

SUMPFGEBLUBBER

85



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort

Beiträge

Vorwort

Peter Emmerich

- Surhaven
- Die Steampunk-Chroniken

Leserbriefe

- Hermann Ritter
- Klaus-Michael Vent (3)
- Kisten Scholz
- Klaus Pelz (2)

Syrhaven – Die Stadt der Schatten Heiße Ware

Gunther Wiesneth & Christian Mößel

Liegt hier Syrhaven?

Uwe Gehrke

Die Steampunkt-Chroniken

Stefan Holzhauer

Illustrationen

Josef Schwab

Klaus Pelz

Bettina Emmerich

Bernard Stoessel

1, 3, 10, 17, 20

5, 12

6, 8

14

Seite

2

4

6

13

15

Die Schatten der Nacht über Euch!

Liebe Freunde,

dieses SUMPFGEBLUBBER möchte ich gerne unserem „**Gastautoren**“ **Uwe** widmen (wobei der Begriff „Gastautor“ sicherlich seinen Arbeiten für die SUBSTANZ nicht gerecht wird).

Der Reihe nach:

Surhaven

Irgendwann kam Uwe auf mich zu und fragte mich nach **Surhaven**.

Surhaven?

1996 definierten **Gunther Wiesneth** und **Christian Mößel** – damals Mitglieder der **SUBSTANZ-FLEDERMAUS** – eine Enzy-Hafenstadt im Norden des Binnenmeeres auf der **Yddia**. Zu dieser Zeit – es war das Jahr **31ndF** – gehörte dieses Gebiet noch zu **Wu-Shalin**.

Ich will hier mal aus der Einführung des **SUMPFGEBLUBBER 58** zitieren:

„Aufgebaut auf den Ruinen einer Stadt, die zu früheren Zeiten auf der Westlichen Welt existierte, bietet sie Lebensraum für Glücksritter, Abenteurer, Verfolgte, zwielichtige Händler und ähnliches Gesindel. Sie soll eine Schnittstelle zwischen dem nichtmenschlichen Leben in Wu-Shalin und den menschlichen Magiravölkern sein. Sie bietet Raum für viele Stories, wozu Euch Trak Uthmog (Gunther) und Valardis (Christian) ausdrücklich aufrufen.“

Die beiden Initiatoren veröffentlichten ergänzend eine Kurzbeschreibung der Stadt nebst einer Stadtplanskizze und einer ersten Geschichte: **Heiße Ware**.

Und danach?

Um es kurz zu machen: **Surhaven** teilte das Schicksal vieler anderer SUBSTANZ-Projekte. Es passierte nichts!

Im Herbst 2010 sprach mich dann Uwe erstmals auf **Surhaven** an; er war der Meinung, dass man da doch „etwas daraus machen

IMPRESSUM:

Das SUMPFGEBLUBBER 85 ist das interne Forum der SUBSTANZ VON MHJIN (Spinne, Fledermaus & Gargyle). 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, Illustrationen und Fotos verbleibt bei den Autoren/den Zeichnern.

kann“. Ich gebe ehrlich zu, ich stand der Sache sehr ablehnend gegenüber: a) war ja in den vergangenen 15 Jahren nichts gemacht worden; b) gehörte das Gebiet schon lange nicht mehr zur SUBSTANZ und c) waren auch die beiden „Schöpfer“ seit Jahren nicht mehr Mitglied in FOLLOW bzw. der SUBSTANZ. Selbst an unserem Arbeitstreffen in Mannheim, Anfang April, war ich noch skeptisch.

Aber Uwe blieb hartnäckig, auch deswegen, weil er der Meinung war, dass **Surhaven** Bestandteil der Enzy sein sollte. Und im Mai schickte er mir dann die Geschichte **Liegt hier Syrhaven?**

Seine Geschichte siedelt er im Jahr **47ndF** an, und sie handelt davon, dass es die Stadt **Surhaven** nicht mehr gibt. Sie muss irgendwann um **39ndF** zerstört worden sein (und Uwe erklärt auch warum). Tja, die Kurzgeschichte hat mir dann doch so gut gefallen, dass ich mich habe überzeugen lassen, den Plot zu reaktivieren, und – sofern noch genügend Material nachkommt – diesen in den dritten Enzyband aufzunehmen.

Es besteht nun die Möglichkeit, **Surhaven-Geschichten** im Zeitraum zwischen **31ndF** und **39ndF** anzusiedeln. Dazu werde ich jetzt in diesem SUMPFGEBLUBBER alles vorhandene Material aus dem **SG 58** nochmals veröffentlichen (mühsam abgetippt – bei den Originalen hat jede Software, die ich zur Texterkennung habe, versagt), vor allem die ersten Vorgaben von Gunther und Christian. Dazu gibt es einen **neu gezeichneten Stadtplan**, den meine Tochter **Bettina** nach einer Skizze von Gunther gezeichnet hat (wobei von dem Original

nicht mehr viel übrig geblieben ist). Ein Danke in Form eines Manga geht also an diese Adresse.

Und schließlich darf auch die aktuelle Story von Uwe nicht fehlen.

Also, der Anfang ist wieder gemacht – jetzt könnt Ihr Leser **Syrhaven** mit Leben füllen!

Die Steampunk-Chroniken

Als „realweltlicher“ Artikel möchte ich Euch eine Pressemitteilung von Stefan „Holzi“ Holzhauer ans Herz legen, die vor allem für Autoren gedacht ist. Diejenigen, die mit dem Begriff „Steampunk“ noch nichts anfangen können, möchte ich auf Holzis Webseite verweisen. Dort gibt es schon mehrere Links zum Thema, u.a. zu Interviews und Partnerseiten.

Ich – von meiner Seite aus – wünsche dem Projekt viel Erfolg und vor allem auch eine große Teilnehmerzahl.

Das war's für heute und für den Juni. Ich wünsche Euch nun viel Spaß beim Lesen.

Follow FOLLOW

Albjörn Nord



Leserbriefe

Nachdem in den letzten zwei SUMPFGEBLUBBER keine Leserbriefe abgedruckt wurden (weil recht wenig Feedback bei mir ankam), kommen diese hier nun als „gesammelte Werke“

Zum **SUMPFGEBLUBBER 82** schrieb:

Hermann Ritter – PR 2597

Online: Fantasy

Anscheinend müssen bei den Verantwortlichen noch Berge von Material vorliegen, denn kurz nach der Nummer 81 erscheint *Sumpfgeblubber 82*. Dieses Mal gibt es viel Material zum dunklen Reich des Sumpfes auf der Fantasywelt Magira, Briefe, Kurzgeschichten, ein Gedicht ... ein schnuckeliges Heft mit 16 Seiten Umfang, aufgelockert durch schöne Illustrationen. Kontakt bekommt man unter dem Kontaktformular online bei <http://substanz.markt-kn.de>.

Wie immer bedanke ich mich bei Hermann für die Erwähnung des SUMPFGEBLUBBER in den Perry-Rhodan-Nachrichten.

Was das Material angeht... so endlos wird das auch nicht reichen. Aber es kommt ja immer wieder etwas nach, was dann für eine weitere Nummer des Clanzines ausreicht.

Klaus-Michael Vent – 17.03.2011

Hallo, Peter,

diesmal ein SG im "Zeichen der Lyrik"... gut, das lockert den ganzen Rahmen etwas auf. Statt der Enzy-Stories, die ich nicht so mag, weil in ihnen für meinen Geschmack zu wenig an Aktion passiert, solltest du deine Getreuen auffordern, per Reim auf die unsäglichen Beleidigungen zu antworten, die Hermann Ritter gegen den Morul losließ!

Grüsse Michael

Das ist halt gelebte Enzy, da muss man einstecken, aber auch verteilen können.

Und zu **SUMPFGEBLUBBER 83:**

Kirsten Scholz – 17.04.2011

Lieber Peter,

vielen Dank für die Zusendung des neuen Sumpfgeblubbers.

Ich persönlich mag lieber Enzy-Zines, und werde dementsprechend das nächste Mal Feedback geben :), damit ich die öfters bekomme!!! [...]

Liebe Grüße

Kirsten

Ich denke auch, dass ich mich in Zukunft öfters auf die Enzy konzentrieren werde. Es gibt ja einige Themenbereiche, die noch nicht vollständig ausgearbeitet sind, aber die bereits geschriebenen Geschichten sind sicherlich dafür geeignet in diesem Medium vorab veröffentlicht zu werden.

Klaus-Michael Vent – 18.04.2011

Hallo, Peter,

Danke für dieses österliche SG!

Besonders interessant fand ich die Geschichte von der Glocke - da weiß jeder gleich, was die Stunde geschlagen hat. ;-)

Auch war die neue Ausgabe gut mit Fotos illustriert.

Josefs Cover hätte gut zu einigen Stories aus Rudyard Kiplings Dschungelbüchern gepasst.

Michael

Bei unserem Arbeitstreffen wurden wir alle von Joey sofort darüber informiert, dass wir keinesfalls seine Glocke, die er in seinem Büro hatte, berühren, geschweige denn läuten dürften. Eine unbarmherzige Strafe würde da auf uns warten.

Und jetzt zum **SUMPFGEBLUBBER 84:**

Klaus-Michael Vent – 21.05.2011

Hallo, Peter,

Danke für dieses SG.

Die Zeichnungen von JoSch - wie immer topp. Für das indianische Motiv scheint er wieder einmal seine attraktive Gattin bemüht zu haben. Aber auch das Cover ist klasse.

Auch die Landkarte ist gut gezeichnet, dito der weibliche Schmetterling auf der letzten Seite - oder handelt es sich hier um ein mit Malerei oder digitalen Effekten verbrämtes Foto?

Die Stories von Uwe Gehrke haben mir auch gefallen, vor allem wegen des unterschwelligen Humors.

Gruss Mike

Klaus Pelz – 21.05.2011

Hallo Peter,

vielen Dank für die Zusendung von Sumpfgeblubber 84. Wie immer ist das SG gut gelungen und es freut mich, daß es nach der langen SG-Pause wieder erscheint und fortgeführt wird. Gefallen hat mir vor allem wieder das Titelbild von Josef (toll wie immer!) und das Farbbild auf der letzten Seite.

Obwohl sich Länder in 21 Jahren kaum verändern, man sieht das, wenn man die Karte deiner Tochter mit meiner Karte aus 1990 vergleicht, wäre eine Quellenangabe schön gewesen, wenn meine Karte das Vorbild war [siehe nebenstehende Spalte]. Ich hab dir mal die Entstehungsgeschichte mit angehängt.

Sonst kann ich nur sagen: weiter so, ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe!

Viele Grüße

Klaus

Muss ich es besonders erwähnen, dass ich mich über die eMail dieses „Substanz-Veteranern“ besonders gefreut habe. Klaus war ja ein Mitglied der ersten Stunde.

Selbstverständlich habe ich seine Mail auch persönlich beantwortet. Klaus hat natürlich recht, dass die neue Karte seinem alten Entwurf sehr ähnlich ist, was aber auch daran liegt, dass die gleiche Quelle (Sechseckkarte) verwendet wurde.

Hier mal die alte Karte von Klaus aus 1990, die in voller Größe im **Yddia-Enzyband** abgedruckt wird:

Klaus Pelz – 01.06.2011

Hallo Peter,

ich hab's nicht vergessen! Drum hab ich im Anhang ein paar alte Bilder eingefügt. Ich denke es kommen noch einige dazu.

Viele Grüße an diesem verregneten Tag aus Schonungen. - Klaus

Vielen Dank – ein Teil der Bilder habe ich schon für den Substanz-Beitrag im FOLLOW 411 verwenden können.



So, ich hoffe, ich habe jetzt vor lauter Arbeiten für die Enzy, den Beitrag für das FOLLOW 411 und das Zusammenstellen dieses SUMPFGEBLUBBERS, keine eMail vergessen.

Über Rückmeldungen freue ich mich natürlich immer! Und nicht nur ich, sondern auch die Autoren und Zeichner, die Ihre Arbeiten immer wieder für das Clanzine zur Verfügung stellen, sind für jegliches Feedback dankbar.

Haltet Euch also nicht mit Euren Meinungen zurück – ich veröffentliche alles (oder fast alles 😊)

Syrhaven – Die Stadt der Schatten

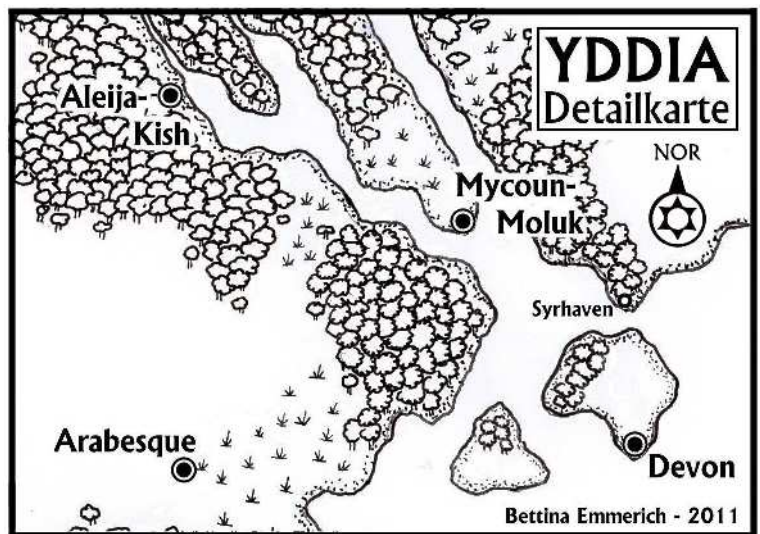
Gunter Wiesneth & Christian Mößel

Wir schreiben das Jahr 31 nach der Finsternis. Unser Blick fällt auf eine bis dahin unbekannte Ansiedlung auf der WESTLICHEN WELT.

Gelegen im nördlichen Bereich des MEERES DER SIRENEN an der Meerenge zwischen der östlichen INSEL DER WIRBEL und dem Delta des alten TENGARA-Fjords an der südwestlichen Landspitze des alten LONGA. Heute gehört dieses Gebiet zum Herrschaftsbereich des geheimnisumwitterten WU-SHALIN.

Irgendwie scheint sich die Stadt eine Art Selbstverwaltung ertrotzt zu haben. Gerüchte sprechen von geheimen Abmachungen des ersten Magistrats und den HERREN DER SCHATTEN oder einem mächtigen Schutzzauber eines sterbenden Greifenpriesters während der Kämpfe der Armeen aus den Sümpfen WU-SHALINS und den abrückenden Vasallen der Greifenpriester aus der Bergstadt ANKHOR.

Die unbefestigte Stadt wurde auf den verfallenen Ruinen einer nekinadarischen Ansiedlung und einer später longotischen Garnison mit Namen LENGITURA errichtet. Die äußerst günstig gelegene Hafenanlage und die damit verbundenen Kontakte zu vielen seefahrenden Nationen der WESTLICHEN WELT zogen in der Vergangenheit Kaufleute, aber auch Söldner und Flüchtlinge aus aller Herren Länder an.



Mittlerweile hat die Stadt ihren Zenit überschritten. Nur ihrer offenkundigen Freizügigkeit und Unabhängigkeit ist es zu verdanken, dass es noch Schiffe wagen, den Hafen anzusteuern. Zwar sind nur hier die sehr begehrten Handelswaren aus dem für Fremde äußerst gefährlichen Wäldern und Sümpfen von WU-SHALIN zu erhalten, wie das Harz der Eisenbäume, Echsenhäute, Drogen und geheimnisvolle Kunstgegenstände der im Wald lebenden NARANDI. Doch die Lieferungen treffen nur in sehr unregelmäßigen Abständen zu nicht voraussagbaren Zeiten ein. Zudem ist schon so manches Schiff auf dem Weg zu dieser Stadt auf immer verschollen.

Die Stadt ist ein Schmelztiegel aus Abenteurern, Glücksrittern, Geschäftemachern, Kriminellen, gescheiterten Existenzen und Gestrandeten aus vielen Herren Länder. Es wird auch gemunkelt, dass sich in der näheren Umgebung der Stadt ein Hexenzirkel niedergelassen hat, der sich in einem nicht näher bekannten Land der völligen Ausrottung entzog.

Die heutigen Bewohner nennen ihre Stadt SYRHAVEN, was soviel wie "Sicherer Hafen" bedeutet. Die NARANDI bezeichnen sie allerdings als STADT DER SCHATTEN, wegen der häufigen Nebel und der dann oft unheimlichen Erscheinungen und Ereignissen in SYRHAVEN.

Heiße Ware

Gunter Wiesneth & Christian Mößel

Syrhaven, 31ndF

ein gespenstischen Halbdunkel.

Langsam tauchte das immer schwächer werdende Sonnenlicht die Blöcke der uralten Hafenmauer in

Die verwitterten Figuren und mythischen Wesen auf den mannshohen Reliefs schienen plötzlich leben-

dig zu werden und ihren Schatten hinterher zu sehen.

Amelaja hätte hier stundenlang sitzen und von den sagenhaften Erzählungen der Seeleute träumen können, welche von wasseratmenden Menschen und Seemonstern berichteten, die sich tief unter der Wasseroberfläche in alten Höhlungen unter der Kaimauer trafen und Schätze aus versunkenen Schiffen horteten.

Aber eine junge Frau in SYRHAVEN musste sehen, wie sie ihren Unterhalt bestreiten konnte, wenn sie sich nicht in der Färbergasse jedem beliebigen für ein paar Kupferkrat verkaufen wollte, bis ihre Schönheit verbraucht war.

Nein, Amelaja wusste etwas Besseres und das war auch noch mit etwas Nervenkitzel verbunden.

Die reichen Kauffahrer der Stadt hatten ja genug des Geldes und sie betrogen den Rat der Stadt, welcher einmal die Woche im meergrünen Korallenkastell tagte, sowieso um die Hafensteuer.

Gerade jetzt hieß es in gewissen Kreisen, dass wieder Waren aus dem geheimnisumwitterten Reich WU-SHALIN eingetroffen seien, welche die Händler von SYRHAVEN zu wahren Wucherpreisen an Kaufwütige der ganzen WESTLICHEN WELT verkaufen würden.

Was machte es da schon aus, wenn das eine oder andere Stück schon vorher an den Mann oder besser die Frau gebracht wurde?

Die junge Frau bewegte sich in ihrer Allerweltskleidung völlig unauffällig durch das Gewimmel im Hafenviertel, dem ältesten Stadtteil von SYRHAVEN, und vermiet jede aufreizende Bewegung, um nicht auf ihre durchaus frauliche Gestalt hinzuweisen.

Die schwarzhaarige und relativ hellhäutige Schönheit hatte ihr Gesicht auch tief in einem schäbigen Kaputzenumhang verborgen.

Immerhin war sie nach einigen etwas spektakulären "Besitztransaktionen" bei der Stadtwache keine Unbekannte mehr und die "Schleifer" waren nicht gerade für ihre Nachsicht bekannt.

Diese neue Truppe des Stadtrates bestand aus ehemaligen Söldnern verschiedenster Nationen und hatten ihren Namen seit sie einmal einen ertappten Dieb an ein Pferd banden und den unglücklichen quer durch die Stadt schleifen ließen.

Die Überreste des so Getöteten wurden damals am Höllentor aufgehängt, zur allgemeinen Warnung.

So wollte Amelaja nicht enden und so achtete sie besonders auf diese Männer, welche meist auf stämmigen Pferden ihre Patrouille ritten.

Glossarum Syrhaven (31ndF)

Bestienkai

Überreste einer Hafenanlage aus nekinadarischer Urzeit, reiche Freskenverzierung mit mythischen Themen.

Färbergasse

Berühmt-berüchtigtes Amüsierviertel von *Syrhaven*, benannt nach den früher dort angesiedelten Kleiderfärbern und der heute dort 'arbeitenden' und farbentragenden Schönheiten der Nacht.

Glatzenmann

Ein berüchtigter Hehler im *Winkelviertel*.

Krat

Währungseinheit in *Syrhaven*, geprägt auf Kupfer, Silber und sehr selten auf Gold.

Longa

Bezeichnung eines Landstrichs am nördlichen Rand des *Meeres der Sirenen* während der Zeit der ersten Besiedlung durch die *Longoten*, heute geteilt durch Wu-Shalin im Westen und *Caswallon* im Osten.

Nekinadar

Ein sagenumwobenes Urreich, welches in den fluten des *Endlosen Ozeans* und dem heutigen *Meer der Sirenen* versunken ist und von dem nur noch verwiterte Ruinen künden.

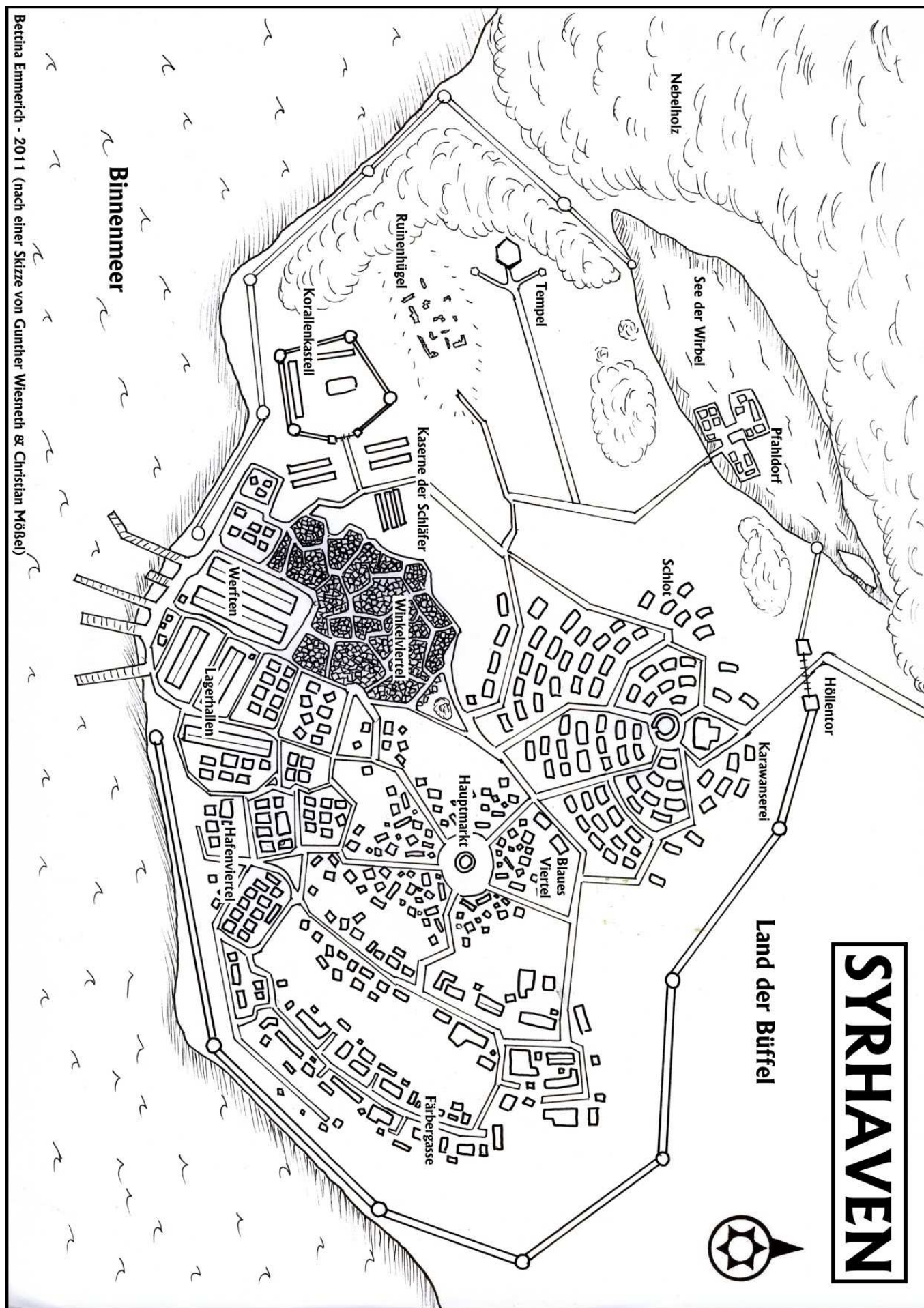
Tengara

Fjorddelta am nördlichen Rand des *Meeres der Sirenen*.

Winkelviertel

Verufenstes Stadtviertel von *Syrhaven*, benannt nach seinen labyrinthartigen Gassen.

Ungestört kam sie bald am Markt vorbei ins sogenannte Winkelviertel. Dieser Stadtteil war nach den unübersehbaren und verwinkelten Gassen, Aufgängen und Häuserzeilen benannt worden. Nur Einheimische kannten sich hier aus. Fremde konnten sich hier sehr leicht verirren oder sie fanden auch aus anderen Gründen oft nicht mehr heraus.



In einer dubiosen und verräucherten Taverne traf die junge Fingerakrobatin einen kleinen, wieselgesichtigen, dunkelhäutigen Mann.

"Tag, Freyd! Wie sieht's aus?" – "Gar nicht schlecht, meine Kleine", nuschelte ihr Gegenüber mit wachsamen Augen."

"Die Waren sind heute im Lagerbau vom alten Steiber eingetroffen. Der Bastard hat aber einige neue Kerle aufgestellt. Aber nichts, womit wir nicht fertig würden. Du weißt schon wie damals beim Glatzenmann..."

"ja, ja, hör schon auf und komm zur Ware!" fauchte Amelaja, da sie ungern an den Bruch beim Glatzenmann dachte, wo sie dem Türposten eine Weile ihre Oberweite zur Schau stellen musste, bis Freyd sich endlich an ihn herangeschlichen hatte, um ihn nieder zu schlagen.

"Keine Aufregung, Ami, wir schaukeln die Sache schon" fuhr Freyd etwas beleidigt fort. "Ich denke, diesmal sind wir einem wirklich tollen brocken auf der Spur. Angeblich hat Steiber neue Schlösser einbauen lassen und hat ganz nervös seinen Männern Höllenstrafen angedroht, falls etwas in seinem Lagerhaus passieren sollte. Also, wir machen es am besten so..."

Nach knapp einer Stunde verließ Amelaja das schäbige Lokal wieder durch eine Hintertür. Der Plan schien ihr gut und Freyd war kein Stümper. Die Ware würde sie reich machen und vielleicht könnte sie dann dieses Rattennest von SYRHAVEN verlassen und woanders ein neues Leben anfangen und eine Familie haben.

Sie schalt sich selbst eine sentimentale Kuh und schlurfte in ihre ärmliche Unterkunft im Winkelviertel, um noch eine Mütze voll Schlaf vor dem Bruch heute Nacht zu erwischen.

* * *

Das Grölen einiger betrunkenen Matrosen verebbte langsam und es wurde wieder still in den schmalen Durchlässen zwischen den hölzernen Lagerhallen der Kauffahrer.

Es waren zwar vereinzelt Wachen zu sehen, aber die waren allesamt schwer betrunken. Wer würde schon meterlanges Holz der Eisenbäume oder Fässer mit Harz stehlen?

Am Lagerhaus von Steiber allerdings war der Posten sehr gewissenhaft. Immer wieder prüfte er die

Läden der höheren Fenster und das Schloss der Tore.

Die zwei lautlosen und fast schwarzen Schatten, welche sich an einem Seil von einem benachbarten Dach auf das Lagerhaus schlangen, entgingen aber selbst seiner Aufmerksamkeit.

Äußerst geschickt schlichen die beiden auf dem Dach über die Sparren zu einem der fest verriegelten Oberlichter.

Amelaja brauchte trotzdem nicht lange, um das Schloss zu knacken. Sie hatte sehr eifrig gelernt in der Schmiede ihres Ziehvaters.

Gewandt schlangen sie sich schon bald durch das oberlicht und seilten sich ins Innere der Halle ab.

Inmitten von Stapeln von Kisten, Stoffballen und Säcken befand sich ein massiver Holzkäfig, der mit schweren Eisenketten gesichert war. Im Inneren konnte man mehrere kleinere Handtruhen mit fremdländischen Intarsienarbeiten im schwachen mondlicht, welches nun durch das offene Oberlicht hereinfiel, erkennen.

Auch hier konnte Amelaja die Schlösser schnell beseitigen, bevor sie zum Tor schlich, um nach dem Posten zu sehen.

Freyd sollte inzwischen die Ware begutachten und das Wertvollste einpacken. Als Wertschätzer war er einsame Spitze.

Plötzlich hörte sie ein Wimmern, das immer lauter wurde und schließlich in einem grauenhaften Schrei endete, welcher unvermittelt gurgelnd abbrach.

Vor dem Tor wurden Stimmen laut und die Posten machten sich daran, ins Innere des Lagerhauses zu kommen.

Amelaja hetzte zurück zu Freyd und wunderte sich darüber, dass dieser zwar leichenblass, aber offenbar unverletzt, am boden saß und eine unterarmgroße Statuette aus feinstem Marmor in Händen hielt.

Die Figur stellte eine grazile Frau, wohl eine Tänzerin, in anmutiger aufrechter Stellung, die Arme erhoben, dar.

"Freyd, zum Teufel, was ist los? Du Idiot hast und die Wachen auf den Hals gehetzt!"

Aber Freyd rührte sich nicht und blickte sie nur mit



einem dümmlichen Grinsen an, als wüsste er nicht einmal, wer vor ihm stand.

"Komm jetzt, wir müssen weg, du Blödmann!" flehte Amelaja und zerrte an seinem Hemd, um ihn aufzurichten.

Der Wieselgesichtige aber rührte sich keinen Fußbreit vom Fleck.

"Halt, bleibt wo ihr seid, Gesindel!" rief da plötzlich eine barsche Stimme und Laternenlicht durchdrang das innere des Lagerhauses vom Tor her.

Panisch fasste Amelaja einen Entschluss. Sie ent-riss Freyd die Statuette und schlüpfte durch die Warenstapel im hinteren Teil des Gebäudes. Sie

kam sich etwas schäbig vor, ihren Kameraden zurückzulassen, aber so konnte sie ihn unmöglich mitnehmen und die Vorstellung, in die Hände der Schleifer zu fallen, ließen ihr Bäche von Angstschweiß über den Rücken fließen.

Fieberhaft suchte sie nach einem Ausweg, denn die Wachen hatten inzwischen den aufgebrochenen Käfig und Freyd gefunden. Der Schein der Laterne kam immer näher und panisch stieß sie an einen Teil der Wand, welcher offenbar einmal nur notdürftig repariert und nun schon sehr morsch geworden war.

Krachend gaben einige Bretter nach und Amelaja wurde durch den Schwung nach draußen befördert, direkt über einen dreckigen Eisenrost der Kanalisation.

"Hierher, hier ist er durchgebrochen", schrie eine herrische Stimme und das Trampeln genagelter Stiefel kam immer näher. Auch von anderen Seiten waren Stimmen zu vernehmen und Laternenlichter zu sehen.

In der Falle, dachte Amelaja und Tränen kamen aus ihren Augen. Nach all den Jahren musste ihr das nun passieren. Aber nein, die Kanalisation! *Eine Woche stinken wie ein Abfallhaufen oder Schleifen?*

Amelaja nahm alle Kraft zusammen und riss den Kanaldeckel auf. Ein Fingernagel riss ein, aber sie verbiss sich den Schmerz und tauchte in das stinkende Ungewisse der Unterwelt von SYRHAVEN hinab.

Amelaja wusste nicht mehr, wie lange sie schon im Gewirr der unterirdischen Kanäle herumgeirrt war, aber selbst der Gestank wurde ihr langsam egal. Die Wachen hatten sie nicht geschnappt, das war die Hauptsache, und diese kleine Figur aus dem Reich der ewigen Sümpfe würde sie für alles entschädigen.

Täuschte sie sich oder wurde die Statue in ihrer Hand unmerklich wärmer?

Sie schalt sich ein ängstliches Huhn und dachte an ihre großspurigen Reden im "Zerbrochenen Steuer-rad", ihrer Stammkneipe, wenn sie "ehrbare" unterwegs war. *Aber irgend etwas stimmt mit dem Ding tatsächlich nicht.*

Nun schien es bei genauerer Betrachtung leicht von innen heraus zu leuchten, und war da nicht eine unmerkliche Stimme in ihrem Kopf?

Blödsinn! Du bist total konfus, Amelaja! Lass uns erst mal hier herauskommen und die Welt sieht wieder ganz anders aus! versuchte sie sich wieder Mut zu machen, aber es gelang nicht so ganz.

"... inata anura Mhjin, Mhjin, Mhjin, MHJIN!"

Begann es zuerst kaum unmerklich und dann sich zu einem Stakkato steigernd in ihrem Kopf. Sie presste ihre Hände auf die Ohren und rannte ziellos davon, aber die grausame Stimme, welche die menschlichen Laute nur mühsam und furchtbar verzerrt erzeugte, blieb in ihrem Kopf.

Schließlich ließ sie sich in den Morast fallen und fing hemmungslos zu schluchzen an. Dabei entfiel die Statuette ihren Fingern.

"Hör auf, bitte ihr Götter, helft mir! Höööör auuuuuf!"

Und tatsächlich verstummte die Stimme und eine unheimliche Ruhe breitete sich aus. Amelaja zitterte vor Angst, ihr Innerstes schien durch die Stimme irgendwie beschmutzt und sie ekelte sich vor sich selbst.

Da berührte sie ein sanftes Licht und eine angenehme Stimme sprach sie an.

"Beruhige Dich und komm zu mir. Aller Schmerz und alles Leid wird von Dir genommen. Du wirst ewigen Frieden finden und nie mehr wird Angst Dich quälen.

Komm zu mir, miir..."

Die letzten Worte waren immer fordernder gesprochen worden, und fast wie unter Hypnose richtete sich Amelaja auf. Ein Schatten schien über dem Kanal, in unwirkliches Licht gehüllt, zu schweben und ein Arm näherte sich der jungen Diebin.

"Ergreife diese Hand, Kleine, und nie wieder wirst Du Schrecken empfinden. Öffne Dich den Segnungen des Vergessens im lichtlosen Sumpf", flötete die Stimme weiter und der Arm berührte Amelaja schon fast.

Irgendetwas aber widersetzte sich nochmals in ihrem Geist und so bäumte sie sich auf und öffnete ihre Augen, um ihr Gegenüber zu sehen. Sie blickte direkt in die grauenvolle, verzerrte Larve eines menschlichen Gesichtes und ihre Finger berührten beinahe die wässrigen Stummel einer Hand, welche wohl nie einem Menschen gehört hatte, eingehüllt in eine schwarze Kutte mit blasphemischen silbernen Darstellungen menschlicher Vereinigungen.

Amelaja warf sich mit einem Aufschrei zurück und stieß an die rostigen Sprossen einer Steigleiter hinter ihr. Mit einem widerlichen Geräusch verlängerte sich der furchtbare Arm des Wesens plötzlich und versuchte, sie nun endgültig zu packen.

Voll Panik riss sich Amelaja zusammen. Trotz der grauenhaften Aura des Wesens schaffte es Amelaja, die Leiter nach oben zu erklimmen. Keuchend gab sie ihr Letztes, aber schon spürte sie die furchtbare Hand auf ihrem Rücken.

Die furchtbare Angst verlieh ihr neue Kraft und so konnte sie noch den schweren Deckel hochstemmen, bevor sie sich auf die Straße fallen ließ und schwach um Hilfe wimmerte.

Vor ihr standen drei, schon etwas vom Wein angeschlagene, Krieger der neuen Söldnertruppe "Kommando Longa" und glotzten sie verständnislos an.

"Hey, was is'n das da, Sarge? Sieht nach 'ner Kanalaratte aus!"

Meckerndes Gelächter der anderen beiden Männer antwortete.

"Niemand stiehlt ein Artefakt der 'Herren der Tiefe' und kommt ungeschoren davon, Wurm!", donnerte plötzlich die grauenhafte Stimme des Wesens aus dem Kanal und die grauenhafte Gestalt schwebte langsam heraus.

Unendlich langsam glitt der ekelhafte Arm, immer länger werdend, auf Amelaja zu und berührte sie schließlich am Kopf.

Der grausame Schmerz in ihrem Schädel ließ sie einen panischen Schrei ausstossen. Zwei der Krieger vor ihr taumelten zurück und machten sich eiligst aus dem Staub.

Der dritte Mann aber riss sein Breitschwert aus der Lederscheide und stürmte auf das Wesen zu. Wild schwang er sein Schwert und schlug auf den furchtbaren Arm ein, welcher Amelaja immer noch berührte. Die scharfe Klinge aus bestem walischen Stahl drang zwar in den Arm ein, durchtrennte ihn aber nicht, wie man hätte annehmen müssen.

Ungläubig blickte der auf die sich langsam wieder schließende Wunde. Dabei übersah er aber den zweiten Arm des Wesens, welcher ihn nun von der Seite her mit ungeheurer Wucht traf und zur Seite schleuderte.

Der Kuttenträger schien den Krieger für ausgeschaltet zu halten und widmete sich wieder vor Angst schlotternden Amelaja.

Verzweifelt quälte sich der Söldner wieder auf die Beine und suchte nach einer Ersatzwaffe, da er durch den Hieb sein Schwert verloren hatte. Da sah er die schwache Flamme einer Öllampe am Straßenrand, welche schon fast niedergebrannt war und welche wohl ein unbedachter Nachtwanderer weggeworfen hatte. Ein Wahnsinn in einer Stadt voller Holzhäuser, wie SYRHAVEN, aber hier war es wohl die Rettung.

Der Krieger packte die Lampe, stürmte mit einem Kriegsschrei auf das Wesen und die junge Frau zu und trat dem Kuttenträger mit seinem Stiefel von seinem Opfer weg. Dieses taumelte überrascht zurück und stieß einen knurrenden Laut aus.

Schon aber wurde es von der Lampe getroffen und aus dem zersplitternden Innern ergoss sich Öl über

den unheimlichen und entzündete sich rasch.

Mit einem infernalischen Schrei warf sich die Gestalt zurück, stürzte aber als brennende Fackel in den Kanal zurück. Das offene Loch hinter ihr hatte sie wohl vergessen.

Der Krieger blickte nach unten, konnte aber nichts mehr erkennen. Schon hörte man die Kommandos der Nachtwache ein paar Straßen weiter. Behutsam nahm der eigentlich raue Söldner die verängstigte Diebin in den Arm, um sie zu beruhigen.

"Was war das eigentlich?" wollte er sie fragen, aber die gleiche Frage stellte sie sich auch immer wieder, bis sie erschöpft in Ohnmacht fiel. Die Stelle aber, wo das Wesen sie am Kopf getroffen hatte, war weiß wie bei einem Albino geworden.

Sergeant Chronirus aber nahm sich fest vor, diesen Vorfall aufzuklären.



Liegt hier Syrhaven?

Uwe Gehrke

Yddlich von Marsim, in der Nähe des Binnenmeeres, 47 ndF.

Akustik ist selbst an ruhigen Orten eine schwierige Angelegenheit. Man wandert durch ein stilles Nebental, und bekommt vielleicht nichts von der Schlacht mit, welche nicht einmal eine Meile davon ausgetragen wird.

Und obwohl der Ort sicherlich eine erhebliche Anzahl von Meilen von dem Mahlstrom entfernt war erschien es Karydije immer noch als würde sie gerade an seinem Rand entlang segeln. Es war keine ungefährliche Sache gewesen, aber ihr frysische Kapitän hatte versichert, dass es keine schwierige Sache würde. Sie hatte trotzdem beschlossen diesen Weg zu folgen, um möglichst schnell die Aufgabe zu erfüllen, welche ihr Syldra-Nar gestellt hatte.

Bei der Besprechung hatte die Stadtherrin auf einige Dokumente verwiesen, welche von einer Stadt parallel zum Mahlstrom berichteten, von einer funktionierenden Gemeinde, welche unabhängig von allen Mächten fungiert hatte.

Ihr Name war Syrhaven gewesen.

Karydije sollte in Erfahrung bringen warum diese Gemeinde, die früher durchaus an Beziehungen zu Wu-Shalin interessiert war, plötzlich verschwunden war.

Für diese Aufgabe hatte sie sich einen besonderen Begleiter ausgesucht, einen Narandi, einer jener wenigen richtigen Waldbewohner, welche sich in irgendeiner Form Syldra-Nar angeschlossen hatten. Genau genommen gehörte er zu den Söldnern der Garda.

Dieser war es auch der sie aus ihren Gedanken riss. »Da vorne ist etwas?«

Konnte das wirklich wahr sein? Waren die ungenauen Hinweise, aus dem Archiv der Theokratie von Ankhor wirklich war gewesen?

Es ging durch ein Waldstück zum Wasser hin. Und tatsächlich, als sie auf eine kleine Lichtung traten konnte Karydije die Umrisse von einigen Häusern im Boden erkennen. *Hier musste sich einmal eine Stadt befunden haben.*

Sie schritt auf den Platz zu, wurde aber von dem Narandi gestoppt. Dieser wies auf eine kleine Gruppe von Personen hin, welche in einiger Entfer-

nung standen. Karydije war gewiss keine gute Menschenkennerin, aber diese Leute erschienen irgendwie friedlich.

Vorsichtig näherte sie sich, und war erstaunt, als diese in Panik gerieten. »Ich tue euch nichts, ihr guten Leute. Ich bin auf der Suche nach einer Stadt. Liegt hier Syrhaven?«

Die Menschen schienen nicht überrascht zu sein. Ein alter Mann nickte nicht nur, sondern wies auf den Ansatz einer Mauer. »Bis vor einigen Jahren stand hier die Stadt. Sie war reich und schön, doch eines Tages kamen Fremde, vor vielleicht acht Jahren, als sie vor den Qun flohen. Sie haben die Stadt zerstört, und nichts übriggelassen.«

So etwas Ähnliches hatte sich die Gelehrte schon gedacht. Es muss ein gründlicher Überfall gewesen sein, denn die Berichte aus der Stadt rissen urplötzlich ab. »Und warum habt ihr so entsetzt geschaut, als ich kam?«

Der alte Mann sah sich um, doch die Umstehenden schienen ihn zu drängen. »Weil es angeblich einen Fluch gibt. Wir leben hier schon seit vielen hundert Jahren, ich meine mein Volk. Aus unseren Sagen erfuhren wir dass man häufiger diesen Ort zerstört hat. Und niemand sollte diesen Boden betreten. Denn wenn jemand dies tut, dann wird er von dem Drang ergriffen wieder diese Stadt aufzubauen, und sie wird wieder zerstört werden. Wir wollen nicht, dass diese Stadt wieder errichtet wird. Jeder neue Eroberer muss über unser Land, es gibt kaum einen anderen Weg. Wir wollen nicht mehr leiden!«

Karydije atmete erleichtert auf, denn sie hatte schlimmere Ereignisse gefürchtet. »Wir kamen um zu sehen, und wir werden wieder gehen.«

Die Menschen sahen sie an, und dann schüttelte der alte Mann müde sein Haupt. »Ich habe schon zweimal solche Worte gehört, und jedes Mal entstand die Stadt neu. Ich will in Frieden sterben.« Unmerklich begann die Stimmung sich zu verändern.

Die Gelehrte erkannte die Gefahr. Sie winkte den Narandi heran, und beide verließen überhastet die Reste, von dem was einmal Syrhaven gewesen war.

* * *

Einen Mond später, Aleija-Kish, Karydijes Gemächer

Die Gelehrte kehrte erleichtert in ihre Gemächer zurück. Ihrem Bericht war offensichtlich geglaubt worden, trotz aller Überlegungen der Stadtherrin würde keine Gruppe dorthin aufbrechen.

Syrhaven würde eine Ruinenstadt bleiben.

Erst in diesem Moment kam die ehemalige Wolsi auf den Gedanken was sie eigentlich gemacht hatte, als sie die Ereignisse der Besprechung noch

einmal überlegt hatte. Mit einem Stift hatte sie einen Stadtplan entworfen.

Und sie schrie, als sie den Namen darüber erkannte.

Syrhaven.

Liegt hier Syrhaven?

Uwe Gehrke

Hannover, Mai 2011



DIE STEAMPUNK- CHRONIKEN

Stefan Holzhauer (Pressemitteilung)

Am 22.05.2011 wurde ein neues Projekt des PhantaNews.de-Machers Stefan Holzhauer gestartet. Bei diesem Projekt unter dem Namen DIE STEAMPUNK-CHRONIKEN geht es um Steampunk, um Literatur, um das Web, aber insbesondere auch um eBooks. In diesem Dokument finden Sie alles Wissenswerte dazu.

Die Eckpunkte:

- Es soll im Rahmen des Projektes eine Anthologie von Stories rund um das Thema „Steampunk“ heraus gebracht werden
- Die Anthologie soll in Form eines eBooks erscheinen
- Das eBook soll unter einer Creative Commons-Lizenz erscheinen

Webseite: <http://steampunk-chroniken.de>

Facebook: <http://www.facebook.com/SteampunkChroniken>

Twitter: <http://twitter.com/#!/SteamChroniken>

Die Mission

derzeit noch nicht sagen kann, ob es erfolgreich werden wird. Aber das ist gerade das Spannende an Experimenten. Es geht um Autoren, um Leser, um Veröffentlichungen und um eBooks. Und selbstverständlich geht es auch um spannenden Lesestoff.

Es heißt:

- die „großen, etablierten“ Verlage sagten: „Steampunk interessiert niemanden“
- eBooks sind ungeliebt, teuer und mit DRM verseucht
- Man muss bei einem Verlag unterkommen, um etwas veröffentlichen zu können.
- ohne Copyright und DRM geht in Sachen eBooks gar nichts

Ich sage:

- Falsch!

Ziel dieser Projektes ist es, eine Anthologie von Steampunk-Geschichten heraus zu bringen. Dies geschieht erst einmal ausschließlich als eBook, wenn später ein Verleger einsteigen möchte, um die STEAMPUNK-CHRONIKEN als Buch heraus zu bringen: gut. Wenn nicht: macht auch nichts. Und es gibt auch immer noch die „Option Lulu“ (www.lulu.com) ...

Die Geschichten werden gesammelt und gesichtet. Aus den Einsendungen wird eine Anzahl von Stories ausgewählt werden, als PDF und ePub (vielleicht auch .prc und .mobi) aufbereitet und zum Download angeboten. Wer die Geschichten herunterladen möchte, kann sofort oder nach dem Lesen einen beliebigen von ihm oder ihr bestimmten Betrag auf ein PayPal- oder Moneybookers-Konto überweisen. Oder auf ein Bankkonto. Oder das lassen – es gibt keinen Zwang.

Die eBooks werden NICHT mit DRM geschützt. DRM ist böse. DRM bestraft nur ehrliche Kunden. DRM kann ohnehin in Sekunden umgangen werden. Stattdessen werden die Nutzer sogar animiert, die Datei zu kopieren und weiter zu geben. Im Vorwort der STEAMPUNK-CHRONIKEN wird eine Erläuterung stehen – ähnlich wie die von Cory Doctorow im Vorwort seiner Bücher –, warum man sie weiter geben darf, sogar soll, und dass man etwas spenden darf, wenn sie gefallen. Und dass man sie dann weiter empfehlen soll – spricht: auch kopieren – mit dem Hinweis auf die Spende.

Ich möchte die erste Ausgabe der STEAMPUNK-CHRONIKEN zudem in den deutschen AmazoneBook-Shop stellen. Ein weiteres hehres Ziel, von dem ich noch nicht weiß, ob es zu realisieren ist, wäre es, die Stories ins Englische zu übersetzen und eine Ausgabe in den US-Shop Amazons zu stellen sowie auf Smashwords zu publizieren. Aber das ist Zukunftsmusik. Erst einmal ist der deutschsprachige Markt angepeilt. Das eBook wird keinerlei ISBN erhalten, außerdem steht kein Verlag hinter der Veröffentlichung, damit es keine Probleme mit der Buchpreisbindung gibt.

Ja, ich weiß, das kann fürchterlich ins Auge gehen (wenn niemand zahlt), aber wer nicht wagt der nicht gewinnt. Vielleicht kann man auch ohne DRM-Zwang und Verlagsgebaren eBooks absetzen und vielleicht sogar ein wenig Geld dabei verdienen. Vielleicht können wir den großen Verlagen zeigen, wo es lang geht! Und wenn nicht, haben wir immer noch einen coolen Steampunk-Storyband heraus gebracht und niemand hatte irgendwelche riesigen finanziellen Verluste.

Wenn wir ehrlich sind, handelt es sich auch erst einmal um eine reine Publicity-Maßnahme für die Autoren und für das Konzept. Die Chance, dass viele Personen das lesen, ist aufgrund der Herangehensweise aber erst einmal potentiell deutlich größer als bei einem teuren gedruckten Buch mit einer vergleichsweise niedrigen Auflage. Jeder Autor soll explizit nach seiner Geschichte mit einem Text vorgestellt werden, damit man genau weiß, wer geschrieben hat.

Den Autoren die mitmachen kann ich kein Honorar versprechen, denn es weiß keiner, ob überhaupt irgendwann mal Geld Erlöst wird. Die Autoren werden aber an einem einmaligen Experiment teilnehmen können und dadurch mindestens Publicity erhalten (unbekannt sein nützt niemandem). Sollte Geld Erlöst werden, dann wird dieses selbstverständlich nach Abzug meiner Unkosten (ich kümmere mich beispielsweise um Publicity, Lektorat, Webseite, Layout und Umsetzung in eBooks – wobei vielleicht hie und da jemand hilft) nach einem Seitenschlüssel an die Autoren ausgeschüttet.

Es wird die Frage kommen: "Gebe ich als Autor meine Urheberrechte auf, wenn das AnthologieeBook ohne DRM verteilt werden kann?" Die Antwort ist sehr einfach: Selbstverständlich nicht! Die Inhalte der Anthologie dürfen ausschließlich privat kopiert und weiter gegeben werden. Kommerzielle Nutzung der Stories ist ausgeschlossen, wird dies gewünscht, muss ein potentieller Verwerter mit dem Autor verhandeln. Es werden mir vom Autor nicht ausschließliche Nutzungsrechte übertragen, um seine Story veröffentlichen zu können und zu dürfen. Wenn ihr die Geschichten auch noch anderswo verkaufen könnt: Prima!

Angedacht habe ich eine Creative-Commons-Lizenz. Das hat insbesondere den Charme, dass eine Geschichte für rein private oder nichtkommerzielle Zwecke frei genutzt werden darf. Wenn also eine Schulklasse eine Story in ein Theaterstück umbauen möchte: darf sie! Wenn jemand eine Geschichte auf einem Geburtstag lesen möchte: darf er! Warum auch nicht? Mit der CC-Lizenz, die kommerzielle Verwertung ausschließt, gibt niemand seine Rechte auf – und will ein Verleger eine Geschichte (oder alle) verlegen, dann darf er das nach dem Aushandeln von Tantiemen selbstverständlich tun.

Und ganz klar: Im Vordergrund steht erst einmal der Spaß am Schreiben, am Fabulieren, am Lesen und selbstverständlich am STEAMPUNK!



Ausdrücklich möchte ich darauf hinweisen, dass dieses Projekt in keiner Konkurrenz zu Kleinverlagen stehen soll. Das ist nicht einmal ansatzweise die Intention. Im Gegenteil bin ich sogar der Ansicht, dass hier Synergien entstehen könnten.

Details dazu, wie man die Geschichten einreichen kann und in welchem Format sie vorliegen sollten, findet man im Folgenden.

Ausschreibung

Gesucht werden für den ersten „Band“ der STEAMPUNK-CHRONIKEN Kurzgeschichten aus dem Genre Steampunk. Der Themenschwerpunkt liegt auf

Der Äther – Die letzte Grenze

Es geht somit um Steampunk-Raumfahrt: *schlanke Ätherschiffe mit Segeln die sich im solaren Wind blähen, Kolonien des Empire (und anderer) auf Venus und Mars, Äthernavigation, fremdartige Maschinen die den Raumflug erst ermöglichen, ehrenwerte Marsianer, Raumpiraten mit fauchenden Strahlenkanonen und vieles mehr.*

Die Themenbegrenzung ergibt sich daraus, dass im Erfolgsfalle eventuell noch weitere STEAMPUNK-CHRONIKEN erscheinen sollen und auch diese dann einem Themengebiet zugeordnet werden. Wir wollen nicht gleich alles Pulver verschießen... :)

Die Texte sollten mindestens einen ersten Korrekturlauf hinter sich haben und grundlegende Qualitätsstandards erfüllen. Ihr müsst zwar noch nicht veröffentlicht haben, um Euren Text einzureichen, doch wünschen wir uns weder Rechtschreib- noch Tempora-Fehler. Ob alte oder neue Rechtschreibung oder eine Mischung aus beidem („gemäßigte neue Rechtschreibung“) ist allerdings egal. Ausgeschlossen ist Fanfiktion: „Steampunk-STAR TREK“ ist zwar attraktiv, aber aus rechtlichen Gründen leider nicht erlaubt. Weiterhin keine übermäßige Gewalt und keine Pornographie (wir reden hier über Steampunk, okay?).

Teilnahmebedingungen:

- Formale Vorgaben:
Normseite (60 Anschläge mal 30 Zeilen), Schriftart: Times New Roman, Schriftgröße: 12 Pt., Zeilenabstand: 1,5, maximal ca. 22.000 Zeichen inklusive Leerzeichen (Normseiten-Vorlagen für verschiedene Textverarbeitungsprogramme finden sich beispielsweise auf literaturcafe.de)
- Jeder darf mitmachen
- Jeder Teilnehmer darf bis zu zwei Kurzgeschichten einreichen. Die Texte müssen noch unveröffentlicht sein (auch Internetpublikationen zählen hier als Veröffentlichung)
- Texteingaben ausschließlich per eMail als .doc– (KEIN docx!), .rtf– oder odt-Datei an auschreibung@steampunk-chroniken.de
- Die Geschichten müssen in deutscher Sprache geschrieben sein
- Die endgültig in der Anthologie vertretenen Geschichten werden durch mich und ggfs. weitere Personen ausgewählt. Bei einer Annahme wird der Autor per Mail benachrichtigt, bei einer Ablehnung gibt es ebenfalls eine Mail, aber keine Begründung
- Mit der Teilnahme bestätigen die Autoren und Autorinnen, alleinige(r) Urheber(in) des/der gesendeten Werke(s) zu sein und darin keine Rechte Dritter zu verletzen. Die Teilnehmer geben ihr Einverständnis zur redaktionellen Bearbeitung, zu einer eventuellen Übersetzung, sowie zur Veröffentlichung der Beiträge und Leseproben und einer eventuellen Übersetzung Verfasseramen sollen erlaubt sein.
- Jeder Text sollte mit dem Namen des/der Autors/Autorin versehen sein
- Eine Auswahl der besten Beiträge soll in einer Anthologie gemäß der Informationen auf der „Mission“-Seite veröffentlicht werden. Erscheinen wird diese online als eBook im Eigenverlag. Geplant sind auch Lesungen im öffentlichen Rahmen, Termine werden noch bekannt gegeben
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

- Vorläufiger Einsendeschluss: 31.08.2011

Jede/r veröffentlichte Autor/in erhält ein Freiexemplar als PDF oder ePub. Darüber hinaus wird kein Honorar gezahlt (siehe auch hierbei für weitere Informationen unter der Überschrift "Mission").

Mit Einreichung seiner Geschichte erklärt sich der Teilnehmer mit den Bedingungen dieser Ausschreibung und den ergänzenden Details unter dem Kapitel "Mission" in allen Punkten einverstanden.

Es besteht kein Recht auf Veröffentlichung. Kriterium für eine Veröffentlichung ist die Qualität des Textes und die Auswahl der Jury.

Dem Autor oder der Autorin entstehen durch die Teilnahme oder die Veröffentlichung keinerlei Kosten.

HOME MISSION AUSSCHREIBUNG FRAGEN & ANTWORTEN PRESSE ÄTHERNETZ IMPRESSUM

Die Steampunk-Chroniken

UNABHÄNGIG
UNPARTEIISCH
UNBESTECHLICH

40 PFENNIG
AUSGABE VOM SONNTAG, DEN 12. JUNI 2011
NUMERO 21

FREITAG, 20. MAI 2011
**WILLKOMMEN BEI DEN
STEAMPUNK-CHRONIKEN!**
VON PROFESSOR XANATHON

Zum Grusse, ehrenwerte Damen und Herren. Wir freuen uns, dass Ihr Weg durchs Äthernetz Sie zu unserer kleinen Publikation geführt hat. Im Verlaufe ihres Besuchs auf unseren Seiten werden Sie erfahren, worum es hier geht. In der gebotenen Kürze einer Einführung: erleben Sie eine Historie die es so nie gegeben hat durch die Berichte unserer Korrespondenten. Erleben Sie furchtlose Forscher, wahnsinnige Tyrannen, Dampfmaschinen, Aetherschiffe, Uhrwerk-Androiden, Magie und wie sich all dies zusammen fügt. Erleben Sie Abenteuer in einer faszinierenden Welt jenseits der Realität — und dennoch auf eigenartige Weise vertraut!

Erleben Sie

DIE STEAMPUNK-CHRONIKEN

Und ein wenig realweltlicher: Mehr Erläuterungen zu dem, was hier geschieht und noch geschehen soll, findet ihr auf der Seite "[Mission](#)". Das ist eine gute Möglichkeit sich grundlegend über das Projekt zu informieren. Hier auf der Titelseite werden immer wieder Neuigkeiten zu den *Steampunk-Chroniken* bereit gehalten. Es wird eine Anthologie werden, Autoren finden weitere Details auf der Seite "[Ausschreibung](#)".

Rubrik(en): [Nachrichten](#) | [Getagged Editorial](#), [Einführung](#), [Steampunk-Chroniken](#) | [Kommentieren](#)

RECHERCHE

SEITEN

- Home
- Mission
- Ausschreibung
- Fragen & Antworten
- Presse
- Äthernetz
- Impressum

RUBRIKEN

Die Webseite: www.steampunk-chroniken.de

