist nun mal das Spinnenwappen geblieben, und diese Entscheidung verstehe ich voll und ganz.

Trotzdem scheinen diese Zusammenhänge den meisten Fellows immer noch nicht klar zu sein, denn gerade neulich muss ich in einem EWS-Berichte, der als magiranischer Kriegsbericht des Enzycharakters Sagar an den Kirator Eadgil geschrieben ist, lesen: *„Allerdings gibt es zu vermelden, dass die verschiedensten Völker unserer Inselgruppe Truppen abziehen. (...) **ebenso wie die Substanz der Spinne** Schiffe [aus der Randwelt] abgezogen hat (...).“* (FOLLOW 412, in: An die Reiter des Phönix, S. 243)

seufz

Christina Schwanitz - Braunschweig, den 03. 12. 2011

IMPRESSUM:

Das TEMPLUM SCRIPTUM (als Teil des SUMPFGEBLUBBER) ist das externe Forum der TEMPLERSCHAFT VON ANKHÖR (innerhalb der SUBSTANZ VON MHJIN). Es wird herausgegeben durch (auch verantwortlich in Sachen des Presse-rechts) Peter Emmerich, Wittmoosstr. 8, 78465 Konstanz, Tel.: 07533.1087 eMail: siehe Kontaktformular unter <http://substanz.markt-kn.de>

Der V.i.S.d.P. als Herausgeber des TEMPLUM SCRIPTUM haftet gegenüber dem Fantasy Club e.V. Darmstadt, dass alle Beiträge/Bilder etc. keine Rechte Dritter verletzen. Redaktion dieser Ausgabe: Christina Schwanitz, Braunschweig

Das Copyright aller Beiträge und Illustrationen verbleibt bei den Autoren/den Zeichnern. Illustrationen von Josef Schwab (Titelbild), Bernard Stoessel (Seite 8) und Klaus Pelz (Seite 16)



Von den Reichtümern der Weslichen Welt und ihrer Probleme: Wie der Krieg den Reichtum zerstört

*Geographische Barrieren ~ Metallarmut ~ Holzarmut ~ Salzangel ~ Erfindungsreichtum
des Menschen und seine Grenzen ~ Fortschritt behindert durch Geschöpfe magischer
Natur ~ Von der Bedeutung der magischen Künste ~ Wenn der Krieg das Handwerk frisst
~ Empfehlungen an die Tempelerschaft*

Von Septimius Vesalius Lucanus, gegeben an die Bibliothek von Ankhor im Jahre 36 ndF

Einleitung für den geneigten Leser

Die Wesliche Welt, auch Yddia genannt, ist ein Kontinent, der reich an Bodenschätzen und Rohstoffen ist. Die meisten Böden sind fruchtbar, das im Zentrum gelegene Meer der Sirenen erleichtert den Handel der um das Binnenmeer liegenden Länder. Kennt man die Yddia nur von Landkarten, erscheint der Kontinent auf den ersten Blick wie ein Land unbegrenzter Möglichkeiten. Aber dieser erste Eindruck täuscht.

Tückische Strömungen in der Farers Passage und um die Inseln der Wirbel, sowie die Nebel um die Sireneninsel, machen weite Teile des Binnenmeeres gefährlich bis unpassierbar. Seit dem Götterwinter bedecken im Nebelland und Frostland noch immer Eis und Schnee weite Teile der Tundra, und im Sommer verwandeln sich die frostgebrochenen Böden im Nor in sumpfige Ebenen. Im Est und vor allem im Wes erstrecken sich hohe Gebirgsketten und weite Hochlande wie Barrieren von Nor nach Süd, durch die die Küstensteifen von den inneren Ländern getrennt sind, und die das Wüstenhochland von Gyal-Sham von der Außenwelt abschneiden. Reisende sind auf Gebirgspässe angewiesen.

Metallarmut

Zu den geographischen Hindernissen gesellen sich magische Probleme: Der *Metallfressereffekt*, der von der *Sireneninsel Šarqasirisith* ausgeht und Eisen und andere unedle Metalle auflöst, führt zu Metallarmut in den Ländern rund um das Binnenmeer. Im Nor, wo Gold, Silber, Eisen, Kupfer, Zinkerz und Zinn vorkommen, auch Schwefel, Kohle und Steinöl, hält der Frost die Böden in eisernem Griff und erschwert den Bergbau.

Holzarmut

Trotz weitläufiger Waldgebiete um das Meer der Sirenen herum herrscht in vielen Teilen der Yddia ein Mangel an Holz. Das mag verwundern, wenn man einen Blick auf die Karten wirft.

Sofort ins Auge fallen die *Blauen Wälder von Wu-Shalin* und daran angrenzende Waldgebiete wie der *Jakewood* und *Ilwood* in Greenland und der *Orman* am Rande der Qunje Esqar.

Der *Forest of Lost Songs* in Greenland.

Die *Insel der Wolkenhohen Bäume* und die *Geisterinsel* (sunabarisches *Huraschar*) im Binnenmeer.

Das Waldland *Ahalcama* in Neu-Westurgoi, dem ehemaligen Reich der Azcapazulcos, vor allem die Halbinsel *Poconchi*, die sich in den Endlosen Ozean hinein erstreckt.

Bei den aufgeführten Gebieten handelt es sich um Laub- und Laubmischwälder. Die im Nor der Alten Welt vorkommenden borealen Nadelwälder sind im Nor der Weslichen Welt nur bruchstückhaft vertreten, da Gebirgsketten die Ausbreitung parallel zur Küste verhindern.

Kennt man aber die geopolitischen und magischen Hintergründe, wird schmerzhaft deut-



lich, mit welchen Problemen der Mensch in der Yddia zu kämpfen hat, um der wilden Natur den Stempel der Zivilisation aufzudrücken.

Die *Blauen Wälder von Wu-Shalin* gelten als verflucht, und niemand außer dem primitiven Waldvolk der Narandi und der Rasse der kriegesischen, fremdartigen Liolin lebt dort. In den Tiefen des Waldes, an den mächtigen Strömen, soll es uralte Städte im Urwald geben. Aber außer Schatzsuchern wagt kaum jemand, nach Aleija-Kish vorzudringen, und es war mir unmöglich, einen Augenzeugen zu finden, der tatsächlich von dort zurück gekehrt ist.

Im *Forest of Lost Songs*, heißt es, herrscht ein Waldgeist.

Der Wald auf der *Insel der Wolkenhohen Bäume* ist undurchdringlich und die Urwaldriesen sind zu groß, als dass man geschlagene Stämme mit normalen Mitteln abtransportieren könnte.

Die *Geisterinsel* gehört zur Domäne der Naturgeister, die jedem Vordringen menschlicher Siedler mit Feindschaft begegnen. Die Insel mit ihrem früheren sunabarischen Handelszentrum, wie auch das Grasland des Tieflandstreifens („das Land zwischen zwei Wässern“), ist fruchtbar und von mildem, warmen Klima geprägt. Aber das von Naturgeistern nach der Finsternis eroberte Gebiet, einschließlich der vorgelagerten tropischen Inseln im Endlosen Ozean, ist heute menschenleer.

Einzig das Waldland und die Halbinsel Pocinchi in Neu-Westurgoi dürften sich als Holzexporteur etablieren können.

Ein Mangel an Holz bedeutet zuallererst Brennstoffmangel. Die Herstellung von Holzkohle, so unerlässlich als Brennstoff zum Schmelzen von Erzen und Schmieden von Metall, verschlingt große Mengen von Holz. Holzkohlemangel zusammen mit Eisenmangel bedeutet, dass Stahl eine Mangelware auf der Yddia bleiben wird.

Glasherstellung ist ebenfalls auf hohe Temperaturen und auf Holzasche als Flussmittel angewiesen, obwohl in Küstenmarschen zuweilen Asche des salzliebenden Quellers verwendet wird. Die Gewinnung von Soda aus Holzasche, vor allem Birken- und Buchenholz, ist der Ausgangspunkt für eine Anzahl weiterer Industrien, neben der schon erwähnten Glasherstellung auch die Gerberei, Färberei, das Bleichen von Stoffen. Die natürlichen Vorkommen in Natronseen in Gybal-Sham sind bei weitem nicht ausreichend, um den Kontinent zu versorgen, und würden den Gybali ein Handelsmonopol gewähren.

Auch das Sieden von Seife und von Salzlauge (siehe unten) benötigt Brennstoff.

Ein Mangel an geradem Bauholz schränkt den Schiffsbau ein, und damit den Handel über Wasserswege.

Salzmangel

Die Länder um das Binnenmeer, die keinen Zugang zum Endlosen Ozean haben, leiden notwendigerweise an Salzmangel, denn beim Binnenmeer handelt es sich um Süßwasser. Steinsalz ist auf der Yddia zwar vorhanden, aber außer in Gybal-Sham, wo es an trockenen Salzseen einfach aufgesammelt werden kann, müssen die Vorkommen anderorten erst erschlossen werden. Aber auch an den Küsten ist überall dort, wo nicht von Natur aus ein heißes trockenes Klima herrscht, das Sieden von Salzlauge oder Meerwasser die einzige Möglichkeit, sauberes Salz zu gewinnen. Viel zu oft versperren Küstensümpfe oder Mangroven den Weg zum Wasser, und die stinkenden Schlachtabfälle und Abwässer der Ansiedlungen und Gerbergruben werden gedankenlos in Meer geleitet, wie ich es in der Strafkolonie Xanathonia inferior mitansehen musste.

Salz ist unerlässlich als Grundnahrungsmittel für Mensch und Nutztiere, und als Rohstoff für die Ledergerbung, die Alchemie, für das Pökeln von Nahrungsmitteln, dem Färben von Kleidung. Ohne Salz marschieren keine Armeen. Ohne Salz kein Schinken, keinen gepökelten Fisch, keine Butter. Schlussendlich hilft Meersalz auch gegen die in einigen Gegen-



den weitverbreitete Krankheit namens Kropf.

Eine Fettgerbung von Leder mit Tran, so wurde mir mitgeteilt, ist möglich und bei den Ekairinga die Regel. Die Gewinnung von Ölen und Tran ist aber von Fischfang, Wal- und Robbenfang abhängig. In dieser Beziehung leiden die Ekairinga seit einigen Jahren sehr unter Angriffen des Wasservolkes, das sie von der Jagd auf ihre Grundnahrungsmitteln abzuhalten versucht.

Erfindungsreichtum der Menschen

Dies alles stellt die Menschen vor ganz neue Herausforderungen. Aber Not macht erfindend: In der Yddia blühen Alchemie und das Handwerk. Magie ist in viel größerem Maße als in der Alten Welt Teil des Alltags geworden. Ein Zentrum des Handwerks und des Handels ist Greenland, dort ersetzen Eisenholz und Porcupinegras, Hartlack, Keramik, Porzellan und Glas die Metalle. In den norlichen Frostlanden hingegen schnitzt man bis heute Werkzeug aus Knochen, Elfenbein, Horn und Stein. Laut alter Schriften benutzten vor der Finsternis die Krieger der Aztamapoquu an Stelle von Metallwaffen einen glasartigen Gestein namens *Itztloc*.

Aber Erfindungen und Handwerk blühen nur dort, wo Verfügbarkeit von Rohstoffen und Arbeitskraft Hand in Hand mit Arbeitsteilung geht. Die wichtigsten Bevölkerungszentren der Yddia befinden sich hauptsächlich in den Küstenländern und Hochländern im Wes, Est und Mir, in Gybal-Sham, und in Greenland und Neu-Westurgoi an den Küsten des Binnenmeers. Die weiten Ebenen im Nor sind (mit Ausnahme einiger weniger Städte wie Ankhör und Rungholt) nur schwach besiedelt, die eingeborenen Völker leben ursprünglich nomadisch. Viele Siedlungen aus der Zeit vor der Finsternis sind verschwunden oder mussten während des Götterwinters aufgegeben werden. Der fruchtbare Tieflandstreifen im Süd, die Domäne der Naturgeister, ist verwildert und menschenleer, hier gibt es nicht einmal mehr Eingeborene. Es mangelt vielerorts schlicht an ausreichend Arbeitskraft, um das Land urbar zu machen und ein Netz aus Siedlungen und Transportwegen aufzubauen, das für die Entwicklung von Handwerk und Industrie über ein lokales Maß hinaus unerlässlich ist.

Seide, Wolle und Baumwolle sind hingegen reichlich vorhanden. Dies erlaubt die Herstellung von Tuch und Papier. Die Verfügbarkeit von Papier, Pergament und Papyrus bildet den Grundstock für die Herstellung von Büchern, und den Austausch von Wissen. Nicht ohne Grund gibt es auf der Yddia mehr und umfangreichere Bibliotheken als auf den anderen Welten. Bildung ist ein zu Recht hochgeschätztes Gut.

Ein besonderes Augenmerk möchte ich auf Gybal-Sham richten, wo die Menschen unter ebenso harschen Umweltbedingungen leben wie die Menschen im Frostland. Das Leben dort ist nur möglich durch eine komplexe Bewässerungswirtschaft in den Oasen, die ein hohes Maß an Zusammenarbeit unter den Menschen erfordert, um die gemeinschaftlichen Anlagen in Stand zu halten. Daraus erwachsen Gesetze, die Pflichten und Rechte aller Bewohner regeln, um allen einen gerechten Anteil am Wasser zu gewähren.

Auch in Wolsan auf der Alten Welt wurde das Wachstum großer Städte wie Magramor über ein bestimmtes Maß hinaus erst durch ein Netz an Straßen, Wasserleitungen, Zisternen, und Abwasserleitungen möglich. Die daraus erwachsende Notwendigkeit einer effizienten Verwaltung wiederum benötigte viele gut ausgebildete Beamte.

Wie man sieht, gehen also Bildung und Entwicklung einer Infrastruktur Hand in Hand und bedingen einander.

Fortschritt behindert durch Geschöpfe magischer Natur

Warum nun werden Industrie und Fortschritt auf der Yddia immer wieder gebremst? Wa-



rum verharren so viele Kulturen in schmerzhafter Stasis? Die magischen Geschöpfe und Rassen, mit denen der Mensch sich die Welt teilt, stellen eines der größten Hindernisse dar.

Nehmen wir als Beispiel den schon erwähnten Tieflandstreifen, „das Land zwischen zwei Wassern“: Er ist als Weidefläche geeignet, wie riesige Herden des einheimischen Büffels beweisen. Als Weideland urbar gemacht, könnte er eine der Kornkammern der Weslichen Welt werden. Er ist fruchtbar und von mildem, warmen Klima, aber wie auch die vorgelagerten Inseln im Endlosen Ozean ist es menschenleer und nur von Naturgeistern besiedelt.

Die Geschichten über ein namenloses Grauen, das in den Tiefen der Blauen Wälder Wu-Shalins lauert, sind bekannt und zu zahlreich, als dass ich sie hier wiedergeben will.

Die Mythanen, die die Alte Welt Jahrtausende lang beherrschten, scheinen nie den Weg in die Yddia gefunden zu haben. Stattdessen gibt es Mythen und Legenden, die sich um eine uralten Rasse ranken, deren Name bis auf die Silbe Ydd verloren gegangen ist. Die Artefakte, die hin und wieder gefunden werden, weisen auf einen hohen Stand von Kultur und mechanischer Manufaktur hin, die gänzlich ohne Magie auskam. In diesem Sinne scheint die Magie auf lange Sicht eher ein Hemmschuh denn ein Werkzeug des Fortschritts zu sein.

Von der Bedeutung der magischen Künste

Auf kurz- und mittelfristige Sicht bietet Magie viele Vorteile und Möglichkeiten, wo die mundane Kraft des Menschen versagt: Sie kann Licht aus dem Nichts beschwören, ohne Ruß oder die Gefahr eines zerstörenden Feuers. Sie ermöglicht raschen Transport ohne Straßen. Sie verheißt uns Heilung von Krankheit und Wunden ohne das blutige Handwerk der Chirurgen. Sie vermag den Verstand des Feindes zu umgarnen, und verspricht dem Magier Macht über Glück und Unglück, Leben und Tod.

Und doch hat kein Heilzauber je zum Studium der Anatomie geführt, kein magisches Portal zum Bau schnellerer Schiffe, und umso mächtiger die Magie, desto höher ist auch der Preis, den man irgendwann zahlen muss.

Greenland scheint ein vernünftiges Gleichgewicht gefunden zu haben zwischen der Anwendung alltäglicher Magie und ehrlicher Hände Arbeit. Es gibt mir jedoch zu denken, dass gerade die für ihre Kunstfertigkeit berühmten Hiver über keinerlei Magie verfügen.

Wie der Krieg das Handwerk frisst

In der Alten Welt werden Kriege um Gold geführt, um Sklaven, zur Eroberung von Land, oder um den eigenen Ruhm zu mehren. In der Yddia zerstört der Krieg mehr als er dem Sieger einbringt. Das einzige lohnende Ziel wäre es, die Meisterhandwerker und Naturphilosophen des Nachbarn zu entführen und seine Bibliotheken auszuplündern. Doch was nutzt es einem, wenn man den Inhalt der Bücher nicht versteht, und wenn im Krieg mehr Bücher verloren gehen als in Friedenszeiten kopiert werden können?

Krieg ist in der Yddia also kontraproduktiv: Er zerstört mehr als er einbringt. Er unterbricht Handelsrouten. Außerdem vernichtet er das wichtigste Gut, die die Yddia hat: Bildung. In Zeiten der Armut und des Ringens um das nackte Überleben bleibt keine Zeit für abstraktes Wissen, weil man Bücher nicht essen kann.

Ich erinnere mich an eine Geschichte, die ich auf meinen Reisen gehört habe: In Neucaswallon soll es zwei Brüder gegeben haben, Goldschmiede, die das Geheimnis der Herstellung spezieller Emaille hüteten: Das Wissen, wie man Gefäße aus zwei verschmolzenen Schichten von Emaille unterschiedlicher Farbe herstellt, ohne eine Lage aus Silber



dazwischen. Die Brüder wurden in einem Streit zwischen verfeindeten Familien getötet, ihre Werkstatt geplündert. Das Geheimnis ging für immer verloren. Nur wenige der filigranen Gefäße, die sie erschufen, sind noch vorhanden. So wurde etwas unendlich Kostbares durch kurzsichtige Gier vernichtet.

Empfehlungen für die Zukunft

Der weitere Ausbau von Handelsbeziehungen ist für die Templerschaft lebensnotwendig, wenn ein hoher Stand von Bildung und Lebensqualität erreicht werden soll, damit die Bevölkerungszahl wieder anwachsen kann.

Damit Iiringoi zum Salzexporteur werden kann, müßten folgende Voraussetzungen erfüllt sein: Unterirdische Salzstöcke und natürliche Quellen von Salzlauge müssen gefunden werden. Konzentrierte Salzlauge muss zu den Lavagruben von Ankhör transportiert werden, möglicherweise über Keramikrohre. Der Permafrostboden stellt dabei die größte Herausforderung dar.

Christina Schwanitz
Braunschweig, Dezember 2011



Der Zorn des Theokraten

Ankhor, Iringoi, 48 ndF

„Lügen!“, rief der Oberbefehlshaber der Tempelgarde. Seine Handfläche landete mit einem harten Knall auf der steinernen Tischplatte im Ratssaal. „Vage Anschuldigungen. Gerüchte. Das ist alles, was die Naturgeister als Rechtfertigung zu bieten haben?“

Ein Murmeln der Zustimmung ging durch den Raum. Der Theokrat hatte zum Kriegsrat gerufen, und die Ratshalle war angefüllt mit Angehörigen der Priesterschaft und Gelehrten, Befehlshabern der Garde und der Grenztruppen, Gildenmeistern der kriegswichtigen Handwerke, und dem gewählten Sprecher der neu gegründeten Bürgerwehr der Ankhor. Auch Jondrarliq hatte sich unter die Anwesenden gemischt. *Sei meine Augen und Ohren in Ankhor, während ich unterwegs bin*, hatte ihm Vesalius der wolsische Schreiber aufgetragen. Vesalius, der in einem früheren Leben ein Spion gewesen war.

„Erinnert Euch, vor zehn Jahren haben die Naturgeister diesen Trick schon einmal versucht“, warf die Handelsmeisterin Maranogh ein. „Damals waren die Gerüchte vom angeblichen Bösen in Ankhor die Ausrede, warum uns als einzigem Volk auf der Yddia verwehrt wurde, ein Handelskontor in Titania zu errichten. Aber damals schreckten die Naturgeister vor einem offenen Angriff zurück.“

Die Handelsmeisterin hatte die Sitzung des Kriegsrates damit eröffnet, den Anwesenden einen Überblick über die wirtschaftliche Sachlage zu geben. Es war über die Vorräte Ankhors im Falle einer Belagerung und über Nachschublinien gesprochen wurden. Die Eroberung Teyes und Weddehavns durch die Qun und damit der Verlust des Seehandels wog schwer. Bei einem Krieg mit Armeen, die aus dem Süd kamen, bestand zudem die Gefahr, dass der Feind die Handelswege der Templer-schaft mit Greenland und Xiduria blockieren konnte. Das alles hatte nicht dazu beigetragen, die Stimmung zu verbessern.

„Diesmal ist es anders“, widersprach General Nertornartok. „Diese Berichte, die uns erreichen...“, er wies anklagend auf einen Stapel Pergamente auf dem Tisch. „Dieses Gerede von Augenzeugen angeblicher Greuel-taten, von finsterner Magie. Ihr habt es selbst gelesen. Die Stimmung in Städten außerhalb des Naturgeisterreiches wird vergiftet. Unsere Verbündeten wenden sich von uns ab.“

„Propaganda“, meldete sich Liv, die Ministerin für Glaubensfragen zu Wort. „Wahrscheinlich das Werk jener gotteslästerlicher Häretiker, die ins Exil geschickt wurden, weil ihr unreines Blut es nicht wert war, im Tempel vergossen zu werden. Niemand wird ihnen Glauben schenken.“ Mit einer knappen Geste, die bedeuten sollte, dass sie das Thema damit für erledigt hielt, lehnte sie sich zurück und faltete die Hände auf ihrem Schoß. Der Wachdaemon der Beschwörerin, nicht größer als ein Lemming, schlüpfte zwischen den Falten ihres Kapuzenüberwurfs hervor und kuschelte sich an ihre Hand, wo sie ihn geistesabwesend streichelte.

„Vielleicht irren wir uns?“, warf der älteste der anwesenden Priester mit brüchiger Stimme ein. „Vielleicht sprechen sie die Wahrheit und wollen tatsächlich einen friedlichen Kontakt?“

„Wirklich? Wenn die von den Naturgeistern ausgeschickten Leute nur „Gesandte“ auf diplomatischer Mission sind, warum versammeln sie währenddessen ihre Ver-



bündeten, warum mustern sie Truppen und kaufen Vorräte ein? Wollen sie uns hinhalten, bis sie die nötigen Truppen haben, um Ankhör zu überfallen?“ warf Tavlo, ein Soldat der Südlichen Grenztruppen, hitzig ein. Der junge Chiiringa-Mann trat vor und stützte die Hände auf den Tisch, lehnte sich vor. Das Licht spielte über die Muskeln an seinen eingeölenen, blanken Armen. „Trotz alledem werden die Südlichen Truppen angewiesen, ihnen brav den Weg freizumachen, ja sie auch noch bis zur Hauptstadt zu *eskortieren*, damit sie nicht in ein Sumpfloch wandern oder einer Tundragargyle zum Opfer fallen.“

Der Händler Vihljalmur, der gegenüber saß, schüttelte kurz den Kopf, aber ein leichtes Lächeln lag auf seinen narbigen Lippen. „Es hieß doch, die Naturgeister wollen im Sommer bei Ankhör eintreffen. Nur Narren würden Armeen im Sommer über die sumpfigen, mückenverseuchten Ebenen schicken. So dumm können sie nicht sein.“

Tavlo presste die Lippen zusammen, aber er senkte seine Stimme. „Bei allem Respekt, diese Wesen kommen aus dem Süd. Dort kämpfen die Völker anders als bei uns.“

„So schlecht informiert dann eben“, räumte der Händler ein. „Die Qun haben...“

Der Theokrat, der von seinem Stuhl am Kopfende des Tisches bisher schweigend zugehört hatte, hob eine Hand. Sofort erstarben alle Stimmen. „Ich habe der Gesandtschaft der Naturgeister freies Geleit zugesichert“, sagte er ruhig. Dumpf klang seine Stimme hinter der metallenen Maske hervor. „Aber ich teile eure Besorgnis. Und ich weiß um die Furcht in der Bevölkerung.“

Minannon schwieg für einen Augenblick, dann fuhr er fort, „Die... Kreatur, die Finnyen del Lians Wunsch überbrachte, dass ihre diplomatische Delegation ohne Zwischenfälle nach Ankhör reisen kann, schien sich der Tragweite der Situation nicht bewusst zu sein. Sie sagte, die Naturgeister wollen *doch nur mal reinlinsen*, so drückte sie es wohl aus, um zu sehen, ob hier in Ankhör alles in Ordnung sei.“

„Nur mal *reinlinsen*?“, rief ein Priester empört und atemlos aus. „Wenn wir dem nachgeben, bedeutet das, die Naturgeister könnten künftig jedes Volk erpressen, einfach indem sie behaupten, sie hätten etwas Böses gespürt, und deshalb müsste man ihnen jetzt alle Türen öffnen, und wenn man es nicht tut, wäre das der Beweis, dass man etwas zu verbergen hat, und in dem Fall müßten sie einen angreifen, um für Ordnung zu sorgen! Diesen unreinen und ungläubigen Wesen den Zugang zu unseren Heiligtümern zu erlauben würde die heiligen Stätten entweihen!“

„Ich werde es nicht dazu kommen lassen“, sagte der Theokrat bestimmt.

Jondrarliq lauschte, während Minannon beruhigte, Anweisungen erteilte, den Menschen Zuversicht spendete. Schließlich erklärte der Theokrat die Ratssitzung für beendet. Er wies aber die Soldaten und Gardisten an, noch zu bleiben, während die Zivilisten gingen. Jondrarliq drückte sich in eine Ecke und schickte seine geistigen Fäden aus. Er konnte sich nicht wirklich unsichtbar machen, aber er konnte dem Geist anderer Menschen einflüstern, *Schau woanders hin*, es machen, dass ihre Augen ihn sahen, aber ihr Bewußtsein ihn ignorierte. Niemand beachtete ihn bis auf die Handelsmeisterin, die ihm kurz zunickte, als sie den Raum verlies.



„Ich habe zusätzliche Befehle für euch, die zu diesem Zeitpunkt nicht für die Ohren der Öffentlichkeit bestimmt sind“, eröffnete der Theokrat den Kriegern. Er ging zurück zu seinem Stuhl und setzte sich. „Nach dem Willen Thothamons werden unsere überlebenden Truppen aus der Randwelt bis auf weiteres nicht nach Iringoi zurückkehren. Es gibt einen wichtigeren Auftrag für sie. Ich habe ihnen bereits mit Hilfe der Magier Nachricht zukommen lassen, dass sie in die Estliche Welt segeln sollen.“

Der Theokrat hob eine Hand, um anzudeuten, dass er noch nicht fertig war. „Weiterhin wird es wahrscheinlich notwendig werden, weitere Truppen Richtung Est in Bewegung zu setzen. Leider fehlen uns durch den Verlust unserer Hafenstadt Schiffe. Die Nekassen sind bereit, uns eine Anzahl Schiffe, vielleicht sogar Besatzung, zu überlassen. Allerdings gegen einen Preis. Sie wollen die Zusicherung, eine Garnison in Tash-Katanor etablieren zu dürfen.“

Als er schwieg, herrschte für einige Atemzüge Totenstille im Raum. Die Soldaten und Gardisten starrten ihn stumm an, als könnten sie nicht glauben, was sie gerade gehört hatten. Dann ergriff Nertornartok das Wort.

„Viele gute Männer sind im Blauen Leuchten verschollen, einschließlich Generalabt Thagdal, der den Visionen der Seher zufolge bei Kämpfen gegen Häretiker in der fernen südlichen Welt sein Leben liess.“ Nertornartoks Stimme klang rau.

„Warum sollen wir jetzt, wo wahrscheinlich ein Krieg mit Naturgeistern, Qun, und anderen Völkern bevorsteht, Truppen von der Hauptstadt weg verlegen in die Estliche Welt und stattdessen auf fremdländische und gottlose Söldner vertrauen, deren Glaube nur dem Gold gilt? Es heißt, es gibt Naturgeister, die fliegen können und unsichtbar mit dem Wind über die Welt reisen, und andere, die aus Stein sind und unter der Erde dahinschreiten. Wie soll man Stein verletzen? Unter diesem Umständen sollen wir Truppen von Ankhör abziehen?“

Minannons Stimme klang metallisch kalt unter der Maske hervor. „Ich verstehe deine Bedenken, General. Mein Vorgänger verfolgte bereits die Idee, einen heiligen Ort in der Estlichen Welt zu befreien. Es steht uns nicht zu, den Willen Gottes in Frage zu stellen.“

„Soll Tash-Katanor, soll Ankhör geopfert werden? Warum verlangt es Thothamon danach? Haben wir ihm nicht klaglos und loyal genug gedient?“, fragte Nertornartok leise.

Der Theokrat zögerte für einen Moment, dann hob er entschlossen beide Hände zu seiner Maske empor und nahm sie ab. Die Männer sogen erschrocken die Luft ein, senkten hastig den Blick, mehrere murmelten Gebete. Niemand dürfte in der Öffentlichkeit das Gesicht des Gefäßes Gottes sehen. Es war tabu.

Minannon trat auf Nertornartok zu und legte dem Gardisten die Hände auf die Schultern. „Schaut mich an!“, befahl er den Männern. Zögerlich gehorchten sie.

„Ich schwöre bei meinem Leben, dass ich es nicht erlauben werde, dass Tash-Katanor und Ankhör in die Hände Fremder fallen. Es schmerzt mich ebenso wie euch, diesen Handel eingehen zu müssen.“ Er sprach eindringlich, sein Blick suchte ihre Augen.



„Ich wurde kurz nach dem Ende der Finsternis geboren. Ich war ein junger Mann, als die fremden Invasoren kamen, die Priesterschaft des Greifentempels, die alle Menschen, derer sie habhaft werden konnten, zusammentrieben, und sie zwangen, Tempel zu bauen. Ich selbst war unter den Arbeitern, die den Tempel von Tash-Katanor errichteten. Mit meinen eigenen Händen habe ich Steine geschleppt, habe Kupfer gegossen, bis meine Hände von Blasen bedeckt waren. Ich habe geholfen, diese Städte zu erbauen, und sie mit meinem Blut geweiht. Meine Frau und meine Tochter starben damals an den Seuchen und an Hunger. Danach schloss ich mich dem Widerstand an. Wenn ich heute an eurer Seite kämpfen könnte, würde ich es tun. Aber das Schicksal hat mir eine andere Bestimmung auferlegt.“

„Seinerzeit begann die Tundragargyle draußen in der Greifenebene den Kleingreif zu verdrängen. Wir nahmen das als gutes Omen. Und wir vertrieben die Greifenpriester. Das Volk von Iringoi ist stark. Wir werden auch diese Herausforderung meistern.“

Die Worte des Theokraten, aber mehr noch seine Erinnerungen, überschwemmten Jondrarliq und beengten seine Brust. Er erinnerte sich ebenfalls. Als die Greifenpriester kamen, war er noch ein Kind... vielleicht neun Jahre alt, er wußte es nicht mehr genau. Er wurde krank, wie damals viele Kinder, als die Nomaden in überfüllte, notdürftig errichtete Siedlungen getrieben wurden. Er bekam Fieber, und sein Körper gehorchte ihm nicht mehr. Er erinnerte sich an seine Angst und an die Qual in den Augen seiner Eltern, als die Lähmung auf seinen Gliedmaßen übergriff. Man sagte ihm damals, er müsse tapfer sein, denn wenn die Lähmung seine Brust erreiche, würde er ersticken. Er lag eine Ewigkeit auf den Fellen und fürchtete sich davor, einzuschlafen, denn ein Gewicht schien auf seiner Brust zu lasten und jeder Atemzug nahm seine ganze Kraft in Anspruch. Eines Tages war da ein Heiler, ein Anhänger des Thothamon, der gab ihm Medizin. Danach erholte er sich, aber sein Bein blieb gelähmt. Seine Eltern, die bitterarm waren, verstießen ihn. So war es Tradition, denn ein Sohn, der nicht laufen konnte, war beim Hüten der Karibus nutzlos. Jondrarliq kam in ein Waisenhaus, aber der Tempel nahm sich seiner an. Sie brachten ihm Lesen und Schreiben bei und sagten ihm, dass er ein Talent habe, das seltener und wichtiger war als Muskelkraft.

Er hatte jahrelang nicht an seine Eltern gedacht. Aber in diesem Moment vermisste er sie wieder wie damals als kleiner Junge.

Als Jondrarliq leise hinter den Soldaten aus dem Raum schlüpfte, konnte er die Gedanken des Theokraten in seinem Geist raunen hören. „Thothamon, wenn Du Deinen Diener hörst, gib mir ein Zeichen“, betete der Mann, der allein in der Rats-halle zurück blieb.

Aber der Gott schwieg.

Christina Schwanitz
Braunschweig, 01. Dezember 2011



An der Schwelle

2. Tag im Einhornmond, 48 nach der Finsternis

Mein Name ist Jondrarliq, und das wahre BUCH von SARN ist zu mir gekommen, weil ich von Geburt an anders bin.

Ich würde so gern mit Magister Vesalius über das BUCH sprechen. Aber das BUCH sagt, das darf ich nicht. Irgendetwas Furchtbares ist Magister Vesalius zwischen dem Jahr Sechsenddreißig und dem Jahr Siebenunddreißig zugestoßen. Er starb und wurde wiedergeboren. Vielleicht wird mir das Buch enthüllen, was geschah.

3. Tag im Einhornmond, 48 nach der Finsternis

Vesalius ist fort. Er ist den Schattenweg gegangen. Ich glaube, er sucht nach dem verschollenen Drachenring des ersten Theokraten. Vesalius will den Ring, um sich die Macht Thothamons untertan zu machen. Seine Gedanken verzehren sich danach, und manchmal kann ich sie stehlen. Es gibt ein Geheimnis, dass der alte Theokrat kannte, das mit dem Ring zu tun hat.

21. Tag im Kentaurenmond

Ich schreibe in das BUCH, so wie ich die Einträge der Männer und Frauen lese, die vor mir Chronisten gewesen sind. Und doch finde ich Seiten in meiner eigenen Handschrift, von denen ich mich nicht erinnern kann, sie niedergeschrieben zu haben. Seiten, die nicht mehr da sind, wenn ich zurückblättere.

Schreibe ich in das BUCH, oder schreibt das BUCH mein Leben?

Das BUCH und die Substanz sind verbunden, so wie ich durch mein Talent auf eigenartige Weise mit ihr verbunden bin. Die Substanz von Mhjin sammelt Seelen, sammelt Wissen, und bewahrt sie. Auch das BUCH bewahrt Wissen. Es erzählt mir von den Siegelhütern, vom Himmelsfall der Substanz und dem Schwarzen Turm, und es zeigt mir die Worte der Chronisten, die vor mir kamen. Es weiß von Ursprüngen und Geheimnissen, welche die Substanz selbst lange vergessen hat. Die Siegelhüter glaubten, ein Buch zu erschaffen, aber taten sie das wirklich? Sind all die Bücher, in denen die Chronisten ihre Suche nach der Substanz niederschrieben, nur Knospen des einen BUCHes?

6. Tag im Schlangenmond

Ich habe die Leere jenseits der Sterne geschaut, und jene, die darin umherwandeln, und ich habe die Substanz selbst gesehen, das Blut der Götter, das von den Sternen kam. Sie ist von zu großer Fremdartigkeit, als dass ich es in Worte fassen könnte. Andere Magiraner weichen instinktiv zurück in Abscheu und Furcht, und nennen es böse. Aber im Angesicht der Substanz spüre ich keine Angst. Eher Ehrfurcht vor etwas, das über mein Verständnis hinaus geht. Bin ich dann überhaupt noch ein Mensch, wenn mir das fehlt, was uns menschlich macht? Oder bin ich nur kraft meiner Geburt es wert, mich einen Menschen zu nennen?



Thothamon (Der Gott existiert nicht! Welche Häresie, dies niederzuschreiben! Aber meine Hand zittert nicht!) Der Tempel gebietet uns, voller Leidenschaft zu leben, denn das Leben ist kurz und schmerzereich. Er gebietet uns, die Prüfungen auf uns zu nehmen, die uns auferlegt werden. Furcht lehrt dem Menschen die Vorsicht. Zorn gibt dem Menschen Kraft zu überleben. Hass ist der dunkle Bruder der Liebe, weil beide Hingabe erfordern und aus Leidenschaft geboren werden. Und doch führe ich keine gottgefälliges Leben, denn ich fühle... nichts. Weder Freude, noch Leid, weder Liebe, noch Hass, noch Angst. Ich habe meine Furcht vor langer Zeit verloren, und darum bin ich ein Feigling, denn wie kann man Mut beweisen, wenn man keine Furcht überwinden muss? Vielleicht war es mir bestimmt, als Kind zu sterben, und mein Überleben ist nichts als ein kosmischer Unfall?

Um mich herum sind die Farben der Welt, Menschen, die lachen und singen, ich gehe zwischen ihnen umher, ungesehen, wie ein Schatten. In den Augen der Krieger bin ich noch immer ein Kind, kein Mann, denn ich habe noch nie bei einer Frau gelegen, noch nie das Blut eines anderen Menschen vergossen. Und doch fürchten sie mich. Sie wenden den Blick ab, und ihre Gedanken verraten sie. Sollte mich das mit Befriedigung erfüllen? Oder mit Traurigkeit? Ich habe Mitleid mit ihnen. Vielleicht wird eines Tages jemand meine Zeilen lesen, der mir Antwort geben kann.

22. Tag im Greifenmond

Des Nachts spricht das BUCH zu mir, in meinen Träumen. Es erzählt mir von Dingen, die ich nur bruchstückhaft begreife. Es lehrt mich, neue Gedanken über die Natur der Wirklichkeit zu denken... Geometrie, philosophische und mathematische Konzepte, die ich kaum in Worte fassen kann. Ich bin dumm und unwissend, wie ein Tier, das unter dem endlosen Himmel niederkauert. Aber das BUCH ist geduldig.

17. Tag im Pegasusmond

Es sagt mir, alle Dinge, die existieren, seien nur Abbilder auf den Schnittebenen einer höheren Realität, die wir wahrnehmen, wenn sie unsere Welt berührt. Ändere den Winkel, und das Bild ändert sich. Wenn man die Winkel dreht, kann man in seiner persönlichen Zeit vor oder zurück gehen oder die Gestalt wandeln, denn das, was ich als Zeit wahrnehme, sei nur eine andere Achse des Raumes. Alles, was ich jemals war oder sein werde, in diesem Leben oder auf dem Rad der Wiedergeburten, existiere gleichzeitig (nein, das ist das falsche Wort!)

8. Löwe

Das BUCH sagt, jedes kleinste unteilbare Stück meines Körpers sei einst ein Teil eines anderen Wesens gewesen, oder eines Steins, einer Pflanze. Alles ist im Fluß, alles fließt, und vor dem Abgrund der Zeit bin ich nur ein kurzes Aufflackern. ...ich stelle mir vor, ich bin wie eine Flamme... oder wie eine Eiszapfen, der jeden Winter wächst und Form annimmt, und im Frühjahr wieder dahin-



schmilzt. Aber das Wasser bleibt. Es trinkt die Erde, es wird zu Nebel und legt sich über das Land.

12. Löwe Adler

Heute träumte ich von einem Ort, der kein Ort ist, ohne Regeln, in dem ein bloßer Gedanke das Nichts zu Materie formen kann, und der nächste Gedanke sie wieder zerstört. Ein solches Universum verzeiht keinen Wahnsinn. Ist das der Ort, von dem die Substanz einst kam? Ist sie ein Überrest, der zurückblieb, als sich vor Äonen die Ordnung aus dem Urchaos kristallisierte, wie es die Priester lehren?

Woher weiß man es, wenn man wahnsinnig wird?

Drachenmond? draußen herrscht die lange Nacht

In der Bibliothek gibt es viele Bücher über die Philosophie des Wahnsinns. Wie prophetisch.

Aber die Philosophen ~~sind sich nicht einig~~ wie können sie über ein Thema schreiben, über das sie selbst nichts wissen? Kann ich durch Beobachtung eines Baums lernen, wie es ist, ein Baum zu sein??

Die Priester halten Wahnsinn für eine Strafe für gotteslästerliches Tun. Das ist orthodox, aber wenig hilfreich.

Die einen sprechen von Geisteskrankheit als der Ursache, wenn die innere Welt nicht mehr mit der äußeren Welt in Einklang steht. Der Wahnsinnige glaubt Dinge, die verrückt sind, er sieht Dinge die nicht da sind. Wenn es doch nur so wäre!

Ein anderer postuliert, dass Wahnsinn die zwingende Folge sei, wenn ein Mensch mit etwas konfrontiert wird, dass seiner Sicht der Welt widerspricht, und er unfähig ist, diese Dissonanz aufzulösen. Ich habe von Sphärenklängen geträumt, wie ich sie nie zuvor gehört habe...

Vesalius schreibt... es heißt, vom Hörensagen, die Synarchen behaupten,

ein Wahnsinniger sei gesegnet

mit Einsichten in Mysterien des Kosmos, die normalen Menschen in ihrer Blindheit verborgen bleiben.

Das ist möglich, aber wer hört schon auf die Erleuchteten?

„An der Schwelle“ - Christina Schwanitz
Braunschweig, Dezember 2011



