DEGENESIS 4

ZWEITE, ÜBERARBEITETE AUFLAGE

DEGENESIS

PRIMAL PUNK ROLLENSPIEL

DIR GEWIDMET DIANA,
MEINEM STERN DES MORGENS
UND MEINEM STERN DES ABENDS.
ICH HABE ALLES ERREICHT
UND BIN DARAN GESCHEITERT.
-MARKO

VON

CHRISTIAN GÜNTHER & MARKO DJURDJEVIC

EDITORIAL

ORIGINAL-IDEE
Christian Günther

ENTWICKLUNG & KONZEPTION
Christian Günther & Marko Djurdjevic

AUTOREN
Christian Günther
Tim Struck
Marko Djurdjevic
Malte Belz

ART DIRECTION & ARTWORK
Marko Djurdjevic

ERGÄNZENDES ARTWORK
Klaus Scherwinski

KARTENILLUSTRATION
Tobias Mannewitz

LAYOUT, SATZ & GESTALTUNG
Marko Djurdjevic

COVERDESIGN
Jean-Sebastien Rossbach

COVERILLUSTRATION
Marko Djurdjevic

LEKTORAT & KORREKTORAT
Christian Günther

BESONDERER DANK:
Maren Haß; Uwe „Dogio“ Mundt; Nimer vom PrO; PIPboy; Sebastian Thieme; Tim Müßle für das Zerpflücken der frühen Kultur- und Kulttexte; Dirk Riegert, Oliver Schlemmer und dem Rest von JANUS für Support, Freundschaft und doppelten Vodka; Thomas Murphy für den Flash-Vorspann; Ole Garrels; Alexander Malik für seine schnelle Hilfe mit den Gaskartuschen der Spitalier; Nephilim; Martin Ellermeier für die unglaubliche Unterstützung in der Mephisto; 2Raumwohnung für die inspirative Musik; Feder&Schwert für die beste Degenesis-Runde; und allen Degenesis-Supportern – ihr seid die Besten!

RECHTLICHES

Degenesis® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Christian Günther. Alle Rechte vorbehalten. Die Erwähnung von oder Bezugnahme auf Firmen und Produkte auf den folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.
Alle Namen, Titel, Charaktere, Texte und Illustrationen des vorliegenden Buches sind © Sighpress-Verlag. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck außer zu Rezensionszwecken nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Charakterblätter dürfen ausschließlich zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.

WEB-SUPPORT

News, kostenlose Downloads, Informatives und Plakatives gibt es auf unserer Domain **www.degenesis.de**

DISCLAIMER

Degenesis tritt ein für Toleranz und Verständigung der Völker. Die Welt des Spiels Degenesis ist aus der heutigen hervorgegangen und verzerrt sie in eine fantastische Zukunft. Konflikte innerhalb der Spielwelt entsprechen natürlich nicht der Realität – auch sind sie von uns in der Realität nicht gewünscht, sondern dienen allein der Spannung. In jedem Film gibt es so etwas. Dennoch ist ein verantwortungsbewusster Umgang angeraten. Keine der in Degenesis eingeführten sieben Kulturen ist besser als eine der anderen. Jede der Kulturen hat ihren gleichberechtigten Platz in der Welt der Degenesis. Den in Rollenspielen üblichen Begriff der „Rassen“ haben wir bewusst vermieden, da wir ihn für diskriminierend halten. Gewalt und Rassismus werden von uns aufs Strengste abgelehnt. Illustrationen mit Kampfdarstellungen sind keine Aufforderung zur Gewalt, sondern bilden eine grausame Welt ab, die es zu überwinden gilt. Kultur und Zivilisation sind die großen Ziele in Degenesis, begleitet von Hoffnung. Dennoch empfehlen wir, Degenesis für Jugendliche unter 16 Jahren NICHT zugänglich zu machen, da wir nicht sicher sein können, ob unsere Botschaft und unser Appell an die Menschlichkeit verstanden wird.

DEGENESIS
INHALT

DIE PROPHEZEIUNG DES SCHAKALS 6

BUCH 1: PRIMAL PUNK

KAPITEL 1 - >>FORWARD 22

KAPITEL 2 - KULTURKREISE 40

KAPITEL 3 - KULTE 88

BUCH 2: KATHARSYS

KAPITEL 4 - SPIELMECHANISMEN 206

KAPITEL 5 - CHARAKTERERSCHAFFUNG 220

KAPITEL 6 - KAMPF 242

BUCH 3: ALMANACH

KAPITEL 7 - BAZAR 262

KAPITEL 8 - BURN 286

BUCH 4: SPERRZONE

KAPITEL 9 - HISTORIE 298

KAPITEL 10 - VIEL FEIND 314

KAPITEL 11 - ERZÄHLEN 346

KAPITEL 12 - HINAUS IN DEN STAUB! 362

DIE
PROPHEZEIUNG
DES
SCHAKALS

4 IST DIE ZAHL DES LEBENS UND DES TODES,
4 RUNEN IN ENDLOSEN WINDUNGEN,
SIND ANFANG, BESTIMMUNG, SCHICKSAL UND ENDE
DES MENSCHEN LEIB UND SEELE.

4 SIND DIE RICHTUNGEN,
AUS DENEN DER WIND DEN STAUB HERBEI TRÄGT,
4 DIE ZAHL DER ELEMENTE,
AUS DENEN WIR GEZEUGT,
UND ZU DENEN WIR AM ENDE ALLER TAGE ZURÜCKKEHREN.

ES IST DIE ZAHL DES URSPRUNGS,
DIE ZAHL DER SIPPE,
VATER,
MUTTER,
SOHN,
UND TOCHTER.

ES IST DIE ZAHL DER JAHRESZEITEN,
DIE DES MENSCHEN UND DIE DER ERDE.
VIERFACH SIND DIE SCHENKEL
DES SONNENKREUZES.

ES IST DIE ZAHL DER FLÜSSE
AUS DER DAS LEBEN SCHÖPFT.
DIE ERDE; ES ERSCHUF SIE NICHT ALS ÖDLAND, ZUM WOHNSITZ HAT ES SIE
GEBILDET;
SÖHNE ZOG ES HERAN UND ERHÖHTE SIE;
DOCH TAUB FÜR SEINE WEISUNGEN,
GINGEN SIE IHREN WEG.

UND DA SPRACH ES:
„MENSCH, DU HAST DICH GEPLAGT MIT DEINER MENGE AN RATSCHLÄGEN;
LASS SIE DOCH ANTRETEN UND DICH RETTEN;
DIE STERNENGUCKER, DIE HIMMELSBESCHWÖRER, DIE DIR ANKÜNDEN
JEDEN NEUMOND DAS ÜBEL!“

UND ES ERWECKTE DIE
ERDE,
SONNE,
MOND,
UND STERNE,
DIE MENSCHEN ZU STRAFEN.

UND SEHT, SIE WAREN WIE SPREU;
UND DAS FEUER VERZEHRTE SIE.

ZUSAMMENGEBROCHEN IST EINSTEIN, GEKRÜMMT IST NEWTON;
GÖTZEN, GESCHNALLT ALS BÜRDE AUF MÜDE TIERE;
IN DEN STÄDTEN ZERRISSEN UND ENTWEIHT.

DIE ZAHL DER REITER IST 4
UND SIE KÜNDEN VOM UNTERGANG,
WIE ES AUCH 4 MEISTER
DER UNSTERBLICHKEIT SIND,
DER ERDE SO NAH,
DIE IHRER ZEIT IN KLAMMEN KAMMERN HARREN.

DOCH SIE WERDEN ERWACHEN IN RECHTER ABSICHT,
UM DIE STADT ZU BAUEN,
SPRACH ES,
MIT 4 SEITEN WIE DIE PYRAMIDEN.
UND IN IHREN SCHATTEN GEDEIHT DIE WAHRHEIT.

ALPHA UND OMEGA,
ANFANG UND ENDE,
LEBEN UND TOD.

4

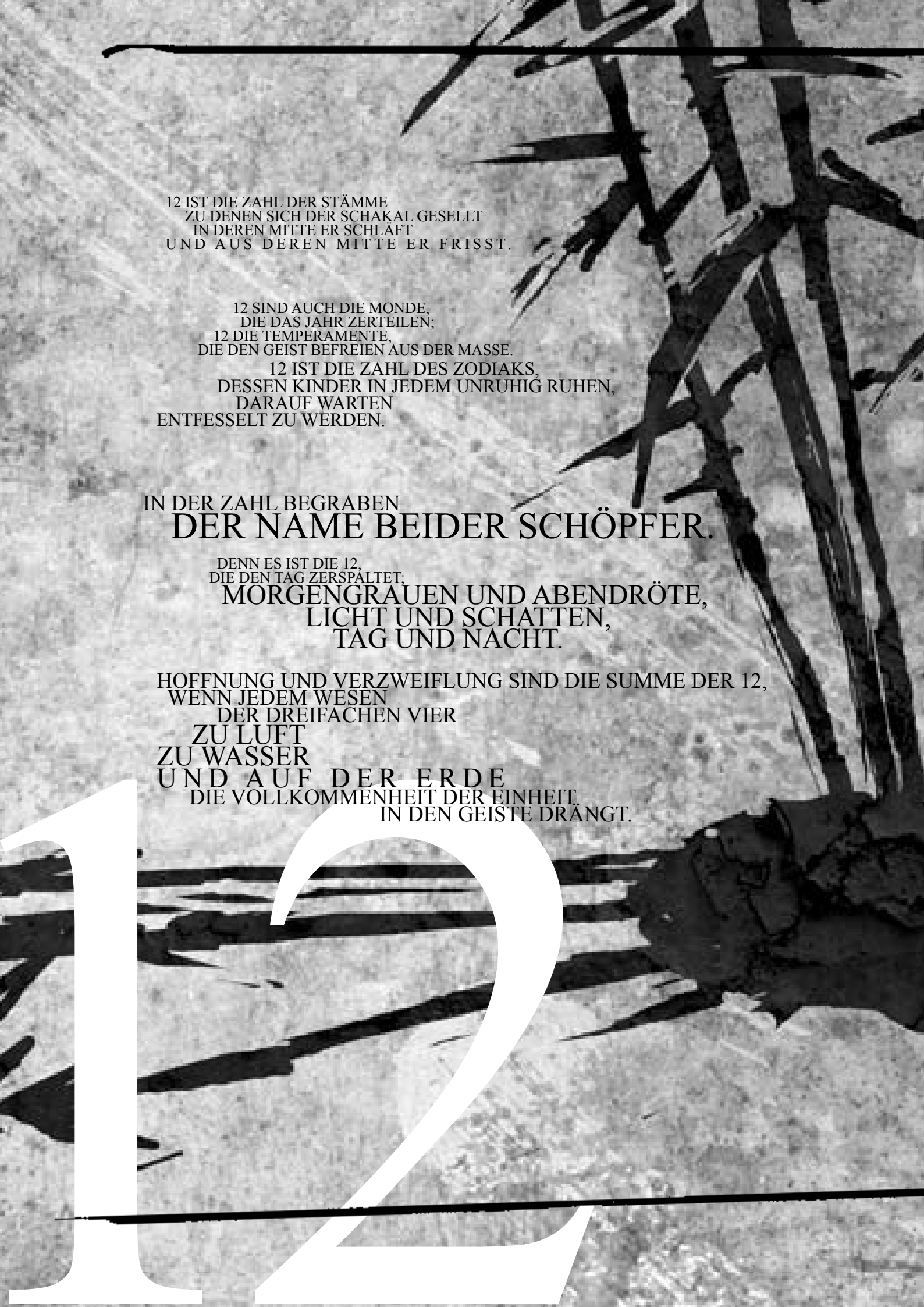
8 IST DIE ZAHL DES SCHÖPFERS,
DER HERABSTEIGT AUS DER HÖHE.
STAUNEN WIRD DER MENSCH,
DESSEN NAME NICHT EINGESCHRIEBEN
IN DAS BUCH DES LEBENS SEIT
GRUNDLEGUNG DER WELT,
WENN ER AUFBLICKT NACH DEM EINEN
DER WAR UND NICHT IST.

8

DES UNENDLICHEN,
ER, DER KOMMT UND GEHT,
ER, MIT DEM ALLES STEIGT,
UND MIT DEM ALLES FÄLLT.

UND DIE ERDE TUE SICH AUF,
UND ES ERBLÜHE DAS HEIL.
ACHTFALTIG ENTROLLEN SICH DES LOTUS BLÄTTER,
WOHIN DER WIND AUCH WEHT,
ACHTFACH WIE DIE PFEILE DER WINDROSE,
VERBREITEN SICH SEINE POLLEN,
VOLLER LUST GESPIEEN IN DEN HIMMEL.

AUGEN, BEINE, ALLES ACHTFACH,
ERHEBT SIE SICH AUS DEM DUNKEL,
ERKLIMMT DIE GRÖSSTEN HÖHEN,
UND VERSPERRT DIE TIEFSTEN TÄLER,
MACHT JAGD
AUF DIE SECHSFALTIGEN.
8 IST IHRE ZAHL.



12 IST DIE ZAHL DER STÄMME
ZU DENEN SICH DER SCHAKAL GESELLT
IN DEREN MITTE ER SCHLÄFT
UND AUS DEREN MITTE ER FRISST.

12 SIND AUCH DIE MONDE,
DIE DAS JAHR ZERTEILEN;
12 DIE TEMPERAMENTE,
DIE DEN GEIST BEFREIEN AUS DER MASSE.
12 IST DIE ZAHL DES ZODIAKS,
DESSEN KINDER IN JEDEM UNRUHIG RUHEN,
DARAUF WARTEN
ENTFESSELT ZU WERDEN.

IN DER ZAHL BEGRABEN
DER NAME BEIDER SCHÖPFER.

DENN ES IST DIE 12,
DIE DEN TAG ZERSPALTET;
MORGENGRAUEN UND ABENDRÖTE,
LICHT UND SCHATTEN,
TAG UND NACHT.

HOFFNUNG UND VERZWEIFLUNG SIND DIE SUMME DER 12,
WENN JEDEM WESEN
DER DREIFACHEN VIER
ZU LUFT
ZU WASSER
UND AUF DER ERDE
DIE VOLLKOMMENHEIT DER EINHEIT
IN DEN GEISTE DRÄNGT.

12

12

16

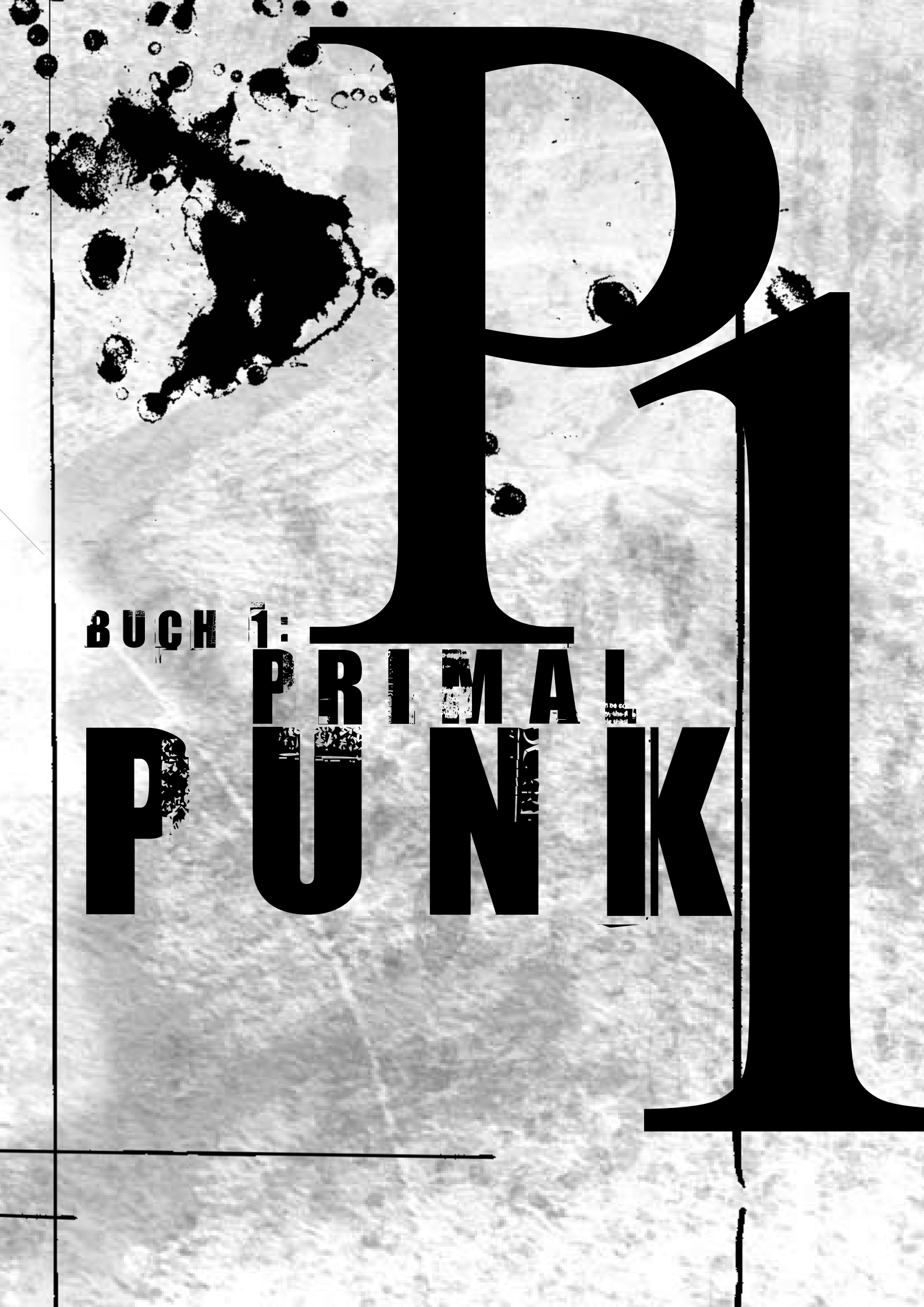
16 IST DIE ZAHL DES FREMDEN,
DES NEUANKÖMMLINGS;
16 SIND SEINE OFFENBARUNGEN
16 IST DIE ZAHL SEINER HEROLDE,
DIE VERHEERUNG ÜBER DAS LAND BRINGEN.

8 UND 8 IST DIE ZAHL ZWEIER SCHÖPFER
DIE UM DIE HERRSCHAFT RINGEN
8 UND 8
ZWEI UNENDLICHKEITEN,
DIE DIE EWIGKEIT
IN IHREM WIDERSTREIT VERSCHLINGEN.

INSTINKT GEGEN VERSTAND,
FLEISCH GEGEN GEIST,
CHAOS GEGEN ORDNUNG.

1 UND 6 IST DIE ZAHL DER VÖLKER,
DIE UM DIE KRONE STREITEN WERDEN.
1 UND 6 IST DIE ZAHL DER PLAGEN,
DIE SIE HEIMSUCHEN.
1 UND 6 SIND DIE PUNKTE DER ACHSE,
GEZEICHNET AUF DER HAUT DES FEINDES.
1 UND 6 DIE BRUTKAMMERN,
AUS DENEN DIE WAHRHAFTIGE HÖLLE
ENTSTEIGEN WIRD.

4 MAL 4 IST DIE ZAHL,
DIE DAS SONNENKREUZ VOLLENDET,
WENN ALLE DINGE ZUM URSPRUNG ZURÜCKKEHREN
UND DER KREIS FÜR IMMER GESCHLOSSEN
DIE ZEIT SICH SELBST BEENDET.


P1
BUCH 1:
PRIMAL
PUNK

SOMMER

„Tu mir das nicht an.“ In ihren Augen standen Tränen. Ihre Hände hielten seine umfangen. Blass und zerbrechlich wirkten sie auf seinen sehnigen Pranken, den Händen eines jungen Mannes, der sich zu Höherem berufen fühlte. Schwert und Brenner statt Mistgabel und Sense sollten sie führen; hoch in die Luft würde seine Faust sich recken, wenn der Feind zerschlagen auf dem Felde läge. Aus seiner Kehle dränge ein Siegesschrei, hunderte – nein! – tausende Kameraden würden einstimmen. Die Welt läge ihm zu Füßen!

„Nik... Du hörst mir wieder nicht zu.“

Nik und seine Anvertraute Nebe hockten auf dem Boden, das stoppelige, gelbe Gras um sie herum war platt gesessen. Oft kamen sie hierher. Der Nordwestwind hatte vor Tagen rote Asche von den Kratern Borcas herbei getragen und sich wie ein luftiger Schleier über Ruinen und Land gelegt. Jetzt rieselte sie bei jedem Lufthauch von toten Fenstersimsen oder rissigen Mauervorsprüngen. Nik und Nebe liebten diesen Ort – jeder auf seine Weise: Hier zu sein war für Nik, als befände er sich in einer Momentaufnahme der Zeit; die Reihen von Ruinen, die sich den Hang hocharbeiteten und schließlich von dem dunklen Nadelwäldchen geschluckt wurden, waren ein Blick in die Vergangenheit. Hier hatten einst seine Vorfahren gelebt. Für Nebe war dieser Ort ein Rückzugsort aus der Gemeinschaft, an dem sie sich der Melancholie und Schwärmereien hingeben durfte, ohne von den verknöcherten Greisinnen am Mädchenbrunnen als närrisch beschimpft zu werden. Und es war der Ort, an dem sie Nik vor zwei Wintern ihre Liebe gestanden hatte.

„Weil du nichts zu sagen hast. Nichts davon ist wichtig.“

„Und was du sagst, ist also wichtiger? Weil du dir ach so viele Gedanken machst?“

Nik blickte Nebe nur stumm an. Sie wollte aufbegehren und war doch wieder in die Verteidigung gedrängt worden.

„Aber warum...“ Sie krallte ihre Finger in seinen Unterarm, dass es sie selbst schmerzte. Jede körperliche Pein war erträglicher als die in ihrer Seele. „Aber warum hast du den Schritt mit mir gemacht? Die Anvertrauung?“

„Ich war blind. ~~Damals.~~“

Nebe war geringen Standes in der Dorfhierarchie. Entgegen aller Widerstände waren sie zusammengekommen und hatten sich behauptet. Ihr Leben bestand aus Konflikten, war nie...

„Langweilig. Das alles hier langweilt mich.“

Einen Moment blickten beide stumm in die Tiefe. Ein schmaler Weg schlängelte sich von der Anhöhe ins Tal, durchschnitt auf seinem Weg eine zerfressene Teer-Trasse, die aus dem Nirgendwo kam und auch dorthin verschwand. Schwarzer Rauch kringelte sich aus den Deckenöffnungen der niedrigen Hütten unten. Von hier oben sahen sie aus wie umgedrehte Körbe aus Bast. Jede Familie ein Körbchen. An den Hängen des Tals drängten sich die steinernen Zeugnisse des Urvolks: Wuchtige Blöcke aus Beton, braun und rissig vor Alter. Als habe der Schöpfergott sie persönlich in die weiche Erde der Hänge gepresst. Der Aufseher lebte dort oben mit seinem Gefolge aus dummen Schlägern, hatte einen guten Blick auf sein Volk. Nik fragte sich, was jenseits dieses und des nächsten Tals lag. Gab es andere Reiche, die größer waren als das ihre? Ihre Gemeinschaft zählte über 70 Seelen, davon 50 Männer und Frauen an der Waffe geschult; eine größere Armee war bis vor zwei Tagen für Nik unvorstellbar gewesen. Sein Blick wanderte durch das Tal bis zum Sonnenpass. Jeden Morgen begann das Himmelsgestirn dort seinen Tagesmarsch, grüßte seine Untertanen mit seinem ersten Schein zwischen dunklen Felsnadeln. Unterhalb des Passes weitete sich das Tal zu einer breiten Senke, als nehme es Kraft, bevor es sich als schroffe Spalte einen Weg durch das Bergmassiv grub. Dutzende Lagerfeuer entließen dort dünne, aber tiefschwarze Rauchfahnen in den Himmel – feuchtes Holz, schlussfolgerte Nik. Das mächtige Nadelgehölz, das vor Tagen noch so dicht und buschig die Hänge bedeckte, war zurückgedrängt. Traurige Stummel waren geblieben. Von Niks und Nebes Aussichtspunkt aus konnte man die Männer und Frauen an den Feuern nicht erkennen – aber es waren viele. Wiedertäufer, eine ganze Kompanie.

Nebe senkte den Blick, ihre Hände lösten sich von seinen.

Mit einer fahrigen Bewegung fuhr sie sich über die Augen, verwischte Staub und Tränen zu einem kriegerischen Dreckstreifen.

„Du wirst mich verlieren“ sagte sie.

„Das werde ich nicht.“ Nik betrachtete sie nüchtern, wie eine Fußnote seines Lebens. Sie war schon jetzt ein Teil seiner Vergangenheit.

„Mein Entschluss steht.“ Liebe und körperliche Nähe weckten die Leidenschaft in ihm nicht mehr. All das langweilte ihn. Er brauchte mehr: Blut an seinen Händen, die Schreie der Sterbenden, ihre Leiber aufgespießt auf seiner Lanze. Macht. Ruhm. Eine lodernde Fackel der Leidenschaft, die vom stärksten Wind angefacht, aber nicht ausgeblasen wird. Es war die Lust nach Intensität, die er nur dort draußen befriedigen würde. So hatten es ihn die Orgiasten der Wiedertäufer am vorigen Abend gelehrt.

„Nik, das sind falsche Schlangen.“ Ihre Stimme zitterte.

„Sie sind verblendet. Ihre Gottheit ist ein Monstrum. Sie schickt sie von Krieg zu Krieg. Überall sehen sie das Böse!“

Nik stand auf, begegnete Nebes zornigem Gesicht. Sie war schön, selbst in einem solchen Moment. Ihre Lippen – obwohl zusammengepresst – waren noch immer voll, ihre schmutzigen Wangen und ihre verkniffenen Augen hatten etwas schelmisches.

„Ich werde zurückkehren.“ Es war ein schwacher Versuch; obwohl es das war, was sie hören wollte, reichte es längst nicht.

„Du wirst verrecken!“ schrie sie ihn an. „Sie schicken dich in den Osten! Gegen die Voivoden wollen sie ziehen, hat die alte Semka mir erzählt. Du kennst die Geschichten: Gehäutete Kadaver, aufgespießt auf Pfählen! Ich wollte nicht glauben, dass irgend jemand von uns sich diesem Irrsinn anschließt. Was willst du denn da? Wir haben hier alles!“ Nik hielt sie an den Unterarmen, schob sie von sich. Sein linker Nasenflügel zuckte. Wut stieg in ihm auf. Wenn die Orgiasten ihn so sähen... Sie mussten schon warten, dort unten auf dem Platz. Er konnte ihre Standarten im Wind flattern sehen, sie ragten hoch über die dunkle Menschenmasse. Kriegsstandarten.

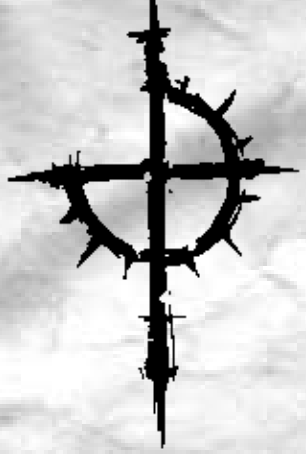
„Dort gibt es nur Krieg, Krieg, Krieg! Das ganze Land ist ein verdammtes Schlachtfeld!“

„Genau deshalb will ich hin.“

Mit einem Male verebbte ihre Kraft. Ihre Augen waren verquollen, das jugendliche Gesicht wirkte plötzlich uralt. Sie blickte an ihm vorbei in die Ferne. Er suchte ihren Blick, doch sie nahm ihn nicht wahr. Zwei Menschen, zwei Welten. Drei, vier Schritte ging er rückwärts von ihr weg, prägte sich jedes Detail ein: Das Kleid aus hellem Leinen, das nur an besonderen Tagen oder zur Mann-und-Frau-Weihe getragen wurde, er bemerkte die bunten Bänder an ihrem Armgelenk – ein Beweis seiner Treue und Liebe, wie es Brauch ist. Sie trug den Schmuck ihrer Mutter, halb verborgen glitzerten die geschliffenen Steine über den Saum ihres Ausschnitts. Dort stand nicht das Bauernmädchen, das tagtäglich mit dem Spaten den Boden beackerte oder das Wasser von der Felsquelle herauf schleppte. Dies sollte ein besonderer Tag für sie werden.

Er drehte sich um und ging. Der Weg hinunter ins Tal war steil und steinig, jede Unebenheit spürte er durch die Ledersohlen. Die Standarten warteten auf ihn. Die Orgiasten würden ihm wissend zunicken, ihm kameradschaftlich auf die Schulter klopfen. Sie würden verstehen.

Nik verharrte. Ein Blick zurück, die Anhöhe hinauf, wo Nebe auf ihn wartete. Doch sie war fort. Weggelaufen in die Ruinen, wo vor zwei Wintern alles begonnen hatte.



WAS IST DEGENESIS?

Eshaton. So nannten sie den Einschnitt. Gestern Hochkultur, heute Steinzeit. Feuer regnete vom Himmel, verbrannte das Land, verbrannte die Menschen. Die Erde zitterte, bäumte sich in Qualen auf. Ganz wie ein Fiebriger in den letzten Zügen. Doch die Erde verging nicht. Sie veränderte sich.

Das Urvolk war untergegangen, und mit ihm das Wissen zehntausendjähriger Kultur. Die Überlebenden kämpften um Essen und sauberes Wasser. Mit leeren Augen starrten sie auf die verrottenden Karossen ihrer Vorfahren, streunten ahnungslos durch die Ruinen einer großartigen Zivilisation. Eine Zivilisation, die sie vor langem abgestreift hatten, beiläufig und selbstverständlich, wie eine Schlange aus ihrer alten Haut schlüpft. Frei von Moral und Ethik und naiv wie Kinder blickten sie auf ein zerstörtes Europa, von Naturgewalten gepeinigte Landschaften, giftige Sperrzonen – und sie wussten nur, dass sie sich gegen diese Umwelt behaupten mussten, oder mit ihr untergehen würden.

Die Zeit verging. Der Rauch über den großen Kratern verwehte, und die Völker hatten aufs Neue ein Gerüst Kultur um ihr Leben errichtet. Noch war es wackelig und die Nägel spärlich gesetzt. Dann und wann brach eine Zivilisation unter Getöse zusammen – doch das Baumaterial fand an anderer Stelle Verwendung. Flickschusterei. Aber ein Neuanfang nach Jahren des Niedergangs.

Wir schreiben das Jahr 2585. Europa ist gespalten in mehrere, untereinander konkurrierende Kulturen: Die Völker Borcas klammern sich an die rostigen Relikte des Urvolks; die Franker sind den einlullenden Worten der Pheromanten erlegen; Purgare ist auf der einen Seite verbranntes Land, auf der anderen Seite fruchtbare Ebene, doch zerrüttet von ewigen Kämpfen mit den Balkhanern; die Pollner ziehen in großen Trecks von Oase zu Oase, bevor auch dieses Fleckchen Grün von der Fäulnis verschlungen wird; Hybrispania ist geschlagen mit einem jahrzehntelangen Befreiungskampf. Jenseits des Mittelmeers liegt die größte Gefahr für das gebeugte Europa: Das erwachte Africa mit seinem übermächtigen Händlerkult der Neolibyer setzt zum Schlag an.

Gesetzlose, Forscher, Glücksritter und Idealisten zieht es hinaus in die Wildnis, auf der Suche nach den Überresten einer mysteriösen Vergangenheit oder dem Versprechen einer Zukunft, die kein Mensch sich je zu erträumen wagte. Andere – Chronisten, Spitalier, Wiedertäufer – Anhänger von Organisationen, Machtgruppen oder Kulten, durchstöbern das ächzende Land nach Wissen oder begeben sich auf einen Kreuzzug gegen die Dämonen der Vergangenheit.

Sieben Kulturen, dreizehn Kulte oder Organisationen: Welches Volk, welche Philosophie, welcher Glaube wird sich durchsetzen und bestimmen, wie die Zukunft aussehen wird? Werden es jene sein, die den Ruhm der Vergangenheit heraufbeschwören? Oder jene, die sich auf den Trümmern des menschlichen Hochmuts eine tapfere neue Welt errichtet haben?

Degenesis handelt von Hoffnung und Verzweiflung. Es handelt von Menschen im Kampf zwischen Zivilisiertheit und Barbarei, stellt die Frage, wie weit sich unsere Rasse wirklich entwickelt hat, seit wir von den Bäumen geklettert sind. Die Welt von Degenesis gleicht einem zerstörten Garten Eden, aber wie dieser trägt sie das Geheimnis von Gut und Böse, von Ignoranz und Erkenntnis, Barbarei und Kultur in sich.

Das Rollenspiel Degenesis stellt die Schauplätze und Geschehnisse dieser Welt vor. Die Spieler verkörpern dabei endzeitliche Charaktere, die so genannten Spielercharaktere oder auch kurz SC. Diese werden sich in einer unwirtlichen Zukunft behaupten müssen, werden ihr Schicksal und das anderer Leute beeinflussen – zum Guten wie zum Schlechten. Es liegt in ihrer Hand.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Ein Rollenspiel – manchmal auch Erzählspiel genannt – ist ein Gesellschaftsspiel, das ohne Spielbrett und ohne Computer auskommt. Die Grundidee eines Rollenspiels gleicht der des Spiels ‚Cowboy und Indianer': Die Spieler erleben aufregende Abenteuer unter dem Deckmantel einer anderen Identität. Nur dass man sich selten vom Tisch erheben muss. Vergleichen wir es mit einem improvisierten Hörspiel: Handlungen und Szenen werden beschrieben und erst durch die Vorstellungskraft der Spieler in Bilder umgesetzt. Der Erzähler ist der so genannte Spielleiter. Er beschreibt die Landschaft, führt durch die Rahmenhandlung und übernimmt die Sprechrollen der Nebenfiguren und Kontrahenten. Die Spieler sind die Protagonisten und besetzen die Hauptrollen. Sie bestimmen über die Aktionen ihrer Spielercharaktere und sprechen für sie. Die vom Spielleiter vorgegebene Rahmenhandlung muss daher sehr flexibel sein, denn die Spieler können frei entscheiden, wohin ihre Spielercharaktere als nächstes gehen, mit wem sie reden oder mit wem oder was sie agieren wollen.

Dieses Buch bietet dem Spielleiter eine Menge an Hintergrundinformationen zu Kulturen, Kulten, Gegnern, Ausrüstung und vieles mehr. Aber wie er die beschriebenen Orte, Geheimnisse und Charaktere in sein eigenes Spiel einbaut, bleibt ihm freigestellt. Jeder Spielleiter erschafft aus dem Material in diesem Buch seine eigene Welt, setzt Schwerpunkte, ignoriert, was ihn nur am Rande interessiert und erfindet Geschehnisse, Orte und Personen.

Im Gegensatz zu Brettspielen benötigt ein Rollenspiel keine Regeln, die festlegen, wer gewinnt und wer verliert. Dennoch gibt es Regeln. Sie helfen, den Handlungsrahmen der Charaktere abzugrenzen. Kann ein Spielercharakter die Schlucht überspringen? Oder ist er körperlich in der Lage seinen Wächter niederzuringen? Vermag er die Runen auf den alten Plakaten zu entziffern? Mit einem Paar zehnseitiger Würfel, einem Blick auf die Spielwerte des Charakters und dem von Degenesis verwendeten Spielsystem „KatharSys" lassen sich alle Situationen schnell und unkompliziert lösen. Es wird in diesem Buch ausführlich beschrieben.

WAS FINDE ICH IN DIESEM BUCH?

Das vorliegende Buch ist in vier große Abschnitte unterteilt:

BUCH 1: PRIMAL PUNK

Der Leser wird in die Welt der Degenesis entführt, lernt die sieben bekannten Kulturen kennen und erhält einen ausführlichen Einblick in die dreizehn Kulte, die das Weltgeschehen bestimmen. Das vorangestellte „>>Forward“-Kapitel gibt einen kurzen Überblick, während die folgenden Kulte- und Kulturen-Kapitel ins Detail gehen.

BUCH 2: KATHARSYS

Wie ein Charakter spieltechnisch behandelt und in Zahlen gefasst wird, was ein Würfelwurf aussagt, wie ein Kampf vonstatten geht und andere Regeln werden hier erklärt und anhand von Beispielen illustriert. Das alles ergänzt sich zum Spielsystem von Degenesis, dem KatharSys.

BUCH 3: ALMANACH

Die Ausrüstung wird detailliert aufgelistet, die von den Kulten bevorzugten Waffen, Rüstungen und all ihr geliebter Tand werden beschrieben.

BUCH 4: SPERRZONE

Ein ausführlicher Zeitstrahl, der die wahren Begebenheiten vor und nach dem Untergang aufschlüsselt, macht den Anfang. Es folgen Beschreibungen von Widersachern und ein Kapitel über das Rollenspiel, das Tipps zum Kampagnenbau und gutem Rollenspiel gibt. Außerdem findet sich hier auch das Szenario „Ferropol“ mit Kurzabenteuern, das einen Schnelleinstieg in Degenesis ermöglicht.

KAPITEL 1
>>FORWARD

AM ANFANG STEHT DAS ENDE

Eine Fliege torkelte durch Berlin, schranzte an Bretterverschlägen vorbei und surrte gegen Scheiben, hinter denen niemand mehr arbeitete. Das Säuseln der Frühjahrsbrise war ihr stiller Begleiter. Zeitungen und Bücher lagen auf den Straßen wie zertretene Vögel. Autos brannten, das Straßenpflaster war aufgebrochen, Schmierereien verunstalteten die Wände: „Das Ende ist da!“ Die Menschen waren auf das Land und in die Berge geflohen. Geringere Brandgefahr, glaubten sie. Nur die ewigen Optimisten, Skeptiker oder einfach nur Wahnsinnigen verharrten grimmig in ihrer Stadt, die Feueraxt im Schoße. Plünderer baumelten an Laternenmasten. Das gierige Gekrächze der Krähen hallte durch die Häuserschluchten. Über all dem flackerte eine Gruppe neuer Sterne am Firmament. Erst konnte man sie nur am Nachthimmel ausmachen, später durchstachen sie mit ihrer Brillanz auch die Helligkeit des Tages. Wochen danach waren aus den Leuchtpunkten gleißende Fackeln geworden.

Viele wendeten sich dieser Tage enttäuscht von der Technik ab, die sie nicht vor dem, was kommen würde zu schützen vermochte, und suchten das Heil im Glauben. Tradition stand wieder hoch im Kurs. Endzeitsekten erfuhren einen enormen Zuwachs, aber auch in den Gotteshäusern der alten Religionen drängte man sich Trost suchend aneinander.

Es verblieben noch zwei Tage bis zur Apokalypse. Massenselbstmorde, Plünderungen und Selbstjustiz in der ganzen Welt waren die ersten Anzeichen einer sich wandelnden Gesellschaft: ein bitterer Vorgeschmack auf die Entmenschlichung des Menschen, auf das Zeitalter des Tieres. Die Auflösung hatte schon jetzt begonnen.

Nur noch ein Tag, um ein ganzes Leben zu leben. Homo Sapiens war auf seine stärksten Emotionen reduziert: Liebe, Hass, Begierde, Macht – und Angst. Ein chaotischer Mahlstrom der Gefühle, unwiderstehlich und widerlich in seiner Anziehungskraft. Orgien, grenzenlose Gewalt, gieriges Zusammenraffen, aber auch Aufopferung und wahre Herzenswärme wechselten sich ab von Straßenzug zu Straßenzug.

Alarmanlagen quäkten, zerborstenes Glas knirschte unter den Schuhen, man spürte die Hitze der Flammen auf der Haut und roch und schmeckte den Brand des Gebäudes von nebenan, Zeitschriften und Akten wehten über die Straße. Das Ende war da.

DER TAG DANACH

2073. Das Jahr der Apokalypse. Das Weltgefüge erzitterte unter den Schlägen aus dem All, Kulturen zerbarsten und sollten sich nie wieder erholen. 10.000 Jahre Zivilisation verglühten an nur einem Tage.

Europa war durch das Asteroidenbombardement schwer getroffen. Gewaltige Brände und elektrostatische Entladungen erhellten die Nacht; am Tage schluckten Rauchwolken, verdampfte Asteroidenmaterie und aufgewirbelter Dreck jeden Sonnenstrahl. Der Regen war sauer und giftig. Die Städte stanken nach Tod.

Doch es sollte schlimmer kommen: Entlang einer geschwungenen Linie von Kratern, die in Norddeutschland begann, sich durch die Alpen bis an den Ansatz des italienischen Stiefels und weiter an die Küsten Afrikas zog, brach die Erdkruste auf. Erdbeben und ausbrechende Vulkane kündigten eine neuerliche Katastrophe an. Extreme tektonische Spannungen ließen Mutter Erde unter Schmerzen aufstöhnen. Risse bahnten sich krachend den Weg durch den Untergrund, gigantische Landschollen von der Größe ganzer Städte wurden in die Höhe gepresst, Stein kreischte auf Stein. In Nord- und Mitteldeutschland brodelten monatelang die Lavamassen und verwandelten die Region in eine graue Schlackewüste. Ortschaft um Ortschaft wurde zwischen den sich auftürmenden Erdschollen zermalmt, glühendes Gestein ergoss sich in die Straßen, ließ Autos wie Butter schmelzen, füllte Keller und Bunker. Giftige Gase wurden vom Wind in den Osten getragen – und das Sterben nahm kein Ende.

Roter Kraterstaub und vulkanische Asche zogen in dichten Wolken über den Himmel, tauchten das Land in Zwielicht. Die Sonne war kaum mehr als eine ferne, glosende Murmel.

EISZEIT

Die Jahre der Dunkelheit forderten ihren Tribut. Eisige Kälte wehte über die ausgebrannten Ruinen, der Schnee lag dick auf den Straßen, türmte sich auf verlassenen Autokadavern. Es schien, als wolle er das Geschehene unter seinem weißen, großzügig geschwungenen Mantel verbergen. Ein ewiger Winter, eine Eiszeit, kündigte sich an.

Die Polkappen dehnten sich aus, raubten dem Meer sein Wasser und türmten es zu gewaltigen Gletschern auf. Nordeuropa versank im Schnee und drohte unter ihm zu ersticken. Der Grundwasserspiegel sank unaufhaltsam, der Meeresspiegel fiel im Laufe der Jahrhunderte um über 30 Meter. Die küstennahen Ruinen lagen auf dem Trockenen, waren plötzlich Kilometer vom Wasser entfernt.

Afrika erging es besser als Europa. Äquatoriale Luftströmungen drängten die Staubwand in mächtigen Wirbeln nach Norden und Süden ab; der schwarze Kontinent konnte durchatmen. Die Klimazonen verschoben sich: Kälte regierte in Europa und Südafrika, das in weiten Teilen von der Antarktis geschluckt worden war, und ein mediterranes Klima löste die wabernde Hitze über Nord- und Zentralafrika ab. Ein warmer, feuchter Wind trieb vom Atlantik regenschwere Wolken über den schwarzen Kontinent, wo sie sich in den noch jungen subtropischen Urwald ergossen. Die Sahara erblühte, während der Rest der Welt zu erfrieren schien.

EVOLUTION

Jahrzehnte waren vergangen seit der großen Katastrophe – Jahrzehnte, in denen der Mensch Zeit hatte, Worthülsen wie Eshaton, Weltenbrand, Armageddon oder Götterdämmerung über den Schrecken dieser Tage zu stülpen. Das Wissen um die wahren Begebenheiten verblasste – lückenhaft und durchsetzt von Legenden und Prophezeiungen waren die Überlieferungen jener Zeit kaum mehr als im Wahn niedergekritzelte Beschreibungen des Unfassbaren.

Der Homo Sapiens musste sich anpassen, wollte er überleben. Wer zu behäbig war, neue Wege zu beschreiten, wurde aus dem menschlichen Genpool entfernt – der Nächste bitte! Der Baum der Evolution wurde grob an allen Seiten gestutzt,

bis nur die stärksten Äste hinaus ins Leben ragten. Wer blieb, war widerstandsfähig und damit ein lernwilliger Schüler einer veränderten Welt. Doch noch harrten die Menschen in Kellerräumen und Bunkern aus, wagten sich nur an die Oberfläche, um im Schnee nach Nahrung zu graben und Brennmaterial heranzuschaffen. Ihre Zeit würde kommen.

SCHMELZE

Die Erde sollte sich schließlich selbst heilen. Der dunkelrote Schleier aus Kraterasche fiel – Abermillionen Tonnen der aufgewühlten Melange aus Dreck und Staub waren von den Weltmeeren geschluckt worden oder zu Boden geprasselt, gefangen in Regentropfen. Zwar sollten sich die Staubmassen in den kommenden Jahrhunderten immer wieder erheben und Leben ersticken, doch das Zeitalter der Dunkelheit war endlich überwunden. Die Kälte wich zurück. Der Bann war gebrochen.

Kaum gab der Schnee die Ruinenstädte frei, durchkämmten Plünderer die altehrwürdigen Bauten und zerrten die Technik der vergangenen Zivilisation ans Licht, um sie in ihre Höhlen zu schleifen und anzuglotzen. Für sie waren es Artefakte des Urvolks, deren Bedeutung sich ihnen nicht mehr erschloss – aber es war die einzige Rohstoffquelle, auf die sie Zugriff hatten.

Söldner, Huren, Sklavenjäger, um nur ein paar zu nennen – die ganze Bandbreite menschlicher Gier, Niedertracht und Verzweiflung überschwemmte ein Land ohne Gesetze. Hier und dort schlossen sich Klans zusammen, lieferten sich mit den erblühenden Stadtstaaten blutige Schlachten um Nahrung und Waffen. So wenige Menschen waren nach dem Eshaton verblieben, und sie dachten noch immer nur daran, sich den Schädel möglichst effektiv einzuschlagen.

Die Zivilisation glich einer verdorrten Pflanze. Und doch bildeten sich laufend neue, feine Knospen im Ödland aus, wucherten empor, um von anderen gekappt zu werden oder den Boden mit einem undurchdringlichen Gestrüpp zu überziehen. So schnell würde die Menschheit nicht aufgeben.

DER STAUB

Wie ein blutgetränktes Leichentuch liegt er auf weiten Teilen Europas. Dort, wo die Asteroiden große Krater in das Land geschlagen hatten, türmt er sich zu haushohen Dünen. Die satte rote Farbe hat ihn zur Legende werden lassen: In der Mythologie der nord- und osteuropäischen Kulturen ist er das geronnene Blut der Mutter Erde. Erst wenn dieses vom Winde verweht oder vom Boden geschluckt wurde, sind die Wunden vernarbt und die guten Tage nicht mehr fern.

KRÄHE UND LÖWE

Der europäische Kontinent: Kalt, vergessene Ruinenstädte, erstickender roter Asteroidenstaub, die Menschen unnachgiebig wie das Land. Dann der schwarze Kontinent Afrika: Subtropisches Klima, mit Früchten schwer behangene Pflanzen, eine Renaissance der Technik. Landbrücken verbinden die ehemals getrennten Erdteile, die Passage scheint so einfach wie nie. Zwar sind es umkämpfte Zonen, aber wer könnte einem ganzen Volk den Weg in die Wärme des Südens verwehren? Und doch verbleiben die Europäer auf ihrer heimischen Scholle, stellen sich grimmig dem täglichen Überlebenskampf. Warum? Vielleicht wissen sie es nicht besser. Vielleicht trauen sie den Berichten über das vermeintliche Paradies Afrika nicht. Vielleicht liegt der wahre Grund aber auch verborgen in den zerschmetterten Zeugnissen des Urvolks: Artefakte. Sie sind es, die aus einem mittellosen Plünderer einen wohlhabenden Schrottsammler machen können – oder auch einen unbesiegbaren Kriegsherren. Der Gedanke an diesen einen großartigen Fund beseelt eine ganze Kultur, ist der Treibstoff, der die Hoffnung seit Anbeginn des Niedergangs befeuert. Europa ist ein Kontinent der Glücksritter. Jeder kann es schaffen.

Krähe und Löwe. Als solche sieht man Europäer und Afrikaner. Die Krähe ist ein Aasfresser; lauernd dreht sie ihre Runden über den Schlachtfeldern der Endzeit. Dann und wann erhebt sie sich dunkel und gierig über den Löwen,

stürzt auf ihn nieder, um ihm die Augen auszupicken – doch stark genug ist sie nicht. Was dem Löwen an Beweglichkeit fehlt, macht er durch seine Klauen und seine Wildheit wett. Edel und erhaben ist er, der König der Savanne. Er setzt zum Sprung über das große Wasser an, wird bald Staub aufwirbeln in der Domäne der Krähe. Es ist ein ungleicher Kampf, geführt mit ungleichen Waffen.

DAS MITTELMEER

Seit Jahrhunderten stoßen afrikanische Völker über das Mittelmeer in den Norden vor, um den unwissenden Sipplingen die Produktionsanlagen ihrer Ahnen zu entreißen. Die Europäer gebärden sich keinen Deut besser. Ob aus Verzweiflung oder aus Berechnung entsenden sie ihre Truppen, um afrikanisches Öl zu sichern – nur wenige Tage an den Bohrlöchern erlauben Dominanz über Wochen hinweg im eigenen Land.

DIE FÄULNIS

Zu Zeiten des Urvolks gab es Gelehrte, die unseren Heimatplaneten als lebendes, bewusstes Wesen ansahen – sie nannten es Gaia. Menschen und Tiere wären die Neuronen in einem gewaltigen Nervengeflecht, Epidemien und Seuchen nichts weiter als eine Immunreaktion auf krankhafte Wucherungen. Diese Vorstellung beruhigt die einen und verängstigt die anderen – auf der einen Seite steht das Gefühl, der Splitter eines großen Ganzen und damit Teil einer göttlichen Wesenheit zu sein, auf der anderen Seite der Argwohn, dass die eigene Individualität nichts weiter als eine billige Illusion ist.

Damals trommelten und tanzten sich die Menschen in Ekstase, wühlten sich in die Erde, wälzten sich im Dreck, um eins zu werden mit der Erdengöttin. Damals war Gaia blind und taub für das Begehren ihrer Anhänger. Heute hat sie ihre Arme weit geöffnet, und die Menschen entwinden sich verzweifelt ihrer Umklammerung. Sind es nur die Spinnereien von Wilden, wenn sie davon berichten, ihren Geist an Mutter Erde verloren zu haben? Vielleicht. Aber etwas geschieht mit der Erde, und es geht von den Kratern aus. Man nennt es die Fäulnis, ein sich rasch ausbreitender Sporenpilz, der Land und Leute gleichermaßen befällt. Er verändert die Menschen. Mutierte Kinder mit dämonischen Fähigkeiten werden geboren. Man schimpft sie Absonderliche und mancherorts auch Entseelte; weniger emotional gefärbt werden sie Psychonauten genannt. Es scheint, als wären sie nur ein vorübergehender Gast in der Gemeinschaft der Menschen, denn ihre Augen sind kalt wie der Sternenhimmel. Die Schamanen der Nomadenvölker, verrückt wie tollwütige Hunde und mit drogenumwölktem Geist, brabbeln etwas von verlorenen Seelen und dem Gebärmutterschlauch der Gaia. Kaum zu verstehen von Menschen, die in der kühlen Realität verankert sind und sich fern von Rauschkräutern halten. Doch Aberglauben muss nicht verstanden werden, er wird gefühlt, schleicht sich in den Geist einer Gemeinschaft und zersetzt ihn mit seinem unsichtbaren Gift.

Und so gelten Familien von entseelten Kindern als unrein und verflucht. Diese zappelnden, bleichen Bälger auf den Armen ihrer Mütter wecken eine urtümliche Angst in den Herzen der Ammen und Alten, die sich ihrer annehmen. Dieser abfällige Blick, den selbst die Säuglinge schon jedem entgegen schleudern, der es wagt, sich über sie zu beugen. Und sie sind so anders: Sie leiden nicht unter der Kälte, fühlen sich stets in der Umgebung wohl, in die sie hineingeboren wurden, sei sie noch so unwirtlich; dann sind sie Einzelgänger, die den eigenen Gedanken nachhängen statt sich dem wilden Spiel und den Raufereien ihrer Altersgenossen anzuschließen. Ihre plötzlichen Wutausbrüche besiegeln ihr Außenseitertum schließlich.

Bestenfalls lässt man sie gewähren, meidet sie aber. Zumeist verstößt man sie aus der Dorfgemeinschaft oder stürzt sie in Kavernen oder von Klippen, solange man es noch vermag. Doch lange hält es die absonderlichen Kinder ohnehin nicht an der Brust der Mutter: Sobald sie sich wie eine Zecke vollgesaugt haben, fallen sie satt und rosig ab und fliehen in das Ödland, wo sie sich mit anderem psychonautischen Gezücht verstecken. Die wahren Eltern sind andere, viele und doch nur eine: Gaia. Und sie ruft nach ihren Kindern.

PRIMER

Einige wenige technologisch entwickelte Kulte, darunter die Ärzteorganisation der Spitalier, glauben die Ursache für die Fäulnis und die Psychonauten ausgemacht zu haben: Ein mythischer Stoff aus den Weiten des Alls, ein Parasit der Asteroiden. Die Ärzte nennen ihn Primer – vom urvölkischen „Primal“ oder „Primus“, dem Urtümlichen oder Ersten, aber auch vom englischen „Primer“, dem Zünder. Denn er hat etwas angestoßen, das unaufhaltsam wie ein Funke die Zündschnur abbrennt; jeder verstrichene Tag bedeutet neues Land für Fäulnis und Psychonauten.

Bislang konnte keine Unze des Primers geborgen werden, aber man spricht ihm ähnliche Eigenschaften wie dem legendären Stein der Weisen zu. Jene mythische Substanz vermochte, den Aufzeichnungen der Alchimisten nach, Blei in Gold zu verwandeln – das Blei des Primers sind Gene und Geist, sein Gold eine neue Lebensform. Dabei geht der Urstoff vollends im Neuen auf, seine Reinform zerfällt. Wie beim Stein der Weisen steht auch beim Primer der Beweis seiner Existenz noch aus. Ist es ein ebenso großer Hokuspokus wie damals bei den Alchimisten und damit nur der verzweifelte Versuch, das Unfassbare mit Theorien zu kontrollieren?

ANPASSUNGSREAKTION

Die Fäulnis gilt in Spitalier-Kreisen als eine der ersten Anpassungsreaktionen der Umwelt an den Primer. Die feinen Pilz-Myzele wurden bereits hundertfach in den Laboren der Ärzte untersucht, und bei allen Proben stieß man auf veränderte Gen-Sequenzen. Riesige Teile waren heraus geschnitten und durch fremdes Erbgut ersetzt worden. Dabei gab es je nach Region gravierende Unterschiede, doch einige Eigenschaften scheinen in allen Varianten identisch. Auch deutet vieles darauf hin, dass es stets die gleiche Pilzart war, die mutiert wurde.

Offensichtlich lässt sich der ursprüngliche Pilz optimal vom Primer manipulieren. Eine andere Theorie besagt, dass er von allen Lebensformen, auf die der Primer traf, die am besten angepassteste oder auch effektivste war.

PRIMER-TERMINOLOGIE

Die Menschen machen sich Gedanken über die Veränderungen. Und suchen nach Namen für das Neue. So kam es, dass man nicht nur von der Fäulnis, sondern auch vom Sporenpilz oder einfach nur vom Pilz spricht. Regionen, in denen er sich ausbreitet, gelten als versport; versporte Menschen als Leperos. Bedeckt der weiße Flaum eine große Fläche, so bezeichnet man sie als Sporenfeld.

MUTTERSPOREN–FELDER

Wolken aus Sporen wehen über die Siedlungen, schlagen den Menschen mit Wahn. Die Fäulnis ist das Übel dieser Zeit. Und doch ist sie nur ein schwacher Abglanz der Macht des Primers. Mysteriöser und gefährlicher sind die Wallanlagen im Ödland, die sich wie von Geisterhand auftürmen. Von einem Hügel betrachtet, erinnern sie an erstarrte Wellenriffel, als hätte man einen Tropfen in stilles Wasser fallen gelassen. Ruinen über ihnen wurden zerrissen und pulverisiert, alte Metallträger und rostige Autokadaver sind arrangiert entlang elektromagnetischer, kreisförmiger Feldlinien. Fäulnis kränzt die Wellenkämme mit einem dicken Flaum, faustgroße Knospen aus weißem Pilzgeflecht stoßen keuchend Sporen aus. Man nennt diese Orte Muttersporenfelder. Und man meidet sie, als wohne in ihnen der Teufel persönlich: Devot wie ein getretener Hund schleichen die Psychonauten über die Wälle, schließen sich den Ameisenstraßen oder Käferkolonnen an, die sternförmig in die Muttersporenfelder münden. Einige scheinen inmitten der aufgewirbelten Sporen zu meditieren, andere wühlen sich mit bloßen Händen in den Dreck. Sie schreien, sie summen, sie wiegen sich zu unhörbaren Klängen. Sie sind ohne Verstand. Sie sind wie Tiere. Sie sind gefährlich. Erst wenn sie sich dem Einfluss des Muttersporenfeldes entziehen (oder entsandt werden?), kehrt ihre verfluchte Seele in die leere Hülle ihres Leibes zurück.

Naturvölker mit ihrem reichen Repertoire an Mythen sehen in den Muttersporenfeldern die manifeste Göttlichkeit eines Erdenbewusstseins – der Allmutter Natur oder auch Gaia. Sie respektieren die Heiligkeit dieser Orte, während die Spitalier mit aller Gewalt gegen diese Brutstätten der Fäulnis vorgehen. Für die Ärzte sind die Muttersporenfelder bösartige Krebsgeschwüre, die es aus dem Fleisch der Mutter Erde zu schneiden gilt.

BURN

Faustgroße Knospen, von feinen Adern durchzogen und brüchig wie Herbstblätter ragen aus dem wogenden Pilzflaum der Muttersporenfelder. In ihrem Innern tragen sie die Saat, die Menschheit in den Bann des Primers zu schlagen: Burn, eine Droge, die das menschliche Bewusstsein auf eine Reise in fremde Sphären schickt, den Körper gegen Kälte und Erschöpfung feit, aber auch die Sporen in den Lungen der Konsumenten in die Siedlungen bringt. Und damit schlussendlich die Spitalier mit ihren gierig glimmenden Flammenwerfern auf den Plan ruft.

ERDEN-CHAKREN

Fäulnis, Sporenfelder, Muttersporenfelder – die Hierarchie des Primers. Doch was steht an der Spitze? Die Spitalier vermuten, dass es die fünf in Europa erblühten, so genannten Erden-Chakren sind. Die Bezeichnung ist der indischen Mythologie entlehnt: Sieben Chakren speisen den menschlichen Körper mit Energie, und jedes für sich beeinflusst bestimmte Aspekte des Lebens. Ähnlich verhält es sich mit den Erden-Chakren: Sie verändern ihr Umland, indem sie bestimmte Insekten- und Spinnen-Arten anziehen und den in ihren Einflussbereichen entstehenden Psychonauten einzigartige Fähigkeiten aufprägen.

Die Erden-Chakren wuchsen an Orten extremer Zerstörung aus der gequälten Erde: Sie entstanden aus fünf großen Kratern, die in den Tagen des Eshatons von Asteroiden geschlagen wurden. Einer im ehemaligen Spanien, ein anderer in den italienischen Apenninen, dann einer im französischen Zentralmassiv, einer in den weiten Steppen des Balkans und schließlich der größte Krater in der Nähe Warschaus.

Die Erden-Chakren sind der Ursprung der Fäulnis; die wogenden Felder weißen Flaums mit ihren flirrenden Sporenwolken fressen sich seit Jahrhunderten nahezu ungehindert von ihnen aus ins Land, jeden Tag ein paar Meter. Die Erden-Chakren sind damit zugleich die ältesten Muttersporenfelder Europas. Wie viele Metamorphosen sie durchlaufen haben, bis sie zu dem wurden, was die Psychonauten heute als die Energieknoten des Erdbewusstseins bezeichnen, können selbst die Spitalier nicht überblicken. Ebensowenig wie ihre Funktion, ihr Ziel oder ihre Herkunft. Theorien gibt es allerdings zuhauf: Einige progressive Ärzte behaupten, in den Erden-Chakren seien die Baupläne des Lebens gespeichert – sowohl des irdischen, als auch möglicherweise außerirdischen Lebens. Beweise für diese Theorie gibt es nicht, aber die Entdeckung von längst ausgestorbenen Arten in den östlichen Kraterseen sowie die an der Westküste Frankreichs angeschwemmten lebenden Fossilien sind zumindest ein erstes Indiz.

DIE PLAGEN

Jedes der fünf Erden-Chakren manipuliert seine Umwelt auf seine eigene, unverwechselbare Weise. Während das eine neben den Sporenpilzen Spinnen, Hundertfüßler und Skorpione entsendet um seine Saat zu verbreiten, entlässt das andere einen Schwarm an Ameisen, Wespen und Termiten; wieder ein anderes stößt Wellen von Egeln und Flöhen aus. Diese Schwärme der Erden-Chakren sind wahre Plagen für die betroffenen Landstriche und stellen zugleich das wimmelnde Heer der Psychonauten. In Hauttaschen und unter der Kleidung verbergen sie sich, warten darauf, dass der Absonderliche sie gegen seine Feinde schickt. Wenn sich Psychonauten in menschliche Siedlungen schleichen, sind die Plagen nicht fern. Das Volk hat Angst, ist paranoid wie ein Mörder auf der Flucht. Aber es sind nicht die mächtigen Psychonauten allein, die die Herzen der Menschen vor Furcht verkrampfen lassen. Die Angst

sitzt tiefer. Denn die Plagen tragen die Sporen in die Siedlungen, verseuchen Land und Mensch – und schwangere Frauen verlieren ihre Kinder an die Erden-Chakren. Der Fortbestand der Menschheit steht auf dem Spiel. Man reagiert emotional und übertrieben: Hasserfüllt wird jedes Insekt zerquetscht, der glitzernde Brei mit einem Messer auf Sporen untersucht; Fenster- und Türöffnungen verschließt man so sorgfältig, dass ein Fremder den pedantischen Vorgang als religiöses Ritual missverstehen könnte. Vergiftete Köder in so genannten Giftgruben am Rande der Siedlungen sollen die schwarze Flut ausrotten oder zumindest ablenken.

FÜNF ERDEN-CHAKREN FÜNF RAPTIEN

Die Erden-Chakren breiten sich aus, prägen ihre Aspekte den umliegenden Muttersporenfeldern auf und machen sie so zu Relais-Stationen ihres Einflusses. Kinder, die in der Nähe eines solchermaßen geimpften Muttersporenfeldes geboren werden, können mit einer der fünf so genannten Raptien infiziert werden – später wird man sie als Psychonauten verfluchen. Ein Raptus ist dabei ein Teilaspekt eines Erden-Chakras und gewährt dem Infizierten bestimmte Fertigkeiten, die sich von Raptus zu Raptus unterscheiden. Diese Fertigkeiten nennt das abergläubische Volk „Phänomene".

BIOKINESE

Psychonauten mit dem Raptus Biokinese sehen ihren Leib als Werkzeug, das sie nach Belieben formen können. Ihre wahre Identität haben sie längst abgestreift und durch eine ihrer tausend Masken ersetzt. In Hauttaschen tragen sie ihre Plage mit sich: Spinnen, Skorpione, Hundertfüßler – all das giftige Geschmeiß des Ödlandes.

PRÄGNOKTIK

Der Blick in Zukunft und Vergangenheit bleibt den Absonderlichen mit dieser psychonautischen Prägung vorbehalten. In ihrem Land sind sie die letzte Hoffnung einer unterdrückten Bevölkerung, geben ihr Rat. Nur an den Küsten sind sie zu Hause und ihrer Plage nahe: den Muscheln, Seesternen, Seeigeln, Ammoniten und Trilobiten.

DUSHAN

Das Volk der Balkhaner kennt die ausschließlich in ihrer Region vorkommenden Psychonauten als „die Beseelten". Ihr Singsang hallt von den schroffen Graten wider und streicht über die weiten Steppen, berührt Mensch und Tier gleichermaßen. Sie sind die Meister der Manipulation, schleichen sich in Gedanken ein, höhlen ihre Gegner von innen aus. Der Geist ist ihre Waffe. Tintenfische, Quallen und Krebse sind ihre Plage.

PHEROMANTIK

Fingerkuppel- bis faustgroße Pheromondrüsen überziehen den Leib dieser Psychonauten, machen sie zu biochemischen Kampfstofffabriken. Mit ihren Ausdünstungen unterwerfen sie ganze Völker, zwingen ihnen einen Scheinfrieden auf. Wie eine Insektenkönigin werden sie von Ameisen, Wespen und Termiten umschwärmt.

PSYCHOKINESE

Das Erden-Chakra der Psychokineten verleiht ihnen die Kraft, mit ihrem Geist Materie zu kontrollieren. So lassen sie Gegenstände schweben, erschaffen Kraftfelder um sich oder entzünden Gegenstände mit der bloßen Kraft der Gedanken. Begleitet werden sie auf ihren Wegen von Egelschwärmen, Mosquitos, Zecken, Flöhen und Bandwürmern – sie haben ein Faible für Blutsauger.

AUFZEICHNUNGEN 05.07.56

Gesammelte Aufzeichnungen der Pandora-Expedition, archiviert von Klaskov, Chronist

Teil 1: 05.07.56 8.22 Uhr

Autor: Dr. Ramirez

Die Wasserproben aus den Krater-Seen kamen gestern kurz vor Sonnenuntergang rein. Die zoologische Abteilung unter Trendsen hat sie unseren Leuten förmlich aus den Händen gerissen. Doktor Kleska versicherte mir, dass er die Forscher auf den Leperos-Grad hingewiesen habe, doch viel Zeit können sie nicht auf ihren Schutz verwendet haben – als ich heute morgen aufstand, fand ich einen ersten Bericht in meinem Iglu-Zelt vor. Ihren Arbeitsdrang in allen Ehren, aber wir haben es hier nicht mit destilliertem Wasser zu tun; die mir unterstellten Hygieniker werden die Zoologen der Standardprozedur unterziehen müssen. Äskulap helfe ihnen, wenn der Befund positiv ausfällt.

AUFZEICHNUNGEN 05.07.56

Teil 2: 05.07.56 11.05 Uhr

Autor: Dr. Ramirez

Hätten die Befunde unserer westlichen Niederlassungen auch nur angedeutet, was mein Expeditionsteam hier im Kernland entdeckt hat, ich hätte es als Spinnerei abgetan. Bryozoen, Hydrozoen, Armfüßer, Gastropoden, primitive Gliederfüßer und Trilobiten in den Kraterseen! In einer Zahl, die unglaublich ist – und das Tausende Kilometer vom Atlantik entfernt. Sollte dies hier der Ausgangspunkt sein? Die Wiege des Lebens?

Goskar, einer unserer Preservisten und die personifizierte Wachsamkeit, begleitete mich heute auf meinem Rundgang – sehr zu meinem Missfallen. Dichte Vorhänge aus nassem Schnee prasselten auf uns nieder, und Goskar trug nicht gerade dazu bei, meinen Tag aufzuhellen. Nach endlosen Tiraden über den Kampf an der östlichen Sporenfront, den Zerstörungsfesten und geschlachteten Spaltenbestien kam er auf unsere Mission zu sprechen. Er fabulierte, dass nicht nur die Seen vor Leben überquellen würden, sondern dass auch die Flora und Fauna erstaunlich vielfältig sei und wies mich auf einzelne Gewächse der Taiga-Landschaft hin. Inwieweit seine Meinung fundiert ist, darüber möchte ich nicht spekulieren – er ist ebenso wenig ein Fachmann wie ich einer bin. Dennoch ließ er mich nachdenklich zurück. Es gibt offensichtliche Diskrepanzen zwischen dem, was wir als Normal vorausgesetzt haben und den vorgefundenen Begebenheiten. Nach einer Prüfung unserer Vorräte werde ich daher einen weiteren Trupp ausschicken, um einige Exemplare der hier vorkommenden Arthropoden-Arten einsammeln zu lassen. Interessanterweise finden sich hier auch die bereits im Wupperkrater entdeckten Eisenkäfer, die Ferriten; die dominierende Art sind allerdings Spinnentiere, ihre Netze überspannen weite Teile des Landes. Sie müssen sich von den allgegenwärtigen Hundertfüßlern und Kakerlaken ernähren. Seltsam, dass in dieser kargen und kalten Region überhaupt etwas gedeiht.

AUFZEICHNUNGEN 05.07.56

Teil 3: 05.07.56 13.12 Uhr

Autor: Dr. Ramirez

Immer wieder kehre ich an meinen Schreibtisch und die Protokolle zurück, um all die Eindrücke aus mir heraus zu schwemmen. Unglaubliches trägt sich hier zu.

Das Kellergewölbe ist keine zwei Minuten von unserer Iglu-Siedlung entfernt. Es dient uns als behelfsmäßiges Labor – es ist leicht zu schützen und im Notfall schnell versiegelt. Ein Preservist würde es gegen einen ganzen Sipplings-Clan verteidigen können. Ein Preservist hätte davor stehen sollen, als ich durch die Reihen der Zelte ging und einen Blick hinüber warf. Als Expeditionsleiter entschloss ich mich, nach dem Rechten zu sehen.

Ich schritt die breite Steintreppe hinab, stieß die rostige Eisentür auf und trat in das gleißende Weiß des Labors. Die Strahler hatten die Kälte ebenso wie die Dunkelheit aus dem Gewölbe vertrieben; im Hintergrund hörte ich das Stampfen der Stromgeneratoren. Ich stand alleine im Vorraum, einem etwa zehn Schritt langen Schlauch, von dem mehrere Gänge mit weiteren Räumen abzweigten. Auf der Suche nach einem Kollegen begab ich mich in den Arbeitstrakt, schob eine Plastikplane vor einem Durchgang beiseite und blickte in eine provisorische Bibliothek: Zwei Kisten standen aufeinander, mit ihren Öffnungen mir zugewandt; innen reihten sich zahlreiche Standardwerke aneinander, aber auch einige Bücher, die mir Rätsel aufgaben. Die Bildbände zur Bestimmung der Arten hatten nicht, wie in den Listen aufgeführt, die Flora und Fauna des ausgehenden 21. Jahrhunderts zum Thema, sondern widmeten sich der Paläontologie. Besonderes Augenmerk hatte man dabei auf das frühe „Kambrium" gerichtet, einem Zeitalter vor etwa 500 Millionen Jahren, wie ich nachlas. Die Schriften waren fleckig vom Alter und älter als alles, was ich je in den Händen gehalten hatte. Konservatoren hatten die Seiten mit einem dünnen Firniss versehen, was auf ihre Wichtigkeit schließen ließ. Ich blätterte durch einige der Bände und erschreckte: Sie erzählten eine Geschichte der Zeit, die der gängigen Lehrmeinung der Spitalier widersprach. Trilobiten. Sie gehörten nicht in unsere Welt, behaupteten die Bücher. Sie galten seit Millionen Jahren als ausgestorben. Unmöglich! Fälschungen? Doch warum dann der Aufwand?

Doktor Gharne aus der Forschungsgruppe Zoologie war es, der als erster im Gewölbe auf mich traf. Als ich ihn zur Rede stellen wollte, verzettelte er sich in eine unausgegorene Lügengeschichte, die mich an seinem Verstand zweifeln ließ. Nackte Angst stand ihm ins Gesicht geschrieben, er schwitzte wie eine Sau. SCHULD war in großen Lettern in seinen Augen zu lesen. Fast flehentlich bat er mich, das Gesehene zu vergessen und Stillschweigen zu bewahren. Als Freund hatte ich ihn einst gesehen, jetzt war er mir zuwider. Wie einen räudigen Hund prügelte ich ihn die Treppe hinauf und jagte ihn in das Schneetosen, dann stieg ich wieder hinab.

Was ich fand, waren Kisten voller Fossilien, eingelagert in einem Nebenraum. Die Beschriftung deutete darauf hin, dass sie aus den Ruinen eines naturkundlichen Museums geborgen worden waren. Und alles, ohne dass ich etwas bemerkt hatte. Kiste um Kiste wurde von mir aufgehebelt, und die Größe des Unterfangens lastete mit dem Gewicht eines Berges auf meiner Seele. Alle mussten es gewusst haben. Alle.

Was geht hier vor? Und warum verheimlicht man mir als Leiter des Expeditionsteams die Details unserer Unternehmung?

AUFZEICHNUNGEN 06.07.56

Teil 4: 06.07.56 1.43 Uhr

Autor: Preservist Fermentis

Die schon von mir vor Beginn der Expedition geäußerten Befürchtungen haben sich bestätigt. Einen Fremdstrang-Arzt auf eine Unternehmung zu einem der großen Krater zu schicken, Tag für Tag nur eine Handbreit von der Wahrheit entfernt – das war ein Fehler. Heute waren wir gezwungen, Doktor Ramirez abzulösen. Bis zum Eintreffen eines neuen Expeditionsleiters übernehme ich kommissarisch dessen Funktionen.

In einem Gespräch gab er mir gegenüber zu, an der anerkannten und von uns unterstützten Meinung über die Entwicklung von Flora und Fauna seit dem Nullereignis zu zweifeln: Nach Studium der verbotenen Bücher, die Doktor Gharne törichterweise unbeaufsichtigt an seinem Arbeitsplatz hinterlassen hatte, hält Doktor Ramirez viele der häufigsten Arthropoden sowie einige der Mischformen wie die Ferriten nicht länger für etablierte Arten des 22. Jahrhunderts, sondern für reaktivierte Spezies. Offensichtlich ist er damit der Wahrheit näher gekommen, als das Protokoll für niedrigrangige Fremdstrang-Ärzte vorsieht. Was mit ihm nun geschieht, müssen andere entscheiden.

Fermentis Ende

TEXTFRAGMENT, ZUORDNUNG SPITALIER, PANDORA-EXPEDITION

Dossier Doktor Ramirez

Als Absolvent des Fremdstrang-Projektes verfügt Doktor Ramirez über hervorragende körperliche Voraussetzungen für Außeneinsätze in gefährdeten Gebieten, die unseren Reinstrang-Ärzten aufgrund ihrer Anfälligkeit für HIVE verschlossen bleiben. Zusammen mit seinen erfreulichen Fähigkeiten in der Zoologie und Kenntnissen grundlegender chemischer Prozesse qualifizierte er sich für die seit langem anvisierte Expedition zum östlichsten der uns bekannten Kraterseen – Pandora. Hoffen wir, dass seine Untersuchungsergebnisse nicht dem Namen dieses enigmatischen Ortes zur Ehre gereichen und unsere schlimmsten Befürchtungen bestätigen.

Unserer Planung nach müsste Ramirez mit seinem Team aus fünf Spitaliern und zwei Preservisten die Knochenfelder Warschaus am gestrigen Tag erreicht haben. Nachdem er von Danzig aufgebrochen war, hätte seine erste Pflicht das Etablieren einer Relaisfunkstrecke sein sollen, um uns über sein Vorankommen unterrichten zu können. Dass dies ausblieb, kann auf ernsthafte Probleme hindeuten; andererseits wurden unsere Relaisstationen bereits des Öfteren von den verdammten Schrottern oder Apokalyptikern demontiert. Fest steht in dieser Sache nur, dass wir mal wieder nichts wissen. Hoffen wir, dass Preservist Fermentis in seiner Funktion als Kontrollführer bei Problemen die notwendigen Schritte einleitet, oder besser: Sich einzuleiten traut.

Vorläufiger Zwischenbericht „Pandora-Expedition" Ende

AUFZEICHNUNGEN 07.07.56

Teil 5: 07.07.56 22.05 Uhr

Autor: Ramirez, auf der Flucht

Vorgestern noch lebte ich in einer zwar harten, aber erklärbaren Welt, in der alles seinen wohl definierten Platz hatte. Das Wissen einer uralten Zivilisation lag mir zu Füßen, sich zu bücken und danach zu greifen war ein altes Ritual, das jeder

meiner Profession von Zeit zu Zeit praktizierte. Man versuchte mit der Vergangenheit per Du zu sein. Nichts als Lug und Trug! Hätte ich in den Nachthimmel geschaut, das glitzernde Firmament hätte nicht unnahbarer und ferner sein können als die Wahrheit der Spitalier.

Bitterkeit überkommt mich, während ich dies hier schreibe. Ich lebte ein von den Altvorderen vorgezeichnetes Leben, in eine Form gepresst und instrumentalisiert. Mein Irrweg durch den Wald aus Konstrukten endete an einem Krater – und ich wagte es, Pandoras Büchse zu öffnen.

TEXTFRAGMENT, ZUORDNUNG SPITALIER, PANDORA-EXPEDITION

Abschlussbericht Pandora-Expedition

Das Unfassbare ist geschehen: Die Pandora-Expedition galt als verschollen, jetzt nach über zwei Jahren ist sie westlich des Sichelschlags gesichtet worden. Zur Zeit werden die Expeditionsteilnehmer von Hygienikern auf Leperos-Anzeichen untersucht, und die Aussichten sind schlecht. Aber auch wenn ihre Stunden gezählt sind, so leisteten sie dem Spital unschätzbare Hilfe, indem sie die Forschungsergebnisse rückführten; sie erbrachten zwar keine neuen Erkenntnisse, stützen aber die bestehenden Theorien.

Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die Flucht des Expeditionsleiters, eines Erfolg versprechenden Fremdstrang-Arztes namens Ramirez. Den Protokollen nach wurde er von Preservist Fermentis festgesetzt, konnte jedoch fliehen und versteckt sich seitdem bei den Nomadenvölkern der Borca-Region. Fermentis Berichte decken sich in dieser Angelegenheit mit Gerüchten über einen selbst ernannten Propheten, der mit einer Schar an Schauleuten durch die jenseitigen Sichelschlag-Gefilde zieht und die Geschichte der Welt verkündet. Vieles spricht dafür, dass es sich bei diesem Propheten um das handelt, was von Doktor Ramirez übrig geblieben ist. Armer Teufel – die Sporen müssen seinen Verstand zerfressen haben. Dennoch: Wurde der Prophet von uns bisher als Irrer abgetan, so steht er nun in einem völlig anderen Licht da. Er kennt seinen Teil der Wahrheit; den Teil, den wir nicht umsonst seit Jahrhunderten den Wilden vorzuenthalten wissen.

Ich werde alles in die Wege leiten und den spitaliertreuen Dörfern Depeschen zukommen lassen. Ramirez Tage sind gezählt.

ASPERA

Borca, 2355: Bericht des Chronisten Streamline

2. TAG

Das Signal ist unverändert. Vor zwei Tagen empfingen unsere Lauscher es das erste Mal. Auf Ultrakurzwelle, eine einfache Sinuswelle, alle zwei Sekunden wird es für eine Sekunde unterbrochen. Keine Varianz. Gestern ließ ich zwei Antennen im Abstand von einem Kilometer aufstellen, um über Triangulation den Sender zu orten. Mittler Jotums Berechnungen waren wieder einmal fehlerhaft, doch der Alte ist uns allen ans Herz

gewachsen. Die Neuen, Rechec und Enter, umschwärmen ihn wie Service-Programme und korrigieren ihn unauffällig. Jotum erinnert uns immer wieder daran, dass wir Menschen und keine unfehlbaren Maschinen sind. Auch wenn man uns im Cluster etwas anderes lehrt. Dafür sind wir ihm dankbar.

Dennoch, selbst mit Rechecs und Enters Korrekturen sind unsere Geräte noch zu ungenau. Aber wir haben eine grobe Richtung: Morgen brechen wir mit Ziel Alpen auf.

10. TAG

Vorgestern fing es an zu schneien. Wir suchten Schutz in einer Ruine und harrten zwei Tage in dem kalten Gemäuer aus. Auch wenn unsere Glieder von Steifigkeit geschlagen waren, so taute doch unser eisiges Gemüt auf. Ich führte lange Gespräche mit Enter über seine Vorstellungen vom Orden und erfuhr einiges über sein früheres Leben. Er erinnert sich nicht an viel, nur dass er eine Schwester namens Fregga hatte; die Familie lebte im Ruinenfeld der Staublunge vom Käfersammeln. Der Schnee draußen weckte einige Erinnerungen in ihm. Er weinte im Schlaf und kratzte sich ständig an der Strichcodetätowierung auf seiner Stirn. Ich hoffe, er bereut den Entschluss seiner Eltern nicht, ihn an die Chronisten zu geben.

Heute brechen wir wieder auf, der Sturm hat nachgelassen. Es war eine Pause, die wir alle nötig hatten und die uns von der kalten Unpersönlichkeit des Clusters entfremdet hat. Hier draußen im Ödland gelten andere Gesetze; hier ist das Tier im Menschen gefragt!

12. TAG

Seit zehn Tagen sind wir jetzt unterwegs. Alle fünf Stunden peilen wir das Signal an und korrigieren unseren Kurs. Es kam zu zwei Zusammenstößen mit Wilden und wir fuhren das übliche Abschreckungsprogramm: Wir drehten die Lautstärke unserer Stimmverstärker bis zum Anschlag auf und brüllten die Nomaden an; Enter entzündete noch eine Magnesiumfackel und schleuderte sie den Wilden entgegen. Mit geduckten Köpfen stoben sie auseinander – ein Riesenspaß für den alten Jotum. Wie ein Dämon stand er da in seinem dunklen, wehenden Umhang und lachte kehlig, grell übersteuert vom Stimmverstärker. Ich bin beunruhigt. Offensichtlich beobachten uns die Nomaden aus der Ferne – und sie folgen uns. Ich kann nur hoffen, dass sie uns für Götter halten und Distanz wahren.

14. TAG

Wir haben das Signal bis auf wenige Meter geortet! Alles deutet auf ein Tal am Fuße der Alpen hin. Es ist ein erhabener Moment: Diese Gewissheit, in den nächsten Stunden einem Rätsel auf die Spur zu kommen, und das vor der Kulisse des vor uns aufragenden, stahlgrauen Bergmassivs. Es schneit wieder, doch diesmal wird uns das Wetter nicht aufhalten. Eine freudi-

ge Erregtheit hat die ganze Gruppe erfasst.

Gerade kehrt Mittler Goto von seiner Beobachtungsmission zurück; er hat ein riesiges Portal im Fels entdeckt. Wir werden uns sofort auf den Weg machen.

ZUSATZ DES CHRONISTEN JOTUM:

Unglaubliches! Das Biest lockte uns in eine Falle! Streamline, Enter und Goto liegen zur Salzsäule erstarrt im Schnee, Rechec ist halbseitig gelähmt. Er schreit sich unten im Tal die Seele aus dem Leib, mein guter Freund. Hätte sie doch die anderen verschont und mich genommen.

Aber eins nach dem anderen, wie sie es uns seit Alters her im Cluster lehren: Enter versteckte unsere Ortungsgeräte im Gewölbe einer Ruine. Leichtes Marschgepäck schien Streamline angemessen. Wir betraten das Tal um 1435, das Licht war gut, Sichtweite aufgrund des Schneefalls nur gering eingeschränkt. Streamline und Goto marschierten vorneweg, Rechec, Enter und ich folgten im Abstand von zehn Metern. Standardvorgehen bei Erkundung fremden Geländes mit unsicherer Gefahrenlage. Die Schneedecke war jungfräulich, nichts deutete auf eine Bedrohung hin. Als wir auf etwa 50 Schritt heran waren, kam das Portal in Sicht: Ein schmuckloses Rechteck aus Stein mit einer Höhe von über acht Metern und einer Breite von fünf Metern, zweifellos ein Zeugnis des Urvolks.

Dann fielen Streamline und Goto. Sie stürzten einfach in den Schnee. Stumm und starr, als seien sie aus Stein. Erst dachten wir, sie seien gestolpert, rannten zu ihnen und wollten ihnen aufhelfen. Sie rührten sich nicht. Ich wuchtete Streamline auf den Rücken und blickte in Augen voller Angst. Seine Pupillen weiteten und verengten sich im Takt seines Herzschlages. Er war bei Bewusstsein! Dann ging Enter zu Boden. Rechec knickte seitlich weg, wirbelte den Puderschnee auf, als er aufschlug. Und er schrie. Ihm steckte ein Metallstift im Hals, den er mit seiner zittrigen Linken betastete und herausriss. Blut besudelte das jungfräuliche Weiß des Schnees. Er lag auf dem Rücken und stieß sich mit seinem linken Bein immer wieder ab, drehte sich auf der Stelle; seine rechte Seite war leblos und hing an ihm wie ein totes Stück Fleisch. Es war wie ein wahnsinniger Tanz eines Sipplingsschamanen, sein Geschrei der Abgesang auf sein Leben.

Ich stand erschüttert inmitten der gefallenen Ordensbrüder und erwartete jeden Moment, dass mir das gleiche widerfahre. Da bemerkte ich sie. Eine Frau mit zwei auffällig abstehenden Zöpfen, gekleidet in einen hellgrauen Anzug. In der Armbeuge hielt sie lässig ein Gewehr, hatte den Lauf gesenkt. Sie stand keine zwanzig Schritt zu unserer Rechten und beobachtete uns. Als sie bemerkte, dass ich sie entdeckt hatte, grinste sie mich an und nickte mir zu. Freches Weibsstück! Dann kam sie zu uns herüber. Sie hinkte stark, konnte sich kaum aufrecht halten.

„Chronist, die Falle ist zugeschnappt." sagte sie und zeigte mir ein faustgroßes Artefakt mit blinkenden Ziffern. „Blip, Blip" machte sie und grinste wieder. Sie humpelte weiter zu Goto, wuchtete ihn herum und durchwühlte seine Habseligkeiten. Seinen Stimmverzerrer, den Streamer-Handschuh sowie die Energieversorgung nahm sie an sich, warf die heilige Technik unseres Ordens achtlos in einen Sack und machte mit Streamline weiter. Ich konnte nichts tun. Ich starrte sie nur an. Während sie noch mit meinen Brüdern beschäftigt war, sprach sie zu mir:

„Chronist, scheiße, ihr enttäuscht mich. Ist das alles?"

Sie richtete sich auf und blickte mich an. „Keine Fahrzeuge? Ich brauche einen Kompressor und ein Mensch-Maschine-Interface." Zornige Stirnfalten gruben sich in ihr kühles, aber schönes Gesicht. „Der ganze Aufwand für das bisschen Schrott!" Ich zuckte zusammen, als sie gegen den Sack mit unserer Ausrüstung trat und dabei fast stürzte. Ihr Bein konnte noch nicht lange verletzt sein.

Eine Frage brannte mir im Geiste, doch sie schien sie erraten zu haben. „Aspera. Nennt mich Aspera." Dann schulterte sie den Sack und humpelte hinaus in die Schneewüste.

Von da an beobachteten wir sie.

MARODEUR-PROJEKT

Argyre, Aspera, Aries – nur drei der vermutlich 20 so genannten Marodeure. Es sind wundersame Wesen, die die Menschen seit Jahrhunderten begleiten. In den Legenden der Sipplinge gelten sie als Götter, grotesk verformte Monstren oder unsterbliche Krieger mit unendlicher Macht. Von gleißenden Feuerstrahlen erzählen die Alten, von wehenden Bandagen um verrottende Gliedmaßen; mächtige Artefakte erwachen in den Händen der Marodeure zu unseligem Leben. Die einen kennen Marodeure als Offenbarer uralten Wissens, andere lebten nicht lange genug, um von ihrem unendlichen Zorn zu berichten.

Auch heute durchstreifen diese Wesen noch das Ödland. Selten nur besuchen sie die Dörfer oder Städte der Menschen. Dann fragen sie nach längst zerfallenen Wegmarken, heuern manchmal Schrottsammler als Scouts an. Wer sich ihnen in den Weg stellt, wird vernichtet. Sie sind auf der Suche, doch das Ziel ist nur ihnen selbst bekannt.

DATA: RECOMBINATION GROUP

Auszug aus einer Lehrschrift der Chronisten: „Sie aßen vom verbotenen Baum"

„[...] Im ausklingenden Zeitalter des Urvolks beherrschte die Recombination Group den humanmedizinischen Markt wie kein anderer Konzern vor ihr. Obwohl viele der angeblichen Errungenschaften heute nicht mehr nachweisbar sind und so mancher Bericht eher in das Reich der Legenden als in unsere Datenbanken gehört, deuten die geborgenen Keramikkartuschen auf ein neues und äußerst faszinierendes Kapitel in der Geschichte der Medizin hin. Uns fehlt die Ausstattung, um die weißen Zylinder zu öffnen – und die flirrende Masse zu überleben, die wie flüssiger Stickstoff aus ihnen hervorquillt. Die Spitalier haben ein gewisses Geschick im Umgang mit dieser tödlichen Fracht entwickelt, doch auch sie bewegen sich nur am Rande der Erkenntnis. Glaubwürdigen Quellen zu Folge („Elemente des Streams Vol. 1-2") ließ sich diese Flüssigkeit einst „besprechen" (vermutlich eine Art der Programmierung), um unterschiedlichen Erfordernissen gerecht zu werden: So gab es „Wörter", um sie auf bestimmte Krankheiten zu prägen – injiziert kämpfte die Masse dann im Blutkreislauf gegen die entsprechenden Erreger und Keime.

Die „Besprecher" sind verloren, die Technik unverstanden. Doch noch sind nicht alle Ruinen durchsucht und alle Bunker entdeckt.

DIE KRATER

Über Jahrhunderte waren die Krater den Menschen ein Mahnmal an das Eshaton. Viele Sekten beteten an ihren Hängen um ihre Version des Heils oder der Vergebung; andere pilgerten herbei, um die Urgewalt dieser Orte in sich aufzunehmen. Nur wenige kamen um zu forschen.

Seltsames geschieht dort draußen. In den Kraterseen tummelt sich urtümliches Leben, verbreitet sich über Abflüsse im ganzen Land. Ammoniten und Trilobiten, längst ausgestorbene Arten, sind gebräuchlich wie die gewöhnliche Schabe. Doch das Volk sieht das Wunder nicht. Es hat nicht das Wissen, um Altes vom Neuen zu trennen. Für die Menschen gilt nur die Gegenwart.

DÜSTERE TRÄUME

Die Nähe zu einem Sporenfeld kann dich nicht nur deine Kinder kosten, sondern auch Schlaf und Verstand: Träume von heranwogenden Chitinwellen oder Käfern, die ihre Fühler gen Mondscheibe recken und dabei ehrerbietig zirpen, lassen dich schreiend aus dem Schlaf aufschrecken. Die Bilder werden lebhafter und intensiver, je weiter man sich den verfluchten Feldern nähert, also halte Abstand, wenn dir was an deinem Verstand liegt.

PSYCHOVORE

Europa leidet unter der Fäulnis, Africa unter den so genannten Psychovoren. Während sich die Erden-Chakren der Sporenpilze, Insekten und Spinnentiere bedienen, nimmt der Primer im dampfenden Dschungel Africas Pflanzen in die Pflicht. Wie ein Virus grassiert er unter der Vegetation, erschafft neue Arten, verwirft andere. Große Flächen des Urwaldes stoßen den Erreger ab und erkranken an urplötzlich entstehenden Seuchen. Der Dschungel verrottet an seinen Rändern, die mutierten Pflanzenarten setzen nach. Jeden Tag verliert die irdische Vegetation an Boden – schon jetzt gilt das Herz Africas als verloren. Wer sich der undurchdringlichen Wand aus grotesk veränderten Pflanzen nähert, riskiert mehr als sein Leben. Wer es schafft aus dem wogenden Grün zurückzukehren, ist irr und von dunklen Geschwüren überzogen, faulige Keimlinge sprießen aus der borkigen Haut. Man wird ihn nicht in die Siedlung lassen. Denn seinen Geist verlor er an die mutierten Pflanzen, wie er auch seinen Leib an sie verpachtete. Tot ist er schon lange. Die Sipplinge nennen die fremde Vegetation daher Geistesfresser, oder Psychovore.

HOMO DEGENESIS

Das Rennen hat begonnen. Auf Bahn Nummer Eins begrüßen wir den Homo Sapiens, langjähriger Favorit und Krone der Schöpfung. In der Vergangenheit tat er sich durch Grausamkeit gegen die eigene Art und eine erstaunliche Penetranz hervor. Zielsicher räumte er jeglichen Widerstand auf seinem Weg an die Spitze beiseite und meisterte dabei das Feuer, die Schmiedekunst und schließlich die Bombe. Beste Voraussetzungen, meinen Sie nicht? Auf Bahn Zwei treffen gerade die Kinder der Fäulnis ein, ein bisschen unsicher, einige können das Feuer im Herzen kaum beherrschen und scharren nervös mit den Krallen im Sand. Wie der Mensch sind sie Vertreter einer eigenen Art: Nennen wir sie Homo Degenesis. Homo Sapiens und Homo Degenesis werden sich einen heißen Wettstreit liefern, denn sie sind des jeweils anderen Erzwidersacher. Es liegt in ihrer Natur. Die einen zeichnen sich durch eine ausgeprägte Individualität aus, die anderen sind eingebunden in das Kollektiv der Erden-Chakren. Zwei Prinzipien, die sich ausschließen. Nur eine der Arten wird den Olymp der Evolution erklimmen und der Erde seinen Stempel aufdrücken. Dort draußen wird ein Kampf toben, und man führt ihn um die eigene Seele.

EINE WELT IN FLAMMEN

Feuer, Symbol des über die Natur triumphierenden Menschen. Von den ersten Flintsteinen, mit denen er trockene Zweige entzündete, bis hin zu Napalmbomben hatte der Mensch das Feuer gemeistert. Diese Urgewalt, die den Urmenschen noch abergläubige Bewunderung entlockt hatte, war zum Spielzeug verkommen, vor dem man den Respekt verloren hatte. Erst das Eshaton sollte dem Menschen die Wichtigkeit dieses Elements wieder in Erinnerung rufen. An den Feuerstellen scharten sich während der Eiszeit die Überlebenden der Katastrophe. Man wärmte sich, saß beisammen im flackernden Lichtschein, während man grimmig hinaus in den verdunkelten Tag blickte. Fackeln wurden funkenstiebend im Dunkel geschwenkt, malten Zeichen in die Finsternis und ermöglichten erstmals wieder die Kommunikation über große Distanzen hinweg. Feuer galt als göttlich. Selbst heute, fünf Jahrhunderte nachdem der Asteroidenschwarm die Erde mit Dunkelheit schlug, spiegelt sich die Bedeutung des Feuers im Verständnis und Glauben des endzeitlichen Menschen wider. In vielen Kulten hat sich das Feuer zum Symbol schlechthin entwickelt: Spitalier, Hellvetiker und Wiedertäufer, um nur einige zu nennen, errichteten das Bollwerk ihrer Macht auf der Meisterschaft über die verzehrenden Flammen.

Doch Feuer bringt dem Menschen des postapokalyptischen Europas noch so viel mehr. Versportes Fleisch wird durch Grillen genießbar; von der Fäulnis befallene Insekten werden nach einer heißen Taufe zur Nahrungsquelle für die hungernden und mittellosen Massen. Feuer ist das Werkzeug des Homo Sapiens; nichts meiden die Heerscharen des Primers mehr als dieses Urelement. Versporte Gliedmaßen und Wunden lassen sich ausbrennen, Sporenfelder verlieren eingeäschert ihre göttliche Macht und selbst Homo Degenesis hat den Flammenzungen aus den Brennern der Wiedertäufer nur wenig entgegenzusetzen.

SIEBEN KULTURKREISE

Aus der Asche einer vergangenen Zivilisation erhoben sich sieben neue Kulturen, vom kalten Norden Europas über das Mittelmeer bis hinab nach Africa. Noch sind es junge Kinder im Vergleich zu ihren Vorfahren, unreif und schwach. Und doch beherrschen sie die bekannte Welt.

BORCA: DAS VERMÄCHTNIS DER ALTEN

Grauer Schnee bedeckt die Ruinen des Urvolks, ein eisiger Wind peitscht durch die zerstörten Häuserschluchten. Vor langer Zeit existierte in Borca eine uralte Kultur, die ihrem Volk Reichtum, Weisheit und die Wunder der Technik schenkte. Türme aus Glas und Beton zierten die Straßen, durch die glitzernde Gefährte huschten. Nur wenig überstand die Tage des Eshatons, als der Sichelschlag das Land in zwei Teile zerbrach.

Die Borcer, groß gewachsen und robust, in schwere Tücher und Felle gehüllt, sind ein stolzes Volk. Jene, die westlich des Sichelschlags blieben, klammern sich an das Vermächtnis der Vergangenheit. Ihre Schrottertrupps durchkämmen die Ruinenlandschaft, immer auf der Suche nach den Spuren ihrer Vorfahren.

Östlich des Grabens, der den Kontinent durchzieht, durchstreifen Borcer die Wildnis der endlosen Nadelwälder mit ihren Herden von Moschusochsen, gefangen im Jetzt, ohne den Willen aus dem jährlichen Zyklus der Wanderschaft auszubrechen.

FRANKA: DER SCHWARM

Der Wind treibt die Schalen toter Insekten vor sich her: Der Schwarm sucht das Land heim! In fiebrigen Schüben quillt das Geschmeiß aus dem Schoß der Erde und vernichtet auf seinem Weg jegliches Grün. Die unmenschlichen Pheromanten sind die Letzten, die zwischen dem Homo Sapiens und seiner Auslöschung in Franka stehen. Mit ihren faulig süßen Ausdünstungen brechen sie die Woge aus Insekten und zerstreuen den Schwarm – oder lenken ihn auf Frankas Feinde.

Einst war Franka ein blühendes Land, von einer riesigen Metropole aus regiert. Die vormalige Hauptstadt Parasite wimmelt zwar noch immer von Leben, doch es sind nicht länger die Menschen, die in ihr herrschen. Die Stadt ging vor mehr als drei Jahrhunderten an das schillernde Heer der Millionen verloren. Selbst die Pheromanten haben hier keine Macht.

Es war ein Schock für die Franker. Allerdings ein heilsamer, denn er bereitete die überfällige Trennung von der Vergangenheit vor. Die Feldzüge eines africanischen Händler-Kults und seiner beflissenen Plünderer durchschnitten die alten Bande schließlich vollends: Seitdem sind die uralten Bauten nur mehr leere Hülsen, die bestenfalls als Steinbruch taugen; das Erbe der altfrankischen Kultur wurde in aller Herren Länder zerstreut. Heute wächst etwas Neues, Gesundes inmitten all des Irrsinns heran. Die Knospe der Zivilisation ist noch zart, doch ihre Wurzeln sind stark.

POLLEN: EWIGE WANDERUNG

Totes Land. Darin vereinzelte Oasen satter Wälder mit duftenden Blüten, die für Tage oder Monate den Gesetzen Mutter Naturs trotzen. Verwachsene Gestalten, Mischlinge zwischen Mensch und Tier, schleichen durch die Nacht, stoßen erbarmungslos zu, reißen die Schwachen und Verlorenen.

Für die Pollner zählt Beweglichkeit und Anpassungsfähigkeit. Denn schon morgen kann das fruchtbare Feld, das man Wochen lang bewirtschaftet hat, in faulendes Ödland umschlagen. All ihr Hab und Gut befördern die Pollner auf gepanzerten, schwer bewaffneten Karren und Wagen, immer bereit weiterzuziehen, wenn das Land stirbt.

Von Pandora, dem größten Krater im Norden Pollens, treiben Wind und Wetter die Sporen in den Süden, und seltsame Kreaturen erwachsen aus deren Saat. Die Fäulnis breitet sich rasant aus und vereint sich im Osten mit den balkhanischen Sporenfeldern zu einer undurchdringlichen Wand.

BALKHAN: DAS WILDE LAND

Die Menschen sind ein Spiegel ihres Landes: Wild und ungezähmt, keines Herren Sklave, leidenschaftlich und explosiv. Die Balkhaner leben das Prinzip „Ich gegen meinen Bruder – mein Bruder und ich gegen meinen Onkel – gemeinsam gegen den Rest der Welt!“. Blutige Dispute zerrütten das Flickenwerk aus Fürstentümern, den Voivodaten, können den Bauer über Nacht zum Krieger machen. Und seine Frau in der nächsten zur Witwe. Nur in Zeiten der Bedrängnis legen die mächtigen Voivoden ihre Arglist am Eingang zum Versammlungsplatz ab und schütteln klamme Hände. Hände, die sie Tage zuvor noch abgeschlagen auf ihren Speeren präsentiert hätten. Nun heißt es: Vereint gegen den Feind!

Über all dem der tiefe, vibrierende Gesang der Dushani, der Beseelten. Bedrohlich hallt er über die weiten Ebenen, bricht sich an den schroffen Gebirgen. Dort hausen sie in Grotten mit schleimigen Gefährten und beobachten aus der Ferne das Geschehen in den Menschendörfern.

HYBRISPANIA: BLUTGETRÄNKTE FELDER

Es ist ein Land zerrissen von Hass und Mordlust, in der die Menschlichkeit das erste Opfer war. Die africanischen Besatzer erwehren sich den Angriffen der hybrispanischen Guerillas und Rebellen. Der sich ausbreitende Dschungel ist getränkt vom Blut der getöteter Africaner und genährt von den Leichen der Partisanen. Gewalt, Vergeltungsschläge, endloser Krieg.

Nur bis zum kastilische Hochplateau dringen die Todesschreie der Kinder Hybrispanias nicht. Doch Frieden herrscht auch da nicht. Die jehammedanischen Heerscharen sammeln sich dort, um sich auf ihren heiligen Krieg gegen die Invasoren vorzubereiten; in der Zwischenzeit lassen sie ihren seltsamen Glauben in die Hirne der Bevölkerung tröpfeln, vergiften das Volk mit Hass und Fanatismus.

PURGARE: DAS LAND DER AUSERWÄHLTEN

Die Purger stehen zwischen zwei Fronten: Im eigenen Land führen sie Krieg gegen die psychokinetisch begabten Entseelten, im Osten erwehren sie sich eingegraben am Ufer der Adria gegen den balkhanischen Erbfeind.

Nur als Familie können sie bestehen, und so verwundert es nicht, dass sie dem Erhalt der Familienbande größte Sorgfalt beimessen. Zwölf Sippen kontrollieren das Land mit eiserner Faust; mit Argusaugen halten sie nach den Apokalyptikern mit ihren verführerischen Sünden Ausschau und verjagen sie, wo sie nur können.

Die Wiedertäufer betrachten Purgare als ihr gelobtes Land. Die durch Spaltenbestien und Jehammedaner gerissenen Lücken in ihren Reihen können hier mühelos aufgefüllt werden. Das ganze Land ist eine Armee auf Abruf. Doch Purgare ist zugleich die Heimat der entseelten Psychokineten, die in der Mythologie der Wiedertäufer und ihrer Neognosis als Archonten des Demiurgen, und damit als das Urböse, gelten. Erst wenn das letzte dieser Monstren vernichtet und in den aufgebrochenen Leib des neuen Paradieses geschleudert wurde, schließt sich die Wunde – und das Land erblüht erneut! Ein weiter, blutiger Weg liegt vor den purgischen Wiedertäufern.

AFRICA:
DER LÖWE IM SPRUNG

An der Mittelmeerküste protzt der Händlerkult der Neolibyer mit dem Prunk und dem Reichtum, den er den europäischen Schatzkammern entrissen hat. Africa ist mächtig durch ihn geworden, seine Metropolen gehören zu den schönsten Perlen der neuen Welt. So könnte es bleiben – würden die Entwicklungen im tiefen Süden dem schwarzen Kontinent nicht ein anderes Schicksal verheißen. Dort wälzt sich der psychovore Pflanzengürtel unerbittlich gen Norden, verschluckt das Land und speit es verwandelt aus. Darüber, noch unangetastet, wartet der dampfende Dschungel geduldig auf seine Reformation.

Doch scheinen die Veränderungen nicht ausschließlich negativ zu sein. Gen Süden verschwinden die Sprachbarrieren; die Einwohner reden in Zungen – ein seltsames Phänomen der Psychovoren. Zwar verlieren die Menschen nicht, wie in den Sporenfeldern Europas, ihre Individualität und ihren freien Willen. Aber sie erfahren ein Gefühl der Einheit, das alle Vorurteile auslöscht. Dies hat Africa zusammengeschmiedet, aber auch die enorme Vielfalt der Kulturen getilgt: Nun herrscht nur noch der Löwe, das einigende Symbol Africas. Die Neolibyer sind dessen Herz, das ihm Kraft verleiht, die Geißler seine Klauen, die die Beute reißen, und die Anubier seine Seele, die über das Schicksal bestimmt.

DREIZEHN KULTE

Die Überlebenden schlossen sich zusammen zu neuen Organisation und Fraktionen, alle mit ihrer eigenen Geschichte und eigenen Zielen in einer fremden Welt, die sie zu ihrer Heimat machten. Dies sind die dreizehn Kulte.

SPITALIER:
DIE VERTEIDIGER DER ERDE

Sie sind die letzte Verteidigungslinie der Menschheit gegen die Sporeninvasion, denn sie kennen die Wahrheit. Entstanden aus einer geheimnisvollen Medizinerkaste des Urvolkes dringen die Spitalier unbeirrt in verseuchtes Land vor, kämpfen mit Fungiziden, den bizarren Waffen ihrer Ahnen und reinigendem Feuer gegen die Ausgeburten der Muttersporenfelder.

Ihre Basis, das so genannte Spital, liegt in den Ruinen Borcas. Von dort aus ziehen sie in ihren Schutzanzügen und bewaffnet mit ihrem hydraulischen Schneidwerkzeug und Flammenwerfer durch die zerstörte Welt, heilen die Kranken und vernichten Fäulnis und Leperos – jene Unglücklichen, die mit den Sporen in Kontakt gekommen sind. Kaum jemand wagt es, sich dieser Gruppe, mit ihrer Macht über Leben und Tod, in den Weg zu stellen.

CHRONISTEN:
DIE INFORMATIONSSAMMLER

Der Stream war einst ein weltumspannendes Datennetz, und er trieb seltsame Blüten. Sekten scharten sich an den Terminals, ließen sich treiben in den Datenströmen und jagten unerklärlichen Entladungen von Fehlern hinterher, wie ein Priester von Marienerscheinung zu Wunderheilung hetzt. Die Chronisten sind die Überreste eines dieser Technikkulte – und viel mehr. Denn sie tragen das Wissen in sich, den versiegten Stream zu reaktivieren und die Menschheit wieder ins Licht der Zivilisation zu führen.

Von ihren Ordensfestungen aus, den so genannten Clustern, die ihnen als Forschungsquartier und Zuflucht dienen, durchwandern die mit Stimmverzerrern und Schockgeräten ausgerüsteten Chronisten das Land und unterstützen Expeditionen in die gefährliche Welt der Bunker tief unter ihren Füßen.

In allen Dörfern und Städten findet man ihre mit Kreide an die Wände gezeichneten Strichcodes. Sie teilen den Schrottsammlern mit, dass der Kult bereit ist, die aus den Ruinen geborgene Technik gegen Informationen oder seine eigene Währung, den Chronistenwechsel, zu tauschen.

WIEDERTÄUFER:
FACKELTRÄGER IM PARADIES

Domstadt in Borca – eine Feste des Glaubens, aus deren Mitte der eindrucksvollste Sakralbau der alten und neuen Welt ragt. Protzig und dunkel kündet er von der Macht seiner Herren, den Wiedertäufern. Der Glaube dieses Kults basiert auf der uralten gnostischen Lehre, die den Demiurgen als Weltenschöpfer und als Wurzel alles Bösen betrachtet. Einst verführte er die Menschen und korrumpierte das göttliche Paradies, von dem nach Äonen nur ein verrottender Leichnam blieb. Den Boden von seiner Schande rein zu waschen und das Paradies mit Taufritualen aus der Dunkelheit zu erheben ist das erklärte Ziel der Wiedertäufer.

Tatsächlich zeigen sich nach und nach die Früchte ihrer Arbeit: Aus dem wenigen, was der Boden hergibt, haben die

Wiedertäufer ein Auskommen; ein Heer aus Bauern folgt ihnen ergeben. Aber dies ist nur die eine, die polierte Seite der Medaille: Zwar sprenkeln sie Wasser auf den verwundeten Leib des Paradieses, doch Feuer und Schwert behalten sie sich für die Taufe der Ungläubigen vor. Die Herrschaft der Wiedertäufer ist solange eine gute, bis man auf die andere Seite wechselt.

ANUBIER:
WAHRER DER PROPHEZEIUNG

Der Tod ist die einzige Kraft, die den Kreislauf des Lebens zerbricht. Alle Geschehnisse, auf Erden wie im Universum, sind Teil dieses Kreises und können aufgehalten werden, bevor sie sich in ihrer Schrecklichkeit wiederholen. Die Anubier wissen dies, sehen sich als Hüter der Menschheit und sprachen Warnungen vor dem Kommen des Primers seit Anbeginn der Zeit aus.

Jahrhunderte nach dem Eshaton sind sie zurückgekehrt an die Stätten ihres damaligen Wirkens, zogen ein in die Tempelanlagen der alten Ägypter. Für die Völker Africas sind sie die Seele des Kontinents, Schamanen, die das Gestern kennen und am Heute mitweben. Sie sind Botschafter des Lebens als auch des Todes. Letzteren nahmen sie sich zum Gefährten und leben mit ihm auf den Knochenfeldern der Dörfer. Wie Schakale schleichen sie um die Gräber.

In mündlichen Überlieferungen halten sie die Schwachstellen des Homo Degenesis fest; sie kennen den Urfeind wie kein anderer und wissen, wie man die Psychonauten zu Boden ringt, bevor sich der Kreis schließt und der Primer die Welt erobert. In ihren Händen liegt ein großes Schicksal – vielleicht größer als das der Spitalier – doch dafür müssen sie einen hohen Preis bezahlen: Um den Teufel zu bezwingen, muss man sich auf sein Spiel einlassen.

JEHAMMEDANER:
TRÄGER VON GOTTES ANTLITZ

Stoßgebete schallen über die Schlachtfelder, inbrünstig intoniert von den Jüngern des Jehammeds. Einflussreich sind sie, und fanatisch. Mit ihren Familienklüngeln beherrschen sie den Osten Europas, festigen Gottes Reich auf Erden. An ihnen kommt man nicht vorbei. Und jeden Tag erhalten sie mehr Zulauf.

Ihre Predigten sind einfach: Wende dich ab von der Technik verderbter Zeiten und ehre die Familie! Die Stärke der Jehammedaner erwächst aus der Gemeinschaft, schmiedet sie zu Kriegern ihres Glaubens. Sie sind das auserwählte Volk, denn dies war das Versprechen des letzten Propheten. Und er verhieß ihnen, am Ende aller Tage die Herren der Erde zu sein. Seitdem steckt das Hirtenvolk der Jehammedaner Nacht um Nacht neue Gebiete ab.

Die Priesterkaste der Eikoniden setzt sich zusammen aus gesegneten Söhnen, um die der Tod einen Bogen machte. Sie deuten die Zeichen für ihren Kult, sind ihm Ratgeber und gestrenger Vater zugleich.

APOKALYPTIKER:
DIE HERREN DES BEGEHRENS

Zugvögel, Raubkrähen, Aasgeier. Unzählbar sind die Namen für dieses fahrende Volk, das von den einen geliebt, von anderen verabscheut wird. Aus den Apokalyptikern strahlt die Gier nach Leben, die alle verbrennt, die ihren Weg kreuzen.

So schnell wie sie auftauchen, so schnell sind sie verschwunden – ihren Wagenspuren folgen die Rebellischen, die sich dem orgiastischen Lebensstil der Apokalyptiker auf der Suche nach sinnlicher Freiheit anschließen wollen. In den Quartieren des Kultes bekommt man alles, was das Herz begehrt: Glücksspiel, Hurerei, Tarot-Prophezeiungen und die Droge Burn.

Das fahrende Volk weiß, dass es nichts mehr zu verlieren hat: Die Welt, in der es lebt, ist längst gerichtet. Warum bitter sein, wenn man die letzten Atemzüge noch ekstatisch genießen kann? Jeder ist käuflich, alles hat seinen Preis. Die Apokalyptiker sind Meister der Sucht, Parasiten in einer sterbenden Welt, Unkraut, das nie vergeht. Das letzte Lachen wird ihnen gehören.

Sie benutzen ein besonderes, stets an die weltlichen Begebenheiten angepasstes Tarot, um Glück und Unglück, Aufstieg oder Fall eines Kults zu prophezeien. Viel Mummenschanz ist dabei, doch schon oft konnte durch das legendäre Blatt die Zukunft weisgesagt werden.

RICHTER:
HAMMER DER GERECHTIGKEIT

Die Richter vereinen Gesetz und Sühne in einer Person. Sie schützen die Bevölkerung der borcischen Stadt Justitian und deren Protektorate. Der Hammer ist das Zeichen der ihr verliehenen Macht – und als solcher findet er nur allzu oft Anwendung.

Nur wenige wagen es, sich den Richtsprüchen des Kults zu entziehen: Lediglich die Spitalier bieten ihm die Stirn. Lange schont schwelt der Konflikt zwischen den beiden Kulten. Noch ist es eine Pattsituation.

SCHROTTER:
DIE DRECKWÜHLER

Sie durchstöbern die Ruinen nach Zeugnissen einer vergangenen Zeit, den Überbleibseln des Urvolks. Ihr Leben im flirrenden Staub und Dreck ist hart, ihre ledrigen Gesichter sind von Kälte, Steinsplittern und Hunger gezeichnet.

Das Leben zwischen himmelhohen Grabmälern einer toten Kultur mit all seinen Entbehrungen hat aus ihnen kaltblütige Halsabschneider gemacht, die nur auf ihren Vorteil bedacht sind. Und doch sind sie es, denen die Städte ihren Aufschwung zu verdanken haben. Denn sie schleppen die Artefakte aus den staubigen Tiefen der Keller und Bunker in die Wechselstuben der Chronisten, stoßen somit den Handel an.

SIPPLINGE:
HERRSCHER DES ÖDLANDES

In den Jahren nach dem Eshaton fielen viele Vorfahren in die zivilisatorische Finsternis einer neuen Steinzeit zurück. Heute beten sie zu Gottheiten, die den Naturgewalten entsprechen, huldigen ihren Ahnen, verehren Artefakte; einige reißen das Fleisch von den Knochen erlegter Feinde und verzehren es, um deren Stärke in sich aufzunehmen. Grausame Sitten.

Das Tier ist stark in ihnen. Befreit von jeglicher zivilisatorischer Patina wie Moral und Anstand durchstreifen kleine Banden von Sipplingen die Ödlande. Nur die wenigsten werden sesshaft, der Großteil sieht seine Heimat unter einem grenzenlosen Himmel.

BLEICHER:
DIE HÖHLENGÄNGER

Das Volk unter der Erde. Zu gleichen Teilen Diener und Wächter, wurden sie von ihren Meistern mit ihren Meistern

in den Tiefen der Erde eingeschlossen. Die jahrhundertelange Anpassung an die Finsternis ließ sie einen äußerlichen und seelischen Wandel durchmachen: Ihre Haut ist bleich, ihre Sinne – besonders das Gehör – sind geschärft. Kratzspuren an den Wänden ihrer Tunnel dienen ihnen als Geheimschrift und Weisungen.

Die Stimme hat eine besondere Bedeutung im Leben und in den Mythen der Bleicher. Worte erschaffen Bilder im Kopf – so ist es kein Wunder, dass ihre Anführer, die so genannten Demagogen, zu den größten Rednern und Sängern in der bekannten Welt gehören.

Die Bleicher betrachten sich als eine große Bunkerfamilie, in der jeder auf seinen Nächsten Acht gibt. Aber die Verbrannten, wie die Bleicher die Bewohner der Oberwelt nennen, werden als primitive Tiere gesehen: Denn einst werden die Bleicher mit ihren Meistern die Oberfläche beschreiten und über Mensch und Tier zugleich gebieten. Wenn die Zeit gekommen ist.

NEOLIBYER: DIE ZAHLMEISTER

Die Küstenstädte des neuen Libyens sind in der ganzen nacheshatologischen Welt bekannt. Schiffe aus dem ganzen Mittelmeergebiet legen hier an und löschen ihre Ladung. Unglaubliche Reichtümer in Africa stehen bitterer Armut in Europa und dem Übel der Sklaverei gegenüber: Berühmt – oder berüchtigt, je nachdem wen man fragt – sind die riesigen Transportschiffe, die an der Südküste Frankas landen und die Schrotter ins europäische Kernland entlassen, um auch noch die letzten Schätze und Technologien des Urvolkes zu erbeuten.

Die Neolibyer sind der personifizierte Kapitalismus. Sie unterteilen die bekannte Welt in Handelsregionen und vergeben an ihresgleichen die Konzessionen, die ihnen das Recht geben, die Einwohner auszubeuten. Geißler setzen sie dabei als Spione und Sklavenhändler ein. Die prunkvollen Paläste der Neolibyer beherrschen daher die Küstenlandschaft rund ums Mittelmeer. Im Landesinneren jedoch werden die kriegerischen Geißler als die wahren Helden verehrt, denn sie riskieren ihr Leben im Kampf gegen die Feinde Africas, während die Neolibyer sich in kostbare Tücher hüllen und durch ihre Besitzungen flanieren. Die Wahrheit ist irgendwo dazwischen.

GEISSLER: RÄCHER DES SCHWARZEN KONTINENTS

Sie sind die Klauen des Löwen und verheißen dem geschundenen africanischen Volk die Gerechtigkeit, die ihm so lange verwehrt wurde. Tief stoßen die Geißler in das europäische Festland vor und versklaven die Einheimischen, die auf den neolibyschen Plantagen oder an den Bohrlöchern die kollektive Schuld des weißen Mannes abtragen müssen.

Die Geißler sind ein stolzes Volk, das sich niemandem unterordnet. Ihre Trupps weisen nur lose militärische Strukturen und Hierarchien auf, die bestenfalls an die Hackordnung eines Hunderudels erinnert. An ihrer Seite stürzen sich die großen Hyänen in die Schlacht: Wehe dem, der ihr kehliges Gelächter aus nächster Nähe vernimmt!

HELLVETIKER: DIE BRUDERSCHAFT DER WAFFEN

Die Nachfahren des Schweizer Militärs herrschen über große Teile der Alpen. Sie operieren in kleinen selbständigen Teams und folgen einem Ehrenkodex, der ihnen wichtiger als ihr Leben ist. Von den Neolibyern fordern sie Zölle ein, wenn diese die Alpen überqueren, bleiben ansonsten aber neutral.

Ihre Rüstungen, die so genannten Harnische, sind feuerfest, die Tunnelanlagen unter ihrer Alpenfestung glühend heiß durch die Hitze der Schmiedeöfen und des Sichelschlags. Der Wegbereiter – mit seinen drei Läufen, der hohen Schussrate und seinem Interface zum Festungsrechner ein Meisterwerk der Waffentechnik – ist ihre bevorzugte Waffe. Doch sie verstehen es auch, sich mit Feuer gegen Eindringlinge zur Wehr zu setzen: Die unteren Ebenen ihrer Bastion können innerhalb weniger Sekunden mit Napalm geflutet und ausgebrannt werden – Plünderer und Fäulnis haben bei den Hellvetikern keine Chance.

TEMPUS FUGIT

Die Zeit verrinnt.
Gäbe es die Bemühungen der Chronisten nicht, so wäre die Zeitrechnung längst zu einem lokalen Phänomen verkommen und würde sich von Siedlung zu Siedlung drastisch unterscheiden. Wie besessen jedoch ordnen die Chronisten die zeitlich festzulegenden Datenbestände, die täglich in Form alter Zeitungen oder elektronischer Informationsspeicher aus dem Ödland herangeschafft werden. Sie teilen das Jahr in 12 Monate, datieren Vorkommnisse in der Geschichte des Ordens und der Bevölkerung, sie halten die Geschichte am Leben – ohne sie hätte das Volk keine Vergangenheit. Längst hat sich die Zeitrechnung der Chronisten in das Bewusstsein anderer Kulte geschlichen; Abkommen, Treffen und historische Geschehnisse lassen sich nach Jahrhunderten der Verwirrungen endlich abgleichen. Es ist ein Puzzle, das langsam Form annimmt.

Doch nicht alle lassen sich von der Weisheit der Chronisten infizieren. So zählen die Jehammedaner die Jahre seit dem Eshaton. In ihrem Verständnis gibt es keine Zeit vor der großen Reinwaschung der Erde durch ihren Gott, zumindest keine, die einer Erwähnung wert wäre. Demnach schreiben sie das Jahre 512 nach der Enthüllung des Paradieses.

Bleicher zählen die Jahre nach dem Erwachen der Schläfer in den Götterkammern, so dass manch Gemeinschaft noch immer im Jahre Null verharrt, während im gleichen Bergmassiv aber in einem anderen Bunker eine andere Bleicher-Gruppe bereits das vierte Jahrhundert einläutet.

Sipplinge, von der nördlichen Tundra Pollens bis hinein ins psychovore Zentralafrica haben lokale und persönliche Formen der Zeitbestimmung entwickelt. Die einen rechnen in Monden, die anderen in Sonnenständen, und wieder andere beginnen jedes Mal von vorne zu zählen, wenn ihr Häuptling verstorben ist.

Die mysteriöseste Form der Zeitrechnung pflegen die Anubier. Ihren verklärten Prophezeiungen zu Folge befindet sich die Menschheit im 13ten Jahrtausend seit ihrem Erwachen. Doch sie behaupten, die Träume und Erinnerungen ihrer Ältesten würden sogar bis in eine Zeit zurück reichen, in der Mensch und Tier noch eins mit der Welt waren und der Geist jungfräulich über dem neugeborenen Volk schwebte...

KAPITEL 2
KULTURKREISE

KRATERASCHE

Das Singen des Stahls, das Knacken des Betons, das Rauschen des an- und abschwellenden Windes durch die Ruinen und das Prasseln von rotem Staub auf das Blech der rostigen Autokadaver – hier draußen inmitten der Überreste eines vor langer Zeit vergangenen Volkes scheinen die vor Jahrhunderten gesprochenen Worte noch immer in den Häuserschluchten widerzuhallen, gefangen für die Ewigkeit. Nur der Schnee ist lautlos in seinem Fall.

Monotonie und Einsamkeit, der Nachhall des Urvolks, bestimmen das Leben der borcischen Völker, sind Teil ihres Empfindens geworden. Man hat den Sturz in die Niederungen einer technologische Steinzeit und das Abrutschen in die Bedeutungslosigkeit nie wirklich verwinden können. Wie auch, wenn man Tag um Tag von den Zeugen einer großartigen Epoche, den himmelstürmenden Ruinen, verhöhnt wird?

Kinder sollen es immer weiter bringen als ihre Eltern. Borcer sind Kinder, die sich nie befreien konnten von diesem Irrglauben, die nie mündig wurden. Und so ziehen sie noch heute aus, um wieder aufzubauen, was nicht mehr aufzubauen ist. Die Artefakte in den Ruinen sind unverstandene Wunder, ein Placebo, um etwas von dem alten Glanz auf sich zu übertragen. Kinder.

EIN LEIB ENTZWEIT

Die Krume, auf der einst goldenes Korn gedieh, ist hart wie Kohle, riecht und schmeckt nach Asche. Risse durchziehen die zusammengepappte Erde, zerteilen sie in Platten mit schorfigen Kanten. Brodelnde Schlackepfützen stoßen gelbliche Rauchschwaden aus. Ohne Atemschutz in ihre Nähe zu kommen, zerreißt einem die Lunge. Neben dem Glucksen der platzenden Blasen ist es bedrohlich still hier. Tier und Mensch sind längst aus dieser Re-

gion geflüchtet. Was blieb, waren die unentflammbaren Reste einer Hochkultur – jetzt eingebacken in spröde Rußkokons. Weiter im Osten erblickt man wieder Nadelbäume, kränklich zwar, aber jedes Leben ist nach dieser Hölle eine Offenbarung, und sei es nur eine Kakerlake am Stiefelabsatz.

Wer es bis hierher geschafft hat, musste sich entlang erstarrter Lavaströme durch knietiefe Ascheverwehungen kämpfen, schroffe Klippen erklimmen und explosiven Geysiren ausweichen. Erdbeben rissen einen mehr als einmal von den Füßen; das Donnern von Lawinen und aufbrechender Spalten und das Krachen von Stein auf Stein hallen noch immer nach. Pure Urgewalt. Manche Menschen können diese Erfahrung nie ganz bewältigen. Dennoch können sie sich glücklich schätzen. Denn die meisten enden mit verdrehten Gliedern und zerschlagen in einer Felsspalte oder werden mit aufgedunsenem Gesicht und geplatzter Lunge Brutstätte von Schaben und Asseln.

Wir befinden uns an der östlichen Grenze des Sichelschlages, eines tektonischen Phänomens, das seinen Ausgang hoch im eisigen Norden Borcas hat, dann in einem geschwungenen, südwärts gerichteten Bogen die Alpen durchschneidet, um unbemerkt auf dem Grund des brackigen Tümpels namens Mittelmeer bis an die Küste Africas vorzustoßen. Die Erde ist entlang dieser Linie aufgebrochen, gigantische Landschollen von der Größe ganzer Städte türmen sich zu einer viele Hundert Kilometer langen, ausgefransten Narbe auf. Flüsse wurden ihres natürlichen Laufes beraubt, stürzen über die Bruchkanten in die Tiefe, um an anderer Stelle als Geysir wieder an die Oberfläche zu treten. Die Erdhitze ist dort nahe der Oberfläche und entlädt sich nur allzu oft in Vulkanen.

Borca wurde durch den Sichelschlag in zwei Hälften zerschnitten – wie Zwillinge haben beide Teile den gleichen Ursprung: Die Großkultur des Urvolks, welche das Land selbst über ihren Tod hinweg prägte. Und doch unterscheiden sich die Menschen westlich des Sichelschlags von denen des Ostens, denn die Zwillinge mussten ihre Jugend getrennt voneinander verbringen.

BRÜDER UND SCHWESTERN

Kalt und unwirtlich, die großen Meere des Nordens zugefroren, Schneefall fast das ganze Jahr hindurch, so gibt sich Borca westlich des Sichelschlags. Die Natur versagte dort im Kampf um die Rückeroberung dessen, was das Urvolk ihr einst entrissen hatte: Die Stahl- und Betonskelette in den Ruinenfeldern sind unbezwingbar für das trockene Gestrüpp, das Wollgras und die Matten aus Moosen und Flechten, die draußen in den Kältesteppen die Einöde mit ihren Tupfern aus Gelb und Grün durchbrechen. Der Wind reißt sie vom Asphalt, weht sie hinaus, als wachten die Ahnen über die traurigen Reste ihrer Behausungen. Das einzige, was die grauen Monolithen ihrer Tristesse beraubt, ist der allgegenwärtige Staub, eine dunkelrote Melange aus Dreck, Asche und Rost. Wie ein Leichentuch legt er sich in den wenigen schneefreien Monaten über das Land, droht die von den Bauern ausgebrachten Sprösslinge zu ersticken. Stürme peitschen ihn zu einer flirrenden roten Wolke auf, die die Sonne verdunkelt und sich einen Weg durch jeden Spalt hindurch sucht. Augen verkrusten und entzünden, Lungen kollabieren, verstecken sie sich nicht hinter Brillen und groben Tüchern. Mutter Erde hat für jeden Borcer ein hartes Stück Leben parat.

Die Menschen passten sich an, nicht weil sie wollten, sondern weil sie keine Wahl hatten. Gehüllt in viele Lagen schwerer Tücher und Felle, dass selbst ein Schmächtling einem Koloss gleicht, und gewappnet mit Atemmasken, gehen sie ihr Tageswerk an. Die Ruinen, ihr Erbe, sind das Zentrum ihres Denkens und Handelns. Sie sind ihnen Trost und Trauer, Auskommen und Tod. Die westlichen Borcer lösten sich niemals von ihren Urahnen, versuchten ein fremdes und unverstandenes Leben auf deren Gräbern fortzuführen, das vor langer Zeit mit dem Eshaton geendet hatte. Das technische Wissen war mit dem Urvolk gestorben, die ach so wertvollen Artefakte ohne Strom nichts weiter als wertloser Tand. Und doch ist der tägliche Kampf um Schrott und Macht noch immer das alles bestimmende Thema in Borca: Städte senden Schrotter-Schwadrone aus um die Ruinen zu durchkämmen; skrupellose Kriegsherren überfallen mit ihren Rotten gegnerische Posten um Waffen und Technik zu rauben. Man misst den Einfluss eines Kultes an seinen mit Artefakt-Schrott gefüllten Hallen. Doch kaum jemand praktiziert den Wiederaufbau. Solange die Müllhalde des Urvolks genug liefert um das eigene Leben zu bestreiten, kriechen sie wie Ratten auf ihr herum und zehren von ihr.

Obwohl sie die gleiche Vergangenheit und Geschichte teilen, verließen die östlich des Sichelschlags ansässigen Völker den Weg der Selbstzerstörung, legten alte Traditionen und eine überholte Kultur ab und wagten den Neuanfang in den weitläufigen Nadelwäldern des östlichen Borcas. Wo ihre westlichen Brüder nur auf Staub, Beton und Insekten stießen, verfügten sie über Holz und große Moschusochsen-Herden. Man besann sich auf die Ursprünge der menschlichen Rasse und fand zu einer einfacheren Lebensart zurück. Während das Leben im Westen turbulent ist, auf das Hier und Jetzt fokussiert und einem beständigen Überlebenskampf gleicht, wurde man im Osten Teil eines gemächlichen Zyklus. Man folgte den Spuren der Herden und entwickelte sich zu einem nomadischen Volk auf ewiger Wanderschaft. Die Städte des Urvolks gerieten in Vergessenheit und wurden schließlich von den Wäldern und Steppengräsern vereinnahmt.

AUFSTIEG UND FALL

Das Verlangen nach Stabilität und einer ordnenden Hand ist in den borcischen Völkern tief verwurzelt – es muss eine Hinterlassenschaft ihrer Vorfahren sein. Die Jahre des Chaos nach dem Eshaton waren den Menschen schließlich zu lang geworden. Man sehnte sich nach einer Lösung, hätte alles dafür geopfert. Die Stadt Exalt im west-borcischen Kernland verhieß ein neues goldenes Zeitalter. Keiner der Kriegstreiber kontrollierte sie, kein dubioses Clan-Konglomerat stand ihr vor; die Sicherheit garantierten die Söldnerheere einflussreicher Handelsfürsten. Ein strahlendes Licht der Freiheit in einer dunklen Zeit in einem dunklen Landstrich, so schien es. Es sollte ein Schmelztiegel der Völker werden – doch das Amalgam war unrein, durchzogen von alten Feindschaften und Unbill. Risse durchzogen das Fundament des Zusammenlebens. Straßenkämpfe rivalisierender Clans, Plünderungen und zunehmend unsichere Handelswege zerstörten letztlich die Hoffnung auf dauerhaften Frieden. Die Stadt zerbrach an ihrer eigenen Last. Ganze Viertel schlossen sich zusammen und wanderten aus, suchten sich im menschenleeren Land eine Heimstatt. Kleine Ortschaften und Städte sprossen an vielen Stellen aus dem Boden, klammerten sich noch immer begehrlich an die Ruinen

ihrer Vorfahren. Ströme verdreckter Lumpengestalten ergossen sich in ehemalige Ballungszentren wie das Ruhrgebiet und die Rhein-Main-Region. Alles schien möglich, alles war erlaubt – es war die Zeit der Despoten.

Wie Parasiten labten sich Kulte wie die Wiedertäufer an dem Chaos und der Unsicherheit, saugten sich fett und zufrieden. Sie gaben der ziellosen und teils hysterischen Bevölkerung einen Weg vor, waren Vorbild und Sinnspender – mit dem alleinigen Vorsatz, die eigene Macht auszubauen. Es glich einem Wettstreit unter Bauern: Wer vermochte es, am schnellsten die Ernte einzuholen?

Niemand wollte außen vor bleiben. Nur eine starke Gemeinschaft versprach Schutz in diesen turbulenten Zeiten. Alleine war man nichts. Fanatische Anhängerscharen lieferten sich in diesen Tagen gewaltige Schlachten in den Ruinen, besudelten die altehrwürdigen Bauten des Urvolks mit Blut und Gedärm. Die Ratten hungerten nie.

PROTEKTION

Die Fehler Exalts galt es zu vermeiden, wollte man die Ordnung aufrecht erhalten. Justitian, die Stadt der gerechten Faust, einst aus dem Zusammenschluss der Chronisten und Richter in den nördlichen Ausläufern der Staublunge-Region hervorgegangen, stellte ihre Bewohner vor eine Entscheidung: Freiheit oder Sicherheit. Wer ersteres dem letzteren vorzog, dem stand es frei, draußen im Ödland sein Glück zu versuchen. Die Richter der Stadt ergriffen die Kontrolle und holten zum Rundumschlag aus. Wie eine Sichel trieben sie die von ihren Advokaten erlassenen Gesetze durch die Reihen des Volks und trennten es in Bürger und Verstoßene. Mit rigorosen Strafen, Arbeitslagern und einem strikten Umerziehungsprogramm schnürte man das Korsett der Kontrolle Tag um Tag enger, nahm den Menschen die Luft zum Atmen.

Doch Justitian gedieh, entsandte Richter in die umliegenden Ortschaften, bot Schutz und verlangte die Unterwerfung. Seitdem breitete sich das Protektorat aus, schluckte einer gierigen Amöbe gleich eine Gemeinde nach der anderen. Was früher einmal eigenständige Siedlungen waren, sind heute Stadtteile der Metropole Justitian. Früher einmal mochten die noch unabhängigen Enklaven sich in Verhandlungen zu einem Ja oder auch Nein durchringen, doch die Wahl haben sie inzwischen nicht mehr. Der Hammer schwebt wie ein Damoklesschwert über ihnen, sollten sie nicht ein lautes JA in den kühlen borcischen Tag hinaus brüllen. Justitian ist die dominierende Macht in der so genannten Staublunge, dem Ruinenfeld, das einst als Ruhrgebiet bekannt war. Vom Protektorat Verstoßene werden bald keine Rückzugsmöglichkeit mehr haben.

DAS AUGE DES STURMS

Während in den umliegenden Regionen wie Franka, Pollen und Purgare die Fäulnis ganze Landstriche erobert und sich nahezu unbehelligt ausbreitet, konzentriert sich in Borca der Widerstand gegen die Versporung. An vorderster Front stehen die Spitalier, arrogant und unbeugsam, denn sie wissen um ihre Bedeutung für das Land, für Europa. Ihnen dichtauf folgen die fanatischen Wiedertäufer, die ihre gewalttätigen Ausbrüche gegen Psychonauten und versporte Enklaven mit ihrer gnostischen Weltanschauung rechtfertigen. Gemeinsam drängen sie die Fäulnis mitsamt den Absonderlichen und ihrem Insektengeschmeiß zurück in den Höllenschlund, dem sie entstiegen sind. Die Kulte machen sich die Angst der Menschen zu Nutze und säen Misstrauen, machen sie zu Denunzianten, schüren Paranoia und Verzweiflung. Insekten und Spinnentiere gelten als Unheilsbringer, werden vielerorts mit Pestiziden restlos getilgt. Kaum eine Enklave kommt ohne einen eigenen Chemisten aus, der tonnenweise Giftstoffe in seinem Labor heranreifen lässt. Das Land stinkt, die Luft ist verpestet.

RÜCKKOPPLUNG

Borca ist das Geburtsland vieler einflussreicher Kulte. Neben den Spitaliern ist dies auch die Heimat der Chronisten. Die enge Verbundenheit mit dem Urvolk kondensierte zu einer technophilen Endzeit-Sekte, die den Handel mit Artefakten anstieß und Borca zu einem Land der Schrotter und Glücksritter machte. Die Menschen sehen in den Chronisten die direkten Nachfahren ihrer Urahnen, was der Grund dafür sein mag, dass man ihre stetig wachsende Macht nicht beschnitt. Im Gegenteil: Die von ihnen eingeführte Währung der Chronistenwechsel wird nahezu in der ganzen Region akzeptiert, und der Einfluss des Kults wuchs damit ins Unermessliche. Kaum eine Siedlung kann es sich heute noch erlauben, einen Abgesandten der Chronisten zurückzuweisen, gelten sie doch als Motor für Entwicklung und Wirtschaft.

RÄUBER?

Die Chronisten sind nicht die Einzigen, die von den Reichtümern der Ruinen profitieren. Nachdem die Neolibyer in den vergangenen Jahrhunderten Franka und Purgare geplündert hatten, weitete der Händler-Kult seinen Anspruch auf Borca aus. Die Chronisten sind überaus erbost über diese Entwicklung, sammeln ihre Kräfte, spionieren und manipulieren, heizen den Hass auf die Eindringlinge an. Sollten die Neolibyer ihre Schrottertrupps weiter in den borcischen Ruinen wildern lassen, wird ein Konflikt die Region entflammen, der in seiner Intensität alle anderen geschichtlichen Ereignisse Borcas zu Fußnoten degradiert.

KRISTALLE DES ÖDLANDS

DAS JUSTITIANISCHE PROTEKTORAT

Das Protektorat umfasst inzwischen 24 Siedlungen, wobei die meisten von dem wachsenden Moloch Justitian umfangen und absorbiert wurden.

Die freie Handelsstadt Liqua konnte mit den Richtern einen Friedenspakt aushandeln, der ihren Wasserfürsten den souveränen Status ihrer Domänen bewahrt. Die Stadt muss jedoch der Exekutive der Richter, den Protektoren, freien Zugang gewähren und Justitian in Notzeiten mit Wasserlieferungen unterstützen.

Technikcentrum war ehemals ein unabhängiger Verbund von Schrottern draußen in den Ruinenfeldern. Wie die Maden hatten sie sich durch einen eingestürzten Wolkenkratzer gefressen, Tunnel befestigt und unterirdische Hallen gegraben und somit den legendären, so genannten Bienenstock erschaffen.

Eine Gilde kontrollierte, bewertete und kaufte damals die herangeschleppten Artefakte. Als Technikcentrum sich schließlich dem Protektorat anschloss – oder besser von einer schlagkräftigen Truppe Protektoren angeschlossen wurde – zerschlugen die Advokaten die Gilde und setzten die Chronisten an ihrer Stelle ein. Man sagt, dass die Gilde noch aus dem Untergrund operiere, doch scheint dies nicht mehr als Gewäsch der alten Schrotter zu sein, die den Blick nicht nach vorne zu richten vermögen. Oder unter dem Hammer zerschlagen wurden.

A235 war einst ein strategisch gut gelegenes Fort einer Räuberbande. Am ausgetrockneten Flussbett des Rains gelegen machten die Gesetzlosen den Karawanen das Leben zur Hölle. Der Anführer des Forts, der Sarge, wusste jedoch die Zeichen der Zeit zu deuten und gab sein Leben als Schrecken des Ödlands auf – ein Jahr später und die Richter hätten A235 von der Landkarte gebrannt. Die Ironie des Schicksals ist, dass einer der verdammenswürdigsten Orte der südlichen Staublunge heute ein Ort des Gesetzes ist. Und der Sarge der leitende Protektor.

Bekannt wurde die Stadt in den letzten Jahren auch durch die drei großen, von Wiedertäufern unterhaltenen Gewächshäuser, in denen eine neue Generation von Feldfrüchten heranwächst, die Borca einst in einen Garten Eden verwandeln soll.

Erwähnenswert ist auch Ferropol. Die Stadt war lange Zeit bekannt für ihre Stahlprodukte, bis die Öfen Justitians ihr den Rang abliefen und die Stahlmeister auswanderten. Ferropol verkam innerhalb weniger Jahre zu einem Drogenloch, in dem nur die Verzweifelten verblieben. Dann kamen die Richter und nutzten die unterirdischen Anlagen als Gefängnis. Und verloren das Interesse. Heute gleicht die Stadt einer riesigen Schrotthalde, durch die sich klaustrophobische Gänge winden. Gänge, die vor allerlei seltsamem Volk wimmeln. So sagt man, dass hier die Widerstandsbewegung gegen das justitianische Protektorat ihr Hauptquartier hat.

RAIN

Einst durchschnitt ein mächtiger Strom von den Alpen her das westborcische Land, versorgte Land und Leute mit Wasser und diente dem Urvolk als Handelsweg. Seit der Absenkung des Grundwasserspiegels schrumpfte auch dieser Fluss zu einem Rinnsal, das in der Ruinenstadt Noret schließlich vollkommen versiegt. Was blieb, war eine Staubwüste, hier und dort von einem Morast durchbrochen. In den feuchteren Gebieten konnte wilder Weizen gedeihen, der sich heute im Norden bis zur Staublunge und im Süden bis zu den Alpen verbreitet hat. Viele der Seitenarme wurden ebenfalls von dem gelben Gold erobert.

Obwohl längst keine Schiffe mehr fahren, blieb die Funktion des Rains als Handelsweg erhalten. Entlang seiner Ufer und im ausgetrockneten Flussbett verlaufen vielbenutzte Wege, die Liqua mit den südlicheren Enklaven wie A235 verbinden. Kontrolliert werden sie von justitianischen Protektoren bis etwa fünf Kilometer vor Noret – niemand wagt es, sich der verfluchten Stadt weiter anzunähern.

WUPPERKRATER

Es war dieser Krater, der mit seinen Abermillionen Tonnen Staub der Staublunge-Region ihren Namen gab und sein flirrendes, rotes Leichentuch über dem ehemaligen Ruhrgebiet ausbreitete. In seiner unmittelbaren Umgebung stößt man noch immer auf mehrere hundert Schritt hohe Dünen und allerlei urtümliche Insektenarten, wie den seltsamen Eisenkäfer. Im Gegensatz zu den anderen großen Einschlagskratern wie beispielsweise Pandora in Pollen oder Souffrance in Franka ist der Wupperkrater nicht von der Fäulnis befallen. Selbst in den Insekten ist die Sporenmenge äußerst gering.

ZONENBRAND

Die Spitalier entdeckten in den Ruinen der Stadt Menden das erste Muttersporenfeld Borcas. Reihe um Reihe schwärmten die Ärzte aus, ihnen voran die Preservisten auf unruhigen Rössern. Sie umkreisten das Feld, vergruben seltsame Keramikzylinder in den Randbereichen, schleuderten andere tief in sein Inneres. Dann rückten sie mit Feuer und Fungiziden vor, um Proben zu entnehmen und weitere Zylinder in der verseuchten Erde zu versenken. Es war ein Unternehmen gewaltigen Ausmaßes, hunderte Spitalier riskierten die Versporung. Dann zogen sie sich zurück. Und zündeten die Zylinder. Als die Rauchschwaden sich legten, war das Land verändert. Bizarre Kohlenstoff-Strukturen schraubten sich in den Himmel, kristalline Pflanzenreste reckten ihre gläsernen Halme und Blätter in den Wind, brachen das Licht auf sonderbare Weise. Der tiefschwarze Boden knisterte bei Berührung, hatte die Konsistenz eines trockenen Schwamms. Das Land ist tot – aber es breitet sich aus. Langsam frisst es sich vorwärts, entzieht allem Leben die Substanz und formt sie um zu verdrehten, schwarzen Tentakeln, die wachsen und wachsen.

Die Region galt in den obersten Spitalier-Kreisen als Experimentierfeld – dem entsprechend nachhaltig wurde sie verseucht: „Die Fäulnis ist der Krebs. Die Bildung von Metastasen muss um jeden Preis verhindert werden." Der Ausspruch eines der damaligen Altvorderen vor ausgewählten Ärzten galt als Rechtfertigung für Zerstörung und den Einsatz zweifelhafter Mittel. Er hat noch heute Bestand, Kritik gilt als Verrat. Ob man im Zonenbrand den Teufel mit dem Belzebub austrieb, wird sich zeigen.

DOMSTADT

Die Stadt am Rain war die letzte Bastion der Wiedertäufer, nachdem der Kult im Jahre 2482 fast ausgelöscht wurde. Erst das inoffizielle Bündnis mit den Spitaliern gab den Wiedertäufern Ruhe und Zeit, die eigenen Reihen wieder zu stärken und die Wunden zu lecken. War Domstadt damals noch eine Geisterstadt mit wenigen Hundert Sektierern, gilt es nach den Maßstäben der nacheshatologischen Bevölkerung mit seinen geschätzten 20.000 Einwohnern inzwischen als Metropole. Einiges hat sich getan in den letzten einhundert Jahren: Ein kruder, zehn Schritt hoher Festungswall aus Ruinentrümmern, bekränzt mit einem Wald aus Stacheldraht, umgibt den Stadtkern mit seinem altehrwürdigen Dom. Nur über unterirdische, streng bewachte Tunnel kann man innerhalb des Verteidigungsrings gelangen. Handel wird auf einen Platz vor dem Wall beschränkt, die Stadt bleibt den Wiedertäufern vorbehalten.

Der Dom ist ein Meisterwerk aus besseren Tagen; bereits zu Zeiten des Urvolks galt er als alt. Sein Erscheinungsbild ist imposant: Die gewaltigen, mit steinernem Zierwerk besetzten und in den Himmel strebenden Doppeltürme, die hohen farbigen Glasfenster des Domschiffs sind weithin sichtbar. Dann das Portal mit seinen christlichen Szenen in Stein und Holz – unerreicht in seiner Kunstfertigkeit! Die Dombaumeister der Wiedertäufer haben ein schweres Erbe angetreten, aber sie geben ihr Bestes, das alte Bauwerk zu erhalten.

Die Stadt selbst scheint wie auf einem Reißbrett entworfen: Die meist zweistöckigen Häuser haben einen rechteckigen Grundriss und reihen sich entlang breiter Straßen. Gerade Linien und einfache Strukturen herrschen vor und erinnern in ihrer architektonischen Nüchternheit eher an ein Heereslager, als an einen Ort zum Leben.

Nur an wenigen Stellen werden die eintönigen Straßenkarrees von voreshatologischen Gebäuden durchbrochen. So blieb ein ganzes Stadtviertel im Südwesten erhalten, wie auch der alte Bahnhof.

RAMEIN

Einige Städte der ehemaligen Rhein-Main-Region gelten nach dem Fall eines mysteriösen Sterns vor wenigen Jahren als Pilgerstätten. Der Stern schlug in der damaligen Hauptstadt Nullpellia ein und vernichtete das Adelsgeschlecht der Taunar. Die verbleibende Mechan-Priesterschaft nutzte die Gunst der Stunde, fegte die alten Strukturen hinweg und setzte sich an die Spitze, nicht ohne die letzten Günstlinge der Taunar zu jagen und niederzustrecken. Die Priester ließen daraufhin in vielen rameinschen Städten Schreine mit Bruchstücken des Sternes errichten. Das Wallfahrtsgeschäft wurde angekurbelt, machte sie reich und fett und dekadent. Für Ruhe und Ordnung sorgen jetzt die Krieger der gestürzten Taunar, die Pneumanten; ihre Dampfwaffen sind legendär, wie auch ihre Bestrafungsorgien.

Östlich des Einflussgebietes der Mechans lauerte schon immer der bizarre Lichtkult der Phosphoriten auf eine Gelegenheit zur Übernahme der Länder. Bislang scheint jedoch keine der Kriegsparteien eine Schwäche zu zeigen. Geschieht nichts, könnte es ewig so weitergehen.

NORET

Die Stadt ohne Wiederkehr. Wie viele Schrotter mögen von ihrer Gier getrieben in den gut erhaltenen Straßenschluchten verschwunden sein? Mehr als düstere Gerüchte gibt es derzeit kaum über Noret und seine seltsamen Menschmaschinen, doch sollte man die Berichte von unendlich schnellen und tödlichen Lumpengestalten beherzigen und einen großen Bogen um die Ruinen machen.

BELIN / OSMAN

Die größte Stadt Ost-Borcas ist zugleich die größte Zufluchtsstätte der vor Jahrhunderten aus dem Balkhan vertriebenen Türken. Hier erhielt sich die uralte Kultur in all ihren Facetten, wuchs und gedieh. Die alte Feindschaft jedoch wurde nie vergessen und wie ein Schatz im Herzen bewahrt. Eines Tages werden sie zurück in den Balkhan marschieren und ihr Land von den Voivoden und Africanern einfordern.

Etwa dreißig Sippen haben das Stadtgebiet von Osman unter sich aufgeteilt. Viele von ihnen fühlen sich den Jehammedanern zugeneigt, doch die meisten folgen noch immer den uralten voreshatologischen Religionen. Die einflussreichste und der Stadt-Geschichte nach auch älteste Familie ist die der Osman. Seit 34 Generationen bewahren sie die Traditionen

des türkischen Volkes, benannten die Stadt im Jahre 2490 nach dem Sieg über eine Invasionsarmee gar nach ihrem Gründer und erhalten seitdem den Frieden unter den Sippen. Manchmal mit zweifelhaften Mitteln: Die von ihnen vor Jahrhunderten aufgestellten Janitscharen sind berüchtigt für ihre Streitlust und werden bedenkenlos gegen ehrlose Familien ins Feld geführt. Tatsächlich wütet in der Stadt ein versteckter Kampf um die Kontrolle zahlloser Viertel, doch man bedient sich subtiler Methoden, um nicht den Zorn der Osman zu wecken.

Ebenso legendär wie die Janitscharen ist die große Bibliothek, die im Jahre 2512 von Prager Archivaren in den vergessenen unterirdischen Hallen im Zentrum der Stadt eingerichtet wurde. Sie ist ein Anlaufpunkt für Schrotter und Schriftkundige aus ganz Ost-Borca und Pollen. Die Chronisten haben hier jedoch keinen Einfluss, zu weit sind ihre Cluster entfernt.

PRAHA REPUBLIKA

Jeder glaubt die Prager Republik aus schillernden Erzählungen zu kennen und nickt demütig Zustimmung, wenn das Gespräch auf den enormen geistigen Reichtum in Form alter Maschinen und weitläufiger Hallen des Wissens kommt. Prager Republik, in diesem Namen schwingen Ehrfurcht und Weisheit mit; für die borcischen Nomaden ist es ein Atlantis und Eldorado gleichermaßen – legendär und Glück verheißend, aber unendlich fern. Denn mit eigenen Augen hat niemand jemals die vermeintlich prachtvollen Straßen oder die goldverzierten Maschinen erblickt.

Die Prager, nach außen hin ein Volk von Archäologen mit ehemals großem Einfluss in Osman durch die Errichtung der Bibliothek, verfolgen eine strikte Abkapselungspolitik. Die Berge ringsum sind vermint und werden von Soldaten in grauschwarzen Tarnanzügen und bulligen Fahrzeugen patrouilliert; der einzige Zugang scheint von Dresden aus über das Elbtal, doch auch hier gilt es extreme Grenzbefestigungen zu überwinden. Die Wahrheit über die Prager Republik wird noch eine Weile hinter gut gesicherten Türen verschlossen bleiben.

NADELTÜRME

Das wohl größte Fiasko der Chronisten seit ihrer Gründung war die Entsendung von 16 ihrer hochrangigsten Kultisten, den so genannten Fragmenten, über den Sichelschlag. Sie sollten im Osten ein ähnlich effizientes Netz aus Informationsknoten und Schrottern aufbauen, wie es schon in der Staublunge etabliert war. Acht der Fragmente überlebten die Tortur der Überquerung. Doch fernab der Kontrolle der Oberen brachen sich menschliche Gelüste und Begierden Bahn. Einige der Gesandten lösten sich von ihren Eiden auf ihren Kult, nahmen die für eine Funkstrecke gedachten Funktürme – wegen der zahlreichen in den Himmel stechenden Antennen Nadeltürme genannt – in Besitz und scharten Huren, Söldner und andere Glücksritter um sich. Mit ihren überlegenen technischen Kenntnissen und ausgestattet mit den Waffen der Chronisten war es ihnen ein Leichtes, in einer Welt des Aberglaubens schnell gottgleiche Macht zu erlangen. Niemand weiß genau, wie viele von Abtrünnigen besetzte Nadeltürme es heute noch gibt, doch sind sie sicherlich ein Ort der Gefahr, der Unterwerfung, des Abenteuers und des Handels.

HELLVETIKA

Sie ist das Nadelöhr Europas: Die Alpenfestung der Hellvetiker. Will man in Europa größere Entfernungen durchmessen, wird man unweigerlich eines Tages in den Alpen auf die technisch hervorragend gerüsteten Mitglieder dieser militärischen Organisation stoßen. Sie kontrollieren die Tunnel und die Pässe des Gebirges und gewährleisten eine sichere Passage über den Sichelschlag – sofern die Bezahlung stimmt.

STUKOV-WÜSTE

Im Norden schließt sich die Stukov-Wüste an die Staublunge an: Die karge Tundra-Vegetation verliert hier an Kraft und macht einer staubigen Dreck-Wüste Platz. Je weiter man vorstößt, desto salziger wird der Boden; die Luft ist trocken und brennt auf der Haut. Der Legende nach stieß der berühmte Forscher Stukov hier auf eine ausgedehnte Täler- und Spalten-Landschaft, in der halbintelligente Bestien lebten. Wie fleißige Ameisen waren sie in das Umland ausgeschwärmt, um nach Artefakten zu suchen und zu graben und diese zurück in ihre Spalten zu schleifen. Angeblich besuchte Stukov einen ihrer unterirdischen Horte und konnte die Schätze mit eigenen Augen begutachten. Als Beweis für seine Geschichten brachte er von jeder seiner Reisen wundersame Artefakte und handflächengroße, mit feinen Ziselierungen versehene Klauen mit.

Die von ihm gezeichneten Karten, die Klauen, als auch einige der technischen Meisterwerke lagern heute in den Kammern des zentralen Chronisten-Clusters in Justitian.

ATEMNOT

Chitinschalen tanzen vom Wind angestoßen über den schlammigen Boden, rascheln wie das herbstliche Laub der Wälder Hybrispanias. Über ihnen, von einer Böe erfasst, zieht eine Wolke aus taumelnden Insektenflügeln vorbei. Nebelschwaden steigen aus dem Morast auf und treiben als zerrissene Schleier über das Land. Trotz des aufbegehrenden Westwindes hängt ein süßlich-fauliger Geruch in der Luft. Wie Öl sickert er in die Poren der Haut, setzt sich fest, zeichnet einen über Tage hinweg. Manche behaupten, er hätte eine erotisierende Wirkung, andere verspüren nur unbändigen Ekel. Aber alle berichten unabhängig davon über einen tief im Inneren verspürten Frieden, ganz so als lege sich das Öl beruhigend auf die bewegten Wogen des Bewusstseins. Balsam für die Seele. Wer weiß, vielleicht sinkt der aufsteigende Hass verklumpt zurück auf den Grund des Ozeans des Unbewussten? Und all die gefangenen Empfindungen – sie harren dort ihrer Wiedergeburt.

LUNGENEMBOLIE

Paris, die Stadt der Liebe, Zentrum einer ganzen Nation – zu viel Gutes verband man mit dieser Stadt, als dass man sie nach dem Eshaton als der Moloch hätte aufgeben können, zu dem sie sich entwickelt hatte. In jener Zeit des Niedergangs sollte Paris ein Leuchtfeuer in der Dunkelheit sein. Die Frage „Wohin geht ihr?“ stellte sich den Frankern nie. Der Süden war von einem gewaltigen Asteroiden-Einschlag im Zentralmassiv gezeichnet; im Norden ragten die zerklüfteten Grate des Janus-Kraters aus den Fluten der Nordsee. Alle Hilfe der Regierung würde sich zuerst auf die Ile-de-Paris konzentrieren, daran bestand kein Zweifel. Mit Hab und Gut schloss man sich den Flüchtlingsströmen Richtung Hauptstadt an. Noch heute bezeugen die sich durch Franka windenden, scheinbar endlosen Blechschlangen aus verrotteten Karossen den Beginn einer Völkerwanderung – und ihr Ende.

Paris wuchs und wuchs – aber es gedieh nicht. Zu viele Menschen, zu wenig Essen, überlastete Filtrieranlagen, keine medizinische Versorgung: Die Lebensbedingungen waren miserabel. Unterstützungseinheiten der UNO-Folgeorganisation UEO, auf die man alle Hoffnung gesetzt hatte, gaben nach

dem Zusammenbruch der Versorgungslinien ihre Panzerfahrzeuge auf und gliederten sich in die Reihen der Bettler und Tagelöhner ein. Nicht wenige schlugen Kapital aus ihrer überlegenen Bewaffnung und schwangen sich zu Kriegsherren und Despoten auf.

In diesen Tagen tauchte erstmals eine Droge namens Burn in den äußeren und ärmsten Vierteln der Stadt auf. Die Menschen dort galten als hoffnungslos, es waren Neuankömmlinge, für die niemand mehr aufzukommen vermochte. Die anfänglich hochgehaltene Solidarität war der Realität nicht länger gewachsen. Rammstoß um Rammstoß ließen Pestilenz und Hunger sie bröckeln und schließlich endgültig zusammenbrechen. Plötzlich stand man alleine da, musste ein Wolf sein, um zu überleben.

Man gierte nach einer Möglichkeit zur Selbstflucht – die einen um das eigene Leid erträglich zu machen, die anderen um ihr Mitleid und die verspürte Schuld zu verdrängen. Alkohol war teuer, selten und medizinischen Zwecken vorbehalten, und so gab man sich der neuen Versuchung, dem Burn, hin. Und ja, es wirkte. Die von der Droge Beseelten entschwanden für Stunden in eine bizarre Traumwelt, um gestärkt aus ihr empor zu steigen. Der Körper verspürte keinerlei Bedürfnisse mehr, weder Hunger noch Kälte zwangen ihn in die Knie. Die Burner, wie die Abhängigen inzwischen genannt wurden, brannten von innen heraus, der Treibstoff sollte ihre Seele sein.

Zuerst ein gut gehütetes Geheimnis, wenige Jahre später schon Allgemeinwissen, war der Herkunftsort der Droge: Im Zentralmassiv an den Hängen des Souffrance-Kraters, weit entfernt von der nächsten frankischen Siedlung, spross sie in großen Feldern. Einzelne Glücksritter wie auch ganze Sippen zogen in den Süden, um die ertragreiche Region zu sichern. Man erwartete ausgedehnte Kämpfe um die Vorherrschaft, orakelte über das Erstarken einer verbrecherischen Schicht und einen Drogenkrieg, der über das Land kommen würde wie die sieben biblischen Plagen. Nichts von dem trat ein. Man einigte sich. Man teilte. Auch wenn die Obacht!-Rufe der Pessimisten in die falsche Richtung wiesen, sollten sie dennoch beantwortet werden: Statt der sieben Plagen wurde es nur eine.

Insekten. Sie hatten in den Katakomben von Paris riesige Bruthöhlen angelegt. Schillerndes und vibrierendes Leben in der Dunkelheit, besser angepasst an die Kälte und vergammelte Nahrung als der Mensch. Als sie an die Oberfläche brachen, zählte man sie neben der grassierenden Typhus-Epidemie und dem mit Leichengift verseuchten Trinkwasser zu den zahlreichen Übeln des Lebens – und erhöhte die Burn-Dosis, um auch diesen Schrecken aus dem Bewusstsein zu drängen. Überall dort, wo die wimmelnde Flut auftauchte, breitete sich auch die bis dato unbekannte Fäulnis aus, wuchs Wände hinauf, griff in die Tiefe, um an anderer Stelle nach oben zu stoßen und neue Gebiete zu erobern. Je weiter die Verseuchung voran schritt, um so mehr Burn floss in die Metropole. Die ersten Burn-Toten ließen niemanden aus seiner Apathie aufschrecken; der weiße Flaum, der aus den klaffenden Mündern der Leichen wucherte, blieb unbemerkt.

Das Land hatte im Takt seiner Hauptstadt geatmet, bezog seine Lebensenergie aus ihr. Das sollte sich ändern. Die Lungenflügel waren von Schleim verklebt, Pesthauch und Insekten strömten aus dem Rachen des Sterbenden.

Die Brutstätten des Heers der Millionen brummten und vibrierten vor Geschäftigkeit, die Zeiträume zwischen den eruptiven Ungezieferschüben reduzierten sich auf wenige Tage – zu wenige, um die Verheerungen der letzten Woge noch auszugleichen. Die Nahrungsreserven gingen zur Neige, da der Schwarm immer einen Weg in die Silos fand. Der Rest war verseucht von Fliegeneiern und Maden. Die schwarze Brut beherrschte die Straßen.

Schließlich flohen die Menschen. Nach Souffrance, der neugegründeten Stadt am Krater, in der man einander und dem Burn nahe war. Und der Schwarm folgte ihnen, fiel über das Land her, entlaubte Bäume und verschlang das knospende Grün Frankas. Schneisen der Zerstörung gingen von Paris aus. In jenen Tagen gab man der einst geliebten und jetzt verabscheuten Hauptstadt den Namen Parasite. Denn wie ein solcher hing sie an Franka und nahm dem Land seine Kraft.

DIE BEFREIUNG

Franka sollte nicht lange der Willkür des Ungeziefers ausgeliefert bleiben. Seltsame Gestalten entstiegen den vom Souffrance-Einschlag zerschmetterten Bergen des Zentralmassivs. Die meisten von ihnen waren nackt, verbargen bestenfalls ihre Scham oder trugen Schaftstiefel, staubig vom Geröll; knotige Geschwülste verunzierten ihre Leiber, als seien sie Opfer einer grotesken Krankheit. Sie bewegten sich unstet hin und her, wankend wie Betrunkene, aber kontrolliert und kraftvoll. Es war ein geheimer, komplexer Tanz, mit dem sie untereinander kommunizierten ohne dass ein Wort über ihre Lippen kam. Sie waren friedfertig, schlichen auf ihre eigentümliche Weise durch die Dörfer und begutachteten den Schrecken, den die Insektenplagen über die Franker gebracht hatten. In den ersten Tagen ließ ihre Fremdartigkeit die Bevölkerung in Angst zurückweichen. Als die Absonderlichen den Dörflern schließlich demonstrierten, dass kein Insekt sich ihnen zu nähern wagte, wich das Misstrauen und schlug in Bewunderung um, als die Fremden ihren mystischen Einfluss schließlich ausweiteten. Man wurde sich bewusst, dass die Absonderlichen – die sich selbst als Pheromanten bezeichneten – einen Neuanfang boten: Landwirtschaft und das Anlegen von Vorräten war nicht länger eine Unmöglichkeit, der Zusammenschluss mehrerer Familien zu einer Kooperative geriet nicht mehr zu einem unkalkulierbaren Risiko. Das Leben entwickelte sich, und die Absonderlichen nahmen einen wichtigen Platz darin ein. Hier waren sie Ratgeber, andernorts stellten sie den Ortsvorsteher – in Souffrance bildeten fünf von ihnen die oberste Instanz. Und tatsächlich, Souffrance gedieh, so wie man es sich für Paris gewünscht hätte.

FÄULNIS

Während weite Teile Europas von einer Dürre heimgesucht wurden und zu staubigen Wüsten verkamen, sperrte eine tektonische Anomalie die Wasserzirkulation Frankas und ließ es in seiner eigenen fauligen Brühe ersaufen. Sümpfe und Moore dominieren heute das Kernland, wo früher ausgedehnte Weinplantagen den Reichtum des Landes begründeten. Birken- und Weiden-Gruppen, sowie Flecken von Gras und dornigem Gestrüpp bilden die einzigen Farbtupfer inmitten des tristen Braun-Schwarz des Morasts. Flache Boote und Hütten auf Stelzen gehören zum Alltag der Franker. Die Ruinen des Urvolks wurden ein Opfer der Feuchtigkeit – überwuchert von Moosen, Sträuchern und Bäumen, die wenigen verbleibenden freien Betonflächen geschwärzt vom Dreck der Jahrhunderte,

sind sie heute mehr ein Landschaftsmerkmal als das Zeugnis einer vergessenen Hochkultur. Ihre Straßenschluchten gleichen Canyons, die von Insekten und Ratten erobert wurden. Ein neues Ökosystem entwickelt sich dort, geschützt vor Stürmen und ungestört vom Menschen.

Verlässt man das frankische Kernland nach Westen hin, lösen lichte Laubwälder die Sümpfe ab, das Land entwässert über die Loire in den Atlantik. Ein an der Küste Frankas vorbeistreichender Atlantik-Strom treibt im Sommer eine Wärmefront über das ausgekühlte Europa, bricht die dünne Eisschicht und gibt Natur und Mensch Zeit durchzuatmen. Gelegentliche Waldflächen, offene Felder und Grassteppen zeugen von gemäßigterem Klima.

ERINNERUNGEN AN GESTERN

Selbst nach dem Eshaton glich Franka einem von Kultur und Traditionen gesättigten Schwamm. Man lebte im Schatten der Bauten der Vorfahren, las uralte Schriften von noch älteren Meistern und eiferte überholten Idealen nach. Nichts davon hatte einen Platz in dieser sich schnell wandelnden Welt. Alles im Leben der Franker schien falsch, fügte sich nur schwer in die Realität – wie ein Puzzle-Stück, dessen Kanten man abschnitt, um es einpassen zu können. Erst die Neolibyer sollten den Frankern den Stoß versetzen, der sie ein Leben im Jetzt beginnen ließ. Die africanischen Händler kamen wie die Heuschrecken über das Land, raubten dem frankischen Volk seinen hinderlichen Stolz und gaben ihm damit neue Impulse. Der Wind treibt heute zerfledderte Magazine durch die Straßen der einstigen Metropolen. Die von den Sümpfen ausgehende Feuchtigkeit hat Bibliotheken zu fauligen Halden entwertet. Maschinenhallen gleichen ausgeweideten Kadavern. Schrauben, rostige Kabelstränge und verbeulter Schrott waren alles, was die Neolibyer zurückgelassen hatten. Was als Hass

4

WENN DAS JAHRTAUSEND BEGINNT, DAS NACH DEM JAHRTAUSEND KOMMT
WIRD VIELE MENSCHEN DER HUNGER TREFFEN
VIELE HÄNDE WERDEN BLAU VOR KÄLTE SEIN
SO DASS DIESE MENSCHEN EINE ANDERE WELT SEHEN WOLLEN
UND DIE HÄNDLER DER ILLUSIONEN WERDEN KOMMEN UND GIFT ANBIETEN.
DOCH ES WIRD DIE KÖRPER ZERSTÖREN UND DIE SEELEN VERDERBEN
UND JENE, DIE IHR BLUT MIT DEM GIFT VERMISCHTEN
WERDEN WIE WILDE TIERE IN DER FALLE SEIN
UND TÖTEN UND VERGEWALTIGEN
UND ERPRESSEN UND RAUBEN
UND DAS LEBEN WIRD ZU EINER TÄGLICH WIEDERKEHRENDEN APOKALYPSE WERDEN.
[JEHAN DE VEZELAY]

auf die Fremden seinen Anfang nahm, sollte Dekaden später in eine gequälte Dankbarkeit umschlagen. Das Tor in eine neue Welt ohne Vorgaben und Vergleiche mit dem Urvolk schien aufgestoßen. Es galt, den eigenen Platz im neuen Gefüge zu finden.

Franker zu sein bedeutete seitdem mit Stolz auf das zu blicken, was man in seiner Lebensspanne erreicht hatte, und nicht das Gestern zu bedauern. Während sich Borcer an die Ruinen klammerten wie ein ängstliches Kind an das Bein seiner Mutter, sah man als Franker in den uralten Bauten Steinbrüche – je weiter sie abgetragen wurden, um so mehr befreite man sich vom Joch des Vergangenen. Wer in den Trümmern über ein Artefakt stolperte, warf es achtlos beiseite und setzte seine Arbeit mit Hammer, Meißel und Säge unbeirrt fort. Für die wenigen Chronisten im Lande machte man sich nicht die Mühe, ein rostiges Aggregat tagelang zu einer Sammelstelle zu schleppen, nur um dann gesagt zu bekommen, dass es nichts wert sei. Man schlug das Erbe aus, weil man es ohnehin nicht mehr hätte annehmen können.

Die Franker blickten nach vorne. Sie errichteten Manufakturen, legten Sümpfe trocken und stachen Torf, mit dem sie die Maschinen befeuerten. Das Handwerk erstrahlte im Schein neuer Entwicklungen. Ehemalige Feinde wurden ebenso eingegliedert wie Flüchtlinge der Halbinsel Britain und übergelaufene Spitalier aus Borca. Die junge, auf Hochglanz polierte Kultur zog sie alle in ihren Bann und schien die Gegensätze zu vereinen. Doch der Frieden hatte etwas von einer Krankheit, sprang über vom Einen auf den Anderen und hinterließ einen fiebrigen Druck im Kopf. Nicht wenige sehnten sich nach Gesundung, und fanden sie nur weit außerhalb des Landes. Es ist ein bislang unverstandenes Phänomen, wie die friedliebenden Franker sich in der Ferne plötzlich von Aggressionen und Ängsten beherrschen lassen. Man berichtet von Massakern in Hybrispania und Borca, ausgelöst durch einen entfesselten Franker – sie müssen der Grund für die strikten Kontrollen der Spitalier auf den Trassen nach Borca sein.

WUCHERUNGEN

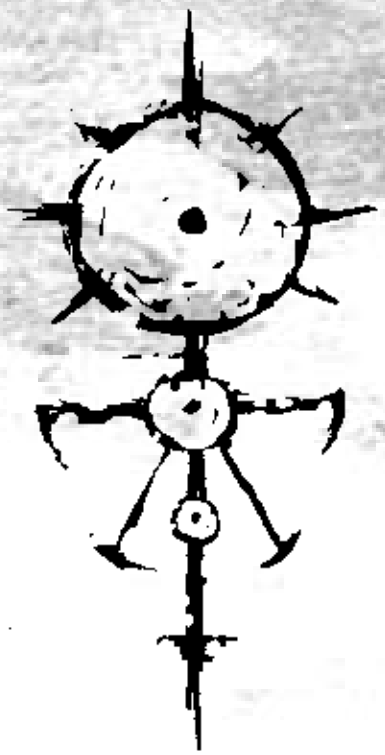
PARASITE

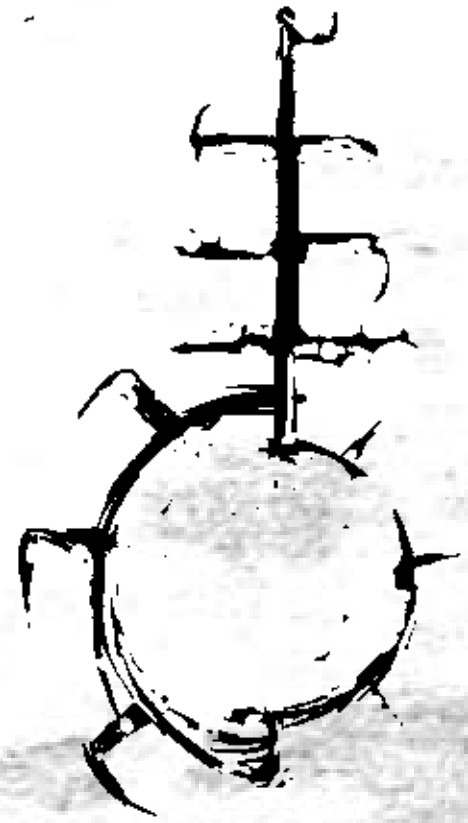
Was dem Urvolk einst die Stadt der Liebe war, mit einer Anziehungskraft, die durch legendäre Bauten, unbeschreiblichen Charme, Kunst und Freizügigkeit begründet wurde, ist den Menschen der Jetztzeit ein stinkender Moloch, zu dem man den größtmöglichen Abstand hält. Viele Viertel liegen unterhalb des Wasserspiegels und sind allesamt versumpf, an das Straßennetz erinnern nur bemooste Laternen und Fahrleitsysteme, die aus der fauligen Brühe stechen. Fundamente sind verrottet; Flechten, Gräser und Moose haben die ehrwürdigen Gebäude erobert. Der Eiffelturm, das phallische Wahrzeichen der Stadt seit alters her, ist weggesackt und ragt windschief in den Himmel, seine Verstrebungen sind braun vor Rost. Auf und vor Notre Dame und dem Triumphbogen sprießen Birken. Man sagt, die Basilika Sacré Coeur auf Montmartre sei erhalten. Doch das sind Gerüchte.

Seit mehr als drei Jahrhunderten gilt Parasite nun als verloren, und noch immer gedenken die Franker mit Wehmut ihrer einstigen Hauptstadt, dem vergifteten Herzen ihres Landes. Eitelkeit, Trotz und Ekel vermischen sich hier zu einer grotesken Faszination für die Wiege der Geißel Frankas. Gigantische Brutkolonien in den Katakomben und den klammen Hallen, die einst das Wissen des Urvolks beherbergten, speien mehrmals im Jahr große Schwärme aus. Einer biblischen Plage gleich kommen sie über die Menschen, die sich dem Schutz der Pheromanten verweigern. Und doch: Wer in Franka träumt nicht davon, die uralten Straßenzüge wieder in Besitz zu nehmen?

AQUITAINE

Gelegen an der Westküste Frankas profitiert Aquitaine vom milden Atlantikklima, ohne das sich die Region niemals den Ruf als Kornkammer des Landes hätte erarbeiten können. Wogende Meere aus Weizen und Mais erstrecken sich schein-





bar bis zum Horizont, die Luft ist süß und klebrig von den Ausdünstungen der Pheromanten.

Trotz ihres jahrhundertelangen Bestehens und einer Einwohnerzahl, die in die Hunderttausende geht, ist die Stadt seltsam gesichtslos geblieben. Wo man eine fröhliche und derbe Bauern-Kultur erwarten würde, blickt man in leere, leidenschaftslose Augen. Der geistigen Lethargie scheint jeder zu verfallen, der sich den bis zu dreißig Schritt aufragenden Schloten aus Lehm und Sekret nähert, die so sehr an die Bauten von Termiten erinnern.

Würden die Spitalier diese Region kontrollieren, bestünde ihre erste Amtshandlung im Anreißen der Pilotflamme ihrer Brenner. Und dabei würde es nicht bleiben.

BRITON

Die Wiedertäufer haben einen schweren Stand in Franka. Für sie sind die Pheromanten eine verdammenswürdige Ausgeburt des Demiurgen, das Land gilt als durch und durch verfault. Ihre Herangehensweise an ein solches Problem schließt meistens Scheiterhaufen, den Geruch brennenden Fleisches und viel Blut ein. Die Absonderlichen sind sich dessen nur allzu bewusst und verstanden es bislang, das frankische Volk zwischen sich und die Kultisten zu stellen. Viel Überzeugungsarbeit war nicht vonnöten – ohne Pheromanten wäre es nur eine Frage der Zeit, bis die schwarze Flut über die Dörfer käme.

Nur in Briton scheiterten die Psychonauten. Am nordwestlichsten Zipfel Frankas verfielen Bauern nach dem Tod des kontrollierenden Pheromanten in wilde Raserei, brannten alle Zeichen der Herrschaft der Absonderlichen nieder. Dann riefen sie in einem Akt des Hochmuts ihre Unabhängigkeit aus. Doch sie wussten, dass sie alleine schwerlich bestehen konnten und entsandten Boten nach Borca um Söldner anzuheuern. Statt der Söldner kamen die Wiedertäufer.

Zu Anfang waren es nur wenige Dutzend Kultisten, ihre Mission eindeutig ein Himmelfahrtskommando, das lediglich die Stärken des Feindes ausloten sollte. Sie gruben sich ein und warteten auf den Ansturm der Absonderlichen. Doch die große Welle blieb aus. Niemand schien mit diesem Schlag weit hinter den Linien gerechnet zu haben, stehende Heere mit einer hohen Mobilität gab es ohnehin nicht. Die Pheromanten waren geblendet von ihrer eigenen Macht und ihrem Einfluss über das Volk. Den Aufstand spielten sie in ihrer Überheblichkeit herunter. Sie entsandten lediglich einen der ihren: Ganaress. Zweifellos einer der mächtigsten Psychonauten seiner Zeit, hing er dennoch zwei Tage später gehäutet an den Festungsmauern eines britonischen Dorfes.

Dieser Akt der Gewalt glich einem Befreiungsschlag, der die Fesseln der Angst durchtrennte. Die abtrünnigen Franker fassten Vertrauen zu den Wiedertäufern, verschmolzen mit ihnen zu einer eingeschworenen Gemeinschaft, die sich der Befreiung ganz Frankas verschrieb.

Städte in den Ruinen von Brest, St-Brieuc und Rennes sind heute die größten Wiedertäufer-Niederlassungen; zahllose kleinere Dörfer im Hinterland unterstützen den Widerstand durch landwirtschaftliche Erzeugnisse und Freiwillige.

SOUFFRANCE

Nirgends ist man näher am Burn als in der neuen Hauptstadt Frankas an den Hängen des Souffrance-Kraters. Die Fäulnis flirrt durch die Luft, legt sich als Staub auf die Straßen und vermengt sich dort mit den Burn-Sporen. Jeder Schritt wirbelt die potente Mischung auf, befällt Mensch und Tier. Die

Einwohner schützen sich mit Atemmasken – oder geben sich ihr hin.

Seit der Massenflucht aus Parasite wuchert die Siedlung die Kraterwände empor. Überall entstehen Gebäude, fast schon organisch schmiegen sie sich an den schroffen Fels. Rechte Winkel sind die Ausnahme – die Architektur wird von geschwungenen Flächen (Lehm wird auf ein Geflecht aus Ästen aufgebracht) bestimmt. Viele Häuser wachsen im Laufe der Jahre; Zimmer um Zimmer werden angeflanscht, solange der Platz reicht. Befestigte Straßen gibt es nicht, nur intuitiv erfahrene Pheromonspuren der Psychonauten lenken den Strom der Menschen in geordnete Bahnen.

Im Krater selbst lebt niemand. Nur die Pheromanten sollen hin und wieder in ihn hinabsteigen. Die Absonderlichen erklärten ihn zur verbotenen Zone, und man hält sich daran. Erklimmt man den Grat des Kraterwalls, blickt man auf eine bizarre Wellenlandschaft mit vereinzelten Flecken knorriger Laubbäume und dichtem Unterholz. Bis zu zwanzig Mann hohe Schlote ragen aus dem matten Grün. Auf allem liegt die Fäulnis.

WEICHENSTÄDTE

Der Schwarm, der Fluch Frankas und gleichzeitig sein mächtigstes Werkzeug, ist unter der Kontrolle der Pheromanten. Sie ließen Städte in konzentrischen Ringen um Parasite aus dem morastigen Boden stampfen und sicherten sich und ihrem Gezücht führende Positionen. Das Volk ließ sie gewähren, sind sie doch die einzigen, vor denen die Welle der Insekten zurückschreckt.

Galten sie vor einigen Dekaden noch als die Rettung Frankas, fällt heute ein Schatten auf die Herrschaft der Pheromanten. Man vermutet, dass die Weichenstädte gezielt auf den Routen des Schwarms errichtet wurden, um ihn auf abtrünnige Enklaven umzulenken. Einmal ihrer Ernte beraubt, würde der Widerstand dort brechen – das Dorf ließe sich ohne Kampf wieder eingliedern. Nach dem Verlust Britons scheinen die Pheromanten die Schlinge enger ziehen zu wollen.

TRASSEN

Der Handel zwischen Franka und Borca ist auf ein Minimum reduziert, seit die Spitalier den Zugang von Frankern praktisch unterbinden. Im Bemühen, Borca vor der Fäulnis aus dem Westen zu schützen, führten sie ihren militärischen Arm ins Feld, die berittenen Preservisten, deklarierten Dörfer im Grenzgebiet als versport und brannten sie nieder.

Nur an zwei Grenzbefestigungen an den Nahtstellen der beiden Kulturkreise – einer im Norden, einer im Süden – gestatten die Ärzte einen beschränkten Handel unter ihren aufmerksamen Augen:

Das 30km nordwestlich der hellvetisch kontrollierten Stadt Basel gelegene Mulhouse ist die letzte Bastion der Spitalier an der erklärten Grenze zu Franka. Von dort verläuft eine gut erhaltene Trasse, die A36, Richtung Besancon und macht später einen Schlenker nach Dijon. Etwa auf halbem Wege zwischen Mulhouse und Besancon hat die Ärzteorganisation in einer alten Großtankstelle Stellung bezogen. Händler wie auch ihre Ware werden hier auf Versporung untersucht und notfalls gegen Entgelt mit Fungiziden entsport. Neben einem Beobachtungsturm gibt es die Baracken und eine Quarantänestation. Der Posten hätte das Potenzial zur Stadt, da täglich Dutzende borcische und frankische Händler aufeinander treffen und sich zeitweise bis zu 500 Menschen auf den staubigen Straßen drängen. Die Spitalier dulden jedoch keine Niederlassungen, da Verhaue und verwinkelte Gassen Psychonauten und Schmugglern ungeahnte Möglichkeiten böten, der Kontrolle durch die Ärzte zu entgehen.

Im Norden schneidet eine verwitterte Trasse von Aachen nach Lüttich durch die hügeligen und leicht bewaldeten Ardennen. Ähnlich wie auch auf der A36 belegten die Spitalier einen alten Rasthof mit Beschlag und bauten ihn zum Kontrollpunkt aus. Ein besonderes Merkmal sind die großen Bildtafeln entlang der Straße, die von Chronisten teilweise wieder in Gang gesetzt wurden. Auf ihnen bietet der Technik-Kult Händlern Karteninformationen an oder lässt das ominöse Orakel sprechen – was nichts anderes ist als eine Direktverbindung zu einem hochrangigen Chronisten im zentralen Cluster in Justitian.

METAMORPHOSE

Der Boden ist verkrustet und rissig, wie Wundschorf spannt er sich um die größte aller Narben: Pandora, einem viele Kilometer durchmessenden Krater. Roter Staub und Schleier feinsten Sporen-Gespinstes treiben vom Westwind getragen über die toten Steppen, die ihn umgeben. Doch die Erde ist nicht bar jeden Lebens: Spinnen beherrschen die Schluchten und zerschmolzenen Ruinenstädte; Insekten graben vielfach verzweigende Tunnel, stürzen sich auf jedes Saatkorn, das zu keimen wagt. Die Menschen hier draußen sind grobschlächtige Hünen, die sich mit der Kälte und den widrigen Umständen arrangiert haben. Ihr ganzes Hab und Gut ziehen sie auf Karren von Ort zu Ort, sind stets auf der Suche nach urbarer Scholle. Und tatsächlich: Immer wieder brechen Oasen der Fruchtbarkeit auf. Können sie vor den gierigen Insektenschwärmen verteidigt werden, ernähren sie über Monate und manchmal Jahre hinweg die Stammesgemeinschaften. Seit Jahrhunderten bestehen die Pollner diesen wie betrunken wirkenden Tanz an der Klippe, das Kinn stolz vorgereckt, den Blick in die Ferne gerichtet, aber niemals zurück.

Das Land ist ihnen Schutz und schlimmster Feind zugleich: Die heute fast vergessenen Kriege um die Vorherrschaft im Osten machten ihre Ahnen zu Flüchtlingen, die den Tod durch Verhungern dem Tod durch Keule und Schwert vorzogen. Mit dem Rücken zur Wand erklommen sie ebendiese – und wählten das Exil in Pollen, einem Land, in das ihnen keine der Kriegsparteien zu folgen bereit war. Nichts gab es dort, das eine Armee unterhalten konnte, keine Schätze warteten auf ihre Eroberung. Man überließ die Flüchtlinge ihrem Schicksal und widmete sich weiter seiner eigenen Vernichtung. Lange sollten die Pollner verborgen bleiben.

8

WENN DAS JAHRTAUSEND BEGINNT, DAS NACH DEM JAHRTAUSEND KOMMT
WIRD DAS DRÖHNEN DES TODES
WIE DONNER ÜBER DER ERDE KRACHEN
DIE BARBAREN WERDEN SICH
MIT DEN SOLDATEN DER LETZTEN LEGIONEN VERMISCHEN
DIE GOTTLOSEN WERDEN IN DEN HERZEN DER HEILIGEN STÄDTE WOHNEN
EINER NACH DEM ANDEREN WIRD BARBARISCH,
TREULOS
UND WILD.
ES WIRD KEINE ORDNUNG UND KEINE REGEL MEHR GEBEN
DER HASS WIRD SICH AUSBREITEN WIE FEUER IN EINEM TROCKENEN WALD
DIE BARBAREN WERDEN DIE SOLDATEN MASSAKRIEREN
DIE GOTTLOSEN WERDEN DIE GLÄUBIGEN ERWÜRGEN
DIE GRAUSAMKEIT WIRD EINES JEDEN UND ALLER SEIN,
UND DIE STÄDTE WERDEN ZUGRUNDE GEHEN.

[JEHAN DE VEZELAY]

STADIUM: LARVE

Niemand kennt mehr die Geschichte Pandoras; niemand kann sich auf einen Ahnen berufen, der der gewaltigen Flammenwalzen ansichtig wurde, die beim Asteroiden-Einschlag über das Land rasten und Menschen wie auch ihre Städte zu Schlacke und Staub verbrannten. Lange lag Pollen brach, Mensch und Tier mieden die unfruchtbaren Wüsten aus geschmolzenem Gestein. Erst die Flüchtlingsströme aus dem jetzt vergessenen Russland und später auch aus Borca spülten Leben und eine neue Kultur in ein Land, das gierig wie ein trockener Schwamm alles aufsaugte, dessen es habhaft werden konnte.

Während die noch junge Bevölkerung zusammenwuchs und auf dem Amboss der Widrigkeiten zu einem gestählten Volk geschmiedet wurde, offenbarte sich eine neue Bedrohung: Die Sporenfelder. Sie breiteten sich schleichend aus, krochen die Kraterwände Pandoras hinab und eroberten das Umland, jeden Tag mehrere Quadratkilometer. Die Pollner wichen vor ihnen zurück, denn mit Flucht waren sie stets gut beraten gewesen. Diesmal waren es keine Kriegsherren, deren Willkür sie zu entkommen suchten. Diesmal wandte sich die Erde selbst gegen sie.

Als Jahrzehnte später die ersten entstellten Kinder auf die Welt kamen, war dies ein weiterer Prüfstein auf dem harten Weg der Pollner. Trotz ihres grotesken Äußeren – die Gliedmaßen verformt, knochige Auswüchse unter der Haut – schienen die kleinen Geschöpfe hervorragend angepasst an das verdrießliche Klima und die schlechte Ernährung. Sie froren nicht, Verletzungen heilten rasend schnell. Und sie veränderten sich. Langsam und unmerklich, aber kontinuierlich, durchlitten sie eine innere und äußere Metamorphose, an deren Ende die Entfremdung von der Sippe und Verzicht der eigenen Menschlichkeit stand. Man hielt sie so lange als möglich in der Familie, waren es doch Brüder und Schwestern – doch man wusste, dass sie eines Tages hinaus in die Ödnis gehen würden und all den Tand ablegten, der sie noch an ihr früheres Leben band. Da war kein Hass, wie ihn die Spitalier gerne gesehen hätten, nur Trauer und Bedauern.

DER PAKT

Danzig lag nur wenige Kilometer südlich der Eisbarriere; im Winter erstickten die grauen Ruinen in Schneewehen. Die Pollner blieben in der kalten Jahreszeit nie lange in ihrer Stadt. Als Sammelpunkt und Handelsplatz in einer unendlich scheinenden Öde hatte sie ihre Berechtigung, doch das Leben fand in den fruchtbaren Oasen und Wäldern des Südens statt.

Niemand hatte die Spitalier um Hilfe gebeten, niemand hatte sie eingeladen. Doch als eine Hundertschaft von ihnen – darunter auch die berüchtigten berittenen Preservisten – vor den Toren Danzigs auflief, tat man gut daran, sie herein zu bitten. Schon lange hatte man aufmerksam die Bewegungen der Expeditionstrupps verfolgt, doch nichts rechtfertigte den Einsatz einer solchen Streitmacht, war die einhellige Meinung unter den Pollnern. Was sollte es in Danzig und Umland von Bedeutung geben?

Das Vorhaben der Spitalier sollte nicht lange verborgen bleiben: Danzig wurde zu einer Festung mit Lagerhallen, Baracken und Operationssälen ausgebaut. Nur ein Jahr später spie die gewaltige Anlage die ersten, bestens ausgebildeten und ausgerüsteten Truppen aus, die sich sogleich dem Vormarsch

der Fäulnis entgegen warfen.

Während die Sektion Nord der Spitalier Danzig ohne Widerstand nahm, scheiterte Preservist Prochor mit einer Zweihundertschaft an den Mauern Breslaus. Denn er wagte es, sich einer Legende zu stellen: Dem Piasten. Dieser geisterte seit Jahrhunderten durch die Geschichte der Stadt. Angeblich hatte er sie mit seinen eigenen Händen aufgebaut, scharte dann Anhänger um sich und trotzte wölfischen Sipplingen, Sporenstürmen und der Kälte. Jetzt verweigerte er Prochor den Einlass. Sehr zur Verwunderung des Spitaliers, der den Herrschafts- und Heilsanspruch seiner Organisation als Gnade am Volk ansah und vor dem verschlossenen Eisenportal Breslaus zornig deklamierte, dass der Piast den Einwohnern die Erlösung vorenthalte. Von den Zinnen beobachtete man ihn grimmig und schleuderte ihm ein Stück Fleisch hinunter, dass er endlich seinen Mund halte – ganz so, wie man einen tollen Hund mit einem Leckerchen zähmt. Was als Durchmarsch geplant war, entwickelte sich zu einer langwierigen Verhandlung und weitete sich schließlich zu einer Belagerung aus, deren Ende nicht absehbar schien. Am 16. November des Jahres 2455, auf der schneeumtosten Ebene vor Breslau, sollte dem Fundus an Piaster-Legenden eine weitere hinzugefügt werden: Prochor war nicht wie gewöhnlich zur morgendlichen Inspektion erschienen. Man schickte Famulanten aus, um sich seiner anzunehmen, ihm bei Schwierigkeiten zur Hand zu gehen. Alles, was sie noch von ihm fanden, rann von den Wänden und tropfte in zähen Fäden von der Decke. Man zog sich zurück und hatte von da an ein wachsames Auge auf Breslau.

AN DER FRONT

Der Sporengürtel hat bereits vor Jahrzehnten jede Passage in den Osten unmöglich gemacht. Ob von Africa oder vom Balkhan aus, die Klauen des Primers schließen sich um Europas Kehle und drohen dem Kontinent die Luft zu rauben. Pollen schien die letzte Hoffnung zu sein, den faulen Griff zu sprengen und den Kontakt mit der restlichen Welt wieder herzustellen. Aus Beobachtungen und Erfahrungsberichten folgerte man, dass die zu durchdringenden Sporenfelder hier gerade drei Kilometer durchmaßen – verhältnismäßig wenig für ein gut ausgestattetes Spitalierheer. Die Ärzte irrten sich. Seit vielen Dekaden kämpfen sie jetzt darum, einen Korridor nach Asien zu treiben, vergifteten und verbrannten die Erde, um der Fäulnis die Nahrung zu nehmen. Vollautomatische Vernichtungsfesten, eine grandiose Synthese aus Chronisten- und Spitalier-Technik, versprühen Fungizide in vorgegebenen Intervallen, machen das Überleben ohne Schutzanzüge in diesen Zonen unmöglich. Der geschlagene Korridor gleicht einem pulsierenden Wurm, der sich verengt, wenn die Fäulnis vorstößt, um alsgleich von Spitalier-Truppen zurückgedrängt zu werden. Seine Länge beträgt das Fünffache als ursprünglich geplant war – ein Ende ist nicht abzusehen. Nicht wenige der Spitalier mutmaßen, dass es jenseits des Gürtels kein Land und keine Hoffnung mehr gibt.

ZWISCHEN PERMAFROST UND STILLEN WÄLDERN

Große Kiefernwälder erstrecken sich aus dem benachbarten Borca bis hinein nach Pollen, greifen wie ein überdimensionierter Kraken tief in das Land, um sich immer wieder verwundet zurückzuziehen. Ob Straßen oder Ruinen, nichts von Menschenhand Erschaffenes konnte den stoßweise und periodisch auftretenden Wellen der Ausbreitung widerstehen – Wurzeln zersplitterten Beton, brachen Asphalt auf. Was sie nicht beim ersten Mal niederrangen, sollte beim nächsten Vormarsch nachgeben. Ganze Wohnblöcke stürzten zusammen und hinterließen einen gordischen Knoten aus verbogenen Metallstreben und -trägern inmitten störrischer Kiefern. Dort wo der Wald starb, ist der Boden durchsetzt mit knorrigem Wurzelwerk. Die ihrer Lebenskraft beraubte Krume wurde längst vom Wind davongetragen und legte eine tückische Landschaft holzigen Geflechts frei, in der Insekten die Herrschaft übernommen haben.

Die Wälder sind still. Kein Vogel zwitschert, kein Nager huscht zwischen den Stämmen umher. Da ist nur das Rauschen des Windes und das Rascheln der Zweige. Die dichten Wälder rauben dem Unterholz das Licht und die Nährstoffe, erstickten es. An seiner Stelle liegt eine Schicht modriger Nadeln.

Umso erstaunlicher scheint es, dass weiter im Norden selbst nahe der Eisbarriere fruchtbare Felder und Laubwälder gedeihen. Nie lange, vielleicht nur zwei bis drei Monate, manchmal aber auch über Jahre hinweg, bis sich Mutter Erde ihres Fehlers in der Schöpfung entsinnt und ihn wieder beseitigt. Die Pollner sehen in solchen grünen Oasen eine Bestätigung ihres Glaubens an ihre Fruchtbarkeitsgötter; für die Spitalier sind die unerklärlichen Vegetationsausbrüche trotz Mangels an Beweisen Brutstätten des Primers, die es zu tilgen gilt – uralte Saat, neu beseelt vom Erzfeind.

WANDEL

Auch wenn die spontanen Mutationen der im Erdreich schlummernden Samen einer seltenen Gnade gleich kommen, so haben die Pollner ihr Land doch längst an die Fäulnis verloren. Ihre Sippen unterwerfen sich dem Zyklus des Knospens und Verwelkens, der Wanderung von Oase zu Oase und nehmen, was sie bekommen können. Weil sie es nicht anders kennen. Ihr Sein wird eingenommen vom Gedanken an den nächsten Tag und der Pflege der Scholle. Wird sie der Familie noch einen weiteren Monat das Überleben sichern? Werden die Knollen oder Wurzeln unbeschadet heranreifen, oder obsiegt die Fäulnis? Man tut gut daran, mit dem Schlimmsten zu rechnen. Und so hängt das Gedeihen einer Sippe nur allzu oft an einem seidenen Faden, der von den Scouts gesponnen wird. Finden sie gutes Land, oder kehren sie mit schlechten Nachrichten ans heimische Feuer zurück? Die Behausungen sind daher in gepanzerten Bauwagen, Wohnwagen, Zuganhängern, Karren und verbeulten Karossen untergebracht, die Achsen stets geölt und in tadellosem Zustand. Früher oder später wird man den Kräftigsten der Sippe das Geschirr anlegen, auf dass sie die Wagen in eine bessere Zukunft schleppen.

Das Erblühen zahlreicher Fruchtbarkeitskulte in Pollen spiegelt die Abhängigkeit der Menschen von der Barmherzigkeit des Bodens wider. Ob Ceres, die in Kornähren fährt und

die Insektenpest vertreibt, oder die Vanen, die dem Acker die Frucht ihres Leibes schenken, oder Phallos, Aschera, Astarte, Sankgeorgi und Baal – die Zahl der Götter und Geister ist unüberschaubar. Denn Glauben ist in Pollen etwas sehr Persönliches und unterscheidet sich stark von Familie zu Familie. Ihn mit Außenstehenden zu teilen, hieße diese in die Familiengeschichte und -geheimnisse einzuweihen. Er setzt sich aus Erfahrungen und Überlieferungen der Ahnen zusammen; neue Anekdoten bereichern und erweitern ihn um weitere Legenden und Mythen. Die ältesten Sippen haben oftmals auch den schillerndsten Glauben mit einem Pantheon interagierender Geistwesen.

Man sollte meinen, dass in einem solchen Umfeld die Thesen der Wiedertäufer auf fruchtbaren Boden fielen. Dem ist nicht so. Die Pollner ließen sich noch nie vor einen Karren spannen, der nicht ihr eigener war. Ihre Vorfahren flohen vor ihren Unterdrückern, um den Kindern eine von Entbehrungen gezeichnete Zukunft zu bieten, die aber frei von Gewalt und Sklaverei war. Die Kinder sind längst erwachsen, doch die Lehren ihrer Eltern vergaßen sie nie. Sie mögen grobschlächtig und vulgär erscheinen – offensichtlich gute Krieger in den Reihen der Wiedertäufer –, doch Narren sind es nicht. Sie lieben die Freiheit und sind bereit für sie zu fliehen; die einzigen Fesseln, die sie sich anlegen lassen, sind die Gesetze der Sippe.

Flucht gilt in vielen Gemeinschaften als ein Zeichen der Feigheit, die Pollner erhoben sie zur Tugend. Sie haben nichts, worum es sich zu kämpfen lohnt, außer ihr Leben und das ihrer Sippe. Der Boden wird schon bald zu stinkender Asche zerfallen, ihre Städte gaben sie vor langem auf. Die Flucht ist Teil des Seins, Teil des beständigen Wandels. Wer vor einem Konflikt zurückweicht, bekommt am nächsten Tag an einem anderen Ort eine neue Gelegenheit.

METASTASEN

SPORENWAND

Sie nahm ihren Anfang in Pandora, wählte dann die leichte Route nach Osten, vom Wind getragen. Nach Norden und Süden breitete sich die Fäulnis langsamer aus, doch in den Weg stellte sich der Urgewalt noch nichts. Sie hatte keine Eile.

Als die Spitalier kamen, war es bereits zu spät. Die pollnischen Sporenfelder hatten sich in der ehemaligen Ukraine mit der balkhanischen Fäulnis vereinigt und bildeten jetzt eine undurchdringliche Barriere. Bei Brest versuchten die Ärzte, mit einem Keil die sich schließende Tür zu blockieren – und scheiterten. Seitdem führen sie einen verbitterten Kampf gegen die äußerst potente Sporenfront. An Aufgabe denkt dort niemand.

BURN

Das pollnische Burn gehört zum Leben der Einheimischen wie das tägliche Brot. Es lässt den Körper einen Handel mit den Wettergeistern schließen: Die Kälte wird erträglicher, Krankheiten fallen von einem ab wie festgekrusteter Dreck.

Mehrere Apokalyptiker-Sippen ernten die vielversprechendsten Felder und schmuggeln die Droge an Spitalier-Korps vorbei nach Borca und Purgare, wo sie hohe Preise erzielt.

PANDORA

Das Eshaton verschonte auch Pollen nicht: Hier ging das wohl größte Asteroiden-Bruchstück Europas hinunter und riss einen enormen Krater. Die Zerstörung war unbeschreiblich: Die Städte wurden in wenigen Augenblicken eingeäschert, fatale Erdbeben ließen die verbleibenden, störrischen Bauten der Alten erzittern und in Wolken aus Betonstaub und verdampftem Asteroidengestein zu Boden stürzen.

Das Feld der Vernichtung wurde im Laufe der Jahrhunderte von der Natur zurückerobert, die etwa sechshundert Meter aufragenden Kraterhänge sind heute von Kiefern und Fichten bewachsen. Der rote Staub wurde vom Westwind beständig nach Osten getrieben, riesige Landstriche ersticken dort unter der Last der Dünen. Vereinzelt stößt man auf die seltsamen Spiegelseen und -Flüsse – bis zu mehrere Hundert Meter messende Flächen geschmolzenen Gesteins, deren makellose Glätte nur von scharfkantigen Rändern zerborstener Blasen durchbrochen wird. Diese Gebiete sind bar jeglicher Vegetation, selbst der Staub findet dort keinerlei Halt und wird vom Wind hinfort getragen.

Die Zahl der Sporenfelder ist enorm, eines der größten Muttersporenfelder Europas selbst befindet sich im und am Krater. Tatsächlich haben sich mehrere dieser Felder zu der größten durchgängigen Fäulnis-Zone Europas verbunden. Die Insekten- und Spinnenpopulation ist ähnlich hoch wie im frankischen Parasite. Weite Landstriche sind unter der dünnen Schneedecke zugesponnen; zerreißt man das Gespinst, quellen Ströme flinker, achtbeiniger Leiber hervor, die mit ihren acht Augen jedes Fleisch als Nahrung erachten. Schon so manch Wanderer kehrte nicht aus den Schluchten heim.

DANZIG

Eine der letzten großen Städte der Pollner, übernommen von den Spitaliern. Doch man wird sich damit abfinden müssen, bald auf große Wanderschaft zu gehen. Nicht mehr lange und die Eisbarriere wird auch dieses Stück Land unter ihrem eisigen Panzer ersticken. Den Pollnern ist es Recht, denn die Siedlung wird seit Jahren verstärkt von dämonischen Kreaturen heimgesucht, die sich im Untergrund eingenistet haben.

EWIGE OASEN

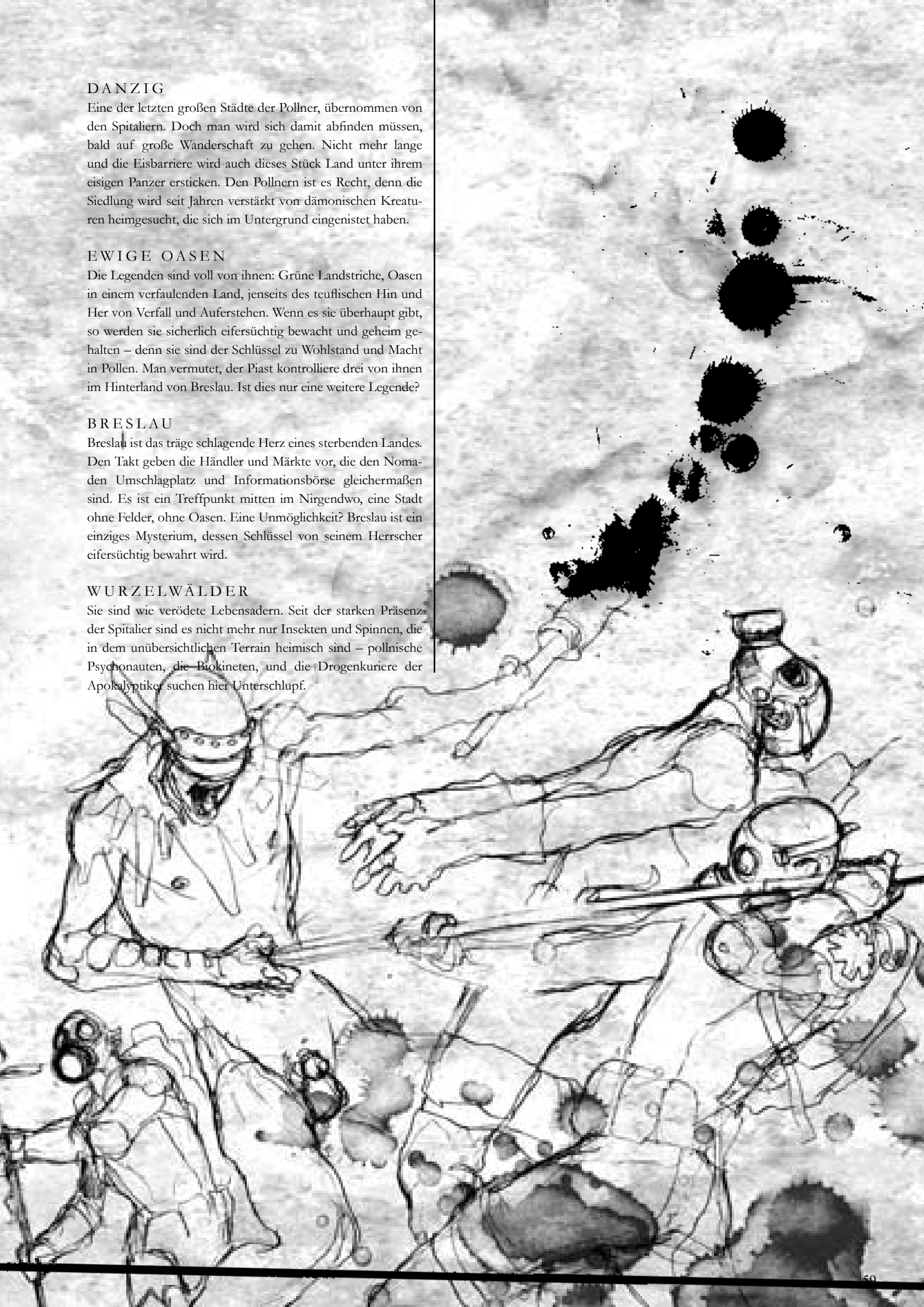
Die Legenden sind voll von ihnen: Grüne Landstriche, Oasen in einem verfaulenden Land, jenseits des teuflischen Hin und Her von Verfall und Auferstehen. Wenn es sie überhaupt gibt, so werden sie sicherlich eifersüchtig bewacht und geheim gehalten – denn sie sind der Schlüssel zu Wohlstand und Macht in Pollen. Man vermutet, der Piast kontrolliere drei von ihnen im Hinterland von Breslau. Ist dies nur eine weitere Legende?

BRESLAU

Breslau ist das träge schlagende Herz eines sterbenden Landes. Den Takt geben die Händler und Märkte vor, die den Nomaden Umschlagplatz und Informationsbörse gleichermaßen sind. Es ist ein Treffpunkt mitten im Nirgendwo, eine Stadt ohne Felder, ohne Oasen. Eine Unmöglichkeit? Breslau ist ein einziges Mysterium, dessen Schlüssel von seinem Herrscher eifersüchtig bewahrt wird.

WURZELWÄLDER

Sie sind wie verödete Lebensadern. Seit der starken Präsenz der Spitalier sind es nicht mehr nur Insekten und Spinnen, die in dem unübersichtlichen Terrain heimisch sind – pollnische Psychonauten, die Biokineten, und die Drogenkuriere der Apokalyptiker suchen hier Unterschlupf.



BALKHAN

DAS WILDE LAND

WIDERHALL

Der Balkhan: Eine wilde Region, deren Stolz, Unberechenbarkeit und Schönheit das Herz berührt. Sie nimmt den Wanderer an die Hand, um ihn die Extreme zu lehren. Stürme donnern über die Ebenen, lassen die Wipfel der dunklen Wälder erzittern. An den Graten der Gebirgsketten erst werden sie in zahme Winde zerschnitten und ihrer Urgewalt beraubt. Öffnen sich die Himmelspforten, regnet es nicht, es schüttet – Sturzbäche wühlen sich sodann einen Weg in die Täler, vereinigen sich zu reißenden Fluten. Knorrige Bäume krallen sich in den Untergrund, weigern sich, den Naturgewalten nachzugeben. Die Winter sind kalt und unbarmherzig, Schnee türmt sich meterhoch in den Bergen, verschluckt die Nadelwälder; im Sommer versengt die Sonne die Grassteppen zu gelben Stoppelfeldern. Der Balkhan kommt nie zur Ruhe. Er ächzt und schreit, gibt aber niemals auf, wird mit jedem Kampf nur stärker und widerborstiger.

Und trotzdem lieben die Menschen ihr Land, das so sehr Teil ihrer Selbst ist, dass es wie das Spiegelbild ihrer Seele anmutet. Sie selbst sind ungezähmt, stolze Krieger eines stolzen Volkes. In den Voivodaten, von gnadenlosen Kriegsfürsten kontrollierten Landstrichen, sammeln sie sich, geben sich dem Leben hin, feiern, schlagen und vertragen sich. Ein beständiger Wechsel von Bündnissen und Kriegserklärungen machen das Morgen zu einem Abenteuer mit gänzlich anderer Ausgangslage als noch am Abend zuvor. Bedrohungen werden verspottet, bestenfalls als Probe der eigenen Kraft und Gerissenheit angesehen. Und bedroht werden die Balkhaner: Seit die Africaner den Bosporus überschritten haben, folgte Schlag auf Schlag. Immer weniger Kämpfer kehren von den Schlachtfeldern zurück. Doch in den Augen derer, die es tun, erblickt man die stärkende Flamme des Zorns.

DAS ERBE

Die Ankündigung des Eshatons war der Startschuss für viele, zu ihren Wurzeln zurückzukehren, um mit Eltern, Freunden und Brüdern dem Unvermeidlichen zu begegnen. So wälzten sich endlose Blechkolonnen von Deutschland Richtung Heimat: Türken, Serben, Griechen, Magyar, Ungarn, Rumänen, Russen und viele weitere Volksgruppen donnerten über die Autobahnen gen Süden. Chaos und Faustrecht herrschten auf den Straßen, das nahe Ende und die Gewissheit um den Zusammenbruch der Ordnung entzündete eine Lunte des Hasses, die vor langer Zeit gelegt wurde, und sie brannte schneller ab, als man befürchtet hatte.

Es war eine Bombe, die jeden Moment in die Luft gehen konnte. Die Menschen brauchten ein Ventil, einen gemeinsamen Feind, dem man die Rolle des Sündenbocks aufbürden konnte. Niemand kann heute mehr sagen, wer damit angefangen hatte, die jahrhundertelange Besetzung der Heimat durch das Osmanische Reich aus den staubigen Tiefen der Geschichte hervorzukramen. Noch Wochen zuvor hätte man diese Irren mit ihren Tiraden in das Loch zurückgestoßen, aus dem sie gekrochen kamen. Doch jetzt fanatisierte eine hasserfüllte Minderheit ein ganzes Volk. Die Erzählungen gewannen an Pathos und griffen, mit Falschmeldungen gewürzt, auch auf die Gemäßigteren über. Die Stimmung den Osmanen gegenüber war auf einem Tiefpunkt – das Opfer waren die Türken. Eine kleine Flamme schon und die explosive Lage würde eskalieren. Und sie sollte eskalieren.

Erst verwehrte man den türkischen Flüchtlingen das Benzin, dann Essen und Unterkunft, schließlich stieß man ihre Fahrzeuge in den Graben und verging sich an ihrem Besitz. Zwar stellten sich viele der aufgestachelten Masse in den Weg, gemahnten Vernunft und predigten Frieden. Doch sie alle ersoffen in der sich auftürmenden Welle der Gewalt. Die UEO-Truppen waren machtlos. Sie waren darauf vorbereitet, punktuell an Krisenherden die Ordnung zu wahren und Konflikte zu deeskalieren. Doch auf dem Balkan herrschten schon damals andere Gesetze. Als hätte sich der Benzindunst über dem Land in einer gewaltigen, infernalischen Stichflamme entladen, ergingen sich die Balkanvölker in ihrem vergessen geglaubten, jetzt wieder auflebendem Zorn. Was als pöbelhafte Anarchie gegen die türkischen Durchreisenden begann, gipfelte in einem Bürgerkrieg. Dieser erste Massenwahn läutete den Zusammenschluss der Balkanvölker ein, die ehemals unter dem Osmanischen Reich gelitten hatten.

Man sah sich fortan nicht mehr als Serbe, Rumäne, Grieche oder Magyar, sondern als Balkhaner. Angestachelt von den Parolen der geifernden Antreiber und berauscht von den ersten Siegen drängte das neue Volk im Jahre 2072 unter der Führung des gewieften Demagogen Ezkiel über den Bosporus, nahm die Türkei im Sturm. Das große Schlachten hatte begonnen – die Verluste auf beiden Seiten waren unaussprechlich, die Welt hielt den Atem an und wendete schließlich den Blick ab. Man schien zu ahnen, dass das Geschehen im nahen Osten nur ein Vorgeschmack auf das war, dem man sich nach dem Eshaton selber zu stellen hätte.

Die Türkei als Staat war in eine Totenstarre gefallen. Niemand hatte in den moralisch und ethisch fortschrittlichen 2070er Jahren mit einer solchen Entwicklung gerechnet, geschweige denn war man darauf vorbereitet. Die Bevölkerung kämpfte um ihr Überleben und zog sich in die Berge zurück. Plünderer fielen über die uralten, kulturträchtigen Stätten her und vernichteten das Erbe der Menschheit. Für die Türkei hatte der Weltenbrand längst begonnen.

Als das Eshaton im Frühjahr 2073 die Erde erschütterte, hatte Homo Sapiens bereits bewiesen, wozu er fähig war. Es war erst der Anfang.

DAS BALKHANISCHE GROSSREICH

Jahrzehnte später: Skrupellose Landesfürsten hatten sich an die Macht gemordet und herrschten über riesige Landstriche und ihre Bevölkerung – sich selber nannten sie nach altem Vorbild Voivoden, ihre Herrschaftsgebiete Voivodate. Aus Bauern ließen sie im Feuer des Wahns Soldaten schmieden. Gleichzeitig tauchten die ersten Jehammedaner auf und predigten einen neuen Weg des Glaubens. Die Voivodate Bukarest und Beograd dominierten das Geschehen und vernichteten jeglichen Widerstand, nur um sich schließlich selbst gegenüber zu stehen. Statt sich in Kämpfen auszubluten und den Wölfen um sie herum eine leichte Beute zu werden, verbündeten sie sich und riefen das balkhanische Großreich aus. Es sollte keine zehn Jahre halten. Was zehn Jahre länger war, als jeder gemutmaßt hatte.

DAS BEDEUTET KRIEG

Die africanischen Geißler kamen über Nacht, und ihre Zahl war Legion. In nur wenigen Schlachten entrangen sie den Balkhan-Völkern die ausgebrannte Hülle des Landes, das einst die Türkei war. Unaufhaltsam bahnten sie sich weiter einen Weg bis an den Bosporus, verschleppten Kinder und Frauen in eine ungewisse Zukunft. Aber hier sollte ihr Vormarsch noch nicht beendet sein. Als sich die Voivoden von Beograd und Bukarest endlich über die Zusammenlegung ihrer Armeen geeinigt hatten, schlugen bereits die ersten brennenden Ölfässer in die Mauern Bukarests. Beograd ignorierte seine Bündnispflichten und überließ das ehemals befreundete, aber immer schon in Konkurrenz stehende Voivodat seinem Schicksal. Die eigenen Truppen wurden zurückbeordert, um die Verteidigung des eigenen Landes zu organisieren.

Der Kampf um Bukarest schien aussichtslos, die Übermacht der Geißler erdrückend. Doch die Invasoren rechneten nicht mit der Halsstarrigkeit und dem Patriotismus des balkhanischen Volkes. Plötzlich schienen sie überall: Partisanen. Männer, Frauen oder Kinder – jeder konnte hinter seinem Rücken eine Waffe tragen und willens sein, sie gegen die Africaner zu richten. Fanatische Jehammedaner warfen sich in selbstmörderischer Absicht gegen den Feind, während Apokalyptiker das Wasser vergifteten und mit überpotentem Burn die Leiber der Geißler entseelten. Das war kein Krieg, den man kontrollieren konnte. Das Invasionsheer begann zu wanken und zog sich schließlich an den Bosporus zurück.

WÜRMER IM SPECK

Zur gleichen Zeit, als die Africaner in den Balkhan einfielen, geschah Seltsames in den entlegenen Regionen der Karpaten. Man wusste von den uralten, versiegelten Bunkern tief in den Felsen und erzählte sich düstere Geschichten über bleiche Gestalten, die des Nachts aus ihnen hervorkrochen. Aber das waren nur die üblichen Lagerfeuer-Erzählungen, denen man tagsüber keine Bedeutung mehr beimaß. Gerade jetzt, da die Verteidigung Bukarests das vordringliche Problem war, stand einem nicht der Sinn nach ängstlichem Kindermädchen-Gewäsch. Erst als ganze Sippen spurlos verschwanden, horchte man auf und suchte nach dem wahren Kern der Mythen und Märchen – und fand ihn im Untergrund: In einer längst vergessenen Welt und Zeit ließ ein Kommunist namens Tito sein Jugoslawien untertunneln; das Land war durchwühlt, als hätte man eine Horde Maulwürfe auf es angesetzt.

Andere sollten Titos Werk fortsetzen. Die letzten und produktivsten in einer langen Reihe waren die Männer und Frauen der Recombination Group, eines voreshatologischen Unternehmens. Ihre Ziele waren ein wohl gehütetes Geheimnis, und noch heute offenbart sich ihr Plan bestenfalls bruchstückhaft. Aber sie sollen es gewesen sein, die die so genannten Bleicher in die Bunker sperrten, auf dass sie die verschlossenen Bereiche bewachten. Lange Zeit verharrten die blassen Gestalten in der Tiefe. Der Hunger trieb sie schließlich wieder an die Oberfläche. Viele dieser kleinen Bleicher-Gemeinschaften waren in der Zwischenzeit sonderbar geworden. Die Zeit war nicht gut

7

WENN DAS JAHRTAUSEND BEGINNT, DAS NACH DEM JAHRTAUSEND KOMMT
WIRD DER, WELCHER VON SCHWUR UND GESETZ SPRICHT
NIE MEHR GEHÖRT WERDEN
DIE STIMME DESSEN,
DER DEN GLAUBEN AN CHRISTUS PREDIGT
WIRD IN DER WÜSTE VERHALLEN
DOCH ÜBERALL WERDEN SICH DIE MÄCHTIGEN WASSER
DER TREULOSEN RELIGIONEN VERBREITEN
FALSCHE MESSIASSE
WERDEN DIE BLINDEN MENSCHEN UM SICH VERSAMMELN
UND DER UNGLÄUBIGE WIRD WAFFEN TRAGEN WIE NOCH NIE ZUVOR
ER WIRD VON GERECHTIGKEIT UND RECHT SPRECHEN,
UND SEIN GLAUBE WIRD GLÜHEND UND SCHARF SEIN
ER WIRD SICH RÄCHEN FÜR DEN KREUZZUG.

[JEHAN DE VEZELAY]

zu ihnen: Sie degenerierten, vergaßen ihre Doktrin, einige verfielen dem Kannibalismus.

Seit Jahren zehrten sie im Verborgenen von den Dörfern über ihnen, zapften deren Brunnen an, stahlen das Vieh von der Weide. Doch nach Jahren der Entbehrungen wuchs ihr Verlangen nach Exzessen – die Raubzüge wurden dreister und forderten mehr Opfer unter den Dörflern. Die Gier der Bleicher war nicht zu befriedigen. Die balkhanischen Einheimischen hatten nur die Wahl zwischen Vernichtung und Kampf, wieder einmal. Seitdem wütet in den nördlichen Regionen der Kampf zwischen den Menschen aus der Tiefe und den Dörflern – die einen wissen ihre Stärke in der Dunkelheit der Nacht, die anderen in der Helligkeit des Tages. Keine der beiden Seiten konnte bislang ihren Sieg verkünden.

BESEELUNG

Unirdische Töne hallen über das Land, variieren in ihrer Eindringlichkeit, sind mal sanft und tief, mal ekstatisch schwingend und schmerzhaft hoch. Verfügten die Balkhaner über Aufnahmen von Walgesängen, so hätten sie eine Möglichkeit, die fremdartigen Laute in ihrer rein akustischen Dimension zu beschreiben. Aber die Töne sprechen immer mehr an als bloß den Hörsinn. Sie berühren das Herz, pflanzen Schmerz oder Trost.

Die Verursacher sind die Beseelten, die Dushani. Es sind eigentümliche Wesen, die die Welt um sich herum durch Schwingungen und Schall erfahren. Geboren in und verstoßen aus den Dörfern nahe der Sporenfelder zogen sie sich zurück in die Grotten und akustisch wunderbaren Felsendome des Balkhans oder erklommen die höchsten Gipfel, wo sie sich noch heute zum Gesang des Windes wiegen. Sie sind Kinder der Fäulnis, Botschafter des balkhanischen Erden-Chakras. Und sie sind scheu; doch ihre Gesänge begleiten einen nahezu überall hin.

VIELFALT

Kein anderes Land zeichnet sich durch eine so unglaubliche Vielfalt an Landformen aus wie der Balkhan: Weite Ebenen wechseln sich ab mit Gebirgen, Grassteppen folgen auf dichte Laub- oder Kiefernwälder. Wasser schnitt über die Jahrmillionen Höhlen und Grotten aus dem Gestein, Moose und Flechten eroberten sie schließlich.

Während der von den Karpaten begrenzte Norden selbst in den Sommermonaten kühl und unwirtlich ist, sind die südlichen Regionen dank des regulierenden Einflusses des Mittelmeers gemäßigter. Dazwischen breitet sich ein dichter Urwald über das Land, verschluckte schon vor langem die alten Trassen. Kein Landstrich bietet so viele Schlupflöcher wie der Balkhan. Das raue Terrain verbirgt jeden, der nicht gesehen werden will; zerklüftete Gebirge mit einer Unzahl an Tälern und Grotten könnten ganzen Armeen als Versteck dienen.

Die Donau ist die Lebensader des Landes, mit Wassern, die nicht mehr die selben sind wie vor dem Eshaton. Noch immer entspringt ein Fluss in den Alpen, der den Namen Donau tra-

gen würde, richtete man sich nach den alten Atlanten. Doch der Strom stirbt jung: Er schlängelt sich durch die tektonisch instabile, westliche Sichelschlag-Region, um dort unter Getöse in eine Felsspalte zu stürzen. Im Osten kommt er niemals an. Das, was die Balkhaner als Donau bezeichnen, ist nur mehr das alte Donaubecken, welches das Wasser aus den slowenischen Gebirgen aufnimmt und von der Stadt Pest bis hinab ins Schwarze Meer weiterträgt. Entlang seiner Ufer errichtete der Mensch seit jeher die größten Städte des Landes, aber auch Vegetation und Tiere profitierten von der Nähe zum Fluss. Dunkle Wälder drängen sich hier, sind den Wölfen der Region ein gutes Jagdrevier.

WIDERSTREIT

Der Balkhan mit seinen schroffen Gebirgen und weiten Steppen meint es gut mit seinen Kindern – ihren Grund und Boden wissen diese im Kampf bestens für sich auszunutzen. Selbst die technisch überlegenen Africaner mussten dies schmerzhaft feststellen und holten sich mehr als einmal eine blutige Nase.

Es ist ein Volk der Partisanen, das sich den Invasoren entgegenstellt: Stiche in die Flanke des Löwen. Die Angriffe werden schnell und zumeist aus dem Hinterhalt geführt. Wird der africanische Widerstand zu erdrückend, zerstreuen sich die Truppen der Voivoden, um sich an anderer Stelle neu zu formieren. Ihre Chancen stehen schlecht, doch mit ihrer Ortskenntnis und anhaltenden Penetranz machen sie das mehr als wett.

Die Balkhaner sind ein explosives Volk; Leidenschaft entflammt ebenso schnell, wie sie auch zu reinem, verzehrendem Hass umschlagen kann. Bedrohungen von außen sind der Kitt im rissigen Gefüge der balkhanischen Politik. Gemeinsam knüppelt man den Feind zur Besinnungslosigkeit, doch sobald man triumphierend auf seinem Kadaver feiert, bröckeln auch die Bündnisse binnen Stunden. Die Kriegslust will kanalisiert, will ausgelebt werden. Gibt es nichts, wogegen sie gerichtet werden kann, hält man Ausschau im Inneren.

Selbst im Familienverband zeigt sich dieses cholerische Verhalten: Für Außenstehende befremdlich, können Vater und Söhne aufgrund einer Meinungsverschiedenheit wie Wilde aufeinander losgehen, nur um sich am nächsten Morgen wieder lachend in den Armen zu liegen. Ich gegen meinen Bruder – mein Bruder und ich gegen meinen Onkel – gemeinsam gegen den Rest der Welt!

Die Kämpfe zwischen Balkhanern und Africanern dauern bereits seit Jahrhunderten an, mal dominiert die eine Seite, mal obsiegt die andere. Doch die Verluste auf Seiten der Balkhaner steigen, die Übermacht der Africaner wird von Tag zu Tag erdrückender. Der Bosporus scheint verloren, riesige Festen der Neolibyer werden aus dem Boden gestampft, sollen die Vorherrschaft auf lange Zeit sichern. Und doch lachen die Balkhaner über den Vormarsch des Erzfeindes, spucken ihm ins Gesicht. Eine Niederlage ist erst eine, wenn man sie als solche anerkennt – kein anderes Volk baut sich eine solche Scheinrealität auf wie es das der Balkhaner tut; in Niederlagen sehen sie Erfolge, schöpfen daraus Kraft, und doch bluten sie langsam daran aus. Den Verlust des Bosporus sehen sie als Probe ihrer Stärke, die africanischen Armeen als Schlachtvieh. Sie sind der Damm, der die verweichlichten Borcer und feigen Pollner vor der Flut der Africaner schützt. Respekt ist alles, was sie dafür verlangen.

VON STÄRKE UND VERFALL

VOIVODAT BEOGRAD

Kein Voivodat hatte so lange Bestand wie das Beograds. Die Stadt kann auf eine lange Reihe grausamer, aber Ordnung schaffender Fürsten blicken. Sie gewährleisteten Kontinuität, die der Region den Ruf einbrachte, das Herz des Balkhans zu sein. Und tatsächlich, das Leben pulsiert in Beograd wie in kaum einer anderen Stadt des Landes. Hauptsächlich ist dies wohl der Verdienst der Apokalyptiker: Mit Lust, Spiel und Rausch locken sie die Menschen in ihr Netz und erheben das Voivodat Beograd zum Tempel des Lebens – und der Sünde. Dass die Jehammedaner aus Bukarest dies nur schwerlich akzeptieren können, interessiert hier niemanden. Dennoch: Die Wächter Beograds haben einen scharfen Blick auf die umgebenden Wälder.

Der Voivode Beograds Djurdic betrachtet das bunte Treiben auf den Straßen seiner Stadt mit gemischten Gefühlen. Die Raben predigen Anarchie, sind schwerlich unter Kontrolle zu halten. Einen einfachen Bauern würde er für solch aufrührerisches Gebell auf einen Pfahl gespießt am Wegesrande aufgestellt dem Volk eine Warnung sein lassen. Wären die Apokalyptiker doch nicht der Grund für Beograds – und seinen – Reichtum...

VOIVODAT BUKAREST

Die Stadt stand bereits einmal am Rande der Vernichtung. Die Mauern sind niedergerissen, die Steine brandgeschwärzt. Niemand machte sich die Mühe, die Straßen herzurichten, niemand beschnitt das wuchernde Unterholz. Bukarest liegt heute inmitten eines dichten Laubwaldes, die Gebäude selbst dienen Wölfen und anderem Getier als komfortable Höhlen. Und doch ist die Stadt ein wiedererstarktes Voivodat unter der Herrschaft eines Eikoniden der Jehammedaner. Vor langer Zeit schlug der Kult hier seine Zelte auf und wurde heimisch, weitete Bukarest zum religiösen Zentrum aus.

Die Sippen verbringen ihren Tag größtenteils mit ihren Ziegenherden in den überwucherten Straßenschluchten und beten und predigen an geschichtsträchtigen Orten der Stadt – der Stavropoleos- und Patriarchalkirche sowie in den monumenta-

len Ruinen des Hauses der Republik. In den weitverzweigten Katakomben der Stadt verkriecht man sich, wenn die Nacht naht.

Seit Jahren arbeiten die Jehammedaner am Wiederaufbau Bukarests. In einigen Vierteln konnte man bereits die Natur zurückdrängen und die gut erhaltenen Ruinen zu bewohnbaren Häusern ausbessern. Auch die Straßen in das südkarpatische Voivodat Sibiu und das ehemals am schwarzen Meer gelegene Constanta wurden freigelegt. Langsam fließt das Leben in die Stadt zurück.

PEST

Eine durch und durch faule Stadt im Norden des Balkhans. Einst nannte man sie Budapest – ein Zusammenschluss der am westlichen Ufer der Donau gelegenen Stadt Buda und der gegenüber gelegenen Stadt Pest. Das große Feuer von 2092 verschlang erstere restlos und machte Pest zur Witwe. Doch auch sie sollte nicht ungeschoren davonkommen: Die Fäulnis wehte in dichten Schleiern über das Land und krallte sich in die alten Gemäuer. Mehrere Muttersporenfelder brachen an die Oberfläche und prägten den äußeren Stadtvierteln ihr charakteristisches Wellenmuster auf.

Viel Zeit ist seitdem vergangen. Die seit Jahrhunderten ungehindert wuchernde Vegetation hat die Ruinen in grüne Grotten verwandelt. Niemand wagt es, sich der Stadt zu nähern, denn schon aus der Ferne spürt man die subtonalen Gesänge der Dushani. Die Töne sind anders als in den Grotten der Karpaten oder in den weiten Ebenen des südlichen Balkhans. Sie klingen erzürnt, nehmen einem den Atem. Manch einem Wanderer blutet die Nase bei der Annäherung an Pest, andere berichten von Zahn- und Kopfschmerzen. Kaum jemand wagt es, diesem Phänomen auf den Grund zu gehen, und die, die es versuchten, wurden niemals wieder gesehen.

LAIBACH

Die Stadt gleicht einem Friedhof für Giganten. Grau und unberührt vom Zahn der Zeit stechen ihre Bauten wie triste Grabsteine in den wolkenverhangenen Himmel. Der Boden ist versiegelt von ebensolchen Platten, aus denen auch die grauen Gebäude bestehen, wenn sie auch an manchen Stellen versackt sind und sich kleine Seen bildeten. Keine Pflanze vermochte hier ihre Wurzeln zu verankern, die Gräser am Stadtrand sind gelb und krank.

Niemand verweilt lange oder gar freiwillig in Laibach. Die Stadt liegt in den karnischen Alpen an der Schnittstelle zwischen Purgare und dem Balkhan – und sitzt damit auf einem alten Schmugglerpfad, der ihr hin und wieder Besucher beschert.

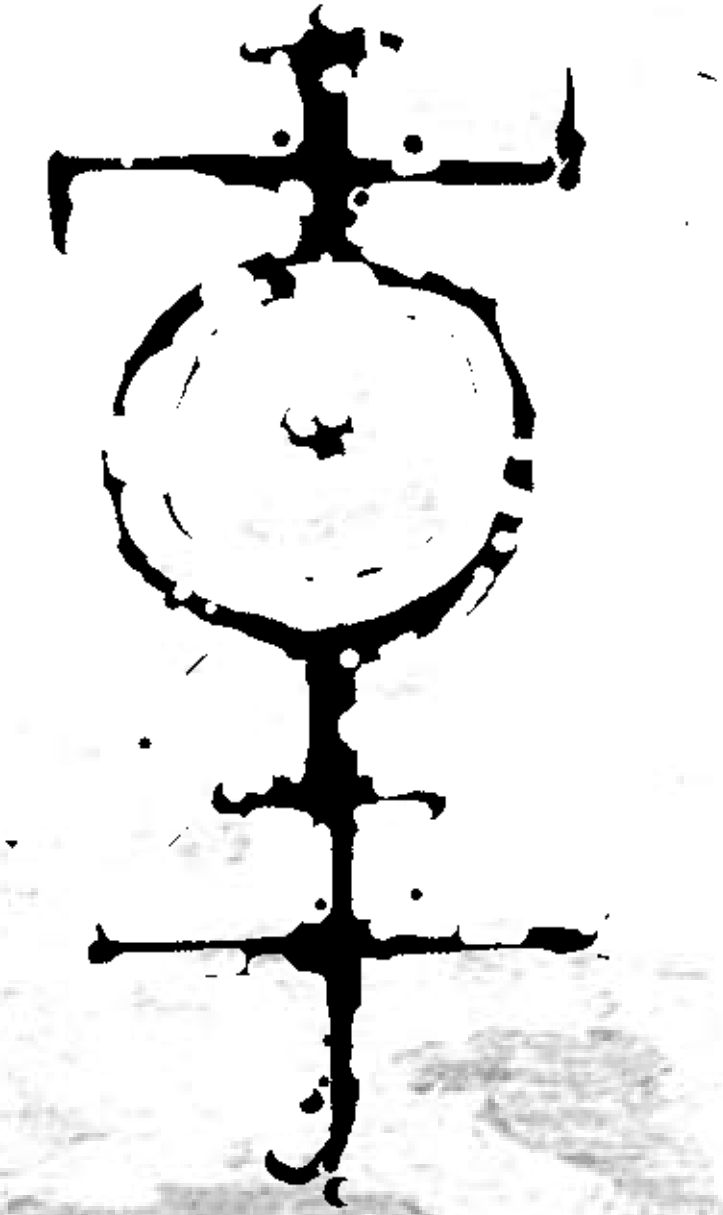
Dann gibt es da diese Schilderungen von einer bandagierten Gestalt, die mit ihrem gleißenden Blick jeden zu Asche verbrennt, der sich ihr auch nur nähert. Und von den Sklaven, die sie wie Hunde an Ketten herum führt, sie tritt und misshandelt. Schlechte Gesellschaft. Wer sich in Laibach aufhält, sollte sich zur Gewohnheit machen, von Zeit zu Zeit einen Blick über die Schulter zu werfen.

TÜRKEI

Über den Nil werden täglich hunderte der psychovoren Pflanzen-Packen in das Mittelmeer geschwemmt. Dort dümpeln sie in der stinkenden Brühe, bis sie verrotten und auf den Grund sinken oder von der Strömung getrieben es an die Küsten der ehemaligen Türkei schaffen. Im feuchten Sand platzen sie auf, senken ihre Wurzeln in die Tiefe. Die Saat ist gelegt.

Vor allem die küstennahen Gebiete sind weitgehend von Psychovoren befallen. Die Pflanzenwand kriecht ungehindert vorwärts und schluckt die überwucherten Weidegründe, die Feuchtgebiete und saftiggrünen Laubwälder, vertreibt die Braunbären und das Rotwild. Und doch sind diese Regionen nicht unbewohnt. Die Nachfahren der türkischen Flüchtlinge überdauerten inmitten der brandgefährlichen Pflanzen, hatten teils ihre alten Städte wieder in Besitz nehmen können. Doch der Preis für die relative Sicherheit vor Balkhanern und Africanern ist ein Leben in wuchtigen Schutzanzügen aus millimeterdicker elastischer Plaste; schwere Atemgeräte lasten auf ihren Schultern, machen sie zu einem Volk hinter entfremdenden Masken. Erstaunlich für den Balkhan ist die Qualität der technischen Ausstattung, die durchweg hervorragend ist. Die Quelle ihres Reichtums ist unbekannt – von Lagerbeständen der UEO bis zur alten Fabrikanlage reichen die Gerüchte.

Als Ziel der Türken wäre die Rückeroberung der Türkei naheliegend und nachvollziehbar, doch deutete in der Vergangenheit nichts darauf hin. Sie bleiben innerhalb der Psychovoren unter sich und vermeiden jeglichen Kontakt oder Konflikt mit ihren ehemaligen Peinigern. Ihre Kultur bleibt ein Geheimnis. Man wird noch von ihnen hören.



HYBRISPANIA

BLUTGETRÄNKTE FELDER

PRINZIP: VERGELTUNG

Wir befinden uns in einem Urwald mit knotigen Baumriesen, umrankt von Efeu und anderen Kletterpflanzen; Farne und Buschwerk überziehen den Boden mit einem dichten Teppich. Hoch oben wogt ein komplexes Flickenwerk aus Grün- und Brauntönen, entzieht sich mit seiner Vielfalt und Wechselhaftigkeit den menschlichen Sinnen.

Schemen huschen durch das Dickicht, Fremdkörper in dieser Welt, aber äußerlich in jeder Hinsicht angepasst. Im Herzen tragen sie die kranke Gier nach Vergeltung, in ihren Händen die Werkzeuge ihres Zornes: Kalaschnikows, Lanzen, angespitzte Pflöcke – alles ist gut genug, solange man die africanischen Invasoren damit niederknüppeln, zerfleischen oder aufspießen kann. Es sind hybrispanische Guerilleros, die von Madrid aus auf geheimen Wegen in Feindesland vorstoßen. Kastilien, das Sonnen-Plateau mit seinen wenigen großen Städten, ist alles, was ihnen geblieben ist. Und wie viele Menschen sind dafür bereits gestorben.

Hin und wieder geht ein Raunen durch den Wald, wenn der Wind auffrischt und über das Blätterwerk streicht. Das Stöhnen, die Schreie und das Bellen der Gewehre vermag es längst nicht mehr zu übertönen.

DER ERSTE SCHRITT INS LICHT...

Während sich der Weltenbrand durch weite Teile Europas fraß, hatten die Hybrispanier zwar nicht den Hauptgewinn in der Tombola der göttlichen Gnade gezogen, aber doch einen der besseren Preise. Nur ein Asteroidenbruchstück schrammte in ein Felsmassiv im Süden Toledos und entlud seine Energie in das Gebirge, verschonte damit alle Städte, die weiter als 100 Kilometer von der Einschlagstelle entfernt lagen. Man atmete tief durch und harrte der Dinge, die da kamen.

Die Jahre nach dem Eshaton waren hart und entbehrungs-

reich, doch stand man sie gemeinsam durch. Man fühlte sich zu Großem berufen. Man hatte die Technik und man hatte die Köpfe, sie einzusetzen. Doch es mangelte an Treibstoff.

Landkarten wurden auf Tischen ausgerollt, Männer und Frauen ohne Skrupel scharten sich um sie, schmiedeten Pläne. Dann zeigte eine von ihnen auf eine Landmasse im Süden, schmetterte einen staubigen Folianten daneben und schlug hastig eine Seite mit Listen und Tabellen auf. Ihr Finger fuhr über Kolonnen von Ländernamen mit hinten angestellten sieben- bis neunstelligen Zahlen, zitterte vor Gier. Dann plötzlich verharrte er – auf Libyen! Die nächsten und ertragreichsten Ölfelder lagen genau dort. Es wäre ein weiter Weg, viele Schlachten müssten geschlagen werden, mit ungewissem Ausgang. Doch schon die Ahnen der Hybrispanier fanden für solcherlei Unternehmungen stets den rechten Schlag Mensch. Es sollte kein Jahr verstreichen, und drei Conquistadores hatten enorme Armeen um sich geschart. Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Kettenfahrzeuge, Jeeps – das Arsenal war beeindruckend für eine Zeit, in der andere Länder mit Steinen und trockenen Blättern ihre Lagerfeuer entzündeten. Siegesgewiss machte man sich auf den Weg Richtung Gibraltar.

...ENDETE IN DER DUNKELHEIT

Die tektonischen Verschiebungen der letzten Jahrzehnte hatten Africa und Europa bei Gibraltar zusammenrücken lassen. Angeschwemmter Dreck und verkeilte Schiffe saßen wie ein löchriger Stopfen auf der noch immer mehrere Kilometer durchmessenden Lücke. Erst der seit der Ausdehnung der Polarkappen absinkende Wasserspiegel verwandelte die Meerenge in eine Landbrücke. Schwer zu befahren war sie, doch der fiebrige Eifer der Hybrispanier sollte Sorge tragen, dass das schwammige Terrain schnell an Festigkeit gewann. Dämme wurden errichtet, der Boden entwässert. Berge an Schutt wurden mit Tiefladern angekarrt und in das Fundament gekippt.

Der Bau sollte Jahre dauern, doch der Kampfgeist war nicht gebrochen. Man hatte nun eine direkte Verbindung zum Heimatland, die Versorgungslinien waren stabil und nicht auf Schiffe angewiesen. Und man konnte sein ganzes Heer in die Schlacht führen.

Die ersten africanischen Küstenstädte gingen in Flammen auf – jetzt gab es kein Zurück mehr! Man drängte nach vorne, immer weiter, immer schneller! Man meinte fast das Öl zu riechen, leckte sich die aufgesprungenen Lippen. Gier. Macht. Alles schien möglich und in erreichbarer Nähe. Dass der Africaner ein ernsthafter Gegner werden könnte, hatte man nie auch nur in Betracht gezogen.

Africa ist ein großer Kontinent mit vielen Einwohnern auf noch mehr Quadratkilometern. Es brauchte seine Zeit, bis auch die Letzten vom gewaltsamen Eindringen der Invasoren erfahren hatten. Und noch einmal eine Weile, bis man sich um Tripol – dem ehemaligen libyschen Tripolis – gesammelt hatte. Als die selbstgefälligen und siegessicheren Conquistadores dort eintrafen, standen sie einer Armee gegenüber, deren Größe die Anzahl der Einwohner Hybrispanias bei weitem übertraf. Selbst wenn jeder Schuss ein Treffer wäre, diese Armee zu besiegen bedurfte es weit mehr. Der bis dahin ungehinderte Vorstoß der Hybrispanier kam zum Erliegen. Dann traten sie die Flucht an. Die Africaner setzten nach, warfen sich wie Wölfe in eine Herde Schafe. Die Flüchtlinge sahen Gibraltar als ihre Rettung, dahinter wartete das starke und unantastbare Hybrispania auf seine Kinder. Aber die Africaner zeigten keine Ehrfurcht und taten es denen gleich, die ihr Land verwüstet hatten: Sie überschritten die Landbrücke. Und wurden ihrerseits zu Invasoren.

RÜCKZUGSMÖGLICHKEITEN

Über zwei Jahrhunderte dauert der Kampf um Hybrispania bereits an. Beide Seiten begingen Verbrechen, die von ihren Opfern und deren Nachfahren niemals vergessen werden können. Von dem Zeitpunkt an, da Gibraltar fiel, befanden sich die Hybrispanier auf dem Rückzug. Stadt um Stadt verloren sie an die Africaner, bis ihnen nichts mehr blieb als Madrid, die letzte Verteidigung Kastiliens. Hier kamen die Invasoren zum Halt, rieben sich auf in einem fallengespickten Wald, prallten ab von dem mächtigen Bollwerk, zu dem die Stadt geworden war. Andalusien hingegen galt als endgültig verloren, die stolze Armee zerfiel in hunderte Guerillero-Trupps. Die Zeit der großen offenen Schlachten war längst vorbei. Die glorreiche Technik, mit der Africa im Sturm erobert werden sollte, verrottete in den feuchten Wäldern Hybrispanias.

Das Volk war gedemütigt – es blieb ihm nichts anderes als der Kampf, wollte es nicht vollends ausgelöscht werden. Und es gab nicht auf, stemmte sich mit all seiner Kraft gegen die africanischen Geißler, zog sie in einen Partisanenkampf. Diese sahen die Verheerungen im eigenen Land noch lange nicht als gerächt, denn viele hatten durch die hybrispanische Invasion Sippenangehörige verloren. Endloser Stolz auf beiden Seiten prallte aufeinander, verstrickte sich zu einem gordischen Knoten aus Hass, Intoleranz und fiebrigem Zorn.

Der Urwald südlich Madrids stank schon bald nach Tod und Verwesung, keine der Parteien war sich zu schade, ihre erlegten Feinde aufs Grausamste zugerichtet als Warnung an Bäume zu nageln. Es war nie ein gerechter Kampf, auf beiden Seiten.

WAHN

Neue Kriege mit ihrem Zorn und ihrer Verzweiflung ziehen sonderbare Gestalten an, wie verwesendes Fleisch Fliegen einlädt, sich auf ihm niederzulassen. Niemand hatte nach den Jehammedanern gerufen, doch sie kamen, machten den Krieg gegen die Geißler zu ihrer Angelegenheit und schlossen sich den Hybrispaniern an. Die Africaner waren für sie keine unbekannten Gegner, denn im fernen Osten stritten ihre Glaubensbrüder und -schwestern einen ganz ähnlichen Kampf. Das Land war ein anderes, doch der Feind war der selbe. Man brauchte nicht umzudenken, so dachten sie und preschten mit Feuereifer in die Reihen der Feinde. Doch das Terrain verträgt sich nicht mit ihrer offensiven Kampfweise, scharenweise rennen sie seither in die Fallen der Geißler oder werden in Hinterhalten blutig aufgerieben. Die hybrispanischen Guerilleros betrachten das Treiben in den dichten Wäldern kopfschüttelnd, würden jedoch niemals wagen, sich die Jehammedaner mit unbedachten Äußerungen abspenstig zu machen. Im Gegenteil: Sie unterstützen das Wallfahrtsgeschäft in den Krieg mit dem Bau jehammedanischer Schreine auf dem kastilischen Hochplateau, errichten Lager und ganze Städte für ihre fanatischen Gäste. Auch wenn die Kultisten schlecht kämpfen – sie kämpfen.

BEIDE SEITEN DER MEDAILLE

Der Krieg mit Africa währt seit einer kleinen Ewigkeit, und wäre längst verloren, könnten die Hybrispanier sich nicht der Hilfe der Prägnoktiker bedienen. Diese geheimnisvollen Psychonauten zogen sich bereits vor langem aus den Dörfern und Städten zurück an die Atlantikküste oder an Bergseen meist fernab menschlicher Siedlungen. Ihr Blick sei dort an den Wassern nicht durch menschliche Niedertracht getrübt, hauchen sie einem ins Ohr, während ihre Pupillen hinter zugenähten Augenlidern zucken. Wer ihren Rat einfordern will, wird sich daher auf eine beschwerliche Reise durch den hybrispanischen Urwald machen und die Sicherheit der Wälder verlassen müssen. Gerade in Zeiten, da selbst ein Ausflug zum Nachbar-Camp ein Risiko bedeutet, sagt man, dass ein solches Unterfangen die Seele läutere und den Entschlossenen vom Wankelmütigen trenne. Den Aufwand ist es allemal wert: Wer in der Vergangenheit die Orakelsprüche der Prägnoktiker zu deuten wusste, konnte schon so manchem Feind eine Falle in den Weg stellen oder Brüder und Schwestern vor einem drohenden Angriff warnen. Doch die Prophezeiungen sind ein zweischneidiges Schwert. Denn werden sie falsch interpretiert, so können sie sich gegen einen selbst wenden und Verwirrung in den eigenen Reihen stiften.

WILDWUCHS

Vom Atlantik treiben regenschwangere Wolken über das hybrispanische Festland und erleichtern sich an den Gebirgen der Region. Je weiter man nach Süden gelangt, um so feuchter und wärmer wird die Luft, um schließlich in den ausgedehnten Laubwäldern zu einer drückenden Hitze zu gerinnen. Einige große Ströme durchschneiden den grünen Flickenteppich und unterteilen das Land in mehrere umkämpfte Fetzen. Die Überquerung der Flüsse ist seit jeher ein Risiko, die wenigen erhaltenen Brücken wurden von den Hybrispaniern während ihres Rückzugs eingerissen. Man kann nie wissen, ob am anderen Ufer zwischen den Wurzeln der Mangroven der Feind auf einen wartet.

Die Africaner erkannten schnell die taktische Bedeutung des Waldes für die Guerilleros. Aus ihm konnten die Feinde hervorbrechen, blitzartig zuschlagen, um schließlich wieder in ihn einzutauchen und zu entkommen. Dem Gegner seinen Vorteil zu nehmen war die logische Konsequenz, auch wenn man das Land damit zerstörte: Weite Teile des kontrollierten Al-Andalus im Süden Hybrispanias wurden kurzerhand gerodet. Der seines Schutzes beraubte Boden erodierte schnell – heute schon sind in dieser Region erste Anzeichen einer sich ausbreitenden Wüste erkennbar.

Etwa in der Mitte Hybrispanias ragt das Kastilien-Plateau über den Urwald. Das Klima ist mild und ausgeglichen, Getreidefelder zwischen Hügelketten und schroff aufragenden Felsformationen bestimmen das Landschaftsbild. Hier findet das Leben abseits des Krieges statt – kein Africaner setzte jemals

einen Fuß hierher. Die alten Städte Salamanca, Leon, Burgos und Valladolid sowie die zahlreichen kleineren Dörfer im Umland wurden über die Jahrhunderte liebevoll erhalten und verströmen wie eh und je einen feurigen Charme. Ihr Stadtbild wird noch immer von den gotischen und teils aus der Renaissance stammenden Bauten geprägt – viele der einheimischen Baumeister und Bildhauer haben den alten Stil wieder für sich und Hybrispania entdeckt.

LEBEN IM VERFALL

Viele der alten Städte jenseits des Kastilien-Plateaus wurden den Einheimischen entrungen und niedergebrannt – schwarze Flecken im ansonsten sattgrünen Urwald. Anders als dort oben lebt man in der Kriegszone in hastig errichteten Lagern, an denen einem nicht das Herz hängt und die aufzugeben nicht schmerzt. Dieser Tage zählt nur Beweglichkeit, will man dem Feind zuvorkommen oder ihm entgehen; weltlicher Besitz ist eine Bürde, die einen bindet und verletzlich macht. Die Einheit mit dem Wald, Improvisationstalent, Bereitschaft zur Selbstaufopferung und gnadenloses Vorgehen zeichnen den neuen Hybrispanier aus. Männer und Frauen – sie alle werden als Guerillero geboren und sterben als solcher in den Fallen der Africaner, durchsiebt von gegnerischen Kugeln, zerfetzt von detonierenden Minen oder einfach nur niedergeknüppelt.

Doch die africanischen Geißler halten eine weit schrecklichere Prüfung für sie bereit: Die Versklavung. Dem Erzfeind ausgeliefert zu sein, ihm sogar zu dienen, gilt als schrecklichste Form der Demütigung – noch nie haben sich hybrispanische Sklaven ganz in ihr Schicksal ergeben, ließen sich selten nur brechen. Sie waren schon immer, und werden auch in Zukunft Unruhefaktoren in den Sklavenheeren der Geißler sein.

SELBSTTÄUSCHUNG

Der Vorstoß über die Landbrücke von Gibraltar auf africanisches Gebiet und die Zerstörung zweier Küstenstädte markierten den Beginn des Niedergangs Hybrispanias. Doch man leugnet die eigene Schuld – sie fügt sich nicht in das über Jahrzehnte gepflegte Bild des entmenschten africanischen Eindringlings. Man sieht sich in der Opferrolle und nicht als Täter – Geschichte ist ein gefährliches und gefährdetes Gut in Hybrispania. Den Hochmut und die Arroganz der frühen Conquistadores anzuführen gilt als Dolchstoß in den Rücken der an der Front kämpfenden und sterbenden Guerilleros. Hochverrat, der nur mit dem Tode geahndet werden kann. Auf der anderen Seite entfremdet die Lüge das Volk von seiner Vergangenheit. Mögen die Zeiten noch so bitter gewesen sein, davor gab es ruhmreiche Tage, die jetzt mit in den Sog des Vergessens gerissen werden.

Die Leugnung der Wurzeln war nur der Anfang einer langgezogenen Spirale, an deren Ende die kulturelle Steinzeit wartete. Bildung und Bücher sind einer misstrauisch beäugten geistigen Elite vorbehalten; Kriegskunst und die Zahl der niedergestreckten Gegner sind es, die einem Hybrispanier zu Ansehen verhelfen, nicht seine moralische und intellektuelle Reife. Das

9

WENN DAS JAHRTAUSEND BEGINNT, DAS NACH DEM JAHRTAUSEND KOMMT
WERDEN DIE MENSCHEN RICHTEN NACH IHREM BLUT UND IHREM GLAUBEN
NIEMAND WIRD DIE LEIDENDEN HERZEN DER KINDER HÖREN
SIE WERDEN WIE JUNGE VÖGEL AUS DEM NEST GESTOSSEN
UND NIEMAND WIRD SIE BESCHÜTZEN
VOR DER HAND MIT DEM PANZERHANDSCHUH.
DER HASS WIRD DIE ERDE ÜBERFLUTEN,
DIE SICH FRIEDLICH WÄHNTE
NIEMAND WIRD VERSCHONT BLEIBEN,
NICHT DIE ALTEN,
NICHT DIE VERLETZTEN
DIE HÄUSER WERDEN ZERSTÖRT UND GEPLÜNDERT WERDEN
DIE EINEN WERDEN AN DIE STELLE DER ANDEREN TRETEN
[JEHAN DE VEZELAY]

Volk giert nach Helden, und die Guerilleros geben sie ihm, wenn auch die Zahl der Märtyrer überwiegt.

Den Teufelskreis aus Gewalt und Gegengewalt zu durchbrechen scheint unmöglich. Und doch arbeiten Gruppen in Kastilien fieberhaft und im Untergrund an einer Rückbesinnung – an einer kulturellen und moralischen Renaissance. Man sieht in ihnen romantische Spinner, ohne große Hoffnung auf Erfolg und Anerkennung unter der Bevölkerung. Schon bald werden sie sich dem Volk stellen und begründen müssen, was sie für Hybrispania getan haben, außer von seinem Korn zu zehren. Und ihre Schilderungen werden dem Volk gar nicht gefallen.

FEINDESLAND

GIBRALTAR

Gäbe es Bestrebungen, die eindrucksvollsten nach dem Eshaton entstandenen Bauten zum Weltwunder zu küren, stände Gibraltar ganz oben auf der Liste: Der ursprüngliche Damm durchmaß an seiner breitesten Stelle zweihundert Meter; unzählige Schiffe, die sich seitdem in den hölzernen Fanggerüsten verkeilt haben und Millionen Tonnen Ablagerungen aus Schlick und Sand ließen ihn zu einer stattlichen Breite von mehreren Kilometern anwachsen. Heute ist kaum noch zu erkennen, dass die flache, von dichtem Gras bewachsene Ebene mit ihren vereinzelt durchbrechenden, fast vollständig vom Rost zerfressenen Schiffsaufbauten einen künstlichen Kern hat.

In den letzten Jahren erwuchs aus einem Lager der Geißler an der Westküste des Damms eine kleine Stadt – man gab ihr den Namen Gibraltar. Der Boden hier ist weich und schwammig und nicht in der Lage, Steingebäuden ein stabiler Untergrund zu sein. Luftige Zelte bestimmen daher das Stadtbild. Die Straßen sind schon jetzt tief ausgetretene Pfade.

AL-ANDALUS

Andalusien (jetzt nach altem maurischen Vorbild wieder Al-Andalus) war die erste Provinz, die Hybrispania an die Africaner verlor – und steht für die schwerste erlittene Wunde in dem missglückten Feldzug. Eine Wunde, die sich entzünden und den ganzen Organismus vergiften sollte.

Den Invasoren war es eine Basis, von der aus es ein Leichtes war, in weite Teile Hybrispanias vorzustoßen – ohne nennenswerten Widerstand, denn die technologisch und zahlenmäßig unterlegenen hybrispanischen Guerilleros waren gezwungen, ihre Verteidigung auf einige wenige strategisch bedeutende Punkte zu beschränken, wollten sie gegen die Geißler bestehen.

In der Vergangenheit wagten die Freiheitskämpfer viele verdeckte Angriffe auf andalusischen Städte, und alle galten als Himmelfahrtskommando. Die Africaner-Präsenz ist erdrückend: Um neue Märkte zu erschließen, förderten konzessionslose Neolibyer die Kriegslager und vollbrachten es, die dreckigen, moosbewachsenen Hütten gegen Steinhäuser an Pflasterstraßen zu ersetzen. Die neu erblühten Städte waren die Keimzellen einer glanzvollen Entwicklung, die den kulturellen und materiellen Reichtum der africanischen Küstenstädte in das verarmte Hybrispania holte. Auswanderer aus Africa siedelten sich an und schufen die Infrastruktur für Tausende Geißler.

Sevilla ist die Hauptstadt der Region. Mit ihren uralten Bauwerken wie dem Alcazar, einem von den Mauren erbauten königlichen Palast und einer großen gotischen Kathedrale

(mit der Eigenheit, dass der Glockenturm ursprünglich das Minarett einer überbauten Moschee war), gehört Sevilla zu einer der faszinierendsten Städte Andalusiens. Ein Hauch von Vergangenheit weht durch die engen Gassen und erfüllt seine Bewohner mit dem Verlangen, sich den schönen Künsten hinzugeben. Ein seltsamer und befremdlicher Ort für die Geißler.

Eine Neolibyerin namens Chisema konnte sich gegen die patriarchalischen Strukturen der Geißler durchsetzen und riss die Kontrolle in Sevilla an sich. Ihr Wille ist Gesetz, Widerstand duldet sie nicht – aufmüpfige Geißler neigten in der Vergangenheit dazu, schmerzhafte Probleme mit Waffen und Fahrzeugen zu haben. Trotz ihrer absoluten Herrschaft ist sie eine faire Diplomatin und den Bedürfnissen ihrer Gesprächspartner gegenüber durchaus aufgeschlossen. Sie kennt die Abgründe der menschlichen Seele nur zu genau und weiß sie zu bedienen. Unter ihrer Herrschaft wurde aus einem Rattenloch eine sympathische, aufstrebende Siedlung. Seinen Reichtum hat Sevilla inzwischen seinen weitläufigen Wein- und Olivenplantagen zu verdanken – und seinen Sklaven. Ein Spiel mit dem Feuer, so nahe am hybrispanischen Kernland, mag man vermuten. Vielleicht ist es der Einfluss Chisemas, der sich wie Balsam auf die erregten Gemüter sowohl der Einheimischen als auch der Africaner legt und die intensive Feindschaft zumindest innerhalb des Stadtgebiets vergessen lässt. Die Geißler halten sich zurück, den Sklaven geht es abgesehen vom angekratzten Stolz besser als in ihrer Zeit vor der Gefangennahme. Man akzeptiert sich und seine Rolle, handfeste Auseinandersetzungen sind die Ausnahme. Ganz anders ist dies in den umliegenden Städten: In Granada und Huelva, wobei letztere einen Großteil der Versorgung der andalusischen Geißler stellt, erhitzen sich die Gemüter mit einer bedrohlichen Regelmäßigkeit. Die Mauern dieser Städte sind gespickt mit gehäuteten Aufständischen.

CARTAGENA

Hunderte Male von Landstreitkräften geplündert und niedergerissen, von africanischen Schiffen mit Brandbomben eingedeckt, und immer wieder trotzig errichtet worden: Keine hybrispanische Stadt liegt näher am besetzten Al-Andalus und konnte so lange bestehen. Es gleicht einem Wunder, dass sich Hybrispanier finden, sie am Leben zu erhalten. Viel ist von der Altstadt freilich nicht mehr übrig und die Einwohner würden schnellstens im Urwald untertauchen, hätte sich Cartagena nicht zu einem Symbol der Freiheit Hybrispanias entwickelt. Für die Guerilleros ist die Stadt ein Wallfahrtsort, an dem man vor den Gräbern großer Anführer kniet und dem Feind ewige Rache schwört.

MADRID

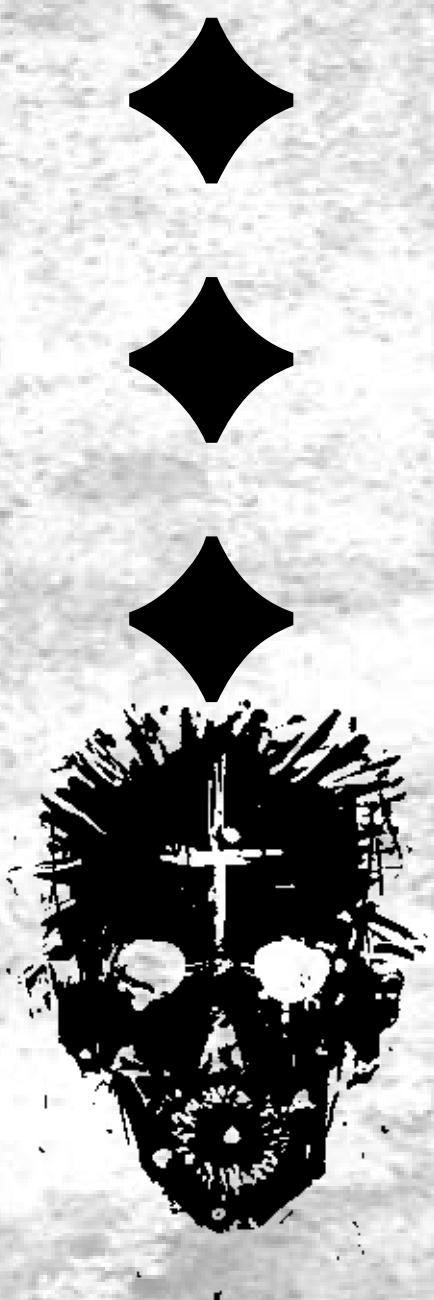
Madrid war einst eine aufgeschlossene Stadt, die von vielerlei Einflüssen geformt wurde. Uraltes vermischte sich kunstvoll mit Modernem. Doch die Feuchtigkeit des Dschungels und die Jahre der Vernachlässigung ließen große Teile der Bebauungen verkommen. Nur wenige der antiken Bauwerke zieren noch die schmalen freigelegten Gassen, andere harren unter Wurzelgeflecht und Buschwerk ihrer Wiederentdeckung.

Anders die bewohnten Viertel Madrids: Sie werden von breiten Boulevards durchschnitten, an die sich majestätische Bauten schmiegen. Nichts von ihrem Charme haben sie verloren. An den Straßen und den zahllosen über Madrid verstreuten Plätzen trifft man sich, verbringt die wenigen unbekümmerten Stunden des Tages, bevor es wieder hinaus in das Dämmerlicht des Urwalds geht.

Die Arena Las Ventas gehört zu den größten Arenen des Landes. In den fünf Jahrhunderten nach dem Eshaton gab es keinen Tag, an dem nicht Dutzende Füße die breiten Sitzstufen hinabstiegen oder neugierige Augen die Rundbögen und Fliesenböden bewunderten. Früher nutzte man sie als Versammlungs-, Exerzier- oder Richtplatz, heute unterhält man in ihr einen Trainingsparcours der Guerilleros. Zuschauer finden sich immer, die jungen Rekruten beim Robben durch Stacheldrahtverhaue oder beim Nahkampftraining zu beobachten.

Der Prado war einst ein bedeutendes Museum mit einer berühmten Gemäldesammlung – heute sind die Hallen leer und feucht, die Bilder hängen an den Wänden ihrer Diebe oder wurden an Händler aus Borca oder Franka verschachert.

Der Königspalast mit der Armeria, einer enormen Waffensammlung, ist das Hauptquartier der örtlichen Guerilleros. Das prunkvolle Gebäude ist überwuchert, seine Fassade grün und schwarz vom Dreck der Zeit. Wurzeln haben den Asphalt der umliegenden Straßen geknackt. Dichtes Unterholz macht jedes Vorankommen zur Qual – außer man kennt den Weg. Und die Fallen.



DAS LAND DER AUSERWÄHLTEN

LEBENDIG BEGRABEN

Dunkle Giftschwaden ziehen bedächtig über das Land, rauben ihm das Sonnenlicht und das Leben. Die fauligen Algenteppiche des Mittelmeers schwappen träge glucksend gegen das Ufer, falten sich am Strand zu der schwarzen und runzligen Haut eines Riesen. In wenigen Tagen wird sie zu einem öligen Bitumen zerfallen sein, der die ehemals strahlenden Sandstrände in eine stinkende Teerwüste verwandelt. Hier und da stechen alte Kioske und umgestürzte Strandkörbe aus dem blasigen Schwarz; zerfallene Hotelanlagen blicken traurig auf das umgekippte Meer. Niemand lebt hier mehr. Niemand kann hier mehr leben. Die Luft ist ätzend, das Wasser verseucht. Vögel stürzen tot vom Himmel, sollten sie sich hierher verirren.

Nur eines gedeiht: Die Fäulnis. Doch auch sie kommt nur langsam voran, wird immer wieder vom Westwind hinfortgetragen oder von giftigen Gasen in die Hybernation gezwungen. Der Boden fühlt sich klebrig an, stinkt. Keine gute Krume, selbst für den Primer.

Da ist dieses Geräusch, tief und bedrohlich, wie das Knurren eines Raubtieres. Noch ist es leise, scheint weit entfernt. Doch es nähert sich, steigert sich schnell zu einem aufbegehrenden Röhren, lässt Körper und Geist erzittern. Ein gedrungener Transporter bricht durch die Staubwand, donnert über eine rissige Straße. Die Kegel seiner Scheinwerfer treiben Tunnel aus Licht in die rußgeschwängerte Luft, tanzen auf und nieder wie die Fühler eines Insekts. Schwarze Hünen sitzen am Steuer, vermummte Gestalten mit Gasmasken klammern sich außen an Haltegriffen an den zerschrammten Leib des Fahrzeugs. Dann sind sie vorbei. Lange Schleppen aus Staubwolken ziehen sie hinter sich her. Das Raubtier wird seine Opfer an anderer Stelle finden. Die Stille kehrt zurück.

Verlässt man den Westen und erklimmt die Gebirgskette der Apenninen, lässt man die Alptraumwelt der Schlackewüsten hinter sich und scheint in eine andere Welt zu treten. Vor einem, in den Ausläufern der Berge, liegen die alten Städte wie funkelnde Diamanten, manch eine still und tot und vergessen, andere konnten sich in eine hoffnungsvolle Zukunft retten. Menschen marschieren durch die engen Gassen, ziehen an wuchtigen Bruchsteinbauten vorbei. Viele lassen auf ihrer Stirn unter losen, schwarzen Haarsträhnen die Drei-Punkt-Tätowierung der Wiedertäufer erkennen; ihre Nasenringe sind aus stumpfem Blech. Die Lederbänder zum Zurückbinden der Haare tragen sie um ihr Handgelenk geschlungen, die Bidenhänder sind in Tücher gewickelt auf den Rücken geschnallt. Das ganze Dorf, die Region, das Land: Eine Armee der Wiedertäufer. Und

doch: Die Worte des Predigers über Erleuchtung und Demut hallen leer und unbeachtet über den Marktplatz, Segnungen werden mit einer fahrigen Handbewegung weggewischt. Der alte Sermon.

Krähen beobachten das Treiben von den Dächern, erheben sich und gleiten hinab zu den weiten, wogenden Felder der adriatischen Tiefebene. Kilometer fruchtbaren Landes, dann plötzlich wirkt der Boden wie von einem Heer übereifriger Maulwürfe umgegraben: Gräben, Verteidigungswälle und verkohlte Reste von Hochsitzen zu beider Seiten eines glitzernden Stroms verwandeln die Idylle in ein Alptraumszenario.

Die Krähen wissen, wo sie zu suchen haben. Sie brauchen nicht lange ihre Kreise zu ziehen, um einen geschwärzten, noch immer brennenden Graben oder ein aufgebrachtes Boot zu finden. Sie gleiten vorsichtig hinab, landen dann auf den Leibern, picken prüfend. Dann zupfen sie den Opfern des Krieges das verrottende Fleisch von den Knochen. Sie sind die einzigen Gewinner.

AUFBEGEHREN

Vor langer Zeit wandelte das Urvolk in Gärten voller Wonne, labte sich an fruchtbaren Olivenbäumen, trank würzigen Wein an den Hängen der Apenninen. Dekadent war es, zog die Lust der Demut vor. Obwohl es über wahre Wunderwerke der Technik gebot, war ihm die Erkenntnis um die Natur der Welt abhanden gekommen. Das Materielle gewann an Bedeutung und ließ die Seele hinter sich. So konnte es nicht ewig gehen. Die einen mögen es Gott nennen, für andere ist es ein ausgleichendes Prinzip, das die Extreme aus unserer Realität tilgt – als was man es auch sieht, es sollte das Urvolk in seine Schranken weisen. Es manifestierte sich als eine Katastrophe biblischen Ausmaßes: Feuer stürzte vom Himmel, verbrannte die Heimstatt der Sünde zu Asche. Wie aufgescheuchte Hühner rannten die Menschen durch die Ruinen ihrer Eitelkeit und gackerten und gackerten. Während sie sich beklagten und die Fäuste ungehalten gen Himmel schüttelten, verbargen sich einige wenige Aufrichtige still und ergeben in den Spalten, die vom Eshaton geschlagen wurden. Dann harrten sie der Dinge und lauschten mit Widerwillen dem armseligen Tumult um sie herum. Das aufgeregte Geschnatter verlor an Kraft, verebbte langsam. Noch immer wehten Schmerzens- und Wutschreie über das Massengrab der menschlichen Zivilisation. Das Urvolk widersetzte sich seinem Schicksal. Solange noch einer der ihren überlebte, würde es niemals Frieden geben. Da sprangen die Aufrichtigen aus ihren Verstecken und setzten dem Gezeter mit Feuer und Schwert ein Ende. Stille lag über dem blutenden Land. Endlich.

Gott/das Prinzip nickte in Zustimmung und gewährte den Aufrichtigen eine Gnade: Er sandte eine säubernde Sintflut wider die Ufer des Landes und riss die verderbten Überreste des Urvolks zurück in das Meer, aus dem sie einst entstiegen waren. Der Vorhang des ersten Akts fiel und die Bühne für die entscheidende Schlacht war bereitet. Das Land wurde zu gleichen Teilen an Dämonen und Menschen gegeben, damit sie um es kämpften. Entseelte Wesen – die Kadaver der Vorfahren? – entsprangen den Fluten, stellten sich gegen die Reihen der Purger, wie sich die Aufrichtigen inzwischen nannten. Man beäugte sich misstrauisch, suchte Furcht in den Augen der Gegner und fand nur Entschlossenheit. Schon stießen die Streiter des Guten ihre Speere rhythmisch auf den Boden, setzten zu einem Gesang an, der die Furcht im Herzen der Gegner wecken sollte. Da drang das Geschmeiß getrieben von Hass und Angst voran, ein gar widerlicher Teppich aus schwarzen Chitinleibern und fahler Haut. Welle um Welle brandete auf die Purger ein, zerfetzte die Standhaften mit der bloßen Kraft fauler Gedanken, labte sich an aufgebrochenen Leibern. Wenn ein Wesen fiel, zerplatzte es in einer Wolke aus weißen Sporen, so dass die Verteidiger bald wie in Mehl gewälzt ausschauten.

Der Kampf sollte Jahrzehnte toben, mal dominierte die eine, mal die andere Seite. Zurück ließ er ein unfruchtbares und vergewaltigtes Land; eine dichte Rußschicht verblieb über dem sterbenden Leib des Paradieses, das Italien einst war. Es neu zu beleben und jeden Splitter Boshaftigkeit in den Höllenschlund zurückzustoßen, danach strebten die Purger. Doch der Kampf war nicht entschieden, noch stand viel Blut und Gedärm zwischen ihnen und ihrem Ziel. Die Entseelten dominierten noch immer den Westen. So leckten sich die Purger ihre Wunden in den weiten Grassteppen östlich der Apenninen, stärkten ihren Glauben und harrten wieder einmal der Dinge.

Das ist sie, die Vergangenheit Purgares. Wie das Volk sie sieht. Und sie gibt eine Zukunft vor, in der Worte wie Verständnis und Liebe hinter Worten wie Auslöschung und Hass zurückstehen müssen. Die Wahrheit um jene schicksalhaften Tage vor fünf Jahrhunderten ist vergessen, die geschriebene Geschichte endete mit der Apokalypse. Ignoranz und religiöser Wahn in den Jahren danach vollendeten das Werk der Zerstörung, zerbrach den Schlüssel zu den großen Wissensbeständen des Urvolks in nur drei Generationen: Die Schriftsprache, sie wurde aus dem Geist der Bevölkerung getilgt. Auf die alte Kultur wurde so lange eingeschlagen, bis nichts mehr blieb als Kampf und Furcht. Mündlich überlieferte Legenden und Mythen vernebelten den Verstand und erschufen eine Welt der Dämonen und des ewigen Krieges der Menschen gegen eben diese. Und die Purger waren die Auserwählten.

SICHTUNGEN

Doch es gab auch jene, die sich nicht von ihren Vorfahren und deren Gedankengut abwenden wollten. Sie beobachteten den Mord-Reigen grimmig aus der Ferne, erlebten die Demontage ihrer Kultur in all ihrer Tragik. Sie gewähren uns heute bruchstückhafte Einblicke in die Zeit des Eshatons, ungetrübt von religiösem Brimborium. So berichten sie von einer gewaltigen Flut, gefolgt von Ascheregen und Gaswolken, die das Volk zur Flucht über die Apenninen zwang. Man war erschöpft, verschreckt und dem Hungertod nahe. Viele Purger ließen sich einfach fallen, wo sie standen; warteten angelehnt an einer kühlen Betonmauer auf das Ende. Der Lebenswille war gebrochen. Dazu brauchte es keine Monster und epische Schlachten.

Erst Jahrhunderte später gab es die Sichtungen in der Avellino-Region beim großen, versporten Krater, keine 50km östlich des Vesuvs, die alles ändern sollten. Schrotter stießen dort auf mehrere zurückgezogen lebende Menschen, die trotz des kalten Winters halbnackt in der Erde nach Wurzeln gruben oder Wasser aus Schlammgruben schöpften. Ihre blassen Leiber waren übersät von Tätowierungen, Dutzende Egel hatten sich an ihnen festgesaugt. Sie bewegten sich schnell und zielsicher, ein inneres Feuer schien sie anzutreiben. Man hielt sie zuerst für Eremiten und ging ihnen aus dem Weg, respektierte ihre

selbstgewählte Einsamkeit. Erst als man sah, dass sich auf ihren Befehl hin Steine in die Luft erhoben und sie umkreisten wie Monde ihren Mutterplaneten, brachen sich Aberglaube und Angst freie Bahn. Dörfler rotteten sich zusammen, sprachen den Fremden die Schuld an vergiftetem Wasser und schlechten Ernten zu. Die Hitzköpfe wollten die Absonderlichen brennen sehen – eine alte Tradition, die man, befreit von Justiz und Ordnungshütern, nur allzu gern wieder aufleben lassen wollte. Benebelt vom Alkohol und angetrieben von hohlen Phrasen machte sich der Mob mit Piken, Heugabeln und Dreschflegeln bewaffnet auf den Weg in die Berge. Hier werden die Berichte ungenau, lesen sich wie eine Auflistung schrecklicher Verstümmelungen: Sie erwähnen von Gesteinssplittern durchstoßene Leiber und abgerissene Gliedmaßen, nur Schilderungen der Kämpfe selbst finden sich nirgends. Ein Satz schließt viele dieser Berichte: „Nicht einer kehrte zurück."

Es waren die ersten Psychokineten, auf die man in Purgare gestoßen war, und die Beziehung der Spezies Homo Sapiens und Homo Degenesis stand hier von Beginn an unter einem schlechten Stern. Die nur langsam verblassende Indoktrinierung der untergegangenen katholischen Kirche gab den Menschen klare Richtlinien vor, was Gut und was Böse war. Die Psychonauten waren offensichtlich besessen, anders konnte man ihre Macht und ihr fehlendes Schamgefühl nicht erklären. Viele Priester wandten sich dieser Tage gen Avellino, um die Teufelsbrut zu exorzieren. Der Erfolg blieb ihnen verwehrt.

Die Psychonauten breiteten sich aus, nahmen den Westen Purgares in Besitz. Kaum jemand stellte sich ihnen in den Weg, da die alteingesessene Bevölkerung längst vor den Gasschwaden des Sichelschlags, die über das Mittelmeer herangetragen wurden, in den Osten geflüchtet war. Nur wenige Siedlungen waren verblieben und trotzten dem Unvermeidlichen – vielleicht aus Angst vor dem Neuen, oder auch weil sie noch auf bessere Zeiten hofften. Von hier aus startete man Feldzüge gegen die Absonderlichen und sammelte Geschichten und Beobachtungen über sie, eine grotesker als die andere. Man malte das Bild eines brutalen Wesens – ein Reifeprozess, an dessen Ende die vollständige Entmenschlichung der Absonderlichen stand. Jetzt waren es Dämonen und Entseelte, die zu schlachten eines guten Mannes Tagewerk sein sollte.

FAULES PARADIES

Jenseits der Apenninen gediehen die Flüchtlingslager zu neuen Städten. Das Land war gnädig: Die ausgetrocknete Adria erwies sich als fruchtbares Ackerland. Die Anwesenheit der balkhanischen Bauern jedoch, streitbar und dominant, wie es ihre Natur ist, war wie Galle im Nektar des Paradieses. Aus Streitereien erwuchsen kleinere Scharmützel, um schließlich zu einem Flächenbrand der Gewalt zu eskalieren. Die Purger standen mit dem Rücken zur Wand. Zurück in die von den Entseelten beherrschten Schlackewüsten wollten sie nicht. Zu lange hatten sie gedarbt, zu viel in die neue Zukunft investiert. Die Balkhaner mussten weichen.

Eine Entscheidung sollte erzwungen werden. Es war ein verregneter Tag im Jahre 2201, als man sich an den Hängen sammelte und Schlachtposition bezog. Tausende Speerträger und eine Reiter-Hundertschaft, ausgestattet mit Feuerwaffen aus alten UEO-Beständen, trafen auf einen Wald aus Mistga-

beln und Dreschflegeln.

So unorganisiert und uneinig sich die Balkhaner im täglichen Leben gaben, so entschieden stellten sie sich gegen die Purger. Wie ein Schwarm wütender Hornissen fielen sie in die gegnerischen Reihen, rissen blutige Schneisen in die Front der Speerkämpfer. Man stach aufeinander ein oder schlug den Gegner mit bloßen Fäusten zu Boden, angetrieben vom Hass. Es war ein Gemetzel, wie es dieser Landstrich seit langem nicht mehr hatte sehen müssen. Eine halbe Stunde wogten die Massen vor und zurück. Die beiden Heere hatten sich ineinander verbissen wie ein Rudel räudiger Hunde. Dann wurde die Reiterei in die Schlacht entlassen: Die Pferde donnerten den Hügel hinab und stießen in die Flanke der Balkhaner. Die automatischen Waffen krachten und knatterten, Pulverdampf hing beißend über dem Schlachtfeld. Manch ein balkhanischer Bauer glaubte, die Reiter der Apokalypse kämen über ihn. Das Kugelgewitter aus Sturm- und Maschinengewehren fällte Reihe um Reihe – wer nicht sofort tot war, wurde von den Hufen der Kriegsrösser zertreten. Der Kampf war zuende. Besiegt stürzten sich die verbleibenden balkhanischen Truppen in die Fluten der Adria und schworen sich, das kein Purger jemals lebend den Fuß auf die andere Uferseite setzen würde.

Die Nachricht von der Zerschlagung des Bauernheeres verbreitete sich in Windeseile. Ganz Purgare jubelte und erging sich für Tage in einem Freudenfest, während am Ostufer bereits die Verteidigungslinien der Balkhaner ausgehoben wurden.

Heute befinden sich zu beiden Seiten des Adria-Flusses schwer befestigte Lager. Die Soldaten der Kasernenstädte errichten wuchtige Wälle gegen feindliche Brandgeschosse, Katapulte schleudern Ölbomben und brennende Kadaver in die gegnerischen Stellungen – unmotiviert, fast gelangweilt. Die Einheiten haben sich eingegraben, der Stellungskrieg dauert nun bereits seit einer Ewigkeit an, mit wechselnder Intensität. Heute brennt das Feuer auf kleiner Flamme und wäre längst verloschen, würde es nicht von den fanatischen Gruppen innerhalb der Wiedertäufer geschürt werden.

WESTEN, MITTE, OSTEN

Verderben, Schutzwall, Blick ins Paradies – so könnte man die drei maßgeblichen Regionen Purgares in Schlagworten umschreiben. Der Westen wird von den Nachwehen des Eshatons gebeutelt: Aktive Vulkane überziehen das Land mit Schwefelregen, tektonische Verschiebungen erschüttern den Erdboden, Gaswolken treiben vom Sichelschlag herüber – alles Faktoren, die einem den Tag im Westen ordentlich zu vermiesen wissen. Für die Purger ist es das Fegefeuer auf Erden.

Die urvölkischen Städte der ehemaligen Küstenregion, die heute bis zu 80 Schritt von der Wasserkante entfernt auf dem Trockenen liegen, sind größtenteils geschleift, nur im Landesinneren stößt man auf verhältnismäßig gut erhaltene Straßenzeilen pittoresker Mittelmeerstädtchen. Vulkanasche lastet schwer auf den Bauten, verläuft sich zwischen Säulengalerien und liegt wie Puder auf Ton- und Marmorfliesen. Wo man auch hinblickt, das Land ist dem Menschen nicht wohl gesonnen: Die Luft ist schlichtweg giftig und an den Magmaflüssen vernichtend heiß; ohne Gasmaske und Schutzanzüge bleiben einem zwei, drei brennende Atemzüge. Die Psychokineten jedoch streifen ohne sichtbaren Schutz durch die verpesteten Zonen. Nicht ohne Grund bezeichnen die purgischen Bergsipplinge sie als die wahren Herrscher Purgares, denn wie Kakerlaken und Ratten werden sie zu den letzten gehören, die noch auf Mutter Erdes Antlitz wandeln, wenn die Menschheit längst vergessen ist.

Je weiter man sich vor den vergifteten Küsten ins Landesinnere rettet, desto erträglicher wird die Luft. In den Bergen schließlich sind die Ausdünstungen des Sichelschlags nicht mehr als ein Alpdruck. Die Luft ist kühl und klar und in den Herbst- und Wintermonaten erfrischend feucht. Flechten und Moose fühlen sich hier wohl. Weiter oben erblickt man bereits wieder Laubwälder; das Rascheln der Blätter zu vernehmen ist eine Wohltat nach der bedrückenden Stille. Ratten, Füchse und Wölfe durchstreifen das dichter werdende Unterholz, in den lichteren Ebenen grasen wilde Rinderherden. Die mehrere Quadratkilometer großen Sporenfelder wirken in dieser jungfräulichen Umgebung wie eine Krankheit. Abrupt stechen sie aus dem Grün, ihre Ränder sind schwärende Wunden, dessen Brand sich ausbreitet. Muttersporenfelder mit ihren Wällen findet man allenthalben.

Überquert man die Gebirgskette der Apenninen, stößt man in die adriatische Tiefebene vor. Früher einmal, so die Legende, war hier ein Meer, das den Balkhan vom alten Purgare trennte. Im Laufe der Jahrhunderte sei es bis auf den glitzernden Strom geschrumpft, der sich heute durch die Region windet und die natürliche – und schwer befestigte – Grenze zwischen den beiden Kulturen stellt. Fruchtbare Felder und Olivenhaine schmiegen sich an die Westhänge und reichen bis weit hinab in die Ebene, wildwuchernde Weinreben griffen in die Täler und verwuchsen zu einem undurchdringlichen Urwald. Die Purger hier sind ein robuster Schlag Mensch, Bauern mit einem engen Bezug zur Erde. Gib ihnen eine Hacke und eine Schaufel an die Hand, und sie machen ein vom Gestrüpp erobertes Stück Scholle in Windeseile urbar. Obwohl die Wiedertäufer gerne von sich behaupten, den Purgern die alte Kunst des Acker- und Weinbaus zurückgebracht zu haben, galt diese in Purgare nie als verloren.

DIE GEISTIGE SAAT

Die Völker Purgares waren seit jeher gottesfürchtig. Auch wenn der Vatikan in Flammen aufgegangen und damit der letzte Fetzen Glamour von der katholischen Kirche gebrannt worden war, so bewahrten sich viele ein Basis-Christentum abseits der alten Dogmen. Eine Zeitlang lebte es sich gut als freier „Krist“, doch es fehlte die Gemeinschaft, die den Geist beruhigt und die Felder schützt. Als die Wiedertäufer 2333 über die Alpen kamen, stieß der Kult daher in ein Glaubensvakuum vor: Die Menschen lechzten nach göttlicher Führung, einer starken Kirche sowie einer Erklärung für all die Schrecken, die sie erlitten hatten. Die Wiedertäufer konnten ihnen all dies bieten, sich selbst und ihre Lehre gaben sie als die fehlenden Puzzlestücke aus, um das Weltbild der Purger zu einem glorreichen Ganzen zu fügen. Der Kult gab dem Leben der Purger einen Sinn – und die Waffen in die Hand, diesen auch auszufüllen: Die Feinde der Wiedertäufer auszurotten. Blickt man auf den Grund des Strudels aus Pathos, Heilsformeln und esoterischem Beiwerk, so stößt man auf eine erschreckend simple Wahrheit: Die Kämpfe in Borca zehrten an den Kräften der Wiedertäufer, steigerten die Nachfrage an Soldaten ins Unermessliche. Die Purger waren Frischfleisch. Nichts weiter hatte das Eden-Konzil der Wiedertäufer mit ihnen und ihrem

schmutzigen Stück Land vor. Skeptiker rechneten mit heftigem Widerstand aus den Reihen des alten Christentums, zumal die neognostische Auslegung des Wiedertäufer-Glaubens sich stark vom Katholizismus abgrenzte. Doch nichts dergleichen trat ein. Abgesehen von einigen irren, schnell überwundenen Wanderpriestern offenbarte sich Purgare als religiöses Entwicklungsland. Die Gemeinschaft der Wiedertäufer, wie auch ihr durchdachtes Glaubenswerk beeindruckten die Einheimischen. Nie sollte es den Wiedertäufern wieder so leicht fallen, die Menschen zu bekehren.

Heute ist der neognostische Glauben der Volksglauben Purgares. Es gibt keine Familie, die sich dem Einfluss des Kults vollends entziehen könnte. Doch auch hier lassen sich die typischen zwei Wiedertäufer-Strömungen ausmachen: Die Opportunisten, die dem Kult als Söldner dienen und die Macht nutzen, um ihre eigenen Ziele voranzutreiben, als auch die wahrhaft Gläubigen, denen die Ziele der Wiedertäufer alles bedeuten. Sie streiten für das Himmelreich auf Erden, um schließlich eins zu werden mit dem göttlichen Atem. Kein Problem – der Neognostik nach erfahren sie alle zur rechten Zeit die Erleuchtung, solange sie nur auf der richtigen Seite stehen.

FAMILIENBANDE

Die Familie bedeutet einem Purger alles – ein Relikt aus den Zeiten der Flucht über die Apenninen. Damals war man ein Fremder in seiner Heimat, nur die Großeltern, Eltern, Geschwister, Tanten und Onkel verankerten einen in der Vergangenheit, gaben Identität, so dass man sich als jemand sehen konnte, der mehr war als ein Flüchtling. Wem sonst hätte man vertrauen sollen in einem Rudel verstoßener Hunde, einer hungriger als der andere?

Über die Jahrhunderte gewann die Familie weiter an Bedeutung, wurde zum Beschützer und kulturellem Zentrum. Die Geschichtsbücher waren leer und warteten darauf, mit neuen Daten gefüllt zu werden. Die großen Familien ließen sich nicht lange bitten und verfassten ihre eigene Version der Geschehnisse, luden ihren Mitgliedern eine Tradition auf und gaben einen Verhaltenskodex vor. Der Abstammung wurde ein hoher Stellenwert eingeräumt; die Reihen der Familie rein zu halten entwickelte sich zu einer Obsession. Über Heiraten und Adoptionen gelangte frisches Blut in die verkrusteten Strukturen, ließ die Gemeinschaft wachsen und stärkte zugleich das Band zu anderen Sippen – alles gesteuert durch die gestrengen Patriarchen der Sippen. Wer sich dem fast wissenschaftlich anmutenden Vermählungszirkus nicht unterwerfen wollte, dem drohte die Internierung im Stammsitz der Familie – Schande hätte es über die Sippe gebracht, würde eines ihrer Mitglieder ohne familiäres Einverständnis in der Umgegend herumstreunen. Der Einzelne ist nichts, gilt als anfällig für die Einflüsterungen des Demiurgen – des Gegenspielers Gottes in der Mythologie der Wiedertäufer. Eine Familie ist das Mindeste, was man als Purger vorweisen muss. Verstoßene finden nirgends Anschluss, sind Zielscheibe offener Aggressionen. Purger mit einem lückenhaften Stammbaum oder solche, die sich dem Einfluss ihrer Sippe zu entziehen wussten, gelten auch heute noch als Untermenschen. Wer schon nicht Frieden mit der eigenen Familie halten kann, wie soll er dann mit jemand anderes vertrauensvoll Geschäfte abwickeln können?

SÜNDENPFUHL

Es ist ein unkalkulierbares Risiko für eine Schar Apokalyptiker, weit nach Purgare vorzustoßen. Von Schlägereien bis hin zum Brennen am Kreuze ist alles zu erwarten und weitaus wahrscheinlicher als freundliche Gesichter. Und dennoch können es die Zugvögel nicht lassen. Zu verlockend sind all die unbefriedigten Männer und Frauen und all die Bauern, die grimmig und ruhig wie eine hungrige Schlange in ihren Löchern jungem Fleisch auflauern. Wenn sich jemand nach Gesellschaft und Glücksspiel sehnt, dann müssen es die Purger sein.

Die Antwort auf ihr sündiges Begehren ist ein kleines Dorf in den südlichen Alpen unter der Schirmherrschaft der Hellvetiker. Hier kann sich der Reisende der Sinneslust hingeben, saufen und burnen und zocken, bis der Demiurg ihm persönlich die Hand schüttelt. Die Etablissements sind äußerst diskret, nur kleine Gruppen Fremder treffen jeweils aufeinander – genau das richtige für einen ausgehungerten Purger. Ein Netz aus alten Schächten aus voreshatologischer Zeit garantiert einen unbemerkten Abgang. Das Hineingelangen in das von den Apokalyptikern verheißungsvoll Sodom genannte Dorf ist weit weniger problematisch, liegt es doch vor einem der Passiertunnel der Hellvetiker. Fernreisende haben keine andere Wahl, als sich über die ausgetretenen Lehmstraßen zwischen den ineinandergeschobenen und zu grotesken Bergen aufgetürmten, uralten Campingwagen durchzuschieben, wollen sie in die kühle Tiefe des Berges hinabsteigen. In den engen Gassen pulsiert das Leben – Leben, das in den Augen eines traditionsbewussten Purgers wenig liebens- und lebenswert ist. Leichte Mädchen und Stricher drängen sich an die Reisenden, machen obszöne Andeutungen; apokalyptische Karten-Propheten versprechen einen Blick in die Zukunft. Oder die Vergangenheit. Oder was auch immer. Hütchenspieler, Zocker, Taschendiebe – selbst wenn man nicht nach ihnen suchen sollte, sie werden einen finden.

Wenn der erste Sonnenstrahl die Alpen erglühen lässt und die Steinböcke aus ihrer nächtlichen Starre erwachen, fällt Sodom in einen trüben Schlummer, ist nur mehr eine tote Schrotthalde. Tau sammelt sich in den Fahrtrillen und verwandelt die Straße in einen Morast. Nur die grimmigen Gestalten der Hellvetiker, die entlang der Dorfgrenze patrouillieren, stören dieses Bild des Verlassenseins. Bis zum Sonnenuntergang.

GRENZEN

Purger sind sehr territorial, nicht nur als Volk, das sich zwischen den Fronten eingraben musste, sondern auch als Familie und Individuum. Ein einmal abgesteckter Claim gilt als ein unantastbarer Besitz der Familie, den es mit allen Mitteln zu verteidigen gilt. Blutige Fehden bei Grenzstreitigkeiten haben in der Vergangenheit ganze Stammbäume gekappt. Auge um Auge. In dieser Hinsicht sind sie ihrem balkhanischen Erzfeind sehr ähnlich: Die Familien zerfleischen sich gegenseitig, Dispute überschatten das tägliche Leben und verschließen ihnen die enorme kollektive Stärke, die eine Einheit zweifellos erzeugen würde.

Bemühungen, die Purger zu einen, gab es zuhauf. Gerade die Wiedertäufer in Borca bemühen sich, den ewigen Zwistigkeiten mit neuen Gesetzen den Riegel vorzuschieben. Doch die Erfolge sind begrenzt und nichtig, sobald der Kult den Streitenden den Rücken zuwendet.

NEMESIS

Die Apokalyptiker sind der Alptraum des gewöhnlichen, frommen Purgers: Der anarchischen Lebensfreude, die in Drogenkonsum und Hurerei ihren Ausdruck findet, begegnet man mit Widerwillen und offener Feindschaft. Die Patriarchen sehen in den losen Moralvorstellungen des Kults einen Prüfstein für den Zusammenhalt der Familie, der nur allzu leicht die Schwachen straucheln lässt. Niemand lässt sich in Purgare nachsagen, er sei schwach und würde der Familie Schande bringen, aber den Apokalyptikern gehen sie dennoch aus dem Wege.

Die Angst vor den eigenen Lüsten wandelte sich schon im letzten Jahrhundert in eine handfeste Abneigung gegen die Zugvögel. Petitionen an die Täufer in Domstadt, den fremden Kult als Vereinigung der Demiurgen-Anhänger zu verfolgen, werden von den Patriarchen regelmäßig vorgetragen. Die Engstirnigkeit ihrer purgischen Brüder und Schwestern teilt man in Borca allerdings nicht. Hier finden die Dienste der Apokalyptiker durchaus ihre Abnehmer – ein Heer von tausend Wiedertäufern bei guter Moral zu halten, bedarf mehr als kerniger Parolen und verklärter Heilsbotschaften.

DIE AUSERWÄHLTEN

Die Wiedertäufer stellen die mächtigste Fraktion in der adriatischen Tiefebene. Sie sind der Bevölkerung Fluch und Segen gleichermaßen: Ihren Bauernheeren ist es zu verdanken, dass sich heute Kornfelder im Wind wiegen, wo gestern noch wilde Steppen und Sümpfe das Land unter sich aufteilten. Sie geben Trost und schenken den Menschen eine starke Gemeinschaft. Hoffnung auf Regeneration, Ausblick auf das Paradies auf Erden, Rückeroberung des Westens – das ist das Herzblut, das Purgare am Leben hält. Doch die Wiedertäufer lassen das Volk nicht vergessen, bestärken es in ihrem Glauben, auserwählt zu sein. Die Purger können sich nicht lossagen, um einen eigenen, friedfertigen Weg zu beschreiten.

Viele Purger sehen sich als ein Volk mit einer Mission. Sie halten verbissen am Schmerz fest, suchen und brauchen ihn für den ewigen Kampf. Jedem gefallenen Ahn gedenkt man, trägt seine Knochen an Feiertagen durch die Dörfer oder ruft ihn in Stunden der Not an, was untypisch für den neognostischen Glauben der Wiedertäufer ist, der den Tod als Möglichkeit zur Erleuchtung predigt. Und Erleuchtete kehren nicht zurück, um sich mit Sterblichen einzulassen.

Die gläubige Bevölkerungsschicht der Purger ist nicht stolz auf die kriegerischen Erfolge gegen Balkhaner und Psychonauten oder auf technische Errungenschaften, sondern vielmehr auf ihren Stand als Bewahrer ihres Landes und einer Tradition, von der sie nicht wissen, dass es nicht ihre eigene ist. Sie sehen sich als die Auserwählten am Höllenschlund, Auge in Auge mit dem Geschmeiß des Demiurgen. Auserwählt, die Dämonen zurück in den Abgrund zu treiben, dem sie einst entsprangen. Ihr Opfer werde die Menschheit dereinst läutern, so sagen sie. Und so sagten es ihnen auch die frühen borcischen Wiedertäufer. Das Nachplappern hat kein Ende gefunden.

Ihr selbsternannter Status als Auserwählte hatte zur Folge, dass sie das eigene Handeln selten nur hinterfragten. Jeder, der sich ihnen in den Weg stellte, wurde zu einem Ketzer vor dem Herrn erniedrigt. So erging es auch den Balkhanern: Sie verweigerten den Purgern die Landnahme und wurden damit zu Botschaftern des Bösen, die es auszumerzen galt. Mensch oder Psychonaut – das Böse bedient sich vieler Gesichter.

Blickt man auf Purgare, könnte man meinen, das ganze Volk sei mobilisiert, die Diener des Demiurgen ausfindig zu machen und auszurotten. Tatsächlich bedienen sich viele Purger des Glaubens wie eines gewöhnlichen Werkzeugs, um nicht aufzufallen oder um sich in den Reihen der Wiedertäufer um Macht und Ansehen zu bemühen. Ist man aufmerksam und bedenkt die richtigen Leute mit den richtigen Grußformeln, lässt man sich hin und wieder bei einer Predigt auf dem Marktplatz sehen, so kann man selbst als vermeintlich Auserwählter ein gewöhnliches Leben führen, bestehend aus harter Arbeit, gelegentlichen Freuden und ohne Feindkontakt.

FALSCHES SPIEL

Nicht nur die Wiedertäufer konnten sich ihren Claim abstecken in Purgare. Auch die Spitalier verstanden es, zu einem wichtigen Faktor innerhalb des Landes zu werden. So unterhalten sie hervorragend ausgestattete Lazarettstädte am westlichen Adria-Ufer und unterstützen die Purger seit Jahrzehnten im Kampf gegen die Balkhaner.

Die wahren Gründe für die medizinische Hilfe sind weniger redlich, als es scheint und sich dem purgischen Volk darstellt: Sie benötigen einen Brückenkopf in den Balkhan, um die dortigen Sporenfelder überwachen zu können. Hunderte Preservisten verschwanden bislang in dem unwirtlichen Land, ihre Überreste fand man später gepfählt an den Grenzen der Voivodate. Andere Spitalier wurden vollkommen verwirrt aufgegriffen. Sie sprachen in Zungen – unverständliches Gebabbel und Ausdruck eines unheilbaren Wahns. Soviel auch geschehen sein mag, man hält den Balkhanern zugute, dass sie nicht wissen, was sie tun. Denn sie sind Opfer der Dushani, jener verfluchten Psychonauten des Balkhans, die mit ihrem Sirenengesang das Volk in ihren Bann schlagen. Solange die Einheimischen die Dushani schützen, haben die Spitalier keine Handlungsfreiheit. Die Purger sollen die Dämme brechen.

ZWIESPALT

Festungen aus rostigem Stahl dümpeln in den stinkenden Häfen West-Purgares. Schwere Trucks auf mannshohen, grobstolligen Reifen donnern über Metallbrücken an Land, zittern vor gebändigter Kraft. Sie warten auf den Befehl zum Aufbruch, den heiseren Schrei eines Neolibyers.

Sie strafen den Mythos Lügen, der die Purger im Glauben lässt, im Westen könnten nur die Entseelten bestehen. Die Neolibyer benutzten diesen Ort schon vor Jahrzehnten als Ausgangspunkt für ihre Unternehmungen in Purgare; auf den Ruinen Roms errichteten sie eine ihrer ersten Schrotterstädte. In den Anfängen scharten sich Zehntausende dort, doch später, als man sich zu ertragreicheren Gebieten umorientierte, verkam die Siedlung zu einer Geisterstadt, deren Ladedocks nur noch von einer Handvoll Einheimischer instand gehalten wurden. Ganz in Vergessenheit geriet Rom aber nie: Heute dient es als Anlaufstelle für neolibyische Drangpanzer, die für das östliche Borca und Purgare bestimmt sind.

Die Purger haben den Africanern gegenüber ein zwiespältiges Verhältnis. Einerseits sehen beide Völker in den Balkha-

nern einen gemeinsamen Feind, andererseits sind gerade die Neolibyer mitverantwortlich für die Auslöschung der purgischen Vergangenheit – vor Jahrhunderten kamen sie wie die Heuschrecken über das Land und beraubten es seiner Kulturgüter und Technik. Niemand stellte sich ihnen in den Weg, da der Westen zu dieser Zeit bereits weitestgehend verlassen war. Die Rolle der Africaner ist den meisten Purgern daher unbekannt. Das alte Sizilien, von den Africanern Bedain getauft und vor langer Zeit in Besitz genommen, ist ein fernes, unbekanntes Land. Dass es einst zum alten Italien gehörte und damit purgisches Erbe ist, geriet in Vergessenheit. Die Unwissenheit gerät den Purgern zum Vorteil: Die Beziehungen zwischen Purgern und Africanern sind unbelastet. Heute kennt man die Neolibyer als gerissene Händler, die für ihre Waffen bekannt sind. Die Geißler halten sich dagegen im Hintergrund und verschonen die purgische Bevölkerung. Vielleicht weil man die Front gegen die Balkhaner gutheißt – oder weil purgische Sklaven momentan nicht in Mode sind.

DIE FAMILIEN

Heute dominieren neun Familien die adriatische Tiefebene. Von Norden nach Süden sind dies:

DIE BRANDUARI

Eine mit ihrer gerade zwanzigjährigen Geschichte verhältnismäßig junge Familie unter der Kontrolle des liberalen Augusto Branduari, die sich durch die freizügige Adoption Fremder keine reine Blutlinie erhalten konnte. Einige degradierte und verstoßene Hellvetiker sowie balkhanische Überläufer – allerdings vornehmlich Bleicher – ergänzen die Branduari zu einer schlagkräftigen Truppe, die bislang aus jeder Fehde gestärkt hervorging. Bis jetzt konnten sie sich des Einflusses der Wiedertäufer erwehren. Bei Konflikten nehmen sie grundsätzlich eine neutrale Stellung ein.

DIE D'AMATO

Ihr Geschäft ist der Wallfahrtsort des Schlundes. Die Pilger wollen versorgt und beschützt werden – und wer ist nicht gerne bereit, ein paar Scheffel Korn für einen sicheren, von jeglichen Gefahren befreiten Weg zu berappen? Die D'amato sind äußerst pragmatisch eingestellt, manch einer mag ihr Verhalten auch als opportunistisch bezeichnen: Alle Familienmitglieder sind Wiedertäufer. Manchmal.

DIE CATALANO

Sie gebieten über eine der größten Weizenplantagen Purgares und unterhalten gute Beziehungen zu Wiedertäufern, wie auch zu den Spitaliern, die auf ihrem Grund die zwei Lazarettstädte Santiago und Cruces errichten durften.

DIE BADLIONI

Die wohl unbedeutendste Familie unter den Großen. Der Schutz der Bauern ist ihr Metier.

DIE MODICA

Es war wohl eine Fehde zuviel: Nach heftigen Kämpfen mit den Badlioni und den Capodieci um alte Landrechte steht die Familie kurz vor dem Zerfall. Die ersten Überläufer wurden bei den Catalano gesehen.

DIE CAPODIECI

Eine äußerst streitsüchtige Sippe mit uralter Tradition, die sich angeblich bis in voreshatologische Zeit zurückverfolgen lässt. Sie selbst sehen sich als Bewahrer der purgischen Kultur und erheben den Alleinherrschaftsanspruch auf die gesamte Region. Bislang arrangierten sie sich mit den anderen Familien, doch deren Beseitigung ist beschlossene Sache.

DIE SFORZA

Sie kontrollieren Perugia mit eiserner Hand und koordinieren die Strafexpeditionen ins Psychonauten-Land. Gewissermaßen sind sie in der Touristik-Branche tätig, organisieren den Pilgern Tage voller Spannung und Leidenschaft. Sie selbst legen trotz des kriegerischen Umfeldes keinen großen Wert auf eine schlagkräftige Truppe, wie es beispielsweise bei den Capodieci der Fall ist. Der Schutz der Stadt ergibt sich allein aus der Anwesenheit der gut gerüsteten Pilger.

DIE DE PAULO

Als eine der purgischen Wiedertäufer-Familien der ersten Generation wird ihr von den Kultisten äußerster Respekt entgegengebracht. Nicht wenige Wiedertäufer sähen die De Paulo liebend gerne über die anderen Familien triumphieren.

DIE BARANCOTTO

Sie gebieten über das äußerst fruchtbare Flussdelta der Adria und liegen im ständigen Wiederstreit mit balkhanischen Grenzgängern. Die Region ist dermaßen sumpfig und unübersichtlich, dass sich bislang keine Befestigungsanlagen errichten ließen.

KEIMZELLEN

PERUGIA

Perugia mag der einzige Ort jenseits der Apenninen sein, der aufgrund seiner Größe die Bezeichnung Stadt verdient. Zugleich ist es ein Wallfahrtsort der weniger gläubigen purgischen Wiedertäufer. Innere Einkehr, Selbstkasteiung, von mystischer Symbolik überfrachtete Predigten – all der religiöse Firlefanz hat in Perugia keinen Platz. Die Stadt ist ein gut geschliffenes Schwert im Kampf gegen die Entseelten, ein Kriegslager mitten im Feindesland. Wer Buße tun oder seinem ansonsten tristen Leben als Bauer eine neue, schillernde Facette hinzufügen will, stößt zu den erhitzten Jagdtrupps, die sich täglich zu Strafaktionen gegen die Psychokineten zusammenfinden.

BEDAIN

Niemand erinnert sich mehr an die Zeit, als Purger die einheimische Bevölkerung des alten Siziliens stellten. Als die Flotten der Neolibyer kamen und ihre Hunde des Krieges, die Geißler, an den Küsten der Insel ausspieen, waren ihre Tage gezählt. Wie die Ratten verließen die Purger das sinkende Schiff und taten gut daran, wollten sie nicht als Sklaven auf den africanischen Plantagen enden.

Sizilien beeindruckte die Neolibyer. Es war die Fruchtbarkeit des Bodens – die Olivenhaine und Weinberge, die wogenden Felder – die sie dazu inspirierte, die Insel als den Wanst der Purger zu sehen und sie auch in einer der alten Sprachen danach zu benennen: Bedain. Doch es waren nicht die günstigen Voraussetzungen zur Landwirtschaft, die den Neolibyern ihre

neuste Eroberung so wertvoll erscheinen ließ. Entscheidend war die Nähe zum purgischen und balkhanischen Festland.

Seitdem gilt Syrakus auf Bedain als der Ausgangspunkt der neolibyschen Plünderfahrten im Mittelmeerraum schlechthin. Gigantische Mengen an Technikschrott wurden dort in den vergangenen Jahrhunderten angehäuft, auseinander genommen, geprüft, repariert und teils wieder verschifft. Zurück blieben Berge unbrauchbarer Metallverstrebungen, nutzloser Anlagen und desolater Waffentechnik – ein Mekka für die Bastler unter den Schrottern. Syrakus sieht man den Einfluss seiner technophilen Bevölkerung an: Aus einer beschaulichen, mediterranen Stadt erwuchs ein rostfleckiges Technodrom und erstickte den Flair der historischen Altstadt unter daumendicken Stahlplatten, Riffeleisen und Trägerkonstruktionen. Bullige Kräne mit Magnetgreifern verrichten heute ihr lärmendes Werk, wo damals die Menschen durch verwunschene Gassen flanierten. Der Zauber ist gebrochen. Ölige Realität weht durch die Straßen mit ihren Artefakt-Bazars und Werkstätten und gibt Syrakus einen eigenen, neuen Charme. Sofern man begnadeter Schrotter ist.

DER SCHLUND

Ein populärer Mythos der Purger berichtet davon, dass der Leib des Paradieses aufbrach und das in ihm gärende Geschmeiß des Demiurgen aus ihm hervorquoll. Wo sonst könnte das stattgefunden haben, als am Sichelschlag? Und wo sonst sollte man ansetzen, die schwärende Wunde zu schließen? Seitdem stößt man die Leichen erlegter Psychonauten in den Sichelschlag, hofft damit den Selbstheilungsprozess einzuleiten und das Paradies auf Erden neu zu errichten.

Eine besondere Rolle spielt dabei der Schlund. Es mag eine pathetische Bezeichnung für eine Schlucht unter vielen im Sichelschlag sein, doch die Purger – insbesondere die Wiedertäufer unter ihnen – gaben sich alle Mühe, den Namen Programm werden zu lassen. Während sich Perugia zum kultischen Zentrum der eher opportunistischen und pragmatischen Anhänger entwickelte, war der Schlund schon immer der spirituelle Mittelpunkt. Bereits früh wurde er als Maß für die Erfüllung der göttlichen Aufgabe betrachtet, die Entseelten auszurotten. So gilt es der Legende nach, die Schlucht auf den Gebeinen der erlegten Feinde zu überqueren – ein epischer Akt bei einer Tiefe von etwa 40 Metern und einer Breite von nicht weniger als 60 Metern. Aber weit realistischer als das Bestreben der frühen Wiedertäufer, den Sichelschlag vollständig mit den Überresten von Psychonauten aufzufüllen – man einigte sich schon vor Jahrhunderten darauf, dass die symbolische Bedeutung auch bei einer Schlucht erhalten bliebe.

CORPSE

Der Sichelschlag schmiegt sich an die Insel wie eine Geliebte an ihre nächtliche Eroberung – und macht sie damit für Menschen zu einer Todeszone. Mahlstromartige Gas- und Rauchwolken entströmen den gelben, brodelnden Wassern, Erdbeben erschüttern das Land, zerstießen die Ruinen zu Staub.

Und doch, so sagt man, werden auf der Insel bisweilen Lichtzeichen beobachtet, die sich eindeutig von dem glosenden Rot aufsteigender Lavamassen unterscheiden. Auch von Unterseemonstern ist die Rede, sowie von aggressiven Fischschwärmen, die sich in den Rumpf sich nähernder Schiffe bohren. Im Laufe der Jahrhunderte konnte Corpse ein beachtliches Repertoire an Legenden anhäufen. Und einige davon könnten sich tatsächlich als wahr erweisen.

DEUS EX MACHINA

Die Geschichte ist uralt und fand doch in jeder Generation gespannte Zuhörer: Sie handelt von dem alten Mechanisten Gepetto, der in einem abgelegenen Dorf seine Einsamkeit mit dem Bau bewegter, menschenähnlicher Automaten niederzuringen suchte. Da war der Bäcker, der den alten, schon kurz nach dem Eshaton an Typhus verstorbenen Antonio ersetzte und ein mechanischer Behelf für das immer fröhliche Waschweib Franceska am Dorfbrunnen. Die klickenden und rasselnden Eisengestalten bevölkerten schon bald die Straßen. Doch das Leben wollte nicht zurückkehren. Kein Lachen, Fluchen, Gefeilsche in den Läden. Nur Klicken und Surren, Scheppern und Klacken. Die Augen der Automaten waren tot, konnten in Gepetto nicht den liebenden Vater sehen, der er ihnen nur allzu gerne gewesen wäre. Wenn er vormittags nach dem Frühstück von seinem kleinen Wohnhaus hinunter zu seiner Werkstatt spazierte und unter seinen Geschöpfen wandelte, drohte ihn die Einsamkeit zu erdrücken.

Eines Tages, als er Zahnräder und Schrauben aufsammelte, die seine Automaten verloren hatten, fasste er einen Entschluss: Er wollte dem allem ein Ende setzen, seine Siebensachen packen und in die Welt hinaus ziehen. Doch die Maschinen wussten Bescheid, hatten in Gepetto schon immer ein Ärgernis gesehen. Er war anders als sie, und er fummelte ständig an ihnen herum, ließ sie die Besinnung verlieren und an anderer Stelle wieder aufwachen. Als er dem Waschweib am Mieder herumnestelte, um an die Steuerung hinter der Rückenplatte zu gelangen, warteten die Automaten bereits. Sie überwältigten den fassungslosen Gepetto, zerrissen ihn wie eine Kinderpuppe und stießen seine sterblichen Überreste in den Brunnen. Dann gingen sie ungerührt ihrem Tagewerk nach: Das Waschweib wusch, der Bäcker buk, der Dorfpolizist wachte.

Drei Tage später, nach einem scheußlichen Gewitter, vor dem das ganze Dorf in seine Häuser geflüchtet war, sah man plötzlich Licht hinter den milchigen Fensterscheiben von Gepettos Werkstatt. Niemand hatte seit seinem Tod diesen verwunschenen Ort mehr besucht. Um so erstaunlicher, als ein Mann mit Gepettos Größe und Statur des Nachts aus der Werkstatt auf die Straße trat; auf dem Rücken ein praller Rucksack, in der Hand einen Wanderstab. Er schloss hinter sich ab und marschierte auf der Hauptstraße aus dem Dorf. Und er klickte und surrte, schepperte und klackte.

AFRICA

DER LÖWE IM SPRUNG

SCHWARZER KONTINENT

Der Gestank des Mittelmeers schiebt sich wie ein bleierner Vorhang über die Küstenstädte des neuen Africas. Resignierend schlingen sich die Menschen Tücher um Nase und Mund, als stünde ein Sandsturm bevor. Doch die gibt es hier schon lange nicht mehr. Dichte Palmenhaine und sumpfige Mangrovenwälder drängen sich an den Küsten, recken ihre Wurzeln in die brackige Brühe – transgenetische Mutationen des Urvolks, erschaffen um selbst aus Sand Leben zu generieren.

Wer es sich leisten kann, hüllt sich in einen Nebel aus Wohlgerüchen – Gewürzduft, Parfüm und Moder türmen sich über den Städten zu dräuenden Duftglocken. Man hofft auf den frischen Wind vom Atlantik her. Er wird kommen. Vielleicht morgen, vielleicht übermorgen.

So oder so, das Leben in den Metropolen nimmt sich dessen nichts an: Gedrungene Buggies in grün-brauner Tarnbemalung donnern über die breiten Asphaltpisten, vorbei an kleinen, mit bunten Tüchern behangenen Ständen am Straßenrand, vorbei an den gigantischen Wohnkomplexen dahinter.

Zwischen den himmelstürmenden Giganten mit ihren wild herausstechenden Balkons und Balustraden aus Schnitzwerk stößt man immer wieder auf Altäre – kunstvoll mit Schlangenlinien verzierte Findlinge, knorrige Urwaldriesen inmitten des urbanen Dschungels, versehen mit tribalen Schnitzereien und den Namen der Ahnen, die in ihnen wohnen.

Abseits der breiten Pisten verirrt man sich in einem Gewimmel aus schmalen Gassen, wird von Dattel-Verkäufern und Fahrern, Führern, Jägern und Technikern bedrängt, während stolze Sipplinge an einem vorbeischreiten. Die einen tragen die traditionellen bunten Umhänge und farbenfrohe Kappen, andere zwängen sich in die leeren Schalen zerstörter Menschmaschinen. Wieder andere bevorzugen luftige Camouflage-Hosen und geschnürte Lederstiefel. Jeder trägt eine Waffe: Vom gewöhnlichen schlanken Jagdspeer über uralte Kalaschnikows bis hin zu ultramodernen Automatikwaffen. Doch die Stimmung ist gelöst und heiter. Man sitzt beisammen, trinkt Tee aus großen, ble-

chernen Samowaren, lacht und rauft sich freundschaftlich.

Wieder aus dem Labyrinth der schmalen Gassen zurück auf der Hauptstraße wird man der reichen Händler des Neolibyer-Kultes gewahr, wie sie mit ihrem Gefolge über die Straße flanieren und ihre gediegenen, mit strahlend weißen Leinenbannern überdachte Läden und Lokale überprüfen. Man erkennt die Händler an den kostbaren Tüchern, die sie sich um den Leib schlingen und den fein gearbeiteten Jagdflinten, ihrem Statussymbol. Sie strahlen Selbstsicherheit und Macht aus, befehligen mit beiläufigen Gesten ihren Anhang, der sie wie ein Bienenschwarm umschwirrt und buckelt. Sie sind es, die den Metropolen ihren Glanz brachten, der weit über Africa hinaus in das wüste Europa scheint. Hier an der Küste Africas entsteht eine neue Hochkultur, die alle anderen in den Schatten zu stellen droht.

Verlässt man die Küstenstädte und begibt sich in das wilde Hinterland, stößt man auf kleinere Dörfer. Die Straßen sind von den sintflutartigen Regenfällen unterhöhlt und vielerorts überschwemmt. Der dampfende Urwald sprengt mit seinen Wurzeln die Asphaltdecke, die Pflanzen kriechen selbst in feinste Spalten. Große Flächen sind gerodet und machen Platz für Maniok und Getreide. Rotgebrannte Männer und Frauen arbeiten hier unter der Aufsicht von Geißlern. Es sind Sklaven aus den Balkhan- und Hybrispania-Feldzügen; sie findet man auch an den stinkenden, schwarzen Ölpumpen der Neolibyer. Sie alle sind kräftig und scheinen gesund, doch ihre Augen sind leer. Niemals werden sie zu ihrer Familie zurückkehren; niemals würden die Familien ihre Rückkehr dulden.

Noch weiter im Süden verdichtet sich die Vegetation zu einem undurchdringlichen Dschungel. Ein verwirrendes Farbspiel aller Grüntöne. Die Schwüle ist unerträglich, giftige Pflanzen und Tiere sind überall. Schrille Schreie und kehliges Glucksen lösen sich ab, überall ist Bewegung. Bunte Vögel wechseln von Baumwipfel zu Baumwipfel, trällern oder zanken, wenn ein stärkerer Artgenosse ihnen eine saftige Frucht streitig macht. Der Wald lebt. Der Mensch ist nur Gast hier. Wenige Sippen streifen noch durch das Dickicht oder nennen es gar Heimat. Hier unten haust etwas anderes, etwas fremdes. Die Pflanzen sind verändert, kommen so sonst nirgends auf der Welt vor. Die Veränderungen sind zuerst nur gering, vielleicht ein satteres Grün oder mehr Dornen als üblich. Doch je weiter man vorstößt, desto bizarrer und offensichtlicher werden die Mutationen: Ledrige Knospen sprießen an Farnen, Moose bilden gleichmäßige hexagonale Formen aus, fleischfressende Pflanzen pressen ihre Verdauungskelche in den Erdboden. Es ist ein wuchernder Gürtel, der sich längs des Äquators erstreckt und Tag um Tag Land gewinnt. Er breitet sich aus, treibt die Völker vor sich her. Jetzt wo Africa erwacht ist und zu leben beginnt, sind da seine Tage gezählt?

VÖLKERWANDERUNG

Africa war nicht immer ein freies Land und schon gar nicht dominierte es Europa. Die überlieferte Geschichte des schwarzen Kontinents ist bruchstückhaft, nahezu das gesamte voreshatologische Wissen ist in Vergessenheit geraten. Und doch wissen die Anubier von der verheerenden Seuche, mit der alles begann und durch die alles erklärt wird.

HIVE, so der Name der Krankheit, nahm seinen Anfang an der Elfenbeinküste. In wenigen Wochen nur breitete es sich wie ein Buschfeuer aus, grassierte unter den Schwachen und Armen und verschonte auch die Reichen nicht. Ganze Sippen verließen ihre Dörfer Hals über Kopf, trieben auf Flößen den Niger hinunter oder wagten den beschwerlichen Weg durch die Sahara – nur weg vom HIVE. In all der Panik vergaß man nicht, wem man dies zu verdanken hatte: Dem weißen Mann, wieder einmal. Seine Schiffe an der Elfenbeinküste waren es, von denen die kranken Matrosen kamen, und er war es, der als erster ein Serum entwickelt hatte. Alles passte zusammen. Der Löwe sollte erneut geschwächt und an die Kette gelegt werden.

Chaos und Anarchie brachen sich Bahn, das halbe Volk schien plötzlich mit Kalaschnikows bewaffnet zu sein. Man kämpfte sich nach Norden durch, folgte Gerüchten, die besagten, dass an der Küste bereits erste Schiffe mit Hunderttausenden Dosen des Serums auf die Militärs und Bonzen warteten. Keine Grenze vermochte die panischen Massen aufzuhalten; keine Armee konnte sich ihnen in den Weg stellen und bestehen. Afrikaner stand gegen Afrikaner – und der weiße Mann hatte es wieder einmal geschafft, den mächtigen Löwen Afrika gegen sich selbst aufzubringen.

Die Verteidigung Marokkos, Algeriens, Libyens und Ägyptens war dem Ansturm nicht gewachsen und wich zur Seite, bevor sie unter den heranbrandenden Wogen aus Geländewagen, rostfleckigen Transportern, russischen Maschinengewehren und einem Heer an Besitzlosen zerschmettert worden wäre. Flüchtlingslager sprenkelten die Küstenregionen, Länder zerbrachen. Es herrschte Krieg auf den Straßen. Aber da war kein Serum. Fehlinformationen. Massenhysterie. All die Hoffnung verwehte, um sich schließlich wie mit einem Brennglas gebündelt auf Europa zu richten.

Eine groteske Flotte aus verrottenden Seelenverkäufern, Flößen, losgerissenen Ponton-Brücken und überladenen Kuttern wagte den Versuch, das Mittelmeer zu überqueren und in Europa ihre Heilung einzufordern. Wer nicht auf dem Weg dorthin schon ein Opfer der Fluten wurde, stieß auf eine stählerne Mauer der Angst und Abneigung: Hunderte Kreuzer, Fregatten, Torpedoboote und Zerstörer errichteten einen Sperrgürtel entlang der afrikanischen Küste und verweigertem jedem die Passage. Leichen trieben auf den Fluten, und Europa versündigte sich erneut.

Der Höhepunkt des Konfliktes schien erreicht, als die UEO (United European Organization) Stützpunkte in befreundeten afrikanischen Ländern errichtete und mechanische, semi-intelligente Unterstützungseinheiten in den Kampf entließ. Was als Deeskalation geplant war, entwickelte sich zu einem Fiasko: Die autonomen Maschinen entzogen sich der Kontrolle ihrer Ingenieure und säten Zerstörung unter den verängstigten Flüchtlingen. Doch die UEO preschte weiter vor, weitete ihren Einfluss durch ein Netz an Festungen aus, sicherte Ölquellen und Minen.

DER LÖWE ERWACHT

Vielen Afrikanern schien es, als ob der imperialistische Norden wieder einmal das Land unter sich aufteilte. Man sprach von einem neuen Kolonialismus. Es war genug. Man hob zum Befreiungsschlag an, sammelte sich zu kleinen, schlagkräftigen Einheiten. Kreuzer wurden des Nachts von Kommandos geentert und in Brand gesetzt, man schleuderte Kleidung von Ebola-Kranken über Festungsmauern, Guerilla-Truppen lauerten UEO-Patrouillen auf. Überall im Lande flackerten

Kampfherde auf; man zwang die Europäer zurück an die Mittelmeerküste. Zuhause in Europa verlor der Fernsehzuschauer das Interesse am Afrika-Konflikt. Zu weit weg war er, zu wenig betraf er einen selbst. Stattdessen richtete man sein Augenmerk interessiert in die Weiten des Alls, wartete darauf, dass die Technik wie gewohnt den Tag rette und die Apokalypse abwende.

Am 13. März 2073 schließlich verfinsterte sich die Sonne. Gleißende Bahnen aus Plasma und Stickoxiden durchschnitten die Atmosphäre. Gewaltige Einschläge in Europa sandten Schockwellen durch die Erdkruste, die noch in Afrika spürbar waren. Mehrere Brocken schrammten nur knapp an der Erde vorbei; einer davon trieb eine Druckwelle über Zentralafrika und riss eine hunderte Kilometer messende Schneise in den schwarzen Kontinent. Ein neues Zeitalter war angebrochen.

DIE FLUT

Nordafrika schien verschont zu bleiben. Im fernen Süden erhob sich eine rot glosende Wand aus Staub, Dreck und glühendem Gestein, im Norden wuchsen gewaltige Pilzwolken in die Höhe, wo Asteroiden in die Erdkruste stießen. Dann rauschte eines der Bruchstücke ins Mittelmeer.

Die Flutwelle war zuerst nicht sehr hoch und in der sich ausdehnenden Halbkugel aus Gischt und Dampf kaum auszumachen. Doch sie wühlte sich über den Grund des Meeres und gewann an Kraft, je flacher das Gewässer wurde. Ängstlich blickte man auf das unter dem kobaltblauen Himmel fast schwarz wirkende Wasser, das seltsam still wirkte. Dann zog es sich zurück, Meter um Meter. Fische lagen plötzlich auf dem Trockenen, schlugen im Ersticken mit ihrer Schwanzflosse hin und her. Kinder liefen lachend über den Strand und sammelten die verendenden Tiere ein – leichte Beute für ein Abendessen, das nicht mehr stattfinden sollte. Denn plötzlich explodierte die Flutwelle an der Küste mit einem ohrenbetäubenden Donnern zu einer mehrere hundert Meter hohen Wand, welche Mensch und Stein verschluckte und unter seiner Wucht zermalmte.

Nordafrika als letzte Hoffnung war tödlich getroffen. Nur wenige Dörfer im Hinterland und nomadische Stämme verblieben. Hirtenvölker starrten mit geröteten Augen vom Atlasgebirge auf die Schrecken, die sich tief unten abspielten. Regierungen waren mit den Hauptstädten ins Meer gerissen worden. Die Menschen waren auf sich allein gestellt. Doch sie fanden Trost in der Gemeinschaft, dem Islam – und sie hatten noch immer das Öl.

DER LÖWE RECKT SICH

Jahrhunderte vergingen. Klimaveränderungen formten das Gesicht des schwarzen Kontinents um und erschufen ein neues Africa: Die Temperatur sank um wenige, aber bedeutende Grad; Feuchtigkeit wehte vom Atlantik her über die Sahara und verwandelte sie in ein blühende Savanne. Alte ausgetrocknete Becken und Flussläufe füllten sich wieder mit Wasser, spülten Staub und Sand hinfort.

Die Stadt Tripol wurde auf den Ruinen Tripolis errichtet, entwickelte sich zu einem Schmelztiegel der Kulturen: Berber, Araber und Schwarzafrikaner, sie alle arbeiteten nebeneinander am Aufbau einer neuen Zivilisation. Der Händler-Kult der Neolibyer trat erstmals in Erscheinung. Lastwagen kämpften sich über die geborstenen Straßen und verknüpften die jungen nordafricanischen Siedlungen zu einem vielversprechenden

Geflecht aus Handelsbeziehungen. Schiffe stachen in See und entließen Schrotter in die verheerten und menschenleeren europäischen Küstenregionen, um hinfortzuschaffen, was man daheim gebrauchen konnte.

Die Africaner hatten nicht viel übrig für die weißen Jammergestalten im Norden, doch noch schluckten sie ihren Zorn herunter. Der weiße Mann schien keine Gefahr mehr zu sein, und er war ein unwürdiger Gegner.

DER LÖWE ZEIGT KRALLEN

Das sollte sich ändern, als die hybrispanischen Conquistadores in Africa einfielen und eine Schneise der Zerstörung von Gibraltar bis nach Tripol zogen. Die Aufbauarbeit von Jahren war dahin, stolze Städte und Menschen wurden ein Raub der Flammen. Und die Africaner verstanden. Niemals würde der weiße Mann sie in Frieden leben lassen – egal wie schlecht es ihm selber dabei ging –, zu verlockend schien ihm der schwarze Kontinent. Hielt man ihn nicht in Ketten, auf ewig wäre er eine Bedrohung.

Tatsächlich gelang es, die hybrispanische Armee bei Tripol mit vereinten Kräften zu besiegen und zurückzuwerfen. Für den Kult der Geißler waren die zahllosen Schlachten eine Bewährungsprobe – die er bestand. Er verkörperte die neue Hoffnung Africas sich endgültig aus dem Würgegriff Europas zu befreien und Rache einzufordern für die erlittenen Demütigungen.

Die Geißler setzten nach, drängten die kopflose hybrispanische Armee zurück in ihr Heimatland, und besetzten dieses. Kriegsgefangene wurden in langen, traurigen Konvois in die zerstörten africanischen Städte verschleppt, wo sie beim Wiederaufbau oder auf den Plantagen und Ölfeldern helfen mussten. Das weiße Volk zahlte seine Schuld mit seinen Kindern ab.

LEBENSADERN

Das aus Ahaggar-, Air- und Tibesti-Gebirgsmassiv gebildete Dreieck gilt als das Herz des Nordens und Ursprung der reichen Vegetation Africas. Die durch den Westwind herangetragenen Regenwolken entladen ihre Fracht an den schroffen Hängen und ergießen sich in einen dampfenden Dschungel – einst eine unfruchtbare Kies- und Sandebene, von den Alten Ténére-Region genannt, jetzt ein Meer aus Dunst und dichtem Grün, das nur hier und dort von schroffen Felsformationen durchstoßen wird. Der Emi Koussi im Tibesti ist der König unter diesen Himmelsstürmern: Mit seinen 3415 Metern ist er der höchste Punkt der Sahara und weithin sichtbar.

Hier nehmen die Lebensadern des weiten Landes ihren Anfang, hier werden sie mit Wasser gespeist, das in breiten Strömen das Land durchschneidet und in einen Garten Eden verwandelt. Bis hinab nach Nigeria reicht das feine Netz der Flüsse und Bäche. So weitläufig ist es, dass niemand es bislang vollständig erforschen konnte. Ein Flickenteppich aus Grün- und Brauntönen breitet sich über den Kontinent aus und spart nur die Bergmassive aus. Kalt und hart lugen sie aus der vor Leben vibrierenden Masse. Breite Schneisen in der Vegetation zeugen von ständiger Veränderung und geologischer Evolution: Ungehindert von der bestimmenden Hand des Menschen gräbt sich das Wasser neue Betten. Nur die Gebirge haben Bestand in diesem neuen Africa.

DAS LAND ÄCHZT

Die africanische Landmasse schmiegt sich mit ihrer Küste des ehemaligen Algeriens und Marokkos eng an die Ausläufer des Sichelschlags – die tektonische Anomalie ist kaum einen Steinwurf entfernt. Oben von den Klippen blickt man auf zerschmetterte Erdschollen und geborstene Granitmonolithe, so groß wie Hochhäuser und vor langer Zeit zu einem unbezwingbaren Labyrinth aus Hohlräumen und Spalten aufgeworfen. Der gigantische Trümmerhaufen ist noch immer in Bewegung, er ächzt und poltert; Erdbeben lassen vermeintlich sichere Höhlen zusammenstürzen. Eine Expedition hätte noch mit anderen Unwägbarkeiten zu kämpfen: Das Gestein ist glitschig von der Gischt des Mittelmeeres, den angeschwemmten Algen und Moosen; durch vulkanische Aktivität freigesetzte Giftgase sind ebenso tödlich wie die sich entladenden Geysire, deren kochendes Wasser einem Menschen die Haut in Sekunden von den Knochen kocht. Der Tod ist allgegenwärtig, wenn man ihm nicht gerade mit modernster Technik die Stirn bietet.

DAS LAND ERBLÜHT

Vom Mittelmeer her streicht eine milde, aber faulige Brise über das Land und sorgt für angenehme 25-30 Grad Celsius. Aufsteigende Feuchtigkeit verbindet sich mit den warmen Luftmassen des Atlantiks zu ausgeprägten Wolkenformationen, die majestätisch über den Kontinent hinweg ziehen. Die hohen Niederschlagsmengen gerade an Gebirgen wie dem Atlas, zusammen mit den gemäßigten Temperaturen führten zu der Entstehung dichter Wälder aus immergrünen Laub- und Nadelbäumen. Flechten, Moose, wie auch Sträucher und Farne konnten den Boden für sich erobern.

Nach Süden hin erfolgt ein behutsamer Übergang zum tropischen Regenwald mit seinem gewaltigen Dach aus verschränkten Baumkronen und seiner üppigen und artenreichen Vegetation. Unten, zwischen all den Giganten mit ihrem wild wuchernden Wurzelgeflecht herrscht ein dumpfes Zwielicht, kaum ein Lichtstrahl dringt durch die grüne Decke in 40-50 Schritt Höhe. Der Boden ist bedeckt mit Ästen und Laub, Feuchtigkeit glitzert überall. Es riecht nach Fäulnis.

Das Klima ist in dieser Region das ganze Jahr über weitestgehend beständig. Die Jahreszeiten haben keine besondere Ausprägung wie in weiter nördlich oder südlich gelegenen Gebieten.

Zahlreiche Seen sind aufgrund der veränderten Flussläufe und der tosenden Regenmassen entstanden, das Grundwasser liegt nur wenige Meter unter der Erdoberfläche und lässt sich leicht anbohren. Wasser ist nicht länger ein rares Gut, und das merkt man den Dörfern an. Auch der Hunger scheint wie ein Relikt aus längst vergessenen Tagen: Die Bäume tragen pralle Früchte und die jagdbaren Tiere sind zahlreich.

DER OSTEN

Das Westdarfür, ein langgestrecktes Gebirge im Osten Africas, bildet eine Wasserscheide zwischen dem Einzugsgebiet des Nils und des Tschad-Sees. Lediglich die Ausläufer der schweren, vom Atlantik herbeigetragenen Regenwolken erreichen

Anubien und den Sudan und ziehen friedlich über sie hinweg. Das Klima ist dort dementsprechend trockener; eine weite Feuchtsavanne mit bis zu drei Meter hohen Gräsern erstreckt sich über das Land, Wälder drängen sich an den Flussläufen und Seen, sind aber auch vereinzelt in dichten Gruppen in der Ebene anzutreffen.

DREI ASPEKTE DES LÖWEN

Der Löwe ist eine Metapher für das africanische Volk: Er ist der Herr der Savanne, wild und ungestüm und niemandes Sklave, seine Schönheit ist legendär und wird nur durch seine Kraft in den Schatten gestellt. Drei Aspekte bestimmen ihn und sein Volk: Die Geißler sind die Krallen des Löwen, mit denen er sich seine Freiheit bewahrt und seine Feinde zerfetzt; die Neolibyer sind das Herz, führten sie den geschwächten Kontinent doch zu neuer Kraft und Ausdauer und erhalten ihn auch am Leben; und zuletzt die Anubier. Sie stehen für die Seele Africas, denn sie bewahren das Wissen an die Ahnen, sind Schamanen und Sinnsucher gleichermaßen.

Während diese Einteilung in der Küstenregion von Gibraltar bis hin nach Anubien akzeptiert und geschätzt wird, gibt es in den wilden Landen Zentralafricas noch immer unabhängige Sippen, die sich über Jahrhunderte jeglichen Einflusses von außen erwehrt hatten, mitunter nicht einmal von der Existenz der Neolibyer, Geißler oder Anubier wussten. Erstaunlich, dass eben diese abgeschiedenen Gemeinschaften ähnliche Strukturen ausprägten, ganz so, als seien der prunksüchtige Händler, der geheimnisvolle Schamane und der dominierende Rächer archetypische Elemente, die sich automatisch in einer Kultur herausbildeten. Was nicht abwegig ist und soziologisch und psychologisch erklärbar wäre, gäbe es nicht einige seltsame Ähnlichkeiten bei der Namensgebung. Das Äquivalent zum Neolibyer wird sich in einem abgeschiedenen Dorf Naolibya oder Nolib nennen, und entsprechend verhielte es sich mit Geißlern und Anubiern. Dabei hatte dieses Dorf nie Kontakt mit der africanischen Kultur am Mittelmeer. Es scheint tatsächlich, als sei Africa durchdrungen von einem Geist des Aufschwungs, der keinen anderen Weg zulässt. Sind gar die Ahnen erwacht und nehmen ihre Nachfahren an die Hand?

AHNENKULT

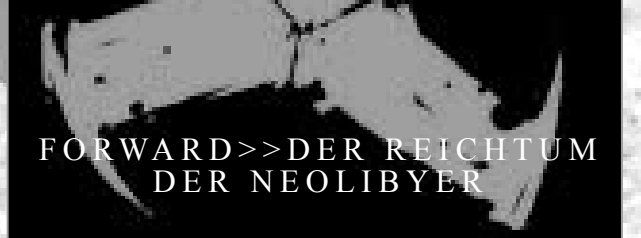
Das Borcern und Frankern so geläufige und selbstverständliche Konkurrenzdenken ist den Africanern fremd – schließlich lebt man in einer von spirituellen und mystischen Prinzipien durchdrungenen Welt, wird von seinen Ahnen und Naturgeistern beobachtet und eingeschätzt. Mit dem Glauben an diese übernatürlichen Mächte gehen gewisse moralische Verpflichtungen einher. So darf das eigene Leben sich nicht von dem seit Alters her überlieferten Weg lösen, will man nicht in Ungnade fallen. Man muss jede Tat, sei es das Schlachten eines Tieres oder das Fällen eines Baumes, begründen und entschuldigen können, denn jeder Mensch, jedes Tier und jeder noch so staubige Stein am Fuße eines zerklüfteten Felsens könnte die Inkarnation eines Ahnen oder eines reizbaren Geistes sein. Respekt und Menschlichkeit, auch dem Geringsten gegenüber, sind nicht eine Frage der moralischen Integrität, sondern des Erhalts des eigenen Seelenfriedens.

ZUSAMMENSPIEL

Der Seelenfrieden eines Neolibyers hingegen wird weniger durch mystisches Brimborium, als vielmehr durch den Dinar aufrecht erhalten. Einen verdammt großen Haufen klingender Dinare. Der Geschäftssinn der Neolibyer ist legendär. Der Reichtum der Küstenstädte, als auch vieler kleinerer Dörfer im Hinterland, ist zweifellos ihr Verdienst. Es ist ein Segen für das africanische Volk, dass sich die Neolibyer nicht damit zufrieden geben erfolgreich und wohlhabend zu sein, sondern dass sie es auch zeigen wollen. Meist sind es die Heimatdörfer, die von den Händlern benutzt werden, ihren Status zu repräsentieren: Ein neuer Brunnen wird gegraben und mit einer Pumpanlage versehen, die Gebäude werden gemauert, die Straßen gepflastert, eine elektrische Beleuchtung macht die Nacht zum Tag... Das eigene Dorf wird zum Aushängeschild der eigenen Eitelkeit – Seht her, wie gut es meinen Brüdern und Schwestern geht! – und die Einwohner reiben sich zufrieden die Hände. Seit Jahrhunderten ist dies Tradition, und es funktioniert gut. Der Wettkampf unter den Neolibyern hat Africa reich und fett gemacht.

Auf der anderen Seite stehen die Geißler. Sie werden von der Bevölkerung eher akzeptiert als die Händler, da sie ihr Leben im Kampf für Africa einsetzen. Man sieht sie als Todgeweihte, denen man die letzten Tage im Leben möglichst angenehm machen muss – auf Kosten der Neolibyer. Denn ein Geißler hat der Tradition nach das Recht, Nahrung, Unterkunft und Waffen einzufordern. Meist beschränken sich die Händler mit ihren Gaben auf das Nötigste, sind sie jedoch die Gönner des Dorfes und der Geißler ein Einheimischer, dürfen sie nichts vor ihm verstecken. Es verwundert daher kaum, dass so viele schwangere Frauen kurz vor der Niederkunft in reiche Städte wie Tripol ziehen und darauf hoffen, dass ihre Kinder einst als Geißler die beste Ausrüstung erhalten.

Und so ist es ein ständiges Nehmen und Geben: Die Neolibyer schaffen Reichtum und streuen ihn in ihrer Prunksucht unters Volk; die Geißler zehren davon, ebnen den Händlern den Weg und schaffen unfreiwillige, aber billige Arbeitskräfte ins Land. Es läuft gut für Africa.



FORWARD>>DER REICHTUM DER NEOLIBYER

Tripol als einflussreichste und größte Stadt Africas beherbergt das für die Neolibyer wohl wichtigste Gebäude – die Handelsbank. Hier erwerben die Händler einmal im Jahr Handelskonzessionen, die ihnen das Recht geben, auf bestimmten Routen bestimmte Waren zu handeln oder die Erträge bestimmter Gebiete einzufahren, wozu auch Plantagen und Ölfelder gehören. Es ist eine äußerst effektive Form des Gebietsschutzes, die jegliche Konkurrenz innerhalb des Kults vermeidet, aber gerade auch die schon vermögendsten Neolibyer begünstigt – wer viel Geld hat, bekommt die besten Konzessionen.

SYMBIONT ODER PARASIT?

Während in Europa die Fäulnis weite Teile des Landes befällt, zeichnet sich in Africa eine andere Entwicklung ab, deren Gefährlichkeit der Fäulnis in Nichts nachzustehen scheint. Statt auf Schimmelsporen schien sich der Primer auf andere Verbreitungsarten zu konzentrieren. Jahrzehntelang wütete im menschenleeren Land entlang des Äquators eine von der Urmaterie angestoßene Evolution – fauliger Krebs blühte auf Pflanzen und Tieren auf, fraß sich in sie hinein; die Kadaver waren noch nicht verrottet, da brannten die außerirdischen Gene schon in den Leibern der nächsten Generation. Alle Spielarten schienen getestet zu werden, emotionslos und automatisch. Wie eine Rechenmaschine, die stumpf alle vorgegebenen Programme durchläuft und am Ende mit einer Wertung dasteht. Pflanzen erhielten den Zuschlag, waren sie den Schimmelsporen in dieser feuchten Umgebung doch weit überlegen. Doch die neue Vegetation war anders, hatte nicht mehr viel mit den einheimischen Pflanzen gemeinsam. Sie war grotesk verzerrt und umprogrammiert worden, versehen mit neuen Eigenschaften, so dass sie nur noch die grobe äußere Struktur mit ihren Vorfahren gemein hatte: Dies war die Genesis der Psychovoren.

Sie betören Mensch, Tier und irdische Vegetation mit ihren verlockenden Gerüchen, stechen sie mit Dornen, verschießen mit Widerhaken versehene Sporen, dringen über die Poren in sie ein und injizieren ihre fremdartige Gensequenz, breiten sich aus. Befallene Lebewesen adaptieren, oder sie werden innerlich von einem sich rasch entwickelnden Krebs zerfressen. Menschen erleiden einen schrecklichen Tod.

Doch die bizarren Pflanzenmutanten scheinen weitere Eigenschaften zu haben, die über den rein zerstörerischen Aspekt hinausgehen: Je weiter man sich in den Süden vorwagt, desto seltsamer verhalten sich die dort ansässigen Sippen. Ihre Sprache ist ein rudimentäres Gebrabbel – sie reden in Zungen. Und sie verstehen sich. Hält man sich mehrere Tage bei ihnen auf, so berühren die vermeintlich sinnlos dahergeredeten Silben etwas im Geist, sprechen plötzlich Gefühle an, als sei jedes Phonem ein wohlbedachter Schlag auf einer Marimba. Wieder Tage später hat sich die Sprache zu einem sinnlichen Instrument entwickelt, Kommunikation zu einer intuitiven Musik, die wie ein Wasserfall an Rasseln und rhythmischer Trommelschläge Eingang in das Nervensystem findet und Sinn schafft. Es gibt keine Missverständnisse mehr zwischen zwei Gesprächspartnern; die eigene Seele ergießt sich in den Geist des Gegenübers. Die Menschen leben in Frieden, selbst über Jahrhunderte verfeindete Sippen haben jegliche Feindschaft begraben.

Und doch bedenken die Neolibyer den vorrückenden Pflanzengürtel mit einem negativen Begriff: Psychovore, oder Geistfresser. Er verdrängt die africanischen Sippen aus ihren angestammten Territorien, schluckt gierig africanisches Land. Eines Tages wird er auch die Küstenstädte erreichen. Hat man bis dahin keine Lösung gefunden, werde der Löwe unwiderruflich sterben, so die Meinung der Händler. Die Geißler können die Neolibyer für ihre pessimistische Weltsicht nur belächeln: Sie sehen in den Psychovoren die Inkarnation ihrer Ahnen, die kommen, um ihnen in ihrer Stunde der Stärke beizuwohnen. Die Anubier sahen dies alles kommen. Sie wissen und sie schweigen.

STAHL STATT SEELE

Alles scheint seltsam verquer und falsch, wenn es um die stählernen Menschmaschinen geht. Sie stehen außerhalb der uralten Prinzipien – kalte belebte Maschinenleiber, die nicht einmal von Dämonen beseelt werden können. Ihre bloße Präsenz treibt einen widerhakenbewehrten Dolch in die Seite des Löwen, denn sie gehören weder in diese Zeit, noch in ein erwachtes Africa. Sie verkörpern die verhassten Eigenschaften des weißen Urvolks: Dominanz, Unterwerfung und Ausbeutung. Trotz der feuchten Hitze in viele Lagen verrottender Lumpen gehüllt, halten sie Wache auf den Zinnen der wuchtigen Betonklötze mitten im endlosen Grün des Dschungels. Giftige Dämpfe steigen aus Schloten auf, tödliche Schlacken rinnen an den Wänden hinab wie stinkender Kot am Bein eines Leprösen. Werden die Tore aufgestoßen, brechen aus dem Inneren lärmende Stahlkäfer hervor, die den Boden zerwühlen und als Fontäne unter sich wegschleudern. Ein blauer Dunst liegt in der Luft – Ausdünstungen der Niederwelten... Die Ziele der Maschinen sind unbekannt. Die meisten der bekannten Menschmaschinen bewachen eine der alten Festungen und sind kaum eine Gefahr, solange man auf Distanz bleibt. Aber es gibt auch Wanderer unter ihnen, die die Umgegend zu patrouillieren scheinen und manchmal sogar Africaner in einer gutturalen Stimme ansprechen, bevor sie zum Angriff übergehen.

In den vergangenen Jahren sind vermehrt leere Brustpanzer, Arm- oder Beinröhren ausgeweideter Menschmaschinen auf den Märkten aufgetaucht. Ihre Beständigkeit ist außergewöhnlich; sie geben hervorragende Rüstungen ab. Allerdings sind sie selten und daher für das normale Volk unerschwinglich. Doch so manch Neolibyer leistet sich gerne auf seinen Fahrten in fremde Gewässer diesen lohnenswerten Schutz. Kunstvoll bemalt sind die Panzerstücke eine wahre Pracht! Zu dumm, dass sich keine Vertiefungen für Rubin und Saphir bohren lassen.

DER STOLZ AFRICAS

Seefahrer vergleichen die Hafenstädte des neuen Africas mit wertvollen Schmuckstücken, besetzt von edlen Steinen und gefertigt von den Meistern der Kunst. Nach Wochen auf einem rostigen Kahn und drei Portionen Maniok-Brei am Tag sieht das jeder so, mag man meinen. Doch der Vergleich besteht auch im grellen Licht der Objektivität: Die Hafenanlagen sind herrschaftlich und vielerorts verschwenderisch mit Wasser-

spielen und Keramikmosaiken an Wänden und auf Böden ausgestattet. Jeder darf sich an den Becken mit ihrem kühlen Nass bedienen oder aus Tonnen eine Handvoll Datteln mitnehmen. Hungern und dürsten soll niemand, dafür sorgen die reichen Neolibyer vor Ort. Verlässt man die Docks und durchmisst die Vororte Richtung Zentrum, so wird man umfangen von Gewürzduft und den Rufen der Händler. Die Hauptstraßen sind mit Sandstein oder Granit verkleidet; kobaltblaue, glänzende Fliesen sind fröhliche Tupfer auf gekalkten Fassaden. Hinter den zwei- bis dreistöckigen Bauten ragen die wuchtigen, oftmals terrassenartig angelegten Turmbauten aus dem Dunst der Großstadt. Enge Gassen mit bunten Ständen warten dort mit Waren aus aller Welt auf Kunden mit einem prall mit Dinaren gefüllten Beutel. Dazwischen stößt man immer wieder auf palmenbestandene Plätze mit zusammengepferchten Sklaven und Reparaturwerkstätten der Geißler. Verbeulte oder von Kugeln zerfetzte Buggies sind aufgebockt und werden schon Tage später wieder auf die Jagd geschickt. Mit ihrem Dieselgestank und der Gewalt, die sie verheißen, sind sie hier ein Fremdkörper. Sie gehören auf die schweren Transportschiffe, die von Africas Küsten aus die Mittelmeerländer erobern.

WEITES LAND

TRIPOL

Tripol ist Dreh- und Angelpunkt der africanischen Kultur und Wirtschaft. Hier treffen Geißler, Neolibyer und Anubier aufeinander und ziehen gemeinsam hinaus in die Welt, um sie Tag um Tag neu zu erobern.

Viele Dutzend der vermögendsten Neolibyer sind in Tripol ansässig und dementsprechend prunkvoll und individuell sind die Viertel der Stadt ausgestaltet. Man findet mit tribaler Kunst und großartigen Fresken geschmückte Hochhäuser ebenso wie die ebenerdigen Lodges mit ihren sauberen weißen Wänden, den weiten Terrassen mit Balustraden und Balkenwerk aus dunklem Hartholz. Platz gibt es genug. Regierungsviertel oder andere zentrale Einrichtungen existieren nicht, um die es sich zu drängeln lohnen würde.

Armut ist in Tripol unbekannt. Dafür sorgen die Neolibyer: Wer an ihren Residenzen bettelt, bekommt zu essen, neue Kleidung und nicht selten auch einen Platz in ihrem Gefolge.

ANUBIEN

Seit Jahrtausenden schlängelt sich der Nil wie eine Arterie durch den Landstrich, der einst als Ägypten bekannt war und jetzt Anubien ist. Wasser, fruchtbaren Schlamm und Fische brachte er mit sich, bereicherte die Menschen, die an ihm lebten. War der Strom in der Vergangenheit unwillig, litt auch das Volk. Der Assuanstaudamm ist bereits vor Jahren geborsten, von seiner einstigen Größe zeugen nur noch die riesigen, flussabwärts zu findenden und halb im Schlamm vergrabenen Betonbrocken. Seitdem ist der Nil angeschwollen, hat längst vergessene Städte endgültig von der Landkarte getilgt. Und einiges mehr sollte sich nach dem Eshaton ändern: Sporenpacken tanzen auf der dunkelgrün glitzernden Oberfläche des Viktoriasees, werden von der Strömung erfasst und den Nil hinab über die Katarakte geschwemmt. Gerade um die Flussbiegungen schafft es so mancher Packen nicht, läuft im fruchtbaren Uferschlamm auf und beginnt zu keimen. Psychovoren breiten sich aus. Erreichen sie das Nildelta, dann ist es nicht mehr weit bis ins Mittelmeer. Von da aus finden sie ihren Weg an die balkhanische Küste.

Anubien ist ein Land uralter Kulturen und die Heimat eines weit älteren Kults: Des Anubier-Kults. Während urvölkische Städte wie Kairo verlassen oder zerstört sind, strömten die Kultisten in die Stätten der alten Ägypter und bezogen die kolossalen Tempelanlagen und Pyramiden. Kairo erklärten sie zur verbotenen Stadt, die ihren Hohepriestern vorbehalten bleibt. Nicht dass es jemanden interessieren würde. Denn die Ansiedlung liegt inmitten eines dichten Psychovoren-Walds, der unmöglich zu durchdringen ist. Wie die Anubier den zersetzenden Einflüssen der fremdartigen Pflanzen entgehen, ist ein Rätsel, das sie nicht aufzuklären bereit sind. Ebenso wenig verraten sie, warum sie diese unwirtliche Gegend zur Heimstatt erkoren haben.

Das Gebiet abseits der Psychovoren war in voreshatologischer Zeit eine Wüste. Sie wich wogenden Grassteppen. Flüsse aus dem Westdarfür, der Wasserscheide zwischen tropischem Westen und gemäßigtem Osten, speisen tiefblaue Seen und ausgedehnte Sümpfe mit meterhohen Papyrusstauden. Abgesehen vom mutierten Bewuchs ist das Land freundlich zu seiner Bevölkerung, die Ackerbau und Viehzucht betreibt. Die Zeit der großen Zivilisationen scheint jedoch vorbei zu sein: Keine Sippe hat die Kraft oder auch nur das Bestreben, eine Nation zu gründen. Man bleibt für sich, lebt in den Tag hinein. Und lässt sich von den Psychovoren langsam nach Norden treiben.

AGADESH

Agadesh lag auf einer vielbereisten Karawanen-Route mitten im Herz des alten Afrikas. Seine Bedeutung für den Handel hat es inzwischen eingebüßt, da der vorrückende psychovore Pflanzengürtel den Süden vom Warenaustausch mit dem Norden abschnitt. Seit sich die Neolibyer zurückgezogen haben, hat die Stadt für die Geißler an Bedeutung gewonnen. Hier bewahren sie ihr Wissen um die Vergangenheit und Zukunft, gemalt mit Erden und Blut an die gekalkten Wände der uralten Gebäude und Lehmhütten.

EMBAYE

Das Herz des erstarkten Löwen. Umgeben von den drei Gebirgen Ahaggar, Air und Tibesti findet sich hier der älteste Teil des africanischen Urwalds. Reißende Wasser, schmutzig von der mitgerissenen Erde, durchschneiden das Dickicht und

verzweigen bis in den letzten Winkel des Kontinents. Diese Wasserstraßen sind die wichtigsten Verkehrsrouten zwischen den Dörfern im Hinterland und den Städten entlang der Küste, auch wenn sie tückisch sind und täglich aufgedunsene Leiber anschwemmen.

Obwohl der Puls Africas in den weit entfernten Mittelmeerstädten schlägt, leben einige Sippen hier am Fuße der Gebirge auf Plattformen hoch in den Wipfeln, ohne Wissen um Neolibyer, Geißler und Anubier. Überall in diesen Wäldern finden sich Beobachtungsplätze und Hängebrücken, weit mehr als es Einheimische gibt. Vieles über die Vergangenheit dieser Sippen liegt noch im Dunkeln: Warum sie nicht auf den Boden hinabsteigen oder wer sie ihre Kunstfertigkeit lehrte. Aber sie sind freundlich und sprechen dank der Nähe zu den Psychovoren in Zungen – ein Gebrabbel, das sich einem Fremden nach Stunden oder Tagen instinktiv erschließt.

DHORUBA

Ein gewaltiges Asteroidenbruchstück pflügte wenige Kilometer über Africa durch die Atmosphäre und riss eine Schneise der Zerstörung in den Kontinent. Die Sippenältesten sprechen ehrfürchtig von dem gleißenden Sonnenband, dass selbst Stunden nach der vernichtenden Druck- und Hitzewelle über dem Land stand und den Beginn eines neuen Zeitalters verkündete: Das Zeitalter der Ahnen.

Heute ist das Dhoruba eine kahle Narbe inmitten satten Grüns. Die Passatwinde donnern durch die kilometerbreite Schlucht, werden durch sie kanalisiert und erlauben nur den widerstandsfähigsten Pflanzen sich im Erdreich festzukrallen. Dornengestrüpp und Gräser sind hier vorherrschend. Angeblich sind sonderbare Menschen in den zerklüfteten Gebirgen, die das Dhoruba begrenzen, ansässig geworden. Sie trieben Stollen in das glasierte Gestein, um Erze abzubauen, aber bestätigt sind diese Gerüchte nicht.

KAPITEL
3
KULTE

SPITALIER

DIE VERTEIDIGER DER ERDE

STERIL

Weiß gewandete, kahlköpfige Gestalten huschen durch die dämmrigen Korridore, ihre Kleidung knistert bei jedem Schritt. Türen zweigen ab in Bibliotheken, Schlafräume und Labore. Ausrufezeichen schreien von den Wände herab: „Vergesst nicht!“, „Reinheit!“, „Seid unbeirrbar!“. Die Leuchtdrähte über den Durchgängen flackern, kühlen ab zu einem glimmenden Rot, bevor sie wieder in gleißendem Weiß erstrahlen. Die Generatoren machen Probleme – Zeit, die Chronisten wieder zu den Anlagen vorzulassen. Am Haupteingang fertigen zwei Hygieniker in dunklen Neopren-Anzügen und mit weißen Stulpenhandschuhen die von draußen hereinkommenden Spitalier ab, nehmen ihre Kleidung entgegen, überwachen die Körperreinigung unter den Duschen.

Draußen. Die Luft ist kühl, der beißende Geruch von Desinfektionsmitteln weht herüber. Ein Labyrinth aus Gassen und Tunneln schlängelt sich zwischen fensterlosen Baracken hindurch. Große Lettern geben den Betonblöcken Namen. Wie ein riesiges Ameisenheer strömen die Spitalier durch ihren Bau, verschwinden in den Gebäuden oder tauchen durch Rampen in die Dunkelheit hinab. Ihre Schädel sind fleckig bleich, wie auch ihre Schultern: Kalk. Die Augen liegen tief in den Höhlen. Zu viel haben sie gesehen für ihr Alter. Einige tragen die mattschwarzen Anzüge mit den weißen Längsstreifen, in der Hand übermannshohe Stangen mit verschiedensten Aufsätzen: Klingen, die in einem Klappgelenk zusammenlaufen oder Glaszylinder mit einer trüben Flüssigkeit.

Man nähert sich einer drei Schritt hohen Mauer aus ineinandergreifenden Betonblöcken. Schnellbauweise. Oben patrouillieren Spitalier in voller Montur – Anzug, schwere Gasmaske mit Wangenfiltern Typ Bulldogge, Tornister mit Funkgerät inklusive

langer, wippender Antenne, den Flammenwerfer mit brennender Pilotflamme locker in der Armbeuge. Gestalten, die beeindrucken sollen.

Dann ein Tor, wieder warten Spitalier auf ihre Abfertigung durch die Hygieniker, andere marschieren in geordneter Reihe hinaus in den äußeren Ring, entschlossen, einige dem Tode geweiht. Gestöhne und Geschrei wehen herüber, umfangen die Ärzte, die sich um die Legionen an Kranken kümmern. Chronistenwechsel, Pelze, glitzernder Schrott, Ölflaschen und anderes von Wert wechseln die Besitzer – Angehörige der Siechen häufen Gaben vor den Spitaliern auf, bis diese sich bereit erklären, mit Skalpell und Säge zur Behandlung zu schreiten, oder auch nur ein Medikament auszugeben. Sie sind wie Götter für dieses arme Volk.

* * *

Viele hundert Kilometer vom Spital entfernt. Im Land der Pollner. Der schwarze Hengst schüttelt widerwillig den Kopf, versucht seine gewaltige Gasmaske am Boden abzustreifen. Die Preservistin streicht ihm beruhigend über den Hals und setzt auf. Das Leder des Sattels knarrt, als sie sich in eine bequeme Position windet. Das Pferd scharrt mit den Hufen, wiehert dumpf unter der Maske. Es ist nervös. Die Preservistin strafft die Zügel und blickt nüchtern auf das Massaker, dass ihre untergebenen Spitalier an den Absonderlichen verübt haben. Groteske Gestalten waren es, schienen direkt der Hölle entsprungen. Ohne sie ist die Welt sicherer. Und sauberer.

Spitalier. Sie sind überall, strömen in die ganze Welt. Überrennen versporte Siedlungen. Merzen aus. Verbrennen. Die Wunden, die sie schlagen, werden sie heilen. Irgendwann.

PESTHAUCH

Ein verlassener Flügel im Spital, dunkel und staubig. Rostige Bettgestelle lehnen an den Wänden, lassen nicht ahnen, dass hinter der nächsten Tür eines der uralten Archive liegt. In alten Hängeregistraturen auf eng beschriebenen Zetteln, zwischen Krankenblättern und Totenlisten stößt man auf die Vergangenheit eines der ältesten Kulte Borcas. Entnimmt man die Dokumente den brüchigen Folien und bläst die Asche – letztes Zeugnis des großen Brandes von 2499 – fort, so offenbart sich ein unrühmliches Kapitel der frühen Spitalier-Geschichte. Die Wörter hetzen über die Seiten, reihen sich zu fiebrigen Sätzen; sie lesen sich stoßweise und abgehackt, wie das Keuchen eines Gejagten. Sie berichten von Flüchtlingsströmen, die nach einer Katastrophe im Wuppertaler Raum gegen die Mauern des Hauptquartiers des „Krisenkommandos südliches Ruhrgebiet“ brandeten. Von verbrannten Menschen ist da die Rede, deren rußige Lumpen kaum vom garen Fleisch zu unterscheiden waren; von Schreien und dem allgegenwärtigen Stöhnen der Massen. Dortmund wurde unfreiwillig zu einem Lazarett – der faulige Gestank des Todes wehte durch seine Straßen. Die Einwohner waren vor der Welle aus Pest und Verderbnis nach wenigen Tagen blutigen Widerstands geflohen. Die Stadt gehörte den Flüchtlingen. Dass die Ärzte dem Ansturm nicht gewachsen waren, war schnell klar. Dazu kamen Probleme mit den Nahrungsmitteltransporten, die von Banden gestoppt und geplündert wurden.

Folgt man den alten Schriften aufmerksam, bemerkt man, dass der verzweifelt anmutende Schreibstil mit seinen eindringlichen Schilderungen des Leids der Bevölkerung zu einer nüchternen Betrachtung verkommt. Man vergrub seine Gefühle und sein Mitleid unter Tonnen an Statistiken, reduzierte die Opfer zu Zahlen und Kostenstellen. Denn längst konnte man nicht mehr alle Patienten behandeln. Um einigen wenigen noch gerecht zu werden, bewertete man sie nach einem komplexen Verfahren – wer eine vorgegebene Punktzahl erreichte, war dem Leben einen Schritt näher und schuldete dem medizinischen Stab mindestens einen Gefallen.

DIE ZWEITE WELLE

Vier Jahre nach dem Eshaton normalisierte sich die Situation für die Ärzte. Man hatte das Klinikum und Hauptquartier des Krisenkommandos inzwischen in „Spital“ umgetauft. Ehemalige UEO-Truppen dienten den Ärzten als Polizeikräfte und sicherten die Umgebung. Unruheherde hatten sie ausgehoben, das Kriegsrecht fand oft und schnell Anwendung. Weite Teile Dortmunds glichen einer Nekropole – Skelette in flatternden Lumpen säumten die Straßen, achtlos von Bulldozern zur Seite geräumt. Hunde, Ratten und Insekten rissen das letzte Fleisch von frischen Kadavern. Wind kam auf, und mit sich brachte er die rote Kraterasche. In großen Flocken legte sie sich über das Zeugnis von Schmerz und Siechtum, begrub diesen Teil der Geschichte schließlich gänzlich unter sich.

Die Flüchtlingsströme waren derweil zu einem Rinnsal geschrumpft, die Situation wurde kontrollierbar. Doch noch war man nicht auf der sicheren Seite, eine letzte Gefahr blieb: Die Ärzte hatten gehofft und gezittert, dass das HIVE, diese berüchtigte Krankheit aus dem fernen Afrika, auf dem Weg in den kalten Norden verrecken würde. Man hatte sich getäuscht. Als die ersten Fälle im Ruhrgebiet auftauchten, verbarrikadierten sich die Ärzte hinter den Mauern ihres Spitals. Mitglieder des Krisenkommandos, die es zu spät in den Komplex schafften, standen plötzlich vor verschlossenen Toren. Die in den Lazaretten auf ihre Heilung Wartenden wurden über Lautsprecher angewiesen, die Region zu verlassen, da das Spital mit sofortiger Wirkung geschlossen sei. Aus Ratlosigkeit und blanker Verzweiflung erwuchs eine Welle der Empörung, die sich in Gewalt und Chaos entlud. Doch das HIVE wütete bereits unter den Angreifern, dünnte ihre Reihen aus. Belagerungsgerät und Waffen entglitten den Händen der Infizierten. Der Widerstand war gebrochen, bevor die Schlacht angefangen hatte. Die Ärzte indes beobachteten das schaurige Geschehen vor ihren Mauern durch vergitterte Fenster und von hohen Dächern. In ihren Augen spiegelte sich die Verzweiflung der Kranken wider. Mitleid und Pflichtbewusstsein fochten einen Kampf gegen Selbsterhaltung und Verstand – manch ein Arzt zerbrach daran und stürzte sich in die Tiefe. Die anderen gelobten niemals wieder der Welt den Rücken zu kehren.

NEUE ZIELE

Es sollte über eine Dekade dauern, bis die Ärzte die Tore ihrer Zuflucht aufstießen und in eine veränderte Welt hinaus schritten. In den Jahren des Exils hatten sie Zeit gehabt, ihre Taten und Ziele zu überdenken und auf eine neue Basis zu stellen. Nichts ist heute mehr von diesem Prozess überliefert. Der große Brand tilgte die Dokumente und raubte den Spitaliern einen wichtigen Teil ihrer Entstehungsgeschichte, darunter das Geheimnis, wie sie ohne Nahrungstransporte in dem kargen

Spital überlebten.

Die Kunde von der Wiedereröffnung des Spitals verbreitete sich wie ein Lauffeuer in der borcischen Tundra. Erst waren es nur wenige, die sich an den Festungsmauern scharten und fragende Blicke auf die Gestalten mit ihren Gasmasken und mattschwarzen Anzügen warfen. Doch man gewährte den Hilfesuchenden Heilung, das einschüchternde Äußere der Ärzte täuschte. Noch. Doch der Strom an Versehrten, Blinden, Verkrüppelten und Leprösen nahm zu, wie auch der irrige Gedanke an die Allmacht der Spitalier. Zeltstädte sprossen wie Pilze aus dem Boden, begannen unkontrolliert zu wuchern, bis sie schließlich das Spital von allen Seiten bedrängten. Und wieder wallte der Gestank von Siechtum und Tod auf. Wieder drohte das Land im Unheil zu ersticken.

Der Andrang war nicht zu bewältigen. Neue Seuchen fraßen sich durch die Legionen der Hilfesuchenden, sprangen schließlich auf die Ärzte über. Der Kreis begann sich zu schließen, als die ersten Mediziner flohen. Die Geschichte von einst durfte sich einfach nicht wiederholen. Schnelle Entscheidungen waren gefragt. Und so schwärmten schließlich Scharen an Spitaliern aus, drängten die Kranken zurück und tauften das Land mit reinigendem Feuer. Eindämmungszonen wurden um das Spital errichtet, Mauern hochgezogen und befestigt. Eine neue Ära hatte begonnen.

IM LICHT DES HEILS

Der Einfluss der Ärzte im westlichen Borca war bedrückend. Sie entschieden, wer leben durfte und wer sterben musste. Sie entschieden einer Siedlung den Vorzug zu geben und eine andere dem Verfall preiszugeben. Medizin entfernte sich immer weiter von ihren Ursprüngen, geriet zur Politik.

Erst die erwachende Macht Justitians beschränkte die Willkür der Ärzte und legte ihnen Zügel an. Als sich das Spital 2513 schließlich in den Schutz des Protektorats begab, schienen die Mediziner gebändigt. Doch von Beginn an waren sie sich ihrer Position im Protektorat Justitians bewusst. Ohne sie wäre die Stadt nichts weiter als ein dreckiges Rattenloch, Pest und Seuche würden das Zepter schwingen. Erst durch ihren unermüdlichen Einsatz wurden die alten Geißeln der Menschheit wie Ruhr, Cholera und Typhus zurückgedrängt. Justitian konnte wachsen.

Die Krankheiten sollten nicht lange der schlimmste Feind der Spitalier bleiben, denn mit dem Wissen aus den Datenbanken ihrer Urväter war ihnen beizukommen. Die Fäulnis hingegen war ein neuer Typ von Bedrohung, unbekannt und allgegenwärtig. Sie stand in einer direkten Verbindung zum Burn, der Volksdroge. Billig und potent. Nebenwirkungen? Nichts, was das Verbot der Spitalier in den Augen der Konsumenten rechtfertigte. Die Ärzte verloren Boden, die Marionettenfäden rissen, an denen die Welt für sie tanzte. Seit 2221 hatte man die absonderlichen Mutationen in Pollen beobachtet, jetzt tummelten sie sich auch in Borca. Schwärme von Geschmeiß wogten über das Land, zwängten sich in Körperöffnungen, stachen, bissen, legten Eier. Überall erblühten Sporenfelder, eroberten Landstrich um Landstrich. Im Osten vereinigten sich die pollnischen und balkhanischen Muttersporenfelder zu einer wuchernden Barriere und schnitten Europa von Asien ab. Und die Menschen erwachten noch immer nicht. Denn ihr Geist war zerfressen vom Burn.

Als die Spitalier schließlich im Jahr 2300 aus ihrer Lethargie aufschreckten und sich zum Ziel setzten, der Fäulnis Einhalt zu gebieten, glichen die ersten Versuche dem Strampeln eines Ertrinkenden. Und doch begann ein Feldzug ungeahnten Ausmaßes, erst staksig wie mit steifen Beinen, mit den ersten Forschungsergebnissen dann immer sicherer. Psychonauten und ihre Raptien wurden studiert; mit technischen Neuentwicklungen wie den Noumenon-Vocalizern fand man Zugang in das Chakren-Kollektiv und stellte die Primer-Theorie auf. Die Droge Burn wurde als Sporen-Infektionsherd angesehen und verdammt. Jedem Spitalier war ab da bewusst, dass eine neue Schöpfung dem Menschen die Krone vom Haupte zu reißen versuchte, um sie auf den verwachsenen Schädel des Homo Degenesis zu pressen. Die Ärzte bildeten dagegen die vorderste und einzige Verteidigungslinie – die Front. Fiele sie, fiele auch die Menschheit.

Als sich zwölf Jahre darauf ein Muttersporenfeld in Menden bildete, waren die Ärzte bereit. Sie triumphierten – und schufen den Zonenbrand. Aber der Kampf war nicht zuende. In Pollen und Franka begann er erst. Die verfügbaren Kräfte reichten längst nicht aus, jedes einzelne der versprengten borcischen Sporenfelder zu vernichten; aber sie alle blieben unter Beobachtung, während man im weiten Umkreis Warnschilder aufstellte und die Regionen unter Quarantäne stellte.

PROTEKTORAT

Im Jahre 2513 schlossen sich die Spitalier offiziell dem Protektorat Justitians an, erstritten sich jedoch einige entscheidende Privilegien, die ihnen praktisch die Unabhängigkeit sicherte. Den Richtern wurde kein Recht auf dem Boden des Spitals zugestanden, ihr Zugang wurde auf den äußeren Ring beschränkt. Zusätzlich forderten die Spitalier Mitspracherecht bei der Gestaltung der hygienischen Versorgung der Stadt; weiterhin sollten mit Mollusken bewehrte Spitalier an den Stadttoren abgestellt werden. Die Ärzte verlangten, dass man die Verfolgung von Psychonauten und anderen Leperos ihnen alleine überstellte, konnten jedoch lediglich einen Kompromiss erzielen: Das Stellen dieser Absonderlichen sei ihnen gestattet, doch müssten die Festgesetzten nach justitianischem Recht abgeurteilt werden. Eine unsinnige Regelung, die seitdem nur allzu oft von den Spitaliern durchbrochen wurde, gilt Versporung in Justitian doch nicht als Tatbestand. Dispute zwischen den Ordnungskräften und den Ärzten waren vorprogrammiert. Eine Lösung wäre die Anpassung des justitianischen Kodex durch die in der Stadt gesetzgebenden Advokaten, aber diesen ist das Gerangel ein willkommener Vorwand, den Protektoren ihre Kompetenz abzusprechen und wieder auf die Vorteile einer Söldnerarmee zu verweisen.

RETTER DER MENSCHHEIT

Im Selbstverständnis der Spitalier sind sie das letzte Hindernis, das Primer und Fäulnis zu überwinden haben, um die Welt vollends zu versklaven und mit einem Strom an Versporten zu überschwemmen. Kritisiert man ihr Vorgehen oder behindert es gar, wird man bestenfalls als Irrer gesehen und ungeduldig auf die Wahrheiten der Spitalier hingewiesen. Diskussion ist nicht gefragt. Denn wer versteht schon das Wesen des Primers besser als sie, die ihn überhaupt erst entdeckt haben? Die Barbaren der Ödlande wohl kaum. Und die Chronisten?

Sie lassen sich von jedem rostigen Artefakt von der Wahrheit ablenken. Letzten Endes sollte man für sich nur eine Frage beantworten: Ist man auf der Seite der Spitalier oder auf der Seite der Absonderlichen – und damit gegen die Menschheit? Die Zeit ist knapp, die Kämpfe erbittert – Zeit, um die Tiefen zwischen diesen Extremen auszuloten, gibt es nicht. Wähle mit Bedacht.

HYGIENIK

Die Angst vor Keimen und Bakterien ist tief verwurzelt in der Geschichte der Organisation. Mit Schaudern erinnert man sich an die jungen Jahre, als die Ärzte im Spital hilflos mit ansehen mussten, wie ihre Freunde und Kollegen vom HIVE dahingerafft wurden – ihre aufgequollenen, blauen Zungen, die rotfleckigen Gesichter und die blutunterlaufenen, flehenden Augen. Die Schrecken jener Zeit fraßen schwärende Wunden in das Gewissen der Überlebenden und bestimmten auch für die Zukunft die Denkweise und den einzuschlagenden Weg. Noch heute gemahnen Schriften wie „Niemals wieder!“, „Unachtsamkeit war ihr aller Ende“ und „Vergesst nicht!“ in großen Lettern an den Korridorwänden des Spitals an jene schicksalhaften Jahre, die beinahe auch die letzten gewesen wären.

Gerade aus dem Wissen um die Erden-Chakren und ihrer Plagen sowie um die zahllosen, im Ödland lauernden Krankheiten erwuchs im Laufe der Jahrzehnte eine ausgeprägte Phobie vor Keimen und Sporen. Hygiene bestimmt seitdem den Lebensablauf eines Spitaliers. Die Vollreinigung beim Betreten des Spitals ist ein Teil dieses Erbes. Ein Fremder würde sie als Tortur empfinden und auch als solche beschreiben: Die innere Reinigung wird durch einen Einlauf eingeleitet, schwemmt Bakterien aus den Gedärmen, das Trinken mehrerer Liter klaren Wassers schließt sie weniger unangenehm ab; die äußere Säuberung beginnt mit der Rasur und endet mit einer Ganzkörperdesinfektion. Das verwendete Destillat ist ein Teufelszeug, das auf der Haut brennt und die Augen rötet. Die speziell ausgebildeten Hygieniker überwachen diesen Vorgang, überprüfen die Exkremente und erstatten ihren Vorgesetzten Bericht, sollten sich Auffälligkeiten ergeben. Die Prozedur ist zweifellos strapaziös, doch die Spitalier empfinden sie als Erlösung, als „Entängstigung“, löst sie doch den Knoten der Unsicherheit in der Brust des Arztes und bescheinigt ihm die geforderte Reinheit. Die Gefahr, selbst als leperos – die spitalische Bezeichnung für eine Versporung beim Menschen – zu gelten, hängt wie ein Damoklesschwert über ihnen allen, welchen Rang auch immer sie in der Hierarchie bekleiden.

DER ÄUSSERE RING: APPENDIX

Die Leben verheißende Kraft der Spitalier scheint wie ein gleißendes Leuchtfeuer der Hoffnung am Horizont und lockt die Menschen herbei wie das Licht die Motten. Jedes Dorf und jede Stadt kann auf ein großes Repertoire an Geschichten über wundersame Genesungen durch die Hand der bekannten

Heiler verweisen. Vom verzweifelten Glauben an die Allmacht der Ärzte beseelt, machen sich viele Kranke aus entlegenen Regionen der Staublunge auf den beschwerlichen Weg zum Spital – ein nie abreißender Tross gebeugter Gestalten, vom Siechtum gezeichnet.

Ihr Ziel liegt in den östlichen Ausläufern der Staublunge inmitten eines Ruinenfeldes. Viele der Zugangsstraßen wurden von Geheilten als Buße und Dank von Trümmern und alten Karossen geräumt. Kleine Steinaltäre säumen den Weg. Opfergaben in Form ausgebluteter Ratten, Ketten oder Gestecke aus Flechten und Technikschrott sind ein sicheres Indiz dafür, dass man sich dem Spital nähert. Für all die Verirrten wurden in der Umgegend Schilder mit dem Spitalierkreuz und Pfeilen aufgestellt, die den Weg durch das Labyrinth der Trassen zu einer der Hauptstraßen weisen.

Niemand kann mit Sicherheit sagen, wo der Übergang zwischen Ödland und äußerem Ring vollendet ist und wie weit das Spitalier-Gebiet in das Ruinenfeld reicht: Plötzlich steht man inmitten keuchender Lumpengestalten, passiert Zelte, es riecht nach Erbrochenem. Von den Spitaliern selbst wird diese Zone kühl „Appendix“ genannt, ein ungeliebtes Anhängsel. Durch das Verriegeln der Tore in der Festungsmauer des inneren Rings kann sie leicht vom Rest des Spitals abgeschnitten werden.

Die nur in Vollschutz auftretenden, eingekalkten Spitalier-Patrouillen registrieren jeden Neuankömmling, stellen eine erste Diagnose, benennen den Preis einer Behandlung und weisen je nach Krankheitsbild einen Platz in der weitläufigen Appendix-Zone zu. Diese ist streng in einzelne Sektoren für die unterschiedlichen Gebrechen unterteilt: Da wären das Cholera-Viertel, die Pestgasse, die Ruhr-Allee und andere zu nennen.

Die Ruinen der Alten sind wieder bewohnt – eine Stadt, erfüllt von flackerndem, kränklichem Leben in den Zeiten des Andrangs, eine nach Verwesung stinkende Nekropole in den Zeiten der Ohnmacht. Einige der dunklen, hoch in den Himmel ragenden Gebäude sind mit Warnzeichen versehen, welche mit breiten Pinseln und roter Farbe grob gemalt die gesamte Häuserfront überziehen; andere Bauten sind nicht mehr als verkohlte Betonskelette, gereinigt von Keimen durch Feuerstöße aus spitalischen Brennern. Zelte und Hütten aus Metallschrott sprießen überall dort aus dem Boden, wo ein Viertel überfüllt ist. Das zugewiesene Gebiet zu verlassen wagt niemand.

So bizarr es auch zwischen all den zerlumpten, Schleim rotzenden und dahinsiechenden Gestalten scheinen mag, es gibt ein normales Leben in dieser Stadt der Verdammten: Familien verweilen an der Seite ihrer Kranken, gehen einfachen Arbeiten nach; Bettler drücken sich an die Häuserwände und flehen um Nahrung und Wasser; Händler mit nassen Tüchern über Mund und Nase bieten zubereitete Früchte, Knollen und Flechten zu überteuerten Preisen an.

Die Möglichkeiten der Spitalier in dieser Siechtumszone sind begrenzt, und viele der aus der Ferne Herbeigereisten verrecken elendig, während sie auf die überlasteten Ärzte warten, die sich Tag um Tag durch Ströme wimmernder Gestalten kämpfen. Es gibt Nächte, wenn der Wind aus Südwest weht, da glaubt man das Geschrei und Gejammer der Sterbenden bis in das ferne Technikcentrum vernehmen zu können, dort kaum mehr als ein angstvolles Seufzen.

Niemand im Appendix kann sich sicher sein, nicht ebenso zu enden wie die klamme Gestalt in der Hütte nebenan. Nur Waren oder Wechsel erhöhen die Überlebenschance, denn mit ihnen vermag man sich den Weg durch die befestigten Tore in den Corpus zu erkaufen.

PRIMER-WISSEN

Das Volk vertraut auf das Wissen der Spitalier bezüglich des Primers, der Fäulnis und der Psychonauten. Der Glaube geht in Borca soweit, dass die Warnung der Ärzte, Insekten könnten Sporenträger sein, zu einem regelrechten Vernichtungswahn der kleinen und meist harmlosen Gliedertiere geführt hat. Doch was wissen die Ärzte wirklich? Eine schwere Frage, da sich das Spital nur ungern in die Karten schauen lässt und seinen Mythos der Allwissenheit hinter dem Schleier der Geheimnistuerei bewahrt. Sicherlich wissen die unteren Dienstgrade bis zu den Famulanten und Ärzten hinauf nur das Nötigste: Die Verbindung zwischen Primer und Fäulnis, Grundlagen über die Metamorphosen eines Sporenfeldes, Verbreitungsarten. Die Konsultanten und einige Altvordere werden über weiterreichende Informationen verfügen, scheinen diese aber vor der Masse der Spitalier unter Verschluss zu halten. Was sehr ungewöhnlich ist, da doch jegliches Wissen von Nutzen sein könnte.

DER INNERE RING: CORPUS

Im Corpus erinnern nur die über die Mauern wehenden Schreie an das Leid und das Chaos im Appendix. Die Spitalier in dieser Zone legen ein geschäftiges Treiben an den Tag, sind nervös und überarbeitet, aber nicht abgezehrt und verzweifelt wie ihre Kollegen im Appendix. Ein Labyrinth aus Baracken, schmalen Gassen, Tunneln, Kavernen und einigen größeren Plätzen überzieht das Gebiet; in seiner Mitte thronen die schmutzigen Betonblöcke des Spitals. Jeder kennt hier seinen Weg, beschreitet ihn ebenso sicher, wie eine Ameise den Pheromonspuren ihrer Königin folgt. Kein Fremder wird jemals in die Verlegenheit kommen, sich im Corpus orientieren zu müssen, denn die wenigen Kranken, die sich eine bessere Behandlung erkauft haben, werden sofort in die Baracken nahe der Tore gebracht, wo sie bis zur Genesung verbleiben. Und sie tun gut daran, sich an den verordneten Hausarrest zu halten – der Corpus ist für Uneingeweihte ein gefährlicher Ort: In den zahlreichen Hochsicherheitslaboren werden die Auswirkungen von Seuchen auf Tiere untersucht; hier befinden sich auch die Zugänge in die unterirdischen Lagerstätten für Sporen- und Seuchenopfer. Kaum ein anderer Ort im Ödland besitzt wie dieser das Potenzial, den endgültigen Tod über die Menschheit zu bringen: Pest, Cholera, Typhus, Ruhr und viele andere Proben von Seuchen lagern hier, sorgsam eingesponnen von den Echein-Spinnen. Das Tragen von Schutzmasken ist ebenso Pflicht, wie eine vollständige Desinfektion der Ausrüstung und freier Hautpartien in einem Destillat-Bad nach Verlassen der Kavernen.

DAS SPITAL

Das Spital, Hort unendlichen Wissens – Rekruten und Pfleger arbeiten sehnsüchtig auf den Tag hin, an dem sie die langen, weiß gekalkten und hell erleuchteten Korridore endlich beschreiten dürfen. Aber es ist auch ein Ort der Arroganz und Machtgier.

Hier findet man die gut sortierten Bibliotheken, sowie einige Labore, die mit Faulgas und Torf zu befeuernden Generatoren, Fertigungsanlagen und die Schlafräume der Ärzte. Der Eingangsbereich, sowie der Übergang in das Herz des Spitals wurden zu hochtechnisierten Schleusen mit Desinfektionsduschen aufgerüstet – niemand kommt ohne die Analyse seiner Urinprobe, einem negativen Befund und einer anschließenden Vollreinigung an den gewissenhaften Hygienikern vorbei. Diese sind es auch, die den so Gesäuberten die in Beutel eingeschweißte sterile Kleidung überreichen, welche zu Tragen im Spital Gesetz ist.

DIE ECHEIN-SPINNEN

Der blutrote und mit ausgestreckten Beinen handtellergroße Arachnid wurde seit Bestehen des Spitals von den Ärzten immer wieder mit artverwandten Spinnen gekreuzt und unterlag von Anfang an einer strengen Selektion. Das Ergebnis ist eine Züchtung mit leistungsstarken Spinn- und Giftdrüsen. Letztere sondern eine milchig weiße Flüssigkeit ab, der ähnliche Eigenschaften wie denen des Vitamin C zugesprochen werden: Sie verhindert die Verwesung und kann zur Behandlung von Mangelerscheinungen eingesetzt werden.

Abertausende dieser Echein-Spinnen wurden in den unterirdischen Kavernen des Corpus angesiedelt, breiteten sich aber schnell im ganzen Spital aus und fielen über die riesige Insektenpopulation her. Heute stößt man in den Korridoren nur noch selten auf Kakerlaken oder Motten.

Die eigentliche den Arachniden zugedachte Aufgabe ist aber eine gänzlich andere: Sie spinnen verseuchte Körper zuverlässig ein und konservieren sie somit für spätere Untersuchungen. Die zu lagernden Körper werden dazu mit bis zu 200 Spinnen in eine alte Kanalröhre geschoben und die Öffnung mit einer Membrane verschlossen. Nach etwa zwei bis drei Tagen ist die Leiche in einen klebrigen Seidenkokon eingesponnen, kann entnommen und in den Kavernen neben Hunderten seiner Art an die Wand geheftet werden. Der Energieverbrauch eines Kühlhauses, um all diese Proben zu verwahren, würde die Kapazitäten des Spitals bei weitem überschreiten.

Die Zahl an Echein-Spinnen ist inzwischen unüberschaubar geworden. Angeblich sind die großen Netze dieser Spinnen schon in den Ruinen nahe Justitian gesichtet worden.

DAS SPITAL: COR

Tief in den Eingeweiden des Spitals liegen die Büros und Labore. Sie gelten als das Herz des Kults und werden nach einer urvölkischen Sprache „Cor“ genannt. Hier residieren auch die hochrangigen Konsultanten in luxuriösen Appartements und widmen sich in den angeschlossenen Laboren ihren Forschungen. Nur den Reinen und Besten wird Zutritt gewährt, all die Anderen scheitern an der Desinfektionsschleuse und den Preservisten. In diesem Komplex wird die Zukunft der Spitalier bestimmt und der Kampf gegen den Primer geplant. Angeblich findet man hier auch das alte Elektronenrastermikroskop und den Kernspin-Tomographen des Spitals, die mit Hilfe der Chronisten und zahlreichen geborgenen Einzelteilen aus den Krankenhäusern der Umgegend wieder in Gang gebracht wurden. Vielleicht erklärt ihre Anwesenheit die periodischen Spannungsschwankungen des Stromnetzes?

AUSSENEINSATZ

Gekleidet sind die Ärzte bei Außeneinsätzen oder in den äußeren Ringen des Spitals in undurchlässige Neopren-Anzüge. Mit einer Membran verschlossene Aussparungen in den Armbeugen sowie an den Oberarmen und am Hals ermöglichen das Setzen eines Injektors, ohne die Notwendigkeit, sich auskleiden zu müssen und sich somit der verseuchten Atmosphäre auszusetzen. Der Urin wird über einen Schlauch in eine am Oberschenkel festgezurrte Flasche geleitet, um ihn später im Spital auf Keime und Sporen untersuchen zu lassen. In seuchengefährdeten Gebieten ist ein reichlicher Vorrat an desinfizierendem Kalk obligatorisch, der bei Infektionsgefahr am ganzen Körper und insbesondere auf ungeschützten Stellen, wie dem Schädel, verrieben wird.

BLUT UND SCHWEISS

Kaum eine andere Organisation im Ödland ist wie die Spitalier auf junge, intelligente Menschen angewiesen, um die Lücken in den eigenen Reihen zu schließen. Die harte Arbeit im Appendix, die gewagten Experimente mit unbekannten Erregern im Corpus oder auch die Außeneinsätze bergen unkalkulierbare Risiken. Risiken, die von den Oberen als nötig erachtet werden, bei den niederen Rängen der Spitalier aber zu langen Todeslisten führen. Rekruten werden dringend benötigt. Das erste Gespräch mit ihnen führen die rangniedrigen Pfleger. Sie können am eindrucksvollsten die Strapazen schildern, die ihre Aufgaben ausmachen.

Ein 18-stündiger Arbeitstag ist für Pfleger die Regel: Sie versorgen einfache Gebrechen, verteilen die Nahrung an die Kranken, treiben Honorare ein, organisieren die Beerdigung oder Einäscherung der Dahingesiechten und säubern die Baracken von Auswurf und verfaulten Körperteilen. Unter diesen Umständen fällt es schwer, die Zeit für die Rekrutierung vielversprechender Gesundeter zu finden, bevor sich diese dem Einfluss des Spitals entziehen können. Doch wenn es einmal dazu kommt, ist das Angebot immer das gleiche, verlockend und fordernd zugleich: Die Abkehr vom bisherigen sinnlosen Dasein gegen ein Leben im Dienste der Menschheit – Ruhm, Dank, eine tägliche Ration an Medikamenten und eine starke Gemeinschaft inklusive. Irgendwann einmal.

Nur die Hartgesottenen wagen nach einem solchen Gespräch den nächsten Schritt und verpflichten sich dem Spital. Und das ist gut so. Mimosen haben im Appendix nichts zu suchen. Wer einen Spitalier-Anzug trägt, muss diesem Symbol der Allmacht gerecht werden. Weicht nicht ab vom Weg!

An dem Tag, an dem die Rekruten mit einem gekritzelten Kreuz auf dem fleckigen Einstellungsbogen ihre Bereitschaft zum Beitritt bezeugen, beginnt ihr wahrer Kampf.

LEBEN ALS REKRUT

Die ersten Semester werden die jungen Rekruten tagsüber im Appendix die niedersten Arbeiten zu verrichten haben, an ihrer Seite ein erfahrener Pfleger. Sie werden das Leid in all seinen Facetten hautnah erfahren – Blut, Eiter und Fäule begleiten sie auf all ihren Wegen, die Schreie der Sterbenden hallen hohl in ihren Schädeln wider. Die schweren Gasmasken und gasdichten Anzüge zehren an ihrer ohnehin angeschlagenen Verfassung; die beißenden Desinfektionsmittel bei der verordneten allabendlichen Säuberung reizen Augen und Haut. Des Nachts sammeln sich die erschöpften Rekruten zum Seminar, wo der unbarmherzige Drill auf einer anderen Ebene fortgeführt wird. Wer es nicht vollbringt, die Schriftsprache nach zwei Semestern ohne Fehl zu beherrschen, hat versagt, die in ihn gesetzten Hoffnungen nicht erfüllt und wird in Unehren entlassen – „Dummheit ist eine Krankheit, gegen die selbst wir kein Mittel haben", erinnern die Ausbilder ihre fieberhaft mitschreibenden Schüler immer wieder aufs Neue. Versager sind den Spitaliern ein Gräuel, sie belasten die Gruppe und nehmen fähigeren Aspiranten den Platz. Der Druck ist hoch, rotgeränderte Augen zeugen von langen Nächten des Lernens, Krankheiten zeichnen die ausgelaugten Körper. Viele halten nicht stand und brechen zusammen. Oft wird diese Schwäche als „A-praxie" gedeutet, die pflichtvergessene Untätigkeit – eine schwere Beschuldigung, die als Strafe nur die Verbannung kennt.

Nur ein kleiner, harter Kern schafft es nach vier Semestern zu den Prüfungen.

PFLEGER

Nach mehrtägigen Prüfungen, die vor allem die Vertrautheit mit der Schriftsprache sowie Grundlagen der Diagnostik und der Hygiene sowie das Säubern von Wunden und Anlegen von Verbänden kontrollieren, dürfen sich die erfolgreichen Rekruten Pfleger nennen. Nur wenige scheitern nach den vier harten Semestern. Wer es bis hierher geschafft hat, musste seine Entschlossenheit und sein Durchhaltevermögen bereits vielfach unter Beweis stellen. Erst jetzt ist der ehemalige Rekrut ein Spitalier.

Die Arbeit eines Pflegers unterscheidet sich nur geringfügig von der eines Rekruten, hinzu kommen erstmals verwaltungstechnische Aufgaben im Appendix. Die Pfleger sind es auch, die mit den Hilfesuchenden die Aufenthalts- und Behandlungskosten gemäß der Richtlinien aushandeln. Die Waren oder Wechsel werden im Anschluss daran von Rekruten in die bewachten Lagerhäuser verbracht.

Je nach Auslastung der Appendix-Zone betreut ein Pfleger mit einem kleinen Team Rekruten 60-100 Patienten, für deren Versorgung und einfachste medizinische Behandlung er die Verantwortung trägt. Der tägliche Gang mit den Karren zum Nahrungsverteiler gehört genauso zum Alltag wie das Säubern und Desinfizieren der Lager, das Nähen von Wunden und die Verordnung von Medikamenten.

ENKLAVEN-ÄRZTE

Das Spital verschlingt enorme Mengen an Nahrung und Energie allein für die Aufrechterhaltung des Heil-Betriebs im Appendix. Die von den Siechen eingeforderten Honorare decken die Kosten zwar, erwirtschaften aber keinen Überschuss, der für Expeditionen nach Pollen und Franka erforderlich wäre. Sicherlich würde das justitianische Protektorat gerne – nicht ganz uneigennützig – die Versorgung des Spitals übernehmen, aber bislang weigerten sich die Ärzte beharrlich, sich den Richtern vollends auszuliefern.

Den so genannten Enklaven-Ärzten zum Dank ist dies auch nicht nötig: Das Spital vermietet einzelne Ärzte an fremde Dörfer und Städte und fordert im Gegenzug Nahrung, Öl, Handwerker und Söldner. Enklaven-Dienst wird im allgemeinen als Strafe erachtet. Allein die Androhung, unter all den ungebildeten, vulgären Wilden zu arbeiten, ist für viele Spitalier Grund genug, ihre Leistungen zu steigern und skrupellos eventuelle Konkurrenten auszustechen. Nachzügler im Studium oder Ärzte mit zweifelhaften Ansichten finden sich schnell in einem entfernten Dorf wieder, fernab würdiger Gesellschaft.

FAMULANTEN

Nach weiteren vier praktischen Semestern erlangen Pfleger das Recht, mit dem Studium der Medizin zu beginnen. Dazu wechseln sie in den Corpus über, wo sie neue Quartiere zugewiesen bekommen. In den unterirdischen Kavernen und bunkerartigen Laboren erfahren die Famulanten erstmals das wahre Ausmaß der Macht des Spitals und erahnen die enormen Ressourcen, die zu Gebote stehen.

Viele sind traumatisiert von der Flut des Elends, den Schreien und dem Chaos, gegen das sie im Appendix Tag um Tag ankämpfen mussten. Im Corpus dann muten die elysische Ruhe und die Konzentration wie eine unwirkliche Posse an – erst recht, wenn die Famulanten erkennen, dass es ein leichtes wäre, das Siechtum in der äußeren Zone und weit darüber hinaus effektiv zu bekämpfen und einzudämmen. Unmengen an Antibiotika und anderen hochwirksamen Mitteln warten in den unterirdischen Lagern nur auf ihren Einsatz, und doch halten die allmächtigen Konsultanten die Medikamente ohne begreiflichen Grund unter Verschluss.

Für viele Famulanten ist dies der Scheideweg, eine Gratwanderung zwischen Gewissen und Obrigkeitsgehorsam. Sollen sie die Unfehlbarkeit der Mächtigen an der Spitze der Spitalier-Hierarchie anerkennen und die eigenen Zweifel als Unwissenheit abtun? Oder sollen sie aufbegehren und darum kämpfen, dass die Tore für die Hilfesuchenden aufgestoßen werden – und die Verbannung riskieren? Denen, die letzteres als ihren Weg erkennen, begegnet man als Heilsbringer in Dörfern oder vor den Mauern des Spitals – einstmals stolze Gestalten, die jetzt von einem flackernden Wahn beseelt gegen den gottlosen Geiz der Spitalier wettern.

Die Zahl der linientreuen Famulanten ist groß, wie gewissenlose Drohnen stürzen sie sich auf die Arbeit, um eines Tages verstehen und ihre Wahl rechtfertigen zu können. Verbissene Konzentration und die Abkehr von der äußeren Welt sind notwendig, will man die nächste Stufe in der Hierarchie erklimmen. Ärzte und Konsultanten beobachten und doku-

mentieren dazu jeden Schritt, jede Handlung und jede Äußerung. Es wird studiert, assistiert und gebuckelt. Erst auf die Empfehlung eines Arztes setzt sich ein Konsultant mit dem Famulanten in Verbindung und prüft ihn auf allen Gebieten der Medizin, um ihn bei ausreichender Leistung in den Rang eines Arztes zu befördern.

Aus den Reihen der Famulanten rekrutieren sich auch die Hygieniker und Enklaven-Ärzte, letztere sind oftmals Individuen, denen man im Spital keine große Zukunft voraussagt, sei es aufgrund fehlender Disziplin oder einem Mangel an Demut.

ÄRZTE

Sie haben hart gearbeitet und sich im Laufe ihres entbehrungsreichen Lebens ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Wissen angeeignet, um schließlich Zugang in die legendenumwobenen Hallen des inneren Spitals zu erhalten. Man sagt, es gebe mindestens zwei Handvoll Forschungsprojekte, die in den verschlossenen Laboren im Cor mit unnachgiebiger Effizienz vorangetrieben werden. Jedem sind mehrere Ärzte zugeteilt, welche zu Spezialisten auf dem entsprechenden Gebiet ausgebildet werden.

REGISTRAR

Der Registrar untersteht mehreren Konsultanten und überwacht die Arbeit der Ärzte im Spital und Cor. Er hat dabei insbesondere auf die Einhaltung des vom Spital vorgeschriebenen moralisch-ethischen Kodex zu achten. Seine fachliche Qualifikation entspricht der eines erfahrenen Arztes. Sollte ein Konsultant durch Alter oder Tod aus dem Dienst scheiden, übernimmt der Registrar seinen Platz und ein von den verbliebenen Konsultanten bestimmter Arzt rückt in das frei gewordene Amt des Registrars nach.

KONSULTANTEN

Die acht Konsultanten stehen an der Spitze der Spitalier-Hierarchie und gelten als unumstrittene Herrscher. Sie sind es, die neue Impulse geben und den Weg, ohne Widerspruch zu dulden, für die Organisation bestimmen und auch durchzusetzen vermögen. Wohin dieser Weg allerdings führt, wie er begangen wird und welche Mittel zum Einsatz kommen, bleibt indessen ein Mysterium: Die Konsultanten ziehen im Hintergrund die Fäden, ohne ihre Motive zu offenbaren.

ALTVORDEREN

Der einzige Alterstitel im Spital, den jeder Spitalier nach 60 Jahren harter Arbeit beigemessen bekommt. Er berechtigt dazu, für anstrengende Aufgaben sowie Außeneinsätze einen Stellvertreter zu ernennen. Zumeist fällt die Wahl auf einen Arzt, der sich Hoffnung auf das Amt des Registrars macht. Fünf der acht amtierenden Konsultanten sind Altvordere.

PRESERVISTEN

Trotz ihres nüchtern wissenschaftlichen Anspruchs ist die Spitalier-Organisation Brutstätte zahlreicher Legenden. Eine sehr lebendige und reale sind die Preservisten. Ordensfremde sehen sie bisweilen angstvoll als die apokalyptischen Reiter: Auf schwarzen, gasmaskenbewehrten Hengsten führen sie die Spitalierhorden in den Kampf gegen die Fäulnis; finstere Gestalten, die über den Tod gebieten. Mit Ergebenheit und Ehrfurcht begegnet man ihnen, neigt den Kopf aus Respekt vor ihren Taten. Und aus Furcht vor ihrer Macht.

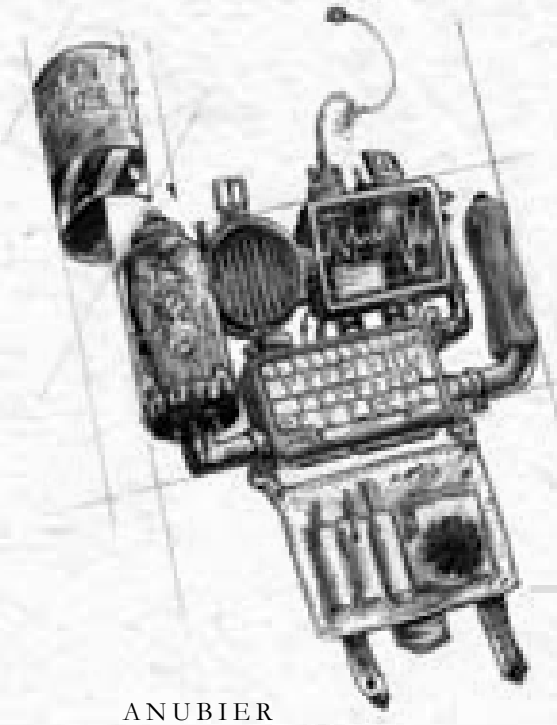
Die Preservisten gehorchen nur ihren eigenen Gesetzen, unterwerfen sich nicht der Weisungsgewalt der Konsultanten oder Altvorderen. Es scheint, als bildeten sie eine eigene Gruppierung innerhalb der Ärzte-Organisation, unabhängig, aber dennoch aufs Engste verbunden mit der Führungsschicht. Wer oder was verschaffte ihnen diese Privilegien und einen Status, der zudem in der Hierarchie der Spitalier offiziell nicht vorgesehen ist? Niemand der unteren Ränge kann dies beantworten. Die Konsultanten sollten es wissen, doch sie schweigen.

Fakt ist, dass die Preservisten die militärische Elite stellen. Den Namen eines jeden Mitgliedes bringt man mit ruhmreichen Schlachten und grandiosen Entdeckungen in Verbindung. Sie koordinieren und befehligen alle Einsätze außerhalb Borcas und sind die Speerspitze im Kampf gegen die Psychonauten.

MOLLUSKEN

Die Fäulnis befällt organisches Gewebe und durchdringt es mit feinsten Härchen. Sobald das Myzel-Geflecht in Menschen eine kritische Masse erreicht hat, treten die bekannten psychonautischen Veränderungen auf – Menschen verlieren ihre Identität an ein Erden-Chakra. Diesen Umstand machen sich die Spitalier zunutze, indem sie Muskelstränge von Tieren oder Verstorbenen zusammen mit aktiven Fäulnissporen in einer Nährlösung einlegen. Mehrere Tage benötigt diese Brühe, um zu reifen, dann werden die jetzt infizierten Muskeln zusammen mit frischer Lösung in Gläser umgefüllt. Eine dünne Membrane wird über die Öffnung gespannt und erlaubt das spätere Injizieren frischer Nährstoffe, um so das Gewebe länger am Leben zu halten.

Ein Unwissender sieht der träge im Wasser hin- und herschwebenden, verkrampften Masse – der man aufgrund ihrer Ähnlichkeit zu Schnecken die Bezeichnung „Molluske“ verlieh – nicht an, dass sie weit mehr ist als ein bizarres Kleinod. Geraten Psychonauten oder Versporte in die Nähe eines solchermaßen präparierten Behältnisses, beginnt der Muskel plötzlich spasmisch zu zucken. Immer wieder schlägt er hart gegen das Glas, als versuche er auszubrechen und den Qualen zu entkommen. Das dumpfe Plockern steigert sich zu einem rasenden Stakkato, je näher man der aktiven Sporen-Quelle kommt, die Flüssigkeit wird von dem zitternden Gewebe schaumig geschlagen. Es gibt allerdings Einschränkungen: Die Molluske reagiert nur auf Lebewesen, die über ihre Versporung einen Kanal zu einem Erden-Chakra geöffnet haben. Auf entsporte Psychonauten oder Sporenfelder schlägt sie nicht an.



STEREOTYPE

ANUBIER
Schwarze Teufel sind es, die das heilige Prinzip des Heilens ins Gegenteil verkehren. Gift und Tod ist ihr Metier, verbrämt von esoterischem Mumpitz.

APOKALYPTIKER
Sie tragen das Burn und den Primer in unsere Städte. Sie verbergen ihre Fratze des Todes hinter ein Maske der Lustbarkeit. Sicher gibt es Ausnahmen unter ihnen. Doch manchmal muss man auch Unschuldige der Verdammnis preisgeben, um dem großen Ganzen zu dienen.

BLEICHER
Feige, hohläugige und kränkliche Gestalten, die sich in ihren Löchern verkriechen, sobald Gefahr im Verzug ist. Was will man erwarten nach Jahren der Inzest? Erschreckend, dass gerade sie uns den Weg in den verhassten Balkhan bereiten könnten. Ihr Glück ist, dass sie einen Zweck erfüllen. Ihre Bunker wären ansonsten schnell ausgeräuchert.

CHRONISTEN
Sie sind wahrlich weise. Sie verbergen ihre Größe hinter Bergen von Schrott, doch sie zu durchschauen ist uns ein Leichtes. Sie ziehen die Fäden im Hintergrund, lassen Richter und Schrotter nach ihrem Takt tanzen. Wir müssen nur zusehen, die Fäden in unseren eigenen Reihen schneller zu kappen, als sie sie auswerfen können.

GEISSLER
Ein weiterer Africaner-Klan. Wir kennen sie nur als kriegerische Barbaren ohne Respekt vor Leib und Leben der Borcer. Bewundernswert sind sie nur in ihrer grausamen Effektivität.

HELLVETIKER
Es sind moderne Wegelagerer, die sich einen guten Platz in Europa gesichert haben. Sie verfolgen keine höheren Ziele und lassen sich für Geld instrumentalisieren. Hervorragende Werkzeuge mit ordentlicher Moral!

JEHAMMEDANER
Wieder eine dieser Sekten, die in den Ideen eines wirrköpfigen Messias den Sinn der Welt gefunden zu haben glauben. Doch das schwächt sie bedauerlicherweise nicht. Im Gegenteil: Der Wahn stachelt sie zu grotesken Höchstleistungen wie Selbstmordattentaten an. Entmenschte Narren! Sie sind eine ernste Bedrohung für unsere Besitzungen in Purgare.

NEOLIBYER
Noch ist ihr Einfluss in Borca gering, aber wir wissen um ihre Bestrebungen in Hybrispania. Oberflächlich sind es Händler, doch sollte man ihren Eroberungsdrang nicht unterschätzen. Solange wir mit ihnen einen gemeinsamen Feind im Balkhan haben, gibt es keine Bestrebungen, sie in ihre Schranken zu weisen. Doch was wird sein, wenn der Balkhan fällt und damit die letzte Barriere zwischen den zivilisierten Landen und Africa?

RICHTER
Was sind sie schon? Typen in langen Mänteln mit Schlapphüten, soll uns das beeindrucken? Das Volk mag vor ihnen zittern, doch für uns sind es einfältige Gestalten, die durch ihren unsäglichen Kodex so unsäglich vorhersehbar sind. Auch wenn ihre Macht zuweilen erdrückend und einengend ist, sind sie leicht auszumanövrieren.

SCHROTTER
Es sind armselige Gestalten, denen wir für ein paar Wechsel die Gnade der Heilung in Aussicht stellen. Sie sind einfach unwichtig.

SIPPLINGE
Traurige Überreste einer einst glorreichen Zivilisation. Inzestuöse Familienbanden, die sich weit von jeglicher Kultur entfernt haben und eher dem Tierreich zuzuordnen sind. Unbedeutend.

WIEDERTÄUFER
Sie haben die gleichen Ziele wie wir, wenn auch aus einem falschen Verständnis heraus. Sie sterben für uns an der purgischen Front. Solange das so bleibt, werden wir gute Freunde sein.

PERSÖNLICHKEITEN

NIKOLAI WORSCHEK

Kultur: Pollner
Kult: Spitalier (Preservist)
Besonderheiten: Als Preservist war er vor Jahren noch der gestrenge Obmann des Danziger Kommandos. Bekannt wurde er allerdings als einer jener Pioniere, die sich als erste tief ins Herz Pollens vorwagten. Einst unerschütterlich und berüchtigt für sein Gespür im Entdecken von Sporenfeldern und Psychonauten, ist er heute innerlich zerfressen von seiner Burn-Abhängigkeit. Noch kann er die Sucht vor seinen Untergebenen verborgen halten, doch er wagt ein gefährliches Spiel.

ALMA MARTINOVA

Kultur: Borca
Kult: Spitalier (Famulant)
Besonderheiten: Alma wurde von den Altvorderen nach Souffrance strafversetzt, nachdem sie sich weigerte ein Überfallkommando auf eine borcische Leperos-Enklave anzuführen. Es sollte sich als eine gute Entscheidung sowohl für das Spital, als auch für Martinova herausstellen: Die junge Famulantin gehört seitdem zum frankischen Widerstand in Souffrance, organisiert Schleichmorde an den Lakaien der herrschenden Pheromanten und kratzt an dem Machtgefüge der Kratermetropole.

DR. HERNEZ VASCO

Kultur: Hybrispanier
Kult: Spitalier (N/A)
Besonderheiten: Seit der Pandora-Expedition von 2562 flüchtig. Bei der letzten Sichtung im Jahre 2570 demonstrierte er gewaltige Stärke und Gewandheit. Seitdem ist er in den Weiten der pollnischen Tundra unauffindbar. Gerüchte umranken den geheimnisvollen Doktor wie Efeu, vom Erlangen der Unsterblichkeit bis zum Teufelspakt mit dem Primer reißt der Strom an Legenden insbesondere unter jüngeren Spitaliern nicht ab.

CHRONISTEN

DIE INFORMATIONSSAMMLER

SCHWARM-INTELLIGENZ

Mal sind es goldene Lichtpunkte, mal gezackte Linien oder gleißende Flächen: bei jeder Bewegung tanzen Reflektionen über die runden, verspiegelten Gläser. Eingefasst in stumpfes Metall sitzen sie wie schillernde Insektenaugen in einer schwarzen Ledermaske, starren kalt und unnahbar in eine von Lichtblitzen erhellte, aber ansonsten finstere Welt. Die Gesichtsform ist nicht auszumachen, es scheint, als verzweigten Rippen von Nase und Mund aus über die Wangenknochen – Schläuche und Kabel sicherlich. Die Maske spannt sich fest über Nase und Stirn; eine Naht aus glänzendem Draht zieht sich von oben über das Kinn bis zum Halsansatz. Geschickte Finger nesteln an den Verschlüssen am Hinterkopf, zurren sie enger, machen das Leder zu einer zweiten Haut. Die Einfassungen der Gläser sitzen jetzt fest auf den Augen, Schläuche schieben sich in den Mund. Eine Mikrofonmembrane überträgt das Geräusch jedes Atemzugs, jedes Pfeifen der Lungen und das Schmatzen der eingespeichelten Schläuche über zwei fingerdicke, wurmartige Kabel zu einem auf Brusthöhe baumelnden Verstärker. Die Töne sind verzerrt und grotesk übersteuert, vermischen sich mit statischem Rauschen und dem ewigen, scheppernden Gemurmel hunderter Lautsprecher im Hintergrund. Hin und wieder zerreißen ohrenbetäubende, sich ins Extreme steigernde Rückkopplungen das tosende Schallmeer, hallen sekundenlang noch durch die metallenen Gänge.

Der Chronist nimmt all dies nicht wahr. Die Maskenfratze taucht unter in der Dunkelheit einer übergeworfenen Kapuze. Die auf den Schultern des

Umhangs eingearbeiteten, münzgroßen Spiegelstücke reflektieren das Licht der bernsteinfarbenen Monitore, die in einem chaotischen Arrangement wie die vielgeteilten Augen einer Spinne von den Wänden starren. Der Chronist schreitet mit gesenktem Haupt aus seiner Kammer hinaus auf den Gang. Im Schein hellblauer Leuchtstreifen huschen weitere berobte Gestalten an ihm vorbei, alle mit einem weiß abgesetzten Strichcode auf ihren schwarzen Umhängen.

Sie alle bewegen sich zielstrebig durch die Enge des stählernen Labyrinths, zögern an keiner Abzweigung. Monitore mit einem bizarren Sensorium aus Kameras, Barcode-Scannern und Antennen hängen von den Decken und scheinen den Strom der Chronisten zu beobachten; Servomotoren sirren und lassen die monströsen Apparaturen mal zu der einen, mal zu der anderen Seite schwenken.

Der Chronist reiht sich nicht ein in den Strom, er folgt dem Luftzug, der die Feuchtigkeit und den Geruch nach Schweiß, Öl und verbranntem Kunststoff mit sich reißt. Schließlich sieht er das trübe, von roten Staubwolken gefilterte Tageslicht am Ende des Gangs. Ein Bruder (oder eine Schwester?) wartet bereits auf ihn. Demütig sinkt er vor dem Wächter auf die Knie, schlägt die Kapuze zurück und löst die oberste Schnalle seiner Maske. Mit beiden Händen klappt er die Stirnpartie um und offenbart einen tätowierten Strichcode auf bleicher Haut. Er spürt das kalte Metall des Scanners, bemerkt aus den Augenwinkeln das rote Aufflackern des Strichlasers, dann tönt aus dem Lautsprecher des Wächters ein hohes, quäkendes „Exit!“. Endlich draußen.

Der Chronist ist nunmehr eine kleine Figur vor einem gewaltigen Geflecht aus Waggons, Metallplatten und Stahltrossen. Solarsegel, schräg abgestellt wie die Schuppen eines urzeitlichen Riesen, wärmen sich im Schein der trüben borcischen Sonne; armdicke Kabel winden sich in die Tiefe und speisen groteske Hybridrechner – klackende und funkensprühende Relais mit voreshatologischer Mikrotechnik. Dort unten schwimmt ein uraltes, schlafendes Herz aus Daten in Nährflüssigkeit von Bits und Bytes. Irgendwann wird es zu schlagen beginnen. Irgendwann wird der Chronist draußen vor dem Cluster sich nicht mehr auf den Weg in die Schrotterhallen machen müssen, um Artefakte zu schätzen und zu erwerben. Denn dann wird ein neues Zeitalter begonnen haben.

BESTÄNDIGKEIT

Für die meisten Sekten und Kulte war es schwierig, die eigene Herkunft nur über wenige Jahrzehnte in die Vergangenheit zu verfolgen und nahezu unmöglich, sie auf eine voreshatologische Organisation zurückzuführen. Die damaligen Ziele hatten keinen Bestand mehr in der neuen, gewandelten Welt, eine neue Doktrin stand an der Stelle der alten. Das Früher bedeutete nichts mehr, das Jetzt aber alles. Bei den Chronisten war dies anders.

OPEN

Auf der Landkarte des Wissens verbleiben dem Kult kaum weiße Flecken, wenn es um seine Ursprünge geht. Damals vor dem Eshaton nannten sich die Kultisten Streamer. Sie waren mehr ein Massen-Phänomen als eine organisierte Gruppe. Im Zentrum ihres Interesses und oftmals auch ihres Lebens stand der beständige Fluss an Daten, der alles miteinander zu verbinden schien: der Stream. Die Menschen waren die Neuronen seines globalen Netzes, er übermittelte die Impulse. Ganze Kulturen und enorme Wissensmengen waren in ihm aufgegangen und existierten in ihm fort.

Doch das Eshaton beendete diese Ära, ließ den Datenstrom versiegen. Die Völker dürsteten nach der Weisheit des Streams, aber dieser vermochte sie nicht länger zu speisen. Der Zähler war auf Null zurückgesetzt worden. Die Chronisten sollten Jahrhunderte später diese schicksalhafte Großkatastrophe des Jahres 2073 als Nullereignis bezeichnen.

Während um sie herum die Welt mit weit ausholenden Schritten Richtung Steinzeit eilte oder sich neuen archaischen Wegen der Zivilisation widmete, bewahrten die Streamer das wenige an altem Wissen, dessen sie habhaft werden konnten. Bedienungsanleitungen, Datenträger über technische Themen, Platinen oder auch Rechneranlagen wurden in ganz Borca zusammengetragen. In den ersten Jahrzehnten waren die Streamer nicht mehr als technophile Plünderer, die ohne große Sachkenntnis Kellerräume mit Schrott füllten. Organisiert waren sie nicht, aber die Sehnsucht nach der Wiedergeburt des Streams schien sie alle auf den gleichen Weg zu führen. Dennoch fehlte ihnen jemand, ein charismatischer Anführer, ein herausragender Techniker oder auch ein Messias, der ihren Taten und ihrem Sammeldrang einen Sinn geben und ihnen die Richtung weisen konnte.

Tatsächlich geschahen im Jahre 2102 mehrere Dinge, die auf eine solche Einflussnahme hindeuteten. Gäbe es digitalen Staub, so läge er dick auf den Textdateien, die die Begebenheiten damals im Gründungsjahr der Chronisten schilderten. Der letzte zum Einblick befugte Chronist starb vor Jahrhunderten. Bis heute stehen die betreffenden Daten im zentralen Cluster in Justitian unter Verschluss, die Gründe dafür wie auch ihr möglicher Inhalt geben noch immer Anlass zu Spekulationen. Was auch immer geschehen sein mag, in diesem Jahr setzte die Geschichtsschreibung der Streamer ein, und im darauffolgenden Frühling wurde der Kern des zentralen Clusters in einem alten Güterbahnhof errichtet. Die wenigsten Chronisten wissen heute noch, worum es sich bei diesem Kern handelt oder was er beinhaltet.

Einige sehen in ihm den heiligen Gral der alten Streamer, einen der seltenen erhaltenen Knotenpunkte des Streams. Doch erfahren werden sie es erst, wenn sie zum Fragment aufsteigen, dem höchsten Rang innerhalb des Kults.

START

Es sollte nicht lange dauern, und aus einem wilden Haufen Streamern erwuchs eine Gemeinschaft, deren Ziel die Wiederherstellung der alten Zustände war, mit dem Stream als Werkzeug und Selbstzweck.

Die Sicherung des Kölner Doms und eines angeschlossenen Museums mit Rechnerzentrum war der erste entscheidende und koordinierte Schritt nach draußen. Die Daten erlaubten den Chronisten einen technologischen Sprung vom Status eines Steinzeitkults mit Restinfos zu einer High-Tech-Organisation. Die Forschung war noch längst nicht abgeschlossen, als im Jahre 2148 Wiedertäufer den Dom stürmten. Die Chronisten waren den Fanatikern nicht gewachsen, wurden überwältigt und als Ketzer an das Portal des ehrwürdigen Sakralbaus genagelt. Es begann die Schreckensherrschaft der Wiedertäu-

fer. Große Mengen an Informationen und Technik wurden unwiederbringlich zerstört und damit aus dem Bewusstsein der Menschheit getilgt – die über Jahrhunderte angesammelten Errungenschaften des Urvolks ein Opfer der Flammen. Die Chronisten flohen und verbargen sich vor ihren Häschern, sammelten sich schließlich im zentralen Cluster.

RESET

Die Niederlage im Dom führte den Chronisten ihre Schwäche vor Augen. In einer Zeit, in der die Klinge eines Wiedertäufers schärfer war als das geschriebene Wort, hing ihr Leben von der Gnade der Starken ab. Als Bittsteller hätten sie sich vor den lokalen Kriegsherren demütigen und dem pöbelhaften Mob unterordnen müssen. Ihre ehrgeizigen Ziele wären niemals zu erreichen gewesen. Es gab nur einen Ausweg.

Von diesem Zeitpunkt an bekam kein Fremder mehr das Gesicht eines Chronisten zu sehen, ihre Roben wurden an den Schultern um spiegelnde Glassplitter ergänzt, die Stimme über einen modulierbaren Verstärker verzerrt. Die Kultisten wandelten sich äußerlich zu entmenschten, grotesken Gestalten. Macht durch Einschüchterung – das wurde ihr Grundsatz. Wenn sie eines aus dem Stream gelernt hatten, dann dass Informationen Macht bedeuten. Und sie machten sich unentbehrlich. Ein Wechselsystem löste den Tauschhandel ab, sie gaben so genannte Chronistenwechsel gegen Artefakte heraus. Der hinterlegte Gegenwert der Wechsel war reine, kondensierte Information in den Denkmaschinen des Kults. Die knittrigen Zettel mit ihren Strichcodes und Zahlenreihen ließen sich ohne weiteres im nächsten Cluster oder einer Wechselstube gegen Wegbeschreibungen zu wahrscheinlich erhaltenen, voreshatologischen Lagern, Spionagedaten, kompromittierende Informationen über Gegner oder auch wissenschaftliche Aufsätze über Flora und Fauna eintauschen. Alles was den Chronisten zugetragen wurde, saugten die immer hungrigen Speicher auf und gaben es destilliert an andere aus.

Städte konnten sich nicht länger dem Einfluss des Kults entziehen. Einem Chronisten einen Platz im Rat zu versagen, hätte unweigerlich den Auszug aller Kultisten zur Folge. Ganz zu schweigen von plötzlichen Informations-Sonderangeboten über die Machenschaften unwilliger Anführer. Die Chronisten waren ein Wirtschaftsfaktor geworden; unverzichtbar, weil sie das Netz sponnen, in dem sich Schrotter und Händler fingen. Die Chronisten benötigten bald keine Söldner zur Sicherung ihrer Interessen mehr, da ihr Wohlergehen in einer Stadt für die herrschenden Schicht den gleichen Stellenwert einnahm wie die eigene Sicherheit.

GENERATION++

Früher war es für die Chronisten schwierig, die unteren Ränge mit vielversprechenden Neuzugängen zu füllen, zu verquer und realitätsfremd schienen die Technikjünger. Jetzt erlaubt ihnen ein Handel mit den Spitaliern, sich wieder wichtigeren Dingen zuzuwenden: Der Kult nimmt die als sonderlich angesehenen Kinder in seine Obhut, die von den Ärzten als autistisch eingestuft wurden oder aufgrund körperlicher Mängel durch das Raster der meisten Dorfgemeinschaften fallen. Dort draußen sind Kraft und Ausdauer gefragt, Kinder mit einer ausgeprägten Fantasie oder Interesse an urvölkischen Schriften kosten mehr als sie einbringen und werden nur zu gerne den Chronisten ausgehändigt. Nach einer oberflächlichen Vorauswahl unterzieht man sie in Gruppen zahlreichen Logik-Tests, bevor sie einem hochrangigen Chronisten zugewiesen werden, der ihnen ein Mentor sein wird.

Nachdem man dem Rekrut seinen individuellen Strichcode auf die Stirn tätowiert hat, bezieht er eine kleine Kammer, in der er bis zu seiner ersten Beförderung, dem sogenannten Update, leben, schlafen, lernen und arbeiten kann. Nach jedem Update ändert sich der Aufgabenbereich, Umzüge innerhalb des Clusters sind keine Seltenheit. Über die Jahre verdichtet sich das Profil des jungen Chronisten, die ihm zugeordneten Arbeiten sind immer besser an seine Kenntnisse und Fähigkeiten angepasst.

ABSEITS DES STREAMS

Selbst in den Dörfern abseits der großen Siedlungen sind Chronisten für ihre außergewöhnlichen Dienste bekannt. Auch dass ihre übermanngroßen, mit Kalk an die Wände gezeichneten Strichcodes als Zeichen ihrer Anwesenheit zu verstehen sind, hat seinen Weg in das Allgemeinwissen gefunden. Ihre Kenntnisse der Technik gelten als legendär, wie auch ihre Fähigkeiten als Ratgeber, Botschafter und Informanten.

Obwohl sie sich tagtäglich unter die Menschen mischen um Artefakte zu erwerben, wird man sie schwerlich als volksnah bezeichnen. Ihre Erscheinung ist Ehrfurcht gebietend, die bewusste Einschüchterung durch Verzerrung der Stimme und ihr bizarres Auftreten erheben sie über das normale Volk. Von Geheimnissen umwehte Überwesen, das wollen sie verkörpern – als solche werden sie auch gesehen. Wen verwundert es, dass mancher Chronist zu sehr in seiner Rolle aufgeht?

Viele mutmaßen, dass die Chronisten inzwischen in Borca die Fäden im Hintergrund ziehen. Sie sind die grauen Eminenzen, die mit einem gezielten Ausstoß an Informationen mächtigen Stadtstaaten wie Justitian den Frieden bewahren oder den Krieg bringen können.

CLUSTER-LEBEN

Im Cluster werden aus den Halbgöttern wieder Menschen. Man ist unter sich, teilt die gleiche, technoid verdrehte Sprache und den Traum, dem Stream ein neues Flussbett zu graben, auf dass er in die Welt hinaus strömen kann, um sie zu befruchten. Die Luft im Cluster scheint zu vibrieren vor Erregung; man spürt, Teil eines großen und erhabenen Vorhabens zu sein.

Der Strichcode auf der Stirn verbindet den Chronisten mit den Datenbeständen der Rechnersysteme, in denen der Wert des Einzelnen für den Kult festgehalten und ständig aktualisiert wird. Die Tätowierung dient als Zugangscode für abgesperrte Bereiche und zur Verfolgung des Weges des Chronisten. Der Kult glaubt nicht an Zufälle, selbst das Leben gilt als deterministisch und in eine Formel zu kleiden: Die Bewegungsmuster und Handlungsabläufe werden registriert und in den Zentralrechner eingespeist, der sie in eine fraktale Globalformel einfügt. Man sagt, aus ihr könne man das Schicksal eines Chronisten, ja sogar eines jeden Menschen ablesen, wenn nur eines Tages die Datenbasis groß genug sei.

Die Sprache der Chronisten untereinander ist sehr informationslastig, frei von Floskeln und mit uralten Computer-Befeh-

len gespickt. Worte werden sorgsam gewählt, man redet lieber langsam und bedacht, als sich zu versprechen – Syntax-Error gelten als Fehlfunktion des Hirns. Dieses wird als Maschine verstanden, mit dem Bewusstsein als Programm. Nur beständige Updates erlauben es, sich einer wandelnden Welt anpassen zu können.

CHRONISTENWECHSEL

Obwohl der Kult Wechsel in Hülle und Fülle erstellen könnte, hat er sich bislang verantwortungsvoll gezeigt. Vielleicht um die eigenen Brüder und Schwestern nicht in Versuchung zu führen, sind die Wechseldrucker auf ein vorgegebenes Kontingent festgelegt. Ist dieses aufgebraucht, müssen sie bei einem Streamer freigeschaltet werden.

SIGNATUR

Das Eshaton zerstörte die physische Komponente des Streams. Aber er versiegte bereits Stunden vorher. Und die Chronisten wissen nicht weshalb. War es eine Überlastung? Niemals. Massiver Ausfall der Knotenpunkte? Möglich, aber unwahrscheinlich. Es gibt Berichte in frei zugänglichen Archiven, die kurz vor dem Nullereignis das Auftauchen der so genannten, äußerst mysteriösen 2 hoch 16-Signatur schildern. Rechner seien damals unvorhersehbar manipuliert worden und unter der Last der sich in fraktalen Windungen vervielfältigenden Signatur zusammengebrochen. War sie das kondensierte Bewusstsein einer entstehenden, künstlichen Intelligenz? Oder eine Autoimmunreaktion des Streams, um eben jene Intelligenz am Erwachen zu hindern?

Die Chronisten sehen die Signatur als Bedrohung, aber auch als Chance. Den Stream wieder fließen zu lassen, ohne das 2 hoch 16-Phänomen verstanden zu haben, birgt die Gefahr, die Arbeit von Jahrtausenden – das Wissen der Menschheit – zu verlieren, aber auch die Möglichkeit, den Stream über seine alte Größe hinaus aufzuwerten.

DAS NETZ WEITET SICH AUS

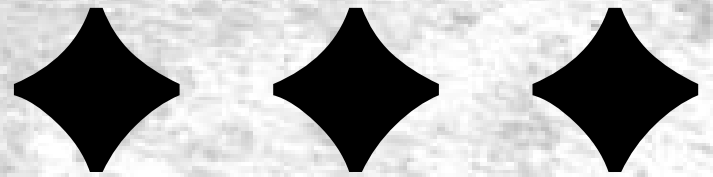
Der zentrale Cluster in Justitian war erst der Anfang. Obwohl die Chronisten ihn in seiner brachialen, nervenzerfetzenden Schönheit mit seinem Wildwuchs an Technik und dem ständigen Lärm aus tausenden übersteuerten Lautsprechern für unübertreffbar und einzigartig halten, entstand ein weiterer Cluster im frankischen Aquitaine, der seinem borcischen Vorbild sowohl im bizarren Aufbau, als auch im regionalen Einfluss in Nichts nachsteht. Östlich der Agrarflächen wurden die stählernen Kadaver von Flugzeugen mit Hängebrücken und Stegen zu einem verschlungenen Dschungel uralter Technik vermengt. Obwohl die Africaner das Land gründlich geplündert haben, finden sich noch immer Relikte, die hier untersucht

0065336006533600653360065336006533600653360065336006533600653360065336006533600653360065336

11

WENN DAS JAHRTAUSEND BEGINNT,
DAS NACH DEM JAHRTAUSEND KOMMT
WIRD DER MENSCH MIT ALLEM HANDEL TREIBEN
JEDES DING WIRD SEINEN PREIS HABEN
BAUM, WASSER UND TIER
NICHTS WIRD MEHR WAHRLICH GESCHENKT SEIN,
UND ALLES WIRD VERKAUFT WERDEN.
DOCH DER MENSCH WIRD DANN NICHT MEHR SEIN ALS DAS GEWICHT SEINES FLEISCHES
SEIN KÖRPER WIRD FEILGEBOTEN WERDEN WIE EIN PFUND FLEISCH
SEIN OHR UND SEIN HERZ WIRD MAN NEHMEN
NICHTS WIRD MEHR HEILIG SEIN,
WEDER DAS LEBEN NOCH SEINE SEELE
MAN WIRD SICH UM SEINE STERBLICHE HÜLLE UND UM SEIN BLUT STREITEN,
ALS WOLLE MAN AAS ZERFETZEN.

[JEHAN DE VEZELAY]



und verwertet werden. Für eine Schrotter-Kultur wie die in Borca reicht es nicht, daher spezialisierten sich die frankischen Chronisten auf den Handel mit Informationen.

Weitere kleinere Cluster findet man in nahezu jeder größeren Stadt sowohl in Borca, als auch in Franka. Das Nadelturm-Desaster führte dazu, dass die Ausbreitung über den Sichelschlag ins östliche Borca und darüber hinaus zum Stoppen kam, bevor sie richtig eingesetzt hatte. Trotz einer Einladung der Spitalier weigerte man sich, im pollnischen Danzig einen Stützpunkt zu errichten. Ähnlich im fernen Westen. Die Insubordination der Kultisten wächst proportional zur Entfernung zum zentralen Cluster, argwöhnen die Fragmente des Ordens. Dazu kommt die ungewisse Sicherheitslage: Während die Chronisten in Borca unentbehrlich sind und ihre bloße Anwesenheit Respekt und Achtung verspricht, sind die Hybrispanier nicht abhängig von der Gnade des Ordens. Die Maschen des Netzes werden enger geknüpft, doch Löcher gibt es noch immer.

HIERARCHIE

AGENT

Die breite Basis des Kults besteht aus Agenten, die die alltäglichen Arbeiten im Cluster übernehmen. Sie verfügen über Grundkenntnisse der Elektrik, was ihnen erlaubt, einfache Reparaturen an den Maschinen ihres Clusters vorzunehmen. Selten nur bekommen sie die Genehmigung den Cluster zu verlassen.

MITTLER

Sie sind maßgeblich für den Kontakt mit anderen Kulten und Enklaven verantwortlich. Schrott einer Voranalyse zu unterziehen und über den Ankauf zu urteilen gehört ebenfalls in ihren Aufgabenbereich.

STREAMER

Ihr Wissen über den Stream und die Mächte im Hintergrund sind enorm; ein jeder Streamer verfügt über ausreichende Informationen, um wichtigen Personen das Leben zur Hölle zu machen. Nur weil sie es nicht nutzen, haben sie überhaupt diesen hohen Rang erreicht. Verschwiegenheit ist ihr oberstes Gebot. Sie sind es auch, denen man die Funktion als Botschafter oder Ratgeber zuordnet.

FRAGMENT

Wenig ist bekannt über Chronisten dieses Rangs. Sie halten sich weitestgehend im Zentrum des Clusters auf und haben wenig direkten Kontakt zu rangniedrigeren Brüdern und Schwestern. Unbestritten ist, dass sie auf nahezu die gesamte Datenbasis der Cluster Zugriff haben. Ihr Wissen muss unermesslich sein.

VERBINDUNGEN

Der Zusammenhalt mit den borcischen Richtern ist seit Bestehen Justitians sehr eng. Obwohl sich die Lebensweisen der beiden Kulte stark voneinander unterscheiden, verbindet sie die gemeinsame Geschichte. Seit den Jahren, da die Chronisten den Bau Justitians veranlassten, standen die Richter an ihrer Seite. Es gab nie ein offizielles Abkommen, doch beide wissen, was sie an dem jeweils anderen haben.

Anders das Verhältnis zu den Hellvetikern: Die Alpenfestung weckte schon immer das Interesse der Chronisten. Doch die Nachfahren des Schweizer Militärs verweigern dem Kult seit jeher den Zugriff auf die in dem gigantischen, steinernen Labyrinth verborgenen Rechnersysteme. Man weiß nicht, was den Kult mehr verstimmt: Dass man ihm wertvolle Informationen vorenthält oder dass es in Borca jemanden gibt, gegen den man keinerlei Druckmittel in Händen hält. So oder so, das Verhältnis ist einseitig gespannt. Die Hellvetiker hingegen sind erfahren in ihrer neutralen Rolle und lassen es sich nicht anmerken, sollten sie durch die Forderungen der Chronisten verärgert sein.

Das vor Jahrhunderten gegen die Wiedertäufer verhängte Informationsembargo hat noch immer Bestand. Nur die Übergabe Domstadts an die Chronisten könnte die verhärteten Fronten zwischen den beiden Kulten aufweichen. Doch dazu wird es wahrscheinlich niemals kommen.

KOMMUNIKATION

Die Sprache der Chronisten ist für Außenstehende fremdartig und seltsam einsilbig; für die Streamer ist sie ein Mittel zur Einschüchterung und Mystifizierung. Folgende Bezeichnungen werden oft benutzt:

Level: Der Rang des Chronisten. Anwärter beginnen auf Level 1; die Fragmente, so vermutet man, bewegen sich auf Level 20 bis 40. Die Informationen sind hier widersprüchlich.

Bios: Der im Cluster gespeicherte Lebensweg des Chronisten, mit Bewegungsmustern, Level, erarbeiteten Erfolgen und Ausfällen und einem Punktestand, dem Score.

Update: Weist das Bios einen entsprechenden Score auf, wird der Chronist von einem ranghöheren Bruder oder einer ranghöheren Schwester in neue Aufgabenbereiche eingewiesen und erreicht damit einen neuen Level.

Redundanz: Sagt aus, dass eine Information bereits vorhanden ist und zu keinen neuen Erkenntnissen führt.

IM EINSATZ

Bereits mehrfach wollen Schrotter und Apokalyptiker in den Freudenvierteln Justitians die Kontaktaufnahme zwischen Chronisten und vermummten Fremden beobachtet haben. Letztere schienen sich in einem Zustand sinnesraubender Agonie zu befinden, denn sie zuckten beständig vor Schmerzen zusammen, hielten sich Arme oder Brust oder zogen ein Bein nach. In einigen Schilderungen ist von eiterdurchtränkten Bandagen unter weiten Roben die Rede, wieder andere glauben auf der pergamentenen Haut der Handrücken tätowierte Zahlen erkannt zu haben. Die Fremden scheinen sich nie lange in der Stadt aufzuhalten und verschwinden nach der Unterredung mit den Chronisten ebenso spurlos, wie sie aufgetaucht sind, kehren nirgends ein, kontaktieren keine Verwandten oder Bekannten. Den unteren Rängen der Chronisten sind derartige Treffen unbekannt, überhaupt halten sich die Kultisten von den lebensfrohen Apokalyptikern fern – die Freudenviertel sind für sie unbekanntes Land.

Die Plünderungs-Streifzüge der Neolibyer stoßen auf wenig Gegenliebe bei den Chronisten, rauben die Africaner dem Land doch seine wertvollste Ressource und damit dem Kult die Machtgrundlage. Unter Verschluss stehende Untersuchungen der Richter sollen ergeben haben, dass die Chronisten mit gezielten Falschinformationen Wiedertäufertrupps auf africanische Schrotter gehetzt hätten. Der oberste Protektor Justitians Rutgar dementierte diese Gerüchte mit einem gereizten „Unsinn!“. Und die Chronisten schweigen. Wie immer.

Die oftmals enge Kooperation von Chronisten und Spitaliern in Borca beunruhigt die frankischen Stadtoberen. Angeblich sollen die Ärzte den aquitanischen Cluster als Umschlagplatz für ihre Waffengeschäfte mit der aufständischen frankischen Bevölkerung nutzen. Obwohl die Chronisten dies abstreiten, steht ihre Neutralität auf dem Spiel. Man misstraut ihnen. Hat man sich letzten Endes eine Schlange an die eigene Brust gelegt?

Chronisten auf Außenmissionen werden hin und wieder mit dem so genannten Streamer-Handschuh ausgestattet, über dessen kleinen Finger Elektroschocks ausgeteilt werden können. Die Chronisten prägten dadurch eine weithin bekannte Geste: Zeigt man seinem Gegenüber den kleine Finger, macht man ihm damit deutlich, dass er fernbleiben soll. Der Effekt ist umso größer, wenn sich ein Chronist dieser Gebärde bedient. Gerade die wenig aufgeklärte und abergläubige Bevölkerung des Ödlands schreibt den Chronisten das Schocken als natürliche Fertigkeit zu.

0065336006533600653360065336006533600653360065336006533600653360065336006533600

CHRONISTEN-SCHOCKER

STEREOTYPE

ANUBIER
Africaner. Wahrscheinlich ägyptischen Ursprungs. Weitgehend mystifiziertes Weltbild mit Bezugnahme auf das Rad des Lebens. Abgleich mit indischer Mythologie steht aus. Meinungen: keine.

APOKALYPTIKER
Es bestehen Verständigungsprobleme. Ihre Agenda kann nicht aufgeschlüsselt werden. Vermutung: Sinnlose Strukturen und verwirrender Lebenswandel. Geisteskrankheit wird nicht ausgeschlossen.

BLEICHER
Bewachen als Wächter der Schläfer voreshatologische Bestände mit hohem Ranking. Größtenteils degeneriert, Handel daher nur beschränkt möglich. Infiltrationen wurden bislang abgewehrt. Rekrutieren von Verstoßenen fortsetzen.

GEISSLER
Erstaunlich fortschrittliche Waffentechnik, höchstwahrscheinlich aus voreshatologischen Beständen. Bei Möglichkeit Befragung einleiten. Achtung: Gefährliche Individuen, kriegerischer Hintergrund.

HELLVETIKER
Vorwurf: Behinderung des Informationsflusses. Verweigern Zugang zu den Datenkernen der Festung, stehen unseren Zielen im Weg. Vorgehensweise muss genauestens abgewägt werden.

JEHAMMEDANER
Sekte. Vorsicht: Gefahrenpotential extrem. Zu ihnen besteht keine Verständigungsbasis, Mittler sollten Interface erarbeiten. Als Gegenpol zu den Wiedertäufern steht ihnen Unterstützung zu.

NEOLIBYER
Sie sind ein Virus im System, beschwören einen Ressourcenkonflikt herauf. Sie schaden dem Cluster. Gegenmaßnahmen werden eingeleitet.

RICHTER
Rechtschaffene Organisation, von uns protegiert und zivilisiert. Schaffen sicheren Raum für unsere Bestrebungen in Borca.

SCHROTTER
Ihre Schwarmintelligenz ermöglicht eine optimale Abtastung der Ruinen. Jede erfolgreiche Drohne bringt uns dem Stream näher.

SIPPLINGE
Unzivilisierte Sippen sehen in technischen Artefakten Zeichen ihrer Götter. Sie stellen auszuschöpfende Ressourcen dar. Hohes Risiko, verweigern die Zusammenarbeit.

SPITALIER
Faschistische Organisation mit Weltretter-Anspruch. Gefährdung durch Primer wurde erkannt. Unterstützenswert. Geben uns Zeit, den Stream zu reaktivieren.

WIEDERTÄUFER
Konflikt. Besetzen Datenkern in Domstadt, Mission dort ist noch immer nicht abgeschlossen. Kompromittierende Informationen bei Eingang sofort an Jehammedaner und eventuelle andere Gegner weiterleiten. Embargo einhalten.

60065336

PERSÖNLICHKEITEN

EJECT

Kultur: Borca
Kult: Chronist (Fragment)
Besonderheiten: Er ist eines der acht abtrünnigen Fragmente des Nadelturm-Fiaskos. In den ostborcischen Nadelwäldern errichtete er sich mit der Stadt Chromium ein Denkmal, das seinem Ego niemals gerecht werden kann. Aus Angst vor Übergriffen durch die Chronisten schart er Sippen um sich, lässt sie Jagd auf jeden machen, der es versteht mit Technik umzugehen.

OUTLOOK

Kultur: Borca
Kult: Chronist (Streamer)
Besonderheiten: Die Chronisten schickten ihn nach Aquitaine, um die Artefaktausbeute im frankischen Cluster zu steigern. Und Outlook steigert sie, rafft alles an sich, dessen er habhaft werden kann. Doch die wenigsten Relikte landen auf den Tischen der Chronisten in Justitian. Er verschachert sie an Apokalyptiker, die im Gegenzug seine Gelüste mit jungen Knaben befriedigen.

NAIKE

Kultur: Borca
Kult: Chronist (Shutter)
Besonderheiten: Sie war einst Teil des Clusters. Dort zerrissen ihr die kreischenden Rückkopplungen das Trommelfell. Seitdem ist sie taub und für die Chronisten nur noch bedingt von Nutzen. Sie fristet ihr Leben draußen im Ödland, übernimmt die schmutzigen Aufträge des Ordens, die den Einsatz von sanktionierter (sprich: tödlicher) Technik erfordern.

HELLVETIKER

DIE BRUDERSCHAFT DER WAFFEN

SCHICHTWECHSEL

Dunkelheit. Fokus auf die Waffe, ein Wegbereiter der Hellvetiker, eine Feuerwaffe außergewöhnlicher Qualität. Man kann sie nicht sehen, nur ertasten. Der Soldat säubert sie mit geschlossenen Augen, wie in Trance. Jeder Griff, jede Handbewegung ist verinnerlicht. Reines Zen. Geschichten aus der Kindheit ziehen an seinem inneren Auge vorüber: Die feierliche Waffenübergabe im Alter von neun Jahren, der erste Feuerstoß, der ihm die Schulter ausrenkte, und schließlich der erste Feindkontakt. Sein Gesicht verhärtet sich, als sich die Bilder einer missglückten Rettungsaktion und seiner abschließenden mangelhaften Bewertung in das Bewusstsein drängen. Damals wurde er mit Munitionsreduzierung und bitterstem Hohn bestraft. Verachtung blitzte in den Augen seiner Freunde – Freunde? Kameraden, Waffenbrüder und -Schwestern, aber niemand, dem man sich im Gespräch anvertrauen konnte. Sie sichern einem den Rücken, hauen einen aus dem gemeinsten Hinterhalt und dem tiefsten Dreck heraus. Das ist die Basis ihres Zusammenlebens. Ihre Geliebte ist die Doktrin, der beste Freund der Wegbereiter. Soldaten sind sie, als solche leben und sterben sie.

Ein verhaltener Gong aus einem knackenden Lautsprecher kündigt den Beginn seiner Schicht an. Die Neonröhre über der Tür beginnt ihren alltäglichen Kampf gegen das Alter: sie blitzt auf und verlöscht sofort wieder. Was bleibt, ist ein flackerndes, blauweißes Glühen an ihren Enden. Ihre Zeit wird bald abgelaufen sein.

Er tritt aus dem Mannschaftsraum hinaus, lauscht auf das mal schabende, mal röhrende Rauschen der Belüftungsanlage. Die Luft schmeckt fad. Er marschiert einsam durch die grauen Gänge, die Lichter vor ihm springen flackernd an, während hinter ihm die Gänge wieder in Finsternis versinken. Sein Schritte werden fester, seine Haltung strafft sich. Als er schließlich an den Schiebetüren zur Sporthalle anlangt, verströmt er unbeugsames Selbstbewusstsein und Stolz. Mit einem Geräusch, als rollten Hunderte Murmeln eine Rampe hinunter, schiebt er die Tür auf und tritt in das gleißende Licht der Halle. Seine Stiefel quietschen auf dem Linoleum, ein Geruch von Schweiß und Gummi hängt in der Luft. Die Kinder warten schon. Sie sitzen

am fernen Ende der Halle, reden nicht. Als sie ihn bemerken, springen sie auf und gruppieren sich in Reih und Glied. Dann salutieren sie. Er schreitet an ihnen vorüber, prüft ihre jungen, unschuldigen Gesichter. Das seine ist von Entbehrungen und strenger Askese gezeichnet – Merkmale, die sich auch bald in ihren finden lassen. Man wird sie nicht vor die Wahl stellen.

STAUBIGE BÜCHER

Die Hellvetiker hatten eine Bestimmung. Die Bestimmung, zu schützen und zu leiten. Das zu vergessen, wäre eine größere Sünde als die, die sie für ihr Überleben schon begangen hatten. Um ihre Doktrin an die Nachwelt weiterzugeben und das alte Wissen zu sichern – und um ihr Gewissen zu erleichtern –, führten sie von jenen schicksalshaften Tagen im Jahre 2073 an ein Festungstagebuch. Ausführlich schilderte es die überstürzte Flucht in die Bunker und die Bedenken, all die Menschen dort draußen ihrem Schicksal zu überlassen. Niemals sollte vergessen werden, was die Hellvetiker dazu machte, was sie heute sind.

ZUFLUCHT

Protokolle. Kistenweise stapeln sie sich in den leeren Hangars. Dazwischen Testamente und Liebesbriefe, die nie zugestellt wurden. Die Herzen, die sie erfreuen sollten, sind längst verstummt. Durchstöbert man diese uralten, staubigen Archive, erfährt man von den ersten Versuchen, die aufgegebene Alpenfestung der Schweiz wieder einsatzbereit zu machen. Es war im Jahre 2072, als die Eidgenossen erstmals ein Versagen des Asteroidenschilds in Betracht zogen. Die ausgedehnten Bunkeranlagen schienen sich hervorragend als Lagerräume zu eignen, aber sie konnten auch einer kleinen Gruppe Menschen das Überleben sichern – Menschen, die nach einem Zusammenbruch der öffentlichen Ordnung diese wieder herzustellen vermochten. Ein Kontingent Berufssoldaten, etwa 2000 Männer und Frauen stark, sollte einer kleineren Gruppe Zivilisten in der Zeit nach der Katastrophe den Rücken decken, darunter Handwerker, Naturwissenschaftler, Soziologen, Psychologen und andere Wissenszweige, aber auch führende Vertreter der Regierung.

Über ein Jahr lang schafften Armeefahrzeuge Nahrungsmittel, Rechneranlagen, kilometerlange Kabel und Installationen in die Alpenfestung. Erst in der letzten Phase räumte man Museen und Bibliotheken und verbrachte das kulturelle Erbe der Schweiz in die dunklen Korridore der Bunker. Und den Schweizern dämmerte, wie weit der Exodus ging – und dass man sie in ihrer schwersten Stunde allein zurücklassen würde. Protokolle aus den Kantonen schildern tumultartige Demonstrationen, lange Listen mit Anträgen zur Aufnahme in die Alpenfestung liegen unbearbeitet im Hauptarchiv für Geschichte. Unglaubliche Szenen voller Tragik und Wahn müssen sich damals vor den Bunkertoren abgespielt haben; der Nachwelt überliefert wurden nur sachliche Berichte, gepresst in ein bürokratisches Stützkorsett aus kühlen Klauseln und Zahlen.

ISOLATION

Als sich die Portale schließlich zwischen den auserwählten Vertretern der Schweiz und ihrem Volk schlossen, zerbrach etwas auf beiderlei Seiten. Die Zurückgelassenen fühlten sich betrogen und wetterten von ihrer eigenen Angst getrieben gegen die vermeintlichen Verräter; die Bunkerbesatzung musste sich in ihre Hilflosigkeit ergeben. Dort draußen waren Verwandte und Bekannte, viele überließen Ehepartner und Kinder einem ungewissen Schicksal. Die Isolation hatte gerade erst begonnen, da sehnte man schon ihr Ende herbei.

Doch aus der Katastrophe wurde die Apokalypse: Der Sichelschlag durchtrennte die Alpen wie mit einem wuchtigen, göttlichen Axthieb – das Felsmassiv brach auf, gigantische Steinmassen splitterten von der Bruchstelle, stürzten unter infernalischem Getöse in die Tiefe und begruben aufsteigendes Magma unter Millionen Tonnen Gestein, ein brüchiges Siegel auf der Büchse der Pandora. Die Alpenfestung der Schweizer war tödlich verwundet. Die großen Eingangsportale waren eingestürzt oder von Geröll verschüttet. Tunnel, die gestern noch in Hangars und Baracken geführt hatten, endeten jetzt in schwindelerregender Höhe und eröffneten den Blick auf neu entstandene Täler. Tiefschwarze, toxische Rauchsäulen kräuselten sich in den Himmel, sengende Hitze wallte herauf. Der Berg war zum Gefängnis geworden.

Ganze Sektionen waren vom Kern abgeschnitten, das Schicksal der dort untergebrachten Schweizer unbekannt. Man wollte die Kameraden nicht aufgeben. Nicht, wie man sich von seinen Angehörigen abgewendet hatte. Und so ersann man einen absurden Rettungsplan: Eine Brücke sollte erbaut werden, über den Sichelschlag, über die Hölle selbst.

Den Männern und Frauen, die Tag um Tag schufteten, nur durch ihre dünnen Asbestanzüge vor der infernalischen Hitze der Magmablase tief unter ihnen geschützt, gab man schon bald den Namen Hellvetiker, denn sie gingen durch die Hölle. Die Arbeit sollte Jahre dauern. Der Erfolg war von Beginn an ungewiss. Nur wenn die Eingeschlossenen Zugang zu den Lagern hatten, war ihnen noch zu helfen.

Die erste der späteren sechs großen Brücken wurde im Jahr 2076 fertiggestellt. Ein Jahr zuvor gelang es erstmals, den Sichelschlag zu überqueren. Doch die Erwartungen wurden enttäuscht. Zwei Sektionen waren eingestürzt, in ihnen hatte man das Oberkommando und Regierungsvertreter vermutet. Da war nicht einmal mehr Asche. Sollten all das Blut und all der Schweiß letzten Endes umsonst geflossen sein? Der Militärapparat geriet ins Wanken. In all den Jahren hatte er sich an dem einen Ziel festklammern können, jetzt hatte es ihm Herz und Hirn gleichermaßen aus dem Leib gerissen. Leer und ausgebrannt starrte er in eine düstere Zukunft.

Erst einem mehrfach ausgezeichneten Hellvetiker namens Leonhard Gboy gelang es, das Ruder herumzureißen. Ein Rationierungsplan und mehrere aus dem Boden gestampfte Führungs-Instanzen fingen die Überlebenden in einem Netz aus Bürokratie und neuen Zielen auf. Jeder der Schweizer Territorialregionen wurde ein Korpskommandant zugeordnet, der selbstverantwortlich für die Sicherung des Bereichs Sorge zu tragen hatte. Ihm unterstanden kleine Einheiten von wenigen Dutzend Soldaten, die von einer unabhängigen Sektions-Kommission einer ständigen Qualitätsprüfung unterzogen werden sollten. Die Befehlsketten waren wieder hergestellt, man empfand sich wieder als Teil eines rasselnden Uhrwerks. Eines blieb noch. Man musste einen Schlussstrich unter die Vergangenheit ziehen, wollte man der Zukunft begegnen. Mit einer überwältigenden Mehrheit entschlossen die Eidgenossen, dass sie fortan mit Stolz den Namen Hellvetiker tragen würden.

AUS DER HÖLLE IN DIE HÖLLE

Vor dem Untergang gingen sie mit der festen Überzeugung in den Berg, nur Wochen später dem Leid und den Verheerungen des Eshatons mit geeinten Kräften entgegenzutreten. Doch es sollte Jahre dauern, bis die Tore in das Schweizer Kernland geräumt und wieder passierbar waren. Die Hellvetiker kamen zu spät. Als sie im Winter 2080 dem Berg entkamen und in ihre alte, schneeumtoste Heimat hinaustraten, fanden sie die großen Städte wie Bern und Zürich menschenleer vor. Überall begegnete man Anzeichen von Straßenschlachten und Plünderungen. Die wenigen Überlebenden wichen vor ihrem alten Militär zurück, denn bittere Erfahrungen mit bewaffneten und organisierten Einheiten lehrte sie Vorsicht.

Obwohl die Hellvetiker nicht länger erwünscht waren, schrieb ihnen die Doktrin den Schutz der Urbevölkerung vor, ob sie sich weigerte oder kooperierte. Ihrem internen Befehl nach stürmten die Hellvetiker daraufhin die Lager der bewaffneten Banden, ließen jeglichen Widerstand im Feuer ihrer Sagur-11-Sturmgewehre vergehen und überwältigten die Anführer. Man gewährte ihnen Schnellprozesse, an deren Ende die Wahl zwischen Tod oder Exil stand. So mancher Kriegsverbrecher und Bandit floh dieser Tage in den Norden Borcas und setzte dort seine Schreckensherrschaft fort. Den Hellvetikern ging es dabei nie um eine bessere Welt. Die Doktrin war es, was für sie zählte. Einmal gefundene Ziele gaben sie nicht so schnell wieder auf.

Der Widerstand war gebrochen, man feierte die Hellvetiker als Befreier. Der Wiederaufbau konnte beginnen. Die Sagur-11-Sturmgewehre waren der Wegbereiter gewesen – und so wurden sie im Gedenken an jene Tage in „Wegbereiter“ umgetauft.

ZEITRAFFER

Die Zeit verging. Das Umland war befriedet, Brücke um Brücke wurde die Wunde des Sichelschlags geflickt. Die gespaltene Alpenfestung wuchs wieder zu einer Einheit zusammen. Aus den anfangs simplen Asbestanzügen hatten sich enganliegende multifunktionale Körperpanzerungen, die so genannten Harnische, entwickelt, die allen Anforderungen der Hitze des Sichelschlags und der Hitze des Gefechts gerecht wurden. Weitere Schächte, Gänge und Hallen wurden in das Gebirge getrieben, der Einfluss ausgedehnt. Transfertunnel erlaubten Fremden gegen eine Gebühr die Passage der Alpen und des Sichelschlags. Ehe man sich versah, gehörten die Neolibyer zu den wichtigsten Partnern – ihr Öl sicherte den Betrieb der Generatoren, ihr Öl verwandelte auch von wilden Klans eingenommene Gänge in eine flammende Hölle. Wiedertäufer setzten über die Alpenpässe von Borca nach Purgare, die Spitalier benötigten eine sichere Route, um ihre östlichsten Posten in Pollen ohne Verluste erreichen zu können – Hellvetika wurde zum Nadelöhr Europas. Viele Bündnisse bot man ihnen an, und ebenso viele wurden von ihnen abgelehnt. Die Neutralität gaben sie nie auf.

DOKTRIN|ETHOS

Was ist das für eine Armee, die keine Regierung mehr hat, deren Willen es zu befolgen gilt? Ohne Ziele und Führung verkäme das Militär zum Selbstzweck, die enorme Waffengewalt der Hellvetiker wäre eine Gefahr für ganz Borca. Nur starker Zusammenhalt, versehen mit einem strengen Ehrenkodex sowie einer erstrebenswerten Zielsetzung konnten die Höllenhunde bändigen. Es war die Doktrin, die dies über all die Jahrhunderte gewährleistete. Sie gebot den Schutz des Schweizer Kernlands sowie seiner Bewohner und mahnte den Soldaten, dem Leben Respekt entgegen zu bringen. Doch die Zeit ging nicht unbemerkt an ihr vorbei, neue Textpassagen waren ein Zugeständnis an die veränderte Weltlage.

Der Hellvetiker heute hat keinen Gott, der ihm Entscheidungen abnimmt und bei dem er den Erlass seiner Sünden erflehen könnte. Sein Gewissen muss vor ihm selbst und der hellvetischen Doktrin bestehen. Dieser, und niemandem sonst, hat er die Treue zu schwören. Sie verleiht ihm seine Macht, und sie kann sie ihm wieder nehmen.

TRUPPENARTEN

Die Einteilung in eine der drei Truppenarten erfolgt bereits nach der ersten Beförderung und ist spätestens als Unteroffizier unumkehrbar.

Festungstruppen nehmen in den Bunkern polizeiliche Aufgaben wahr und sind zuständig für die Eingangskontrolle und den Schutz der Lager. Außerdem bedienen sie die Geschütztürme in den Bergflanken. Maschinendienst, Sicherung der Stromversorgung und der Ventilation sowie der Trinkwasserversorgung fällt ebenfalls in ihren Verantwortungsbereich. Sie sind ein Teil des gigantischen Organismus Alpenfestung und strömen wie Blut durch ihr Inneres, halten die wichtigsten Organe am Leben. Jeder von ihnen ist ein Meister der Improvisation. Die Lager gaben noch nie viel her, es galt schon immer, aus nichts viel zu machen.

Die **Genietruppen** stellen die Mobilität der Hellvetiker sowohl in der Festung als auch außerhalb sicher. Sie bauen Brücken, graben Tunnel, befestigen Straßen und warten die Fahrzeuge. Kein großer Einsatz kann ohne ihre logistischen Fähigkeiten stattfinden.

Die **Infanterie** trägt den Löwenanteil in Kampfeinsätzen. Sie stehen dem Feind Auge in Auge gegenüber, sind aber auch in Friedensmissionen unabdingbar. Sie halten den Kontakt zu der Bevölkerung der Territorialregionen, überwachen die Pässe und regeln den Handel. Wenn Borcer von Hellvetikern sprechen, meinen sie zumeist die Infanteristen. Sie sind es, die hauptsächlich außerhalb der Festung und in Söldnereinsätzen in Erscheinung treten.

DER SOLDAT UND SEINE WAFFE

Hellvetiker werden ausschließlich aus den eigenen Reihen oder aus der Bevölkerung der ehemaligen Schweiz rekrutiert. Der Drill beginnt mit vierzehn Jahren, Jungen und Mädchen sind gleichberechtigt. Bewähren sich die Rekruten, wird ihnen ein Jahr darauf ein Wegbereiter überantwortet. Bis an ihr Lebensende steht diese Waffe im Zentrum ihres Denkens und Handelns. Lassen sie sich die Waffe stehlen, werden sie aus der Armee verstoßen. Ebenso, wenn die Waffe irreparabel beschädigt wird. Verkaufen sie die Waffe: Raus! Wiederholt es: Was passiert, wenn ihr die Waffe verliert?

In einer Umgebung ständigen Konkurrenzdrucks ist der Wegbereiter einem Hellvetiker Lebensretter und Partner gleichermaßen. Die tägliche Pflege gleicht einem Liebesakt, dem mehr Aufmerksamkeit entgegengebracht wird, als den sozialen Kontakten innerhalb eines Verbandes. Kein Hellvetiker wird es zugeben, doch der Waffenkult ist Schuld an dem zunehmenden Verfall des Gruppenzusammenhalts. Immer mehr Soldaten entwickeln sich zu Einzelkämpfern.

TERRITORIALREGIONEN

Das Einflussgebiet der Hellvetiker erstreckt sich über die gesamten Alpen, von Franka über das Schweizer Kernland bis in den Balkhan. Es wurde schon früh in die vier Territorialregionen unterteilt – zwei auf jeder Seite des Sichelschlags. Dabei entstanden unterschiedlichste Zuständigkeiten, Aufgaben und Ziele für die zugewiesenen Hellvetiker. Während Territorialregion I in den frankischen Alpen lediglich die Sicherung der Pässe und den Schutz Turins gewährleisten muss, unterstehen Territorialregion II die ehemaligen Kantone. Diese gelten als militärisch besetzt – eine Übergangsregelung, die seit Jahrhunderten in Kraft ist. Der Doktrin nach soll das Kernland in der Ausbildung einer demokratischen Regierung nach Vorbild der alten Schweiz unterstützt werden, doch die bisherige Entwicklung wurde von den Hellvetikern als anarchistisch und undemokratisch abgelehnt. Lediglich in Bern entstand eine unabhängige Volksvertretung, der jedoch die Aufstellung einer Miliz untersagt wurde. Das Militärkommando scheint sein Mitbestimmungsrecht nicht ohne weiteres aufgeben zu wollen.

Territorialregion III erfordert mit seiner enormen Ausdehnung über das gesamte Gebiet des ehemaligen Österreichs eine weit offensivere Herangehensweise als es im Kernland notwendig wäre. Genietruppen wühlen sich seit Jahrhunderten durch die Berge und verlegen unterirdische Schienen, um die verhältnismäßig geringe Zahl an Hellvetikern durch maximale Mobilität auszugleichen. Die Chancen, die Alpen in dieser Region unbemerkt zu passieren, sinken von Jahr zu Jahr.

Territorialregion IV ist größtenteils unerforschtes Land. Die Festungen der Hellvetiker sind Rohbauten, in den Fels gefräste Tunnel ohne Tarnung und Sicherungsmaßnahmen. Ihre Besetzung ist spärlich. Sowohl auf purgischer als auch auf balkhanischer Seite der Alpen stehen die bekannten Pässe und Transfertunnels unter ständiger Beobachtung der Wiedertäufer und Jehammedaner.

ENTHALTSAMKEIT

Jedem Hellvetiker in der Alpenfestung wird absolute Enthaltsamkeit abverlangt. Trotz eigener Manufakturen und Einnahmen durch den Wegezoll auf den Alpenpässen und in den Transfertunnels sei es eine Herausforderung, einen mehrere tausend Männer und Frauen starken Militärapparat auf einem operativen Level zu halten, behauptet das Zentrallager. Und es könnte Recht damit haben, da gerade für die Präzisionsmunition der Wegbereiter die Massenproduktionsanlagen fehlen.

10

WENN DAS JAHRTAUSEND BEGINNT, DAS NACH DEM JAHRTAUSEND KOMMT
WIRD JEDER WISSEN, WAS AN ALLEN ENDEN DIESER ERDE IST
WIRD MAN KINDER SEHEN,
DEREN KNOCHEN DIE HAUT DURCHSTOSSEN
UND SOLCHE, DEREN AUGEN VON FLIEGEN BEDECKT SIND
UND SOLCHE,
DIE GEJAGT WERDEN WIE RATTEN.
DOCH DER MENSCH, DER DIES SIEHT, WIRD SEIN GESICHT ABWENDEN
DENN ER KÜMMERT SICH NUR UM SICH SELBST
ER WIRD IHNEN EINE HANDVOLL KORN ALS ALMOSEN GEBEN
WÄHREND ER AUF VOLLEN SÄCKEN SCHLÄFT
UND WAS ER MIT DER EINEN HAND GIBT,
WIRD ER MIT DER ANDEREN WIEDER NEHMEN.
[JEHAN DE VEZELAY]

Tatsächlich ist die Abgabe von Munition an Soldaten seit Jahrzehnten bereits streng reguliert. Doch das beschränkt sich nicht auf das Kriegsgerät allein: Jegliche Ausrüstung gilt als Eigentum der hellvetischen Armee, unbedachter und unnötiger Einsatz derselben als Diebstahl.

Um die Ressourcen gerecht und effektiv zu verteilen, sind die vier Territorialregionen wiederum in jeweils 20 Sektionen unterteilt. Jeder dieser Sektionen steht ein prozentualer Anteil des monatlichen Lager-Ausstoßes zu. Die Aufteilung richtet sich allerdings auch nach der Effektivität der in einer Sektion stationierten Hellvetiker. Verpatzte einer von ihnen eine Mission oder konnte man die Anforderungen des Zentrallagers in Bezug auf Wegezoll-Einnahmen nicht erfüllen, erfolgen drastische Einschnitte. Munition wird reduziert, spezielle Unterstützungswaffen oder Fahrzeuge stehen plötzlich nicht mehr zur Verfügung. Bekommen die Soldaten den schuldigen Kameraden nicht diszipliniert und auf Leistung getrimmt, steht die Existenz der ganzen Sektion auf dem Spiel.

GRADE

Unterlagen aus den ersten Jahren der Hellvetiker belegen, dass trotz weitreichender Veränderungen im Aufbau des Kults die Gradstruktur der alten Armee erhalten blieb. Die Funktionen und Befugnisse mussten sich jedoch im Laufe der langen Entwicklung den neuen Erfordernissen beugen. Das Zentrallager bedurfte eines einfachen Bewertungssystems der Soldaten, um die Munitions- und Ausrüstungsverteilung zu optimieren. Seitdem werden Hellvetikern so genannte Meriten in Form von Punkten gutgeschrieben oder abgezogen. Neben zu absolvierenden Lehrgängen bestimmt diese Punktzahl den Grad eines Soldaten.

Die ersten Grade Soldat, Gefreiter und Obergefreiter bilden den Einstieg und werden verhältnismäßig schnell durchlaufen. Darauf folgen die Unteroffiziersgrade Korporal, Wachtmeister und Oberwachtmeister, die erstmals auch Führungsaufgaben einschließen. Selbständiger Wachdienst auf den Pässen oder in Peripherietunneln sowie das Kommando von Kleinstgruppen sind typische Einsätze. Eine intensive Einweisung in Verbandtaktiken ist obligatorisch. Als höhere Unteroffiziere bezeichnet man den Fourier, Feldweibel, Hauptfeldweibel, Adjutant, Stabs-, Haupt- und Chefadjutant. Die Aufgabenbereiche werden größer, je nach Fähigkeiten des Hellvetikers aber auch spezieller. Er muss sich bewähren im Führen von Zügen, das sind Verbände, die sich aus mehreren Gruppen zusammensetzen. Bei den Subalternoffizieren Leutnant und Oberleutnant weiten sich die Befugnisse auf Einheiten aus, die wiederum aus mehreren Zügen bestehen. Der Hauptmann schließlich ist zuständig für alle Verbände einer Sektion.

Übergeordnet findet man nur noch die Stabsoffiziersgrade Major, Oberstleutnant und Oberst. Sie stehen dem Korpskommandanten bei der Verwaltung seiner Territorialregion zur Seite.

BRIEFINGS

Nach einem Einsatz müssen sich alle beteiligten Hellvetiker einer öffentlichen Beurteilung und Bewertung in ihrer Sektion stellen. Ihre Wegbereiter sind dazu am Schaft mit einer Schnittstelle versehen und lassen sich an einem Rechnerport vor dem Plasmaschirm in der Exerzierhalle auslesen. Die Zahl der verbrauchten Schüsse wurde ebenso vermerkt wie die Schussrate oder Überhitzung durch Dauerfeuer. Ist die Waffe ausgelesen, wendet sich der Soldat zu seinen Kameraden um und erwartet ihr Urteil. Hinter ihm flackern seine Daten über das wandfüllende Display, ergänzt durch eine Einsatzstatistik und Effektivitätsbewertungen der Vorgesetzten. Die Reaktionen reichen von respektvoller Stille bis zu höhnischen Demütigungen. Wer den Anforderungen seines Verbandes nicht gewachsen ist, überreicht dem Sektionskommandanten seinen Wegbereiter und lässt sich von den Festungstruppen nach draußen führen. Er ist nicht länger ein Hellvetiker.

Am Ende einer solchen Bewertungszeremonie errechnet der Sektions-Computer die verbleibende Munition für diesen Monat und stellt eine neue Rangliste der effizientesten Sektionen auf. Es wird sich zeigen, ob der Verband gefahrvolle Außeneinsätze bewältigen muss, um aufzuschließen.

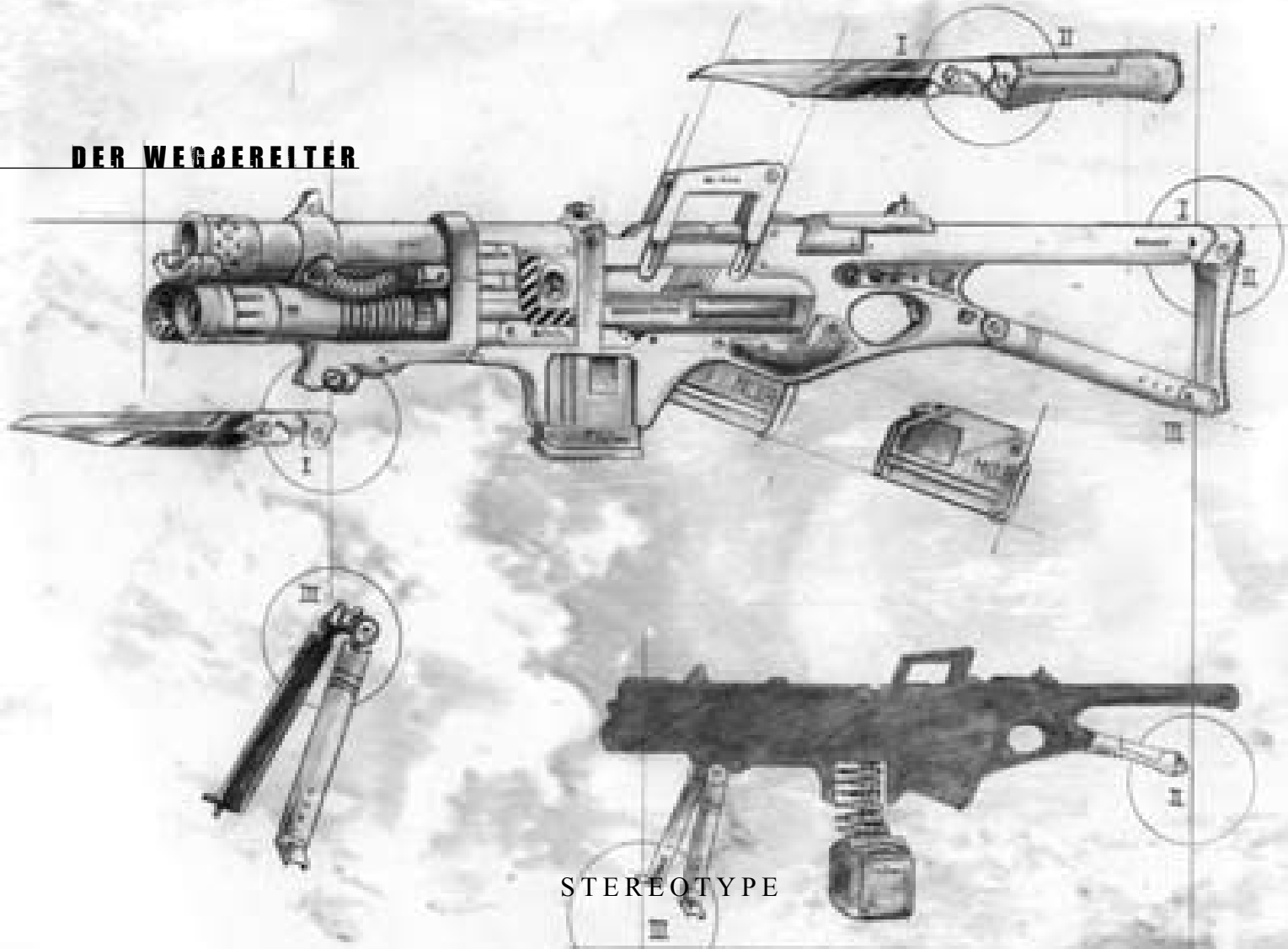
TERRITORIALDIENST

Die Hellvetiker verfügen weder über ein funktionierendes Agrarwesen, noch über natürliche Ressourcen. Ihr Kapital sind ihre Kampfkraft und die zentrale Lage der Alpenfestung. Geht einer Sektion die Nahrung aus, werden Truppenteile als Söldner vermietet. Diese sind in Borca und Pollen äußerst geschätzt, ihr strenger Ehrenkodex macht sie jedoch nur bedingt einsetzbar. Jeder Angriff wird hinterfragt und bei den geringsten Bedenken abgelehnt, während die Verteidigung einer bedrohten Siedlung nahezu immer als moralisch einwandfrei eingestuft wird. Aus Großkonflikten wie Kriegen zwischen Stadtstaaten halten sich Hellvetiker grundsätzlich heraus, ebenso aus offenen Konflikten zwischen Kulten. Niemals wird man daher einen der ihren in den Reihen der purgischen Wiedertäufer gegen die Festungen der balkhanischen Jehammedaner anrennen sehen.

BUNKERKOLLER?

Die Alpen nahe des slowenischen Laibachs gelten seit jeher als geheimnisvolle Region. Sichtungen von irisierenden Lichtern begründen ihren Ruf ebenso wie plötzlich auftretende Schwindelgefühle und Haarausfall bei patrouillierenden Hellvetikern. Vieles ließe sich als Bunkerkoller abtun, gäbe es nicht Dutzende unabhängiger Beobachtungen und Gutachten externer Ärzte.

Eine Legende hält sich seit Jahrhunderten besonders hartnäckig: Die des Triglaws. Die alten Aufzeichnungen berichten von einem grotesk verwachsenen Mann in wehenden Schichten dunklen Stoffes, der sich seit jeher ungehindert in den Tunneln der Hellvetiker bewegt. Er ist außerordentlich gerissen, bedient sich ungehindert in den Lagern – und er muss mindestens 400 Jahre alt sein, richtet man sich nach der ersten Sichtung. Viele der überlieferten Erzählungen übertreffen sich in ihrer Absurdität: So soll er es gewesen sein, der den Schweizern die Asbestanzüge für den Brückenbau zur Verfügung stellte; sein umherirrender Leib sei die seelenlose Hülle eines der ersten Hellvetiker; er sei der eigentliche Beschützer der Alpen und ein letztes Relikt des Urvolks... Sind nur einige der Gerüchte über Triglaw den Absonderlichen wahr, wird die hellvetische Geschichte umgeschrieben werden müssen.



STEREOTYPE

ANUBIER
Seltene Gäste an den Passagen. In der Truppe hält man sie für eine mystifizierte Version des Feldarztes. Scheinbar brauchen die Geißler den Hokuspokus.

APOKALYPTIKER
Verdammte Bastarde! Sie akzeptieren unseren Herrschaftsanspruch nicht. Bereiten an den Pässen ständig Ärger.

BLEICHER
Die Bleicher hatten ein ähnliches Schicksal wie wir. Das verbindet uns. Aber ihre Doktrin war schwach. Wie haarlose Ratten kriechen sie jetzt durch den Untergrund, schnüffeln und grunzen. Armselige Kreaturen.

CHRONISTEN
Höchste Vorsicht! Ihr Verlangen nach unseren technischen Schätzen ist offensichtlich. Infiltratoren müssen vom Betreten der Festung abgehalten werden!

GEISSLER
Keine Befehlskette, keine Ränge, keine Disziplin. Schlimm muss es um Europa stehen, wenn es sich von einer chaotischen Truppe wie den Geißlern besiegen lässt.

JEHAMMEDANER
Ziegenhirten mit Ziegengott. Wir verstehen von so was nichts.

NEOLIBYER
Gerissene Füchse, die Neos. Sind nicht halb so irr wie die Anubier oder Geißler. Sie saugen Borca aus, sagen die Kameraden aus Territorialregion II. Solange sie ihre Passage durch die Transfertunnels bezahlen, soll uns das Recht sein.

RICHTER
Paramilitärische Truppe, die Borca unter ihrer Flagge vereinen will. Miserable Waffentechnik. Keine Gefahr.

SCHROTTER
Die africanischen Schrotter sind respektlos und laut. Die europäischen griesgrämig und still. Letztere sind uns lieber.

SIPPLINGE
Die Überreste des Volks. Wir schworen, es mit unserem Leben zu verteidigen. Es macht es uns nicht leicht.

SPITALIER
Eine sehr alte Organisation mit großem Wissen. Ihr Fehler: Sie mischen sich überall ein.

WIEDERTÄUFER
Eine Sekte unter vielen, allerdings mit starkem militärischen Arm. Stellt dennoch keine Gefahr für die Truppe dar aufgrund unterlegener Bewaffnung

PERSÖNLICHKEITEN

KORPORAL GRUBER

Kultur: Borca
Kult: Hellvetiker (Korporal)
Besonderheiten: Der Oberst der Territorialregion II bescheinigte Gruber defizitäres Verhalten in sozialen Gruppen. Was er damit sagen wollte: Gruber ist menschlicher Abfall. Hervorragende Qualitäten für einen Söldner, dachte man sich im Stab und vermittelt ihn seitdem an Chronisten und Richter. Problem gelöst. Weitermachen, Soldat.

HELENA VOM TIMMELSJOCH

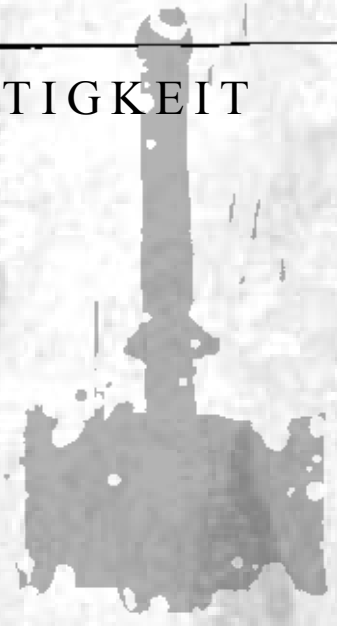
Kultur: Borca
Kult: Hellvetiker (Fourier)
Besonderheiten: Vor vier Jahren übernahm sie mit ihrem Verband das Timmelsjoch, einen Pass über der Alpenfestung in Territorialregion III. Früher herrschten hier katastrophale Bedingungen, fast wöchentlich gab es unerlaubte Übergänge. Fourier Helena lehrte den Sipplingen und Schrottern das Fürchten. Ihr Verband ist auf sie eingeschworen; sie gilt als Held.

ADJUTANT SLABON

Kultur: Balkhan
Kult: Hellvetiker (Adjutant)
Besonderheiten: Die Festungstruppen der Territorialregion IV jagen dem Phantom Triglaw hinterher – und Slabon macht es ihnen nicht leichter. Zwar koordiniert er die Jagd auf den Marodeur, doch im Geheimen hält er diesem immer die eine Tür auf, die eine Flucht in letzter Sekunde ermöglicht. Durch Slabon konnte Triglaw gewaltige Mengen an Technik aus der Alpenfestung nach Laibach schleppen.

RICHTER

HAMMER DER GERECHTIGKEIT



HEIMAT

Ein speckiger Schlapphut aus Rindsleder, der vermaledeite Staub liegt wie ein feiner roter Schleier auf der Krempe. Darunter im Schatten ein hohlwangiges Gesicht, das seine Augen hinter dunklen Gläsern in runden Fassungen verbirgt. Der Mund war gerade noch von einem Staubtuch geschützt, jetzt spielt ein grausames Lächeln auf den gesprungenen Lippen; Lippen, die mit Gleichmut ein Todesurteil oder auch einen Freispruch verkünden könnten.

Der Richter schiebt seinen Hut mit dem Daumen zurecht, klopft beruhigend auf den Hals seiner Stute. Der Sattel knarzt, wie auch der lange Ledermantel, der in einer steifen Linie von den Schultern des hageren Mannes fällt und auf dem Rücken des Pferds gespannte Falten wirft. Das gleiche Material: dunkelbraunes Leder, glatt und glänzend vom Gebrauch. In einer Schlaufe am Sattel steckt ein langstieliger Hammer, das Metall des Kopfs stumpf und dreckverkrustet, aber mit feinen Ziselierungen versehen.

Justitian. Er ist wieder zuhause, an einem Platz der Ordnung, in der Keimzelle der neuen zivilisierten Welt. Justitian, die Stadt des Gesetzes, die eiserne Faust des Ödlands. Die Hufe der Stute schlagen hart und laut auf das Kopfsteinpflaster; jeder einzelne Stein ist eine Insel in einem Meer aus rotem Staub. Der Richter blickt um sich. Es hat sich nichts geändert in seiner dreißigtägigen Abwesenheit. Die gemauerten Häuser aus uralten Trümmersteinen drängen sich dicht aneinander, bieten so besten Schutz vor Staubstürmen. Die Fensteröffnungen sind mit gewachsten Tüchern verhangen, verbergen das Leben im Inneren vor seinen forschenden Augen.

Ein Karren mit Körben voll rostigen Eisen-

schrotts rumpelt vor ihm über das Pflaster. Der Richter richtet sich im Sattel zu voller Größe auf, will sehen, wer ihn zieht, will dem Führer einheizen. Es ist ein alter Schrotter; die Haare hängen ihm lang und grau und verfilzt in Strähnen vom Schädel. Der Richter bedeutet seinem Pferd langsamer zu laufen. Es hat ja keinen Sinn, er kommt nicht vorbei. Gedankenverloren schnippt er den Druckverschluss seiner Hüfttasche auf und zieht ein abgegriffenes Buch hervor. Sein Gesicht entspannt sich, als er es aufschlägt und die ersten Zeilen liest. Es ist der Kodex, Sinnspender seines Lebens, in Sätzen geronnene Gerechtigkeit und Weisheit. Und er kennt ihn auswendig. Und doch greift er immer wieder nach ihm, lässt ihn auf sich wirken.

Der Karren biegt an der nächsten Kreuzung ab, nimmt den Weg Richtung Manufaktur. Der Richter speit einen Klumpen staubdurchsetzter Rotze aus. Daheim. Er grinst. Sein Ziel ist die Richthalle. Er treibt die Stute zu einem leichten Trab an, biegt auf eine vor Geschäftigkeit brummende Handelsstraße ein, treibt die Menschenmassen mit unwirschen Handbewegungen zur Seite und kommt schließlich auf die breite Richtallee. Von hier aus sind es noch gut zweihundert Schritt bis zu der Halle; zweihundert Schritt, die er zwischen den übermannshohen Monumentalköpfen der vergangenen ersten Richter hindurchreiten muss. Es ist ein erhabener Moment, der einem die Macht der eigenen Organisation vor Augen führt.

Da sind hunderte Richter, sie alle tragen den Schlapphut, die Brille, den Mantel. Hunderte Gesichter, die einen alt und ledrig, andere jung und rosig, viele verbissen, einige verbittert. Sie alle verschmelzen zu einer Einheit, sind kaum voneinander zu unterscheiden. Unter ihrer Uniform mögen es Individuen sein, doch im Dienste Justitians verkörpern sie den Archetyp des Richters, sind die verkörperte und gesichtslose Gerechtigkeit, der sie ihr Leben verdanken und der sie Leben geben. Sie alle warten nur auf ihn, den ersten Richter, und seinen jährlichen Bericht zur Lage des Protektorats.

DER ERSTE RICHTER

Die Jahre nach dem Eshaton waren unbarmherzig. Wie ein freigelassenes Rudel wilder Hunde fielen die Menschen übereinander her, mordeten und raubten. Man erklärte es sich mit dem Überlebenswillen und bezichtigte die grausamen Umstände der Tat. Jahrhunderte der ethisch-moralischen Entwicklungen waren wie weggewischt.

Die ersten Banden bildeten sich schnell. Sie verhießen Sicherheit, solange sie stärker, zahlreicher und brutaler als die Konkurrenten waren. Der Einzelne zählte nichts, war schutzlos dem Tanz der Gewalt ausgeliefert. Verirrte Überlebende und Familien auf der Flucht aus dem Nirgendwo ins Nirgendwo wurden allerorten Opfer der Willkür. Folter, Vergewaltigungen, Morden aus perverser Lust heraus – tiefer konnte der Mensch nicht sinken.

Einer sollte das Volk wieder auf den Pfad der Tugend führen. Er nannte sich „der Richter“. Er tauchte erstmals 2381 in einem kleinen befestigten Dorf nahe der Ruinen von Bochum auf. Dort richtete er ein Bandenmitglied, das bei einem Überfall verletzt und zurückgelassen worden war. Er zählte dessen Verbrechen auf, von denen Raub noch das harmloseste war, und führte ihn zum Richtblock, einem umgedrehten Eisenheimer. Mit dem Stiefel im Nacken fixierte der Richter den Kopf des Delinquenten auf dem matten Blech – und zerschmetterte den Schädel mit einem gezielten Schlag seines Vorschlaghammers. Es gab keine Axt in dem Dorf.

Die Zuschauer waren schockiert. Man hatte das alles für ein Spiel gehalten, hatte sich an der Todesangst des Gefangenen erfreut, nach dem Leid, dass dieser über ihr Dorf gebracht hatte. Aber dass er wirklich hingerichtet werden würde, damit hatte niemand gerechnet. Der Richter war unberührt. Er rückte seinen breitkrempigen Schlapphut zurecht, blickte auf den mit Blut, Hirn und Knochenstückchen besudelten Saum seines speckigen Rindsledermantels und erbat eine Schüssel mit Wasser. Den Hammer wollte er dem Bauern zurückgeben, von dem er ihn entliehen hatte, doch sein Gegenüber tat erschrocken einen Schritt zurück und winkte angewidert ab.

Fortan sah man den Richter öfter in der Gegend. Er reiste von Dorf zu Dorf, vermittelte mit der Ruhe einer Schlange zwischen Streitenden und übernahm die Arbeit, für die er berühmt und berüchtigt geworden war: Das Richten der Schuldigen. Die Dörfler warteten bereits mit den Gefangenen auf ihn und schilderten die Taten. Der Richter versündigte sich für sie, wenn er den Delinquenten tötete, war das ausgelagerte Gewissen der verängstigten Menschen. Er brachte ihnen Zuversicht.

Seine Richtsprüche waren unbarmherzig aber gerecht, seine Hinrichtungen brutal und widerlich. Sein Schlapphut, die Brille, der Mantel und der Hammer als sein Erkennungszeichen waren bald in ganz Westborca bekannt. Er stand für Recht, Ordnung und Abschreckung. Schon zu Lebzeiten war er eine Legende.

Der Richter zog eine blutige Schneise durch die Landschaft der Banden und Gesetzlosen. Und sie wehrten sich. Man lockte ihn in Fallen, griff ihn aus dem Hinterhalt an und versuchte ihn in der Gruppe zu überwältigen, doch er war ein gerissener alter Bastard, der seinen Feinden stets einen Schritt voraus war und einem nach dem anderen seinen altgedienten Hammer zu spüren gab. Und er hatte Anhänger: junge, enthusiastische Menschen, die von seinen Taten beeindruckt waren und ihm allerlei Informationen zutrugen. Andere schlossen sich ihm an, folgten und beschützten ihn auf seinem Kreuzzug für die Gerechtigkeit.

HÜTER DER ORDNUNG

Der Teufelskreis aus Anarchie und Chaos war durchbrochen. Hunderte Anhänger des Richters verbreiteten sein Wort in ganz Borca, trugen Mantel, Hut und Hammer als Würdigung seiner Weisheit und Taten. Gesetzlose wurden wie räudige Hunde gejagt und zur Strecke gebracht. Man empfing die neuen Richter mit allen Ehren, trug ihnen Essen auf und bot ihnen einen festen Platz in der Gemeinschaft. Einige nahmen an, andere besannen sich auf die ewige Wanderschaft des ersten Richters und taten es ihm gleich.

Niemand bemerkte das Verschwinden des Ersten. Mit ihren Staubtüchern vor Nase und Mund, den Schlapphüten und den Brillen war es nahezu unmöglich, die Richter voneinander zu unterscheiden. Ihr Mentor konnte sich unter ihnen aufhalten, ohne dass es ihnen bewusst wurde. Doch man fragte herum, was die neuen Taten des Alten seien, wo er sich aufhielte, wie sein Befinden sei. Niemand wusste es zu beantworten. Es sollte Monate dauern, bis den Richtern klar wurde, dass ihr Gründer nicht mehr unter ihnen war. Und sie erkannten, dass sie seiner nicht bedurften, um sein Werk fortzuführen.

DAS TESTAMENT

Die Nacht des 15. Dezember 2409 war kalt, ein Schneesturm fegte über die Flachdächer der Stadt Exalt. In der Ferne stach das unwirkliche, grüne Glühen des Leuchtfeuers durch die weiße Wand. Zwei Richter warteten auf dem zentralen Marktplatz, hatten ihre Krägen hochgeschlagen und rieben sich vor Kälte die Hände. Ihr Leid sollte nicht lange andauern, denn wie abgesprochen traf der Chronist Metatag kurz nach ihnen ein. Die vermummte Gestalt nickte beiden zu und reichte ihnen ein in Öltuch eingeschlagenes Paket, kreischte durch seinen übersteuerten Verstärker „Das Testament!“ und verschwand wieder im dichten Schneegestöber, ohne sich noch einmal umzublicken.

Die beiden Richter hielten das Reisetagebuch des Ersten in Händen, mit seinen gesammelten Erfahrungen, Sinnsprüchen und Seiten voller Paragraphen. Das Wissen eines ganzen Lebens und ein Testament an seine Nachfolger, zusammengetragen mit winziger, krakeliger Schrift auf speckigen Seiten. Das Buch sollte die Richterschaft in den kommenden Jahren zusammenschweißen und ihnen eine Basis sein, auf der sie ihr Glaubens- und Gesetzeswerk aufbauten.

Bald hatte jeder Richter eine Abschrift des Testaments und richtete sich danach, wenn er im Ödland die Schuldigen von den Opfern trennte. Andere analysierten das Werk, interpretierten und vervollständigten die zahllosen unvollendeten Sequenzen. Praktiker und Theoretiker bildeten sich heraus. Doch noch kämpfte man einheitlich für die Sache des Ersten.

JUSTITIAN
DIE GERECHTE FAUST

Wieder waren es die Chronisten, die den Stein ins Rollen brachten. Sie boten Richtern und einigen zivilisierten Sippen des nördlichen Ödlands eine Heimstatt in unmittelbarer Nähe ihres zentralen Clusters. Wohl nicht ohne Hintergedanken, denn allein der Ruf der wehrhaften Richter sollte ausreichen, gesetzloses Pack auf Distanz zu halten.

Sie alle nahmen an, befestigten die von den Chronisten bislang verborgen gehaltenen Brunnen und bauten die alten Gemäuer aus. Doch nicht alle waren glücklich damit. Den Advokaten, wie die Theoretiker inzwischen genannt wurden, boten die steinernen Hallen alles, was sie für das Studium der Schriften und deren Ausarbeitung benötigten. Doch den Richtern alten Schlages, die das Recht mit eiserner Faust in die Gesichter feister Verbrecher prügeln wollten, war die entstehende Stadt ein Korsett, das sie in ihrer Bewegungsfreiheit beschränkte. Sie machten das beste daraus, auch wenn ihnen die Zentralisierung nicht schmeckte.

Die Stadt wuchs und gedieh und bekam schon bald den Namen Justitian, in Anlehnung an die Göttin der Gerechtigkeit Justitia. Wieder ein Vorschlag der Chronisten. Sie mischten überall mit, schlichen sich in Versammlungen, gaben Rat auch wenn sie nicht gefragt wurden. Ihrem Einfluss war es zu verdanken, dass sich ein Richter erhob und die Macht ergriff. Justus I sollte der erste in einer langen Tradition der Ersten Richter Justitians werden. Er war es auch, der seine eigene Ver-

sion des Testaments als Kodex bezeichnete und als Wegweiser für alle anderen Richter zur Pflicht machte. Den schwelenden Konflikt zwischen Praktikern und Advokaten entschärfte er, indem er beiden Fraktionen unterschiedliche Aufgaben zuwies: Die einen arbeiteten Gesetze aus, während die anderen sie draußen umzusetzen suchten. Streitigkeiten in den eigenen Reihen begegnete er mit einem System aus Rängen, die vorgaben, wer letztlich Recht behalten sollte. Von nun an gab es Nieder- und Hochrichter, Vaganten und Vollstrecker. Die Hierarchien sollten sich in den kommenden Jahrzehnten noch ändern, doch der Grundstein war gelegt. Jetzt galt es, darauf ein tragfähiges Monument zu errichten.

PROTEKTORAT

Die Macht Justitians strahlte bald über seine Stadtmauern hinweg in die entferntesten Winkel Borcas. Nach den verheerenden Städtekriegen der Region lief alles auf einen Höhepunkt hin – tausende Flüchtlinge aus dem aufgegebenen Exalt und anderen großen Siedlungen strömten auf der Suche nach Frieden und Ordnung in die Stadt der Richter. Und in diesen reifte der Gedanke nach wahrer Größe heran.

Wieder Jahre später herrscht Justitian über weite Teile des nordwestlichen Borcas. Umliegende Dörfer unterstehen dem Protektorat der Richter, tauschten ihre Freiheit gegen Recht und Ordnung. Nicht dass sie die Wahl gehabt hätten.

An der Waffe ausgebildete Richter kontrollieren heute die Einhaltung der Bündnispflichten. Man kennt sie als Protektoren.

STEINKÖPFE

Es ist Tradition unter den Richtern, die sterblichen Überreste eines Ersten Richters zusammen mit dem von ihm verfassten Kodex in einen mächtigen, übermannshohen Steinkopf einzumauern. Entlang der Richtallee in Justitian reihen sich 23 dieser Monumente und blicken mit gestrengem Blick auf die neue Generation Richter.

GEWALTENTEILUNG

Legislative, Judikative und Exekutive – die drei Säulen einer gesunden und starken Gesellschaft. Die einen formen das Gesetz aus, die anderen bringen es zur Anwendung und letztere vollstrecken die Strafen, sollte es gebrochen werden. Drei Gewalten, die Tür und Tor für Missbrauch öffnen, sollten sie in einer Person oder einer Organisation zusammenfallen. Die Richter sind all dies. Es bedarf einer starken Persönlichkeit und einer strengen Führung, um den süßen Verlockungen der Macht zu entgehen. Einer Persönlichkeit wie dem Ersten Richter. Er könnte der Marionettenspieler im Hintergrund sein, der die Kult-Mitglieder an unsichtbaren Fäden tanzen ließe. Doch er lässt sie gewähren, ist er doch wie sie und sie wie er. Er ist ein Gleicher unter Gleichen, kein Herrscher. Er geht mit gutem Beispiel voran. Die Richter folgen in seinen Fußstapfen. Doch die Fußstapfen sind groß, lassen viel Raum für eigene Wege. Was die Uniform den Richtern an Individualität raubt, können sie mit eigenwilliger Vorgehensweise ausgleichen. Aber es gibt Grenzen.

DER KODEX

Jeder Erste Richter tritt das höchste Amt des Kults mit einem eigenen Kodex an. Zumeist war es eine an die Umstände angepasste und teils verschärfte Fassung des Vorgängers. Wurde ein Erster Richter ernannt, ging es nie nur um die Person. Die Richterschaft wählte damit auch dessen Version des Kodex und bestimmte somit den Weg des Kults für die nächsten Jahre. Ein enormer Aufwand: Schreiber arbeiteten Tag und Nacht über Monate hin an den Abschriften, um jeden Richter mit dem Gesetzeswerk auszustatten. Doch es sollte sich immer lohnen. Die Schrift war nah am Volk, glich einem Vertrag zwischen den Bürgern Justitians und den Richtern. Und der Kodex entwickelte sich, wurde um neu erarbeitete Gesetze der Advokaten ergänzt. Je länger sich ein Erster Richter auf seinem harten Thron hielt, um so komplexer und feinmaschiger wurde das Netz aus Regeln und Paragraphen, war selbst von denen, die an ihm mitgewoben hatten, kaum mehr zu durchblicken. Und Vorsitzender Archot ist der älteste von ihnen allen. Seit über zwanzig Jahren hat er das Amt des Ersten Richters inne, sein Kodex ist zu einem Monstrum angeschwollen, das niemand mehr zu bändigen vermag.

Den inzwischen kleinsten aber doch ursprünglichsten Teil des Kodex nehmen die Grundgebote wie „Du darfst nicht töten“ und „Du darfst nicht stehlen“ ein. Die untergeordneten Paragraphen erfassen auf vielen Seiten Ausnahmen und Strafmaß. Dann folgen in inzwischen undurchschaubarer Anordnung die aus Präzedenzfällen entnommenen Regeln zu Streitigkeiten jedweder Art: Ehebruch, Betrug, Hochstapelei, Amtsmissbrauch und vieles mehr – jede Eventualität ist durch Paragraphen abgedeckt. Die Außenweltklauseln beschreiben das Vorgehen außerhalb des Stadtgebiets in großem Detail, was die Rechte und Pflichten von Richtern und protektoratsfremden Menschen sind. Ein besonders befremdlicher Abschnitt des Kodex gibt Maßnahmen zur Verurteilung von Tieren vor, sollten sie in einen Sodomiefall verwickelt sein oder am Tod eines Menschen die Schuld tragen.

Während die Advokaten in ihren Prachtbauten neue Gesetze ersinnen und ein Heer an Schreibern mit einer Flut an Kodex-Ergänzungen beschäftigt halten, blicken die Protektoren draußen in den Straßen Justitians einer finsteren Zukunft entgegen. Nur wenige Alte erinnern sich noch an die Zeiten, als das handliche, in schwarzes Leder eingeschlagene Büchlein ihnen die Richtung wies, aber sie nicht wie auf Schienen einen Abhang hinunter rasen ließ. Da ist kein Spielraum mehr. Was interpretiert werden konnte, wurde interpretiert und in Stein gemeißelt. Das Gesetz ist zu einer Last geworden.

INSIGNIEN DER MACHT

Der Kodex ist den Richtern das Zeichen der Judikative, der rechtsprechenden Gewalt. Die Exekutive, also die vollstreckende Gewalt, wird durch den langstieligen Hammer symbolisiert. Die Legislative, das ist die gesetzgebende Gewalt, wird einzig durch den Ersten Richter verkörpert, auch wenn ihm von zahllosen Advokaten zugearbeitet wird.

Die Insignien weisen einem Richter unterschiedliche Befugnisse zu und werden ihm nur nach entsprechender Qualifizierung zugestanden: Der Kodex gewährt im das Privileg, Recht zu sprechen, während der Hammer ihm erlaubt, den

Richtspruch zu vollstrecken. Ein unter dem justitianischen Volk weit verbreiteter Irrglaube ist, dass die Befugnisse eines jeden Richters gleich seien – was der Richterschaft durchaus zupass kommt. Doch längst nicht allen ist es gestattet, Judikative und Exekutive in sich zu vereinen. Beides setzt viele Jahre des Studiums und abschließende, bestandene Prüfungen vor einer Richterkommission voraus.

Die Richterbüchse ist die einzige Insignie, die jedem Richter zu tragen und in Kämpfen zu führen gestattet ist. Sie selbst gibt ihrem Träger keine ausführende Macht, sondern unterstellt ihn dem ranghöchsten Exekutiven, meist einem Vollstrecker oder Protektor.

ZWEI LAGER

Wenn das Volk von den Richtern redet, meint es zumeist die Protektoren. Sie kämpfen an der Front gegen die Gesetzlosen, stehen der Bevölkerung mit Rat und Tat zur Seite – sie sind die Soldaten der Gerechtigkeit. Trotz ihrer von oben verordneten Überlegenheit sind sie Menschen des Volkes geblieben. Jeden Tag sind sie unter denen, die sie zu schützen geschworen haben, leben und sterben mit ihnen.

Eine der einflussreichsten Fraktionen innerhalb der Richterschaft stellen die Advokaten. Sie rekrutieren sich aus begabten Richtern, die dem körperlichen Drill nicht gewachsen waren. Ein Advokat trägt im Gegenzug zu den Protektoren im seltensten Fall den Hammer, wird daher niemals Recht erzwingen oder in Kämpfe verwickelt werden. Er bearbeitet den Kodex in Absprache mit dem Ersten, fügt Paragraphen hinzu oder präzisiert sie. Die Ausweitung Justitians zu einem Protektorat wurde von den Advokaten gesetzlich vorgeschrieben – und von ihnen kam der Antrag den militärischen Zweig der Richter auf Söldner auszulagern. Gerade letzteres schmeckt bitter auf der Zunge der Protektoren. Man redet von Machtmissbrauch, wirft sich gegenseitig Fehlverhalten vor, was enorme Spannungen innerhalb des Kults auslöst. Es ist fraglich, ob die Protektoren im Falle einer Verabschiedung des Gesetzes dieses auch zu befolgen bereit wären.

KINDER DES ZORNS

Richter rekrutieren die große Masse ihres Nachwuchses aus Kriegswaisen. Diese Kinder, die durch brutale Klans – oder aber auch durch Strafexpeditionen der Richter selbst – ihrer Eltern, Vergangenheit und Zukunft beraubt wurden, bietet die Richterschaft eine neue Familie. In großen Gruppen, den Horten, werden sie unter Aufsicht alternder Protektoren in die Welt der Richter eingeführt. Sie lernen das Gesetz zu achten und Justitian zu lieben. Ihren Zorn jedoch schürt man, wirft stetig neues Holz in die Flammen, hält sie am Leben. Er wird sie eines Tages antreiben und zu gnadenlosen Vertretern des Gesetzes machen; sein Feuer wird sie in kühlen Nächten des Zweifels wärmen.

Doch Zorn ohne Ziel und Bildung schlägt leicht in Gewalt um, und so erhalten die Kinder in den Horten eine intensive Erziehung. Man unterweist sie in der Schriftsprache und vermittelt ihnen ein umfangreiches Allgemeinwissen, klärt sie über die Geschichte Borcas und insbesondere Justitians auf. Dann, mit etwa vierzehn Jahren beginnen die nun Jugendlichen den steinigen Aufstieg zu den Ämtern der Richter. Ihr Leben im Dienste der Gerechtigkeit hat begonnen.

Sie gelten jetzt als Vaganten. Noch dürfen sie weder Mantel und Hut noch eine der Insignien mit sich führen. In den kommenden Jahren folgen sie einem erfahrenen Richter auf Schritt und Tritt und beobachten diesen bei seinen Richtsprüchen und Bestrafungen. Es ist eine Zeit des Lernens und der körperlichen Ertüchtigung.

Mit 18 Jahren haben sie erstmals die Gelegenheit, eine der Prüfungen abzulegen, die sie in der Hierarchie der Richterschaft aufsteigen lässt. Und es wird Zeit, sich einem der beiden Lager – Advokaten oder Protektoren – zuzuwenden.

RICHTPFERDE

Wie Schlapphut, Mantel und Richthammer sind auch Pferde ein Markenzeichen der Richter. Geritten werden dürfen sie von jedem, der die Vollstrecker-Prüfung bestanden hat – daher sind es hauptsächlich die Protektoren, die hoch zu Ross das Gesetz in die staubigen Gassen des Protektorats tragen. Die Advokaten hingegen haben eine in ihren Reihen kultivierte Abneigung gegen die schnaufenden und stampfenden Tiere, die sich so gar nicht von ihrem befehlsgewohnten Gebaren beeindrucken lassen.

Untergebracht sind die Tiere in Ställen, die direkt an die Protektoren-Kasernen angeschlossen sind. Jeder Richter ist verantwortlich für sein Tier, muss es tränken, mit Futter versorgen und striegeln.

DIE PRÜFUNGEN

Ohne eine gute Physis braucht sich kein Vagant an die Vollstrecker-Prüfung zu wagen: Neben einem Zehn-Kilometer-Dauerlauf durch unebenes Terrain in einem speziell hergerichteten Ruinenparcours stehen Kampf mit dem Ausbilder sowie Zielschießen auf dem Programm. Der Anwärter wird dabei von drei Niederrichtern – die auch als Tribunal bezeichnet werden – in seiner Stärke, Reaktion, Ausdauer und Technik bewertet. Sind die Beobachter einhellig von der Leistung des Vaganten überzeugt, gilt die Prüfung als bestanden. Man wird ihm in der zentral in Justitian gelegenen Richthalle den Hammer überreichen und ihn vor dem Ersten Richter einen Schwur auf den Kodex leisten lassen. Er ist jetzt ein Vollstrecker und vertritt die justitianische Exekutive. Sein Metier ist der Kampf und das Bestrafen – Recht sprechen darf er jedoch nicht.

Bei der Rechtsprüfung ist kein körperlicher Einsatz gefragt, sie ist eine Herausforderung an Verstand und Lernfähigkeit des Anwärters. Lange Stunden wird der Vagant in einem stakkatoartigen Kreuzverhör auf sein Kodexwissen hin geprüft; hier überzeugt nur, wer jeden Paragraph verinnerlicht hat und ohne Nachdenken hervorstoßen kann. Für den letzten Teil der Prüfung begibt man sich dann in die Staubsenke, einem kreisförmigen Freilichttheater mit stufenartig angelegten Zuschauerrängen im Osten Justitians. Statisten treten vor und schildern fiktive Probleme, andere übernehmen die Rollen von Tätern, Opfern und Zeugen. Vor Publikum schreitet der Anwärter zwischen den Statisten umher, befragt sie, interpretiert und bildet sich schlussendlich ein Urteil auf Grundlage seines Kodexwissens. Fällt der Richtspruch zur Zufriedenheit der beobachtenden Niederrichter aus, gilt die Prüfung als bestanden. In einer Zeremonie ähnlich der eines erfolgreichen Vollstre-

cker-Anwärters erhält er eine Abschrift des Kodex, schwört die Treue und gliedert sich ein in die Reihe der Schiedsmänner und -frauen. Verurteilt er jetzt einen Straftäter, so werden die Vollstrecker an seine Seite treten und seinem Richtspruch Taten folgen lassen. So steht es im Kodex.

Das Absolvieren einer der Prüfungen stellt einen Wendepunkt im Leben eines Richters dar. Die Feindschaft zwischen den Fraktionen wird erstmals spürbar, als hätte sich der Vorhang gehoben und den Blick auf ein Drama in drei Akten eröffnet. Schnell wird den jungen Richtern klar, dass sie Bauern in einem Spiel der Intrige sind. Es gibt viele Möglichkeiten, die eigene Position zu stärken – Mentoren und Freunde sind schnell gefunden –, doch sich aus diesem Konflikt herauszuhalten ist unmöglich.

AUGE UM AUGE

Die Richter bringen dem Ödland das Gesetz. Und wie ein gestrenger Vater seinem ungehorsamen Kind durch Züchtigung die Regeln des Lebens einbläut, bestrafen auch die Richter jedweden, der den Paragraphen des Kodex zuwider handelt. Strafe sei kein Selbstzweck, sondern ein Werkzeug die Massen einzuschüchtern und auf den Weg der Läuterung zu führen, so vermerkte der Gründer eifrig in seinem Reisetagebuch.

Und so entwickelten die Richter im Laufe ihres langjährigen Bestehens eine Vielzahl an Belehrungsmaßnahmen, Züchtigungen und harten Strafen für jede Art Vergehen. Nur Haftstrafen ließen sie aus: Die Kosten, einen Gefangenen über Tage oder gar Monate und Jahre hinweg festzusetzen und zu versorgen, wollte sich Justitian nicht aufbürden.

Das Strafwesen der Richter musste auch dem Rechnung tragen, dass die Menschen im Protektorat praktisch anonym sind. Von Ausweisen oder Geburtsurkunden hat niemand je etwas gehört. Wer innerhalb Justitians umzöge, könnte in seinem neuen Viertel als Fremder ein neues Leben beginnen. Dem schoben die Richter einen Riegel vor, indem sie Bestrafungen sichtbar machten: So werden Dieben die Hände und Unterarme in einer stinkenden Lösung blau gefärbt, Lügnern und Betrügern markiert man die Mundpartie mit derselben Farbe. Nach mehreren Wochen bis Monaten verblasst die Farbe, der gesellschaftliche Bann fällt von den Gerichteten und gibt ihnen eine neue Chance. Mit noch immer markierten Wiederholungstätern verfährt man strenger, lässt sie die eiserne Faust justitianischer Gerechtigkeit schmecken: Dieben wird mit dem Richthammer ein Knöchel an jeder Hand zertrümmert, Betrügern spaltet man die Zunge mit einer erhitzten Klinge. Sie hätten die Ermahnung ernst nehmen sollen.

Mit Mördern und Vergewaltigern verfährt man direkt zu Beginn ähnlich streng: Mit dem Richteisen werden sie gebrandmarkt; mit dem Stigma auf der Stirn tragen sie ihre Schuld auf ewig zur Schau. Sollten sie es wagen, erneut im Protektorat ein kapitales Verbrechen zu begehen, überlassen die Richter den Geschädigten oder deren Angehörigen die Wahl der Bestrafung. Populär ist das Zerschmettern einer Gliedmaße mit dem Richthammer, oder das Herausreißen eines Armes oder Beines unter Mithilfe des Richterpferdes. In besonders schweren Fällen wird das Todesurteil vollstreckt: ein wuchtiger Schlag auf den Kopf.

Viele Verurteilte, vor allem aber jene mit geringeren Vergehen, werden vor die Wahl gestellt: Entweder sie nehmen die Strafe an, oder sie verbüßen einige Tage in den Straflagern Justitians. Dazu werden ihre Gesichter mit roter Farbe, dem so genannten Henna, markiert. Man weist sie einer Baracke in einem der Lager zu und unterstellt sie dem Vorarbeiter. In den kommenden Tagen arbeiten sie für das Wohl der Stadt, bessern Straßen aus, errichten Gebäude, kämpfen mit Spaten bewaffnet gegen den Staub und schuften am großen Koloss, dem Vermächtnis des Vorsitzenden Archots. Flieht einer von ihnen und wird von einem Richter aufgegriffen, hat er Schlimmstes zu befürchten, denn die Schiedsmänner und -frauen werden mit ihm wie mit einem Schwerverbrecher verfahren. Gnade würde den Richtern als Schwäche ausgelegt werden. Etwas, was sie sich nicht erlauben können, wollen sie ihr Heer an Strafarbeitern auch weiterhin kontrollieren. Erst wenn die Farbe nach zwei bis drei Wochen verblasst ist, steht es einem Häftling frei, unbehelligt zu gehen. Einige wenige bleiben. Die zwei Mahlzeiten am Tag sind mehr, als sie sich im normalen Leben erarbeiten könnten.

Die Strafen der Richter prägten justitianische Kultur. Ein Handel wird immer mit einem Handschlag abgeschlossen, wobei Händler und Kunde ihre Handschuhe oder Binden zuvor abgelegt haben. Man versichert sich, dass der andere keine gefärbten Hände hat und geht zum Geschäftlichen über. Wer seine Handschuhe auf einem justitianischen Markt nicht auszieht, muss damit rechnen, misstrauisch beäugt zu werden. „Zeig mir deine Hände“ wurde zu einem geflügelten Spruch.

Ähnlich beim Gesicht: Es gilt als unhöflich, es im Gespräch unter Staubtüchern oder Atemmasken zu verstecken. Will man verbergen, dass man ein Lügner und Betrüger ist? Das Gesicht zu zeigen wird mit Ehrlichkeit gleichgesetzt. Fremde ohne Wissen um die justitianischen Konventionen haben daher oftmals einen schweren Start im Protektorat.

AUFSTIEG

Die Hierarchie der Richterschaft ist in vier Stufen unterteilt: Zuunterst stehen die Vaganten, dann geht es über die Stadt- zu den Niederrichtern, schließlich folgen die Hochrichter. Dabei spielt es keine Rolle, ob nur eine oder beide Prüfungen abgelegt wurden: Vollstrecker und Schiedsmänner sind vollwertige Mitglieder der Richterschaft. Dennoch genießen Richter ein höheres Ansehen, wenn sie sowohl den Hammer schwingen, als auch den Kodex führen dürfen. Man beneidet sie um ihre Unabhängigkeit.

Stadtrichter stellen die breite Masse der Organisation: Sie rekrutieren sich aus den Vaganten – jeder Vollstrecker und Schiedsmann steigt nach der Prüfung unweigerlich zum Stadtrichter auf. Als Neulinge mit begrenzter Erfahrung dürfen sie nur innerhalb Justitians agieren. Präsenz und Einschüchterung sind ihre Taktik, um die Sicherheit aufrecht zu halten. In Kampfhandlungen werden sie nur äußerst selten gezogen. Denn die Klans wagen nach Archots großem Reinemachen nur noch selten Angriffe auf das Stadtgebiet. Es ist eine Zeit des Friedens.

Niederrichter wird man nach frühestens fünf Jahren als Stadtrichter. Man bedarf mindestens zweier Hochrichter als Fürsprecher. Nur wer buckelt und sich auf das intrigante Spiel innerhalb der Richterschaft einlässt, wird den Sprung in das neue Amt schaffen. Es erwarten einen ausgedehnte Befugnisse und ein erweiterter Handlungsraum: Das gesamte Protektorat eröffnet sich dem Niederrichter.

Hochrichter werden vom Senat berufen. Nur wer außer-

gewöhnliches geleistet hat und wessen Name ein strahlendes Symbol für Gerechtigkeit und Kodextreue darstellt, kommt in das Auswahlverfahren und wird nach Jahren der strengen Beobachtung befördert. Einschränkungen gibt es dann nicht mehr. Viele Hochrichter ziehen hinaus ins Ödland, um neue Gebiete für das Protektorat zu gewinnen, andere verbleiben in Justitian und geben sich dem politischen Reigen hin.

ARCHOTS OBSESSION

Vorsitzender Archot hat viel in seiner zwanzigjährigen Amtsperiode erreicht. Gewaltlos ließ er Dutzende Dörfer annektieren und mehrte so die Macht des Protektorats, dann zerschlug er mit mehreren Strafexpeditionen den degenerierten aber mit vorzeitlichen Waffen ausgestatteten Kakerlaken-Klan. Er selbst weiß um seine Großartigkeit und verbirgt sie absichtlich unzureichend unter einer Schicht falscher Bescheidenheit.

Glaubt man den Gerüchten im Senat, fürchtet Archot nichts mehr, als dass er nach seinem Tod in Vergessenheit geraten könnte. Der Tradition nach würde man ihm an der Richtallee einen Steinkopf errichten – er wäre somit einer unter vielen in einer langen Reihe Erster Richter. Man sagt, dieser Gedanke sei ihm unerträglich. Er habe seine Advokaten herbeigerufen und ein neues Gesetz erlassen: Damit sein Feuer auch die Nachwelt inspiriere, habe man ihm ein Mausoleum zu errichten, das seiner Taten gerecht werde. Und tatsächlich, auch nach seinem Tod wird Vorsitzender Archot auf sein Volk hernieder blicken können: Ein bei Fertigstellung fünfzig Schritt hoher, steinerner Oberkörper wird am Ende der Richtallee über die Häuser Justitians ragen, ein Weltwunder der nacheshatologischen Zeit. Bislang ist das Monument auf grandiose dreißig Schritt gewachsen: der Ansatz des sehnigen Halses und ein Teil des Kinns sind bereits zu erkennen. Jeden Tag schleppen Strafarbeiter Steine aus den Ruinen herbei, errichten Gerüste und zerren die Brocken über Seilzüge in die Höhe, wo sie sich zu einem gewaltigen, schmutzig grauen Puzzle fügen. Unfälle sind an der Tagesordnung. Die Kosten für das Arbeiterheer lähmen die Entwicklung Justitians. In dieser Stadt jedoch führt kein Weg an Archot vorbei.

DIE SENATE

Dem Ersten Richter unterstellt sind zwei Senate zu jeweils acht Hochrichtern. Jeder Senat steht für eine der Fraktionen und ist von den Hardlinern der Protektoren und Advokaten besetzt. Hier werden die wegweisenden Entscheidungen für den Kult diskutiert und zur Abstimmung gebracht. Die Protektoren haben dabei Weisungsbefugnis für die Vollstrecker, die Advokaten für die Schiedsmänner und -frauen. Doch selten lassen sich die politischen Entwicklungen im Protektorat und darüber hinaus auf eine der Gruppen beschränken. Allzu oft kreuzen sich ihre Wege, was zu verbalen Schlachten und einer vermehrten Auftragslage für Spitzel führt. Nur der Erste Richter hat noch die Macht, die Streithähne auseinander zu reißen. Doch er liebt diese zornig geführten Diskussionen, lässt seinen Geist von ihnen beflügeln.

DIE SCHÖFFEN

Das Protektorat wächst und gedeiht schneller als die Zahl seiner Richter. Es droht die Kontrolle aufgrund der Unterbesetzung an die Gesetzlosen zu verlieren. Zu viele ungeahndete Verbrechen würden das Volk aber aufbegehren lassen. Die Richterschaft stopft die Löcher im Netz daher mit den so genannten Schöffen. Meist sind es Enklaven-Anführer oder angesehene Händler, selten auch verdiente Veteranen, die im Schnellverfahren zu Laienrichtern ausgebildet werden. Ihnen wird gestattet, in Abwesenheit eines Richters Recht zu sprechen und die Angeklagten bis zu einer Prüfung durch Schiedsmänner festzusetzen. Akzeptiert ein solcher das vorläufige Urteil, ist es rechtskräftig und unumkehrbar. Kleinere Strafen wie das Markieren bei Diebstahl oder Pöbelei werden sofort vom Schöffen oder einem Vertreter vollzogen, für die schwereren Verbrechen muss ein Protektor hinzugezogen werden.

VORMARSCH

Die Ausweitung des Protektorats und seine Sicherung sind die wichtigsten Aufgaben der Richter. Sie bewachen die Handelswege, organisieren Strafexpeditionen gegen marodierende Klans, geben Karawanen einflussreicher Händler Geleitschutz. Während sie von den Einwohnern der Protektorats-Enklaven als notwendiges Übel erachtet werden, das ihnen die draußen in der borcischen Tundra hausenden Schrecken vom Hals hält, gelten sie im Ödland als gewissenlose Eroberer und Erpresser. Kein Dorf kann der Macht des Stadtstaats genug Söldner oder Waffen entgegensetzen, und so kritzeln die meisten ihr Kreuz unter das vorbereitete Übergabedokument. Unwillige Anführer werden entfernt. Irgendein Verbrechen wird man ihnen schon anhängen können.

SÖLDNER DES RECHTS

In allen Belangen, die nicht unmittelbar mit dem Protektorat und dessen Gedeihen in Zusammenhang stehen, halten sich die Richter zurück – außer das Geld stimmt. Werden sie dafür bezahlt, eine Angelegenheit auf ihre Rechtmäßigkeit zu überprüfen, sind sie dem aktuellen Kodex nach dazu gezwungen, ihr nachzugehen und sie mit einem Richtspruch zu beenden. Archot gilt als geschäftstüchtiger Erster Richter; tatsächlich wären seine monumentalen Bauvorhaben kaum ohne die Vermarktung des Gesetzes möglich.

INSTRUMENTE DER EXEKUTIVE

Die Waffenmanufakturen Justitians produzierten vor Jahren noch ausschließlich für die Richter. Doch Archots Großprojekte und der Wunsch der Advokaten nach einer Söldnerarmee waren ausschlaggebend für den Bruch dieser alten Tradition. Seitdem werden Teilbestände an ausgewählte Kämpfer verkauft. Die Ausrüstungslage der Protektoren wird dadurch beständig schlechter, trotz einer alten Zusage, man werde durch die neue Vorgehensweise nicht die Sicherheit Justitians gefährden. Eine Lüge oder ein kalkulierter Affront?

DIE SPRACHE DER RICHTER

Das Testament des Gründers war gespickt mit lateinischen und griechischen Floskeln und Sinnsprüchen. Vieles davon blieb lange Zeit unverstanden, zu fremd waren die uralten Sprachen. Und obwohl der Schrift inzwischen alle Geheimnisse entrissen wurden und der Kult über ausgezeichnete Sprachexperten verfügt, sahen sich die Richter nie berufen, Latein als Amtssprache einzuführen. Das Gesetz unter das Volk zu bringen ist eine Herausforderung an sich; das Volk müsse verstehen, um die Weisheit des Kodex annehmen zu können, so die Meinung der Protektoren. Die Advokaten halten dagegen und sehen ihr Gewalten-Monopol gefährdet: Wenn das Volk die Gesetze versteht und verinnerlicht, wozu bedarf es dann der Richter? Dieser Konflikt zwischen Protektoren und Advokaten ist so alt wie der Kult selbst und wird seit jeher in den justitianischen Senaten diskutiert. Bislang blockieren sich diese; traditionsgemäß verzichtet der Erste Richter darauf, mit seiner Stimme eine Entscheidung herbeizuführen.

Einigen lateinischen Begriffen gelang es dennoch, sich in den Wortschatz der Richter zu schleichen: So wird der Erste Richter oft als „primus inter pares“ bezeichnet, als Erster unter Gleichgestellten. Eine Verhandlung wird „coram publico“, nämlich vor der Öffentlichkeit gehalten; die Fürsprecher der Gegenseite werden mit „Audiatur et altera pars!“ (Man soll auch die andere Seite hören!) in den Zeugenstand gerufen und Protektoren mit „Per aspera ad astra“ (auf rauen Pfaden zu den Sternen, durch Kampf zum Sieg) auf eine bevorstehende Schlacht eingestimmt. Manch Richter beendet sein Urteil mit „Punctum!“ (Schluss!) oder stellt einem Todesurteil ein „Mors certa, hora incerta.“ (Der Tod ist gewiss, seine Stunde ungewiss) vorweg, während nahezu jeder zweite Satz der Urteilsbegründung mit einem „de iure“ (von Rechts wegen) gewürzt sein kann.

Einige Richter fühlten sich nackt, dürften sie sich nicht in ein Gewand aus unverständlichen Phrasen kleiden. Andere verzichten völlig auf die lateinischen Floskeln. Der Kult selbst macht diesbezüglich niemandem Vorschriften.

DIE RICHTHALLE

Im Zentrum Justitians, so nahe am zentralen Cluster, dass der Lärm der krächzenden Lautsprecher und Rückkopplungen noch wahrnehmbar ist, liegt der Hauptsitz des Kults, die Richthalle. Die tief in die Fassade eingeschnittenen drei Hauptportale mit ihren Zickzackfriesen öffnen sich zur Richtallee hin. Zwischen ihnen ragen zwei erhabene Bronzestatuen im Richtergewand acht Meter in die Höhe: Die eine stützt sich auf den Hammer, die andere drückt das staubige Ebenbild des Kodex an ihre Brust. Ihr kühler Blick ist auf die Baustelle des Kolosses am Ende der Allee gerichtet.

Die Richthalle hat einen rechteckigen Grundriss mit einer Länge von achtzig und einer Breite von fünfzig Metern und ist ein Bollwerk aus dicken Mauern und kräftigen Pfeilern, die das Gewicht der Innengewölbe tragen. Hohe Bogenfenster mit kunstvollen Glasmalereien, welche symbolisch die Tugenden der Richter auf der einen, und die Todsünden der Gesetzlosen auf der anderen Seite darstellen, durchbrechen die eckige Gliederung des Baus. Das Dach in vierzehn Metern Höhe ist ein breiter umlaufender Wehrgang mit niedrigen Bunkertürmen an den vier Ecken. Dickbauchige Kanonen und Mörserlafetten starren von dort oben grimmig auf Besucher hinab. Dahinter patrouillieren die Protektoren.

Ein einstöckiger, mit Bruchstein ummantelter Betonbau aus voreshatologischer Zeit drängt sich an die schattige Nordseite. Dort kommen die Pferde der Richter unter. Man sagt, sie hätten es besser als so mancher Bürger Justitians.

Im Inneren der Richthalle, die in Wirklichkeit aus mehreren Gewölben besteht, herrscht eine sakrale Stimmung. Die Buntglasfenster brechen das Licht zu einem Farbenspiel aus blauen, roten und grünen Flächen. Richter und Chronisten gehen hier ein und aus; die wichtigsten Ämter finden sich im südlichen Trakt. Im Zentrum stößt man auf einen Innenhof, der von einem Kreuzgang umlaufen wird. Hier treffen sich Protektoren und Advokaten zum erbaulichen Gespräch oder um dem Training der Vollstrecker zuzusehen. In der Haupthalle residiert der Erste Richter; in den flankierenden Nebenhallen kommen die Senate zusammen.

DIE KASERNEN

An strategisch bedeutsamen Punkten in Justitian hat die Richterschaft Kasernen errichten lassen. Sie sind die Heimstatt der Protektoren, die hier schlafen, essen und trainieren. Ihre Pferde nächtigen in den angeschlossenen Ställen. Die Zahl der stationierten Richter schwankt je nach Bedeutung der Kaserne zwischen zehn und einhundert. Die großen Anlagen sind mit mehreren Schlafhallen, unterirdischen Arsenalen, großen Exerzierplätzen und bunkerartigen Befestigungsanlagen ausgestattet. Alle sind mit Stacheldrahtbarrieren oder Zäunen bewehrt.

SPANNUNGEN

Die Spannungen zwischen Protektoren und Spitaliern wachsen. Die Ärzteorganisation ist stark in Justitian, und sie hat ihre eigenen Gesetze. Als Zugeständnis an die Ärzte ächteten die Richter Burn und verbannten Psychonauten aus dem Protektorat. Doch den Spitaliern reicht das nicht. Sie patrouillieren die Straßen auf eigene Faust und bringen jeden Absonderlichen auf bewährte Weise mit ihren Spreizern zur Strecke, untergraben damit die Authorität der Exekutive. Diese Missachtung des Kodex wiederum lässt die Advokaten aufhorchen, die den Protektoren mit galliger Stimme vorwerfen, Justitian nicht kontrollieren zu können.

Das Verhältnis zu den Chronisten ist hingegen von sachlicher Professionalität geprägt. Man schätzt sich und macht reichlich von den Fähigkeiten des anderen Gebrauch: Die Richter benötigen bei der Größe des Protektorats ein funktionierendes Kommunikationsnetz, die Chronisten bedürfen des Schutzes einer wehrhaften Organisation.

RICHTERMUSKETEN

STEREOTYPE

ANUBIER
Wer? Aha, Africaner. Sie werden im Protektorat nicht geduldet. Weitergehen!

APOKALYPTIKER
Wo die Zugvögel landen, ist der Ärger nicht fern. Wenn sie uns anpicken, räuchern wir ihr Nest aus.

BLEICHER
Sie sind eine schattenhafte Schar von Dieben, die nächtens durch die Gassen schleicht. Wahrscheinlich sind es verstoßene Apokalyptiker. Wir haben ein wachsames Auge auf sie.

CHRONISTEN
Der Kult ist dem Ersten unterstellt. Die Chronisten sind uns Zuträger von Informationen, kümmern sich aber auch um unsere Technik. Dienstbare Geister, oder besser Dämonen, wenn man nach dem Aussehen geht. In den letzten Jahren hat Vorsitzender Archot die Zügel ein wenig schleifen lassen; die Chrons sind mit ihren Räten überall.

GEISSLER
Ein kriegerischer Stamm aus Africa. Vermutlich werden sie von diesen Neolibyern angeheuert. Man sagt, einige Städte südlich des Protektorats wurden von ihnen geplündert und gebrandschatzt. Hinter dem Rücken der Hellvetiker.

HELLVETIKER
Es sind ausgezeichnete Soldaten, die glücklicherweise vollkommen ohne Ambitionen sind. Sonst hätten sie Purgare und Süd-Borca längst unter ihre Kontrolle gezwungen. Der Versuch in ihrer alten Heimat soll ja fehlgeschlagen sein. Das kommt vom ewigen Reden.

JEHAMMEDANER
Wiedertäufer und Jehammedaner prallen auf Protektoratsgebiet immer wieder aufeinander, selten jedoch in den Siedlungen. Von daher soll uns das Recht sein. Ansonsten halten sich die Jehammedaner von uns fern. Wir sind ihnen zu sündig.

NEOLIBYER
Vorsitzender Archot ließ es in den Kodex aufnehmen: Kein Protektoratsbürger darf mit den Africanern Geschäfte treiben. Wahrscheinlich so ein Bündnistreue-Ding mit den Chronisten.

SCHROTTER
Frag keinen Advokaten nach den Schrottern. In deren Augen verschandeln diese Lumpengestalten das Stadtbild. Aber sie sind in Ordnung, reißen das Maul nicht weit auf, halten sich an die Regeln. Und wenn nicht, geben sie ordentliche Strafarbeiter ab, auch wenn die Fluchtrate hoch ist unter ihnen.

SIPPLINGE
Vorsitzender Archot lehrte uns die einzige Sprache, die diese Wilden verstehen: Gewalt.

SPITALIER
Sie untergraben unsere Regeln wissentlich. Sie verspotten den Kodex, spielen uns gegeneinander aus. Und gerade die Advokaten lassen sich auf das Spiel ein.

WIEDERTÄUFER
Diese Bastarde kontrollieren Liqua. Wenn nur ein Funken davon wahr ist, was die Chronisten über sie verbreiten, dann sollten wir unsere Flinten bereithalten.

PERSÖNLICHKEITEN

LAIKA, DIE HÜNDIN

Kultur: Borca
Kult: Richter (Protektor)
Besonderheiten: Sie ist die Protektorin vom Technikcentrum. Mit eiserner Faust regiert sie das Schrotterviertel und hat dazu eine Gruppe äußerst brutaler Wiedertäufer um sich geschart, die sich als *die Meute* einen Namen im Protektorat Justitian gemacht haben. Laika selbst gilt als verbissen und zäh. Man sagt, sie spürt jeden Verbrecher auf, weshalb es in Technikcentrum kaum zu Vorfällen unter Schrottern kommt.

RUTGAR

Kultur: Borca
Kult: Richter (Protektor)
Besonderheiten: Direkt nach dem Ersten Richter Archot ist Rutgar der rangälteste Richter Justitians. Als Vorsitzender des Protektoren-Senats gilt er als inoffizieller Anführer des exekutiven Arms des Kults. Alle Fäden laufen bei dem alten Wolf zusammen. Und er weiß sie zu nutzen.

PHILIPPE LAUTRECHE

Kultur: Franka
Kult: Richter (Advokat)
Besonderheiten: Als sich eine kleine Siedlung am Rande Frankas dem Protektorat ergab, entsandte die Richterschaft den Advokaten Philippe Lautreche. Er sollte dem Ort Kultur und Gesetz bringen und von der Weisheit Justitians künden. Und ja, er brachte der Siedlung Ordnung. Seine Version davon. Die frankische Luft krempelte den besonnenen Advokaten um, machte ihn zu einem Tyrannen sondergleichen. Seitdem herrscht er wie ein Gott über die in seinen Augen Unwürdigen.

SIPPLINGE

HERRSCHER DES ÖDLANDS

ALTE WEGE

Ahmahdee, gleißende Scheibe aus Feuer, Lebensspender und Vater aller Völker stand im Zenit und lächelte auf seine Schöpfung hinab. Der ihn umgebende Himmel leuchtete in diesem intensiven Blau besonders trockener und heißer Tage. Hier in der Ebene östlich des zerklüfteten Westdarfür-Gebirges war dies keine Seltenheit. Jenseits der gezackten Linie am Horizont türmten sich Wolken zu einer dunklen Front; Blitze zuckten stumm, vermählten Himmel und Erde mit gewaltigen Entladungen.

Chisulo lauschte in die Stille hinein, wartete auf das Donnern, auf die Trommelschläge des Himmels. Doch da war nur das sanfte Rauschen des Grases, ein Meer aus übermanngroßen Holmen, die sich im Takt einer unhörbaren Melodie wiegten. Die Luft flirrte vor Hitze. Träge zirpten die Insekten. Einer Seeschlange gleich pflügte sich eine Betonpipeline durch die grünen Fluten, nur ihr rissiger Rücken durchbrach die Oberfläche. Dort oben hockte der stolze Massai und labte sich an der Stille und Erhabenheit dieses Ortes. Seine Augen waren geschlossen, sein Blick nach innen auf eine chaotische Mischung aus entflammter Leidenschaft, Unwillen und Stolz gerichtet. Seine Augenlider zuckten und entließen brennend heiße Tränen. Seine Seele wand sich vor Scham und Unbehagen, quälte sich durch ein Dickicht aus alten Traditionen auf der Suche nach einem Ausweg, den schon tausende vor ihm nicht gefunden hatten. Der Trotz obsiegte für einen Augenblick und spülte die Verzweiflung hinfort, lockte mit einem trügerischen Weg in die Freiheit: Mit der Geliebten zu den Anubiern im Osten oder zu den Neolibyern im Norden fliehen, alle Brücken hinter sich abbrechen. Niemals würden sie ihn finden. Sie würden ihn nicht finden wollen. Er wäre entehrt, und so auch seine Frau. Und seine Mutter, die sonst immer mit gütigem Blick auf ihren dritten Sohn geblickt hatte, würde sich abwenden, auf ihn spucken. Sie würde ihm niemals beim Eunuto-Ritual den Kopf scheren können und sie könnte nicht miterleben, wie ihr Sohn sich bei den Ältesten einreihen würde. Die Entscheidung war getroffen – wieder einmal. Seine langen,

zu dünnen Zöpfen geflochtenen Haare zitterten im Takt seines Atems. Die Sonne hatte noch nicht die ferne Bergkette berührt, als sich ein athletischer junger Mann in rotes Tuch gehüllt und behängt mit bunten Holzperlenketten und geflochtenen Kordeln auf den Rückweg in sein Dorf machte. Den Speer aus hellem Birkenholz hielt er fest umklammert, die AK-74 hatte er am Trageriemen auf den Rücken geschoben. Sein Blick war nach vorne gerichtet. Zurück in die Gemeinschaft, der er alles zu verdanken hatte.

* * *

Er ist nicht allein. Überall auf der Welt durchbrechen Töchter und Söhne die Konventionen ihrer Sippe – um schließlich wieder in ihren Schoß zurückzukehren. So unterschiedlich sie alle sein mögen, sie haben eine Gemeinsamkeit: Sie sind fester Bestandteil ihrer Sippe.

ÜBERLEBENDE

Das Eshaton tötete ohne Wahl und zwang diejenigen, die es verschonte, in den Schutz von Bunkern, Kellern und Höhlen. Dort harrten sie aus. Wer überleben wollte, hielt sich an seine Familie oder schloss sich einer Gruppe an; Einzelgänger hatten keine Chance. „Du hast nur zwei Augen, und beide blicken nach vorne" sagten die Ältesten und meinten damit, dass man sich selber nicht den Rücken decken konnte. Man rückte zusammen, waren es die barbarischen Klans an der Eisbarriere, die purgischen Familien oder die africanischen Stämme. Man besann sich vergessen geglaubter Traditionen, ehrte das Alter und lauschte der Weisheit der Führer und Schamanen. Frau, Mann und Kind wurden Aufgaben zugeordnet, die sie am effektivsten bewältigen konnten. Wer dem zuwider handelte, gefährdete den Bestand der Sippe. Und wurde bestraft. Man lernte von den Tieren und entdeckte das eigene animalische Ich.

Sie schafften es. Die Prüfungen des Eshatons und der Jahre danach meisterten sie. Verändert aber erstarkt standen sie im Licht der Postapokalypse – Sippen, Klans, Familien, Gruppen, Sekten, Kulte.

GEMEINSCHAFT

Die kleinste Sippe stellen Mann und Frau. Interessant wird es, wenn Kinder dazu kommen, die ihrerseits Eltern werden. Die Sippe erblüht, entwickelt hierarchische Strukturen ebenso selbstverständlich, wie ein Pflänzchen stets in die Höhe sprießt. Hier sind es die Ältesten, die die Landkarte der Zukunft vorzeichnen und die Traditionen bewahren, dort dominieren Frauen die Männer, gestatten nur den mächtigsten unter ihnen die Paarung. Ganz woanders lauscht man mit Ehrfurcht dem Gebrabbel der Kinder und überlässt den Priestern die Interpretation. Es ist immer der gleiche Tanz um Sex, Dominanz und Alter, der sich letztlich in den Strukturen manifestiert.

Gerade die jungen, keimenden Hierarchien ranken sich wie eine Schlingpflanze um das Prinzip der Familie, machen sie zum tragenden Stamm der Sippe. Sie ist eine Gemeinsamkeit, die alle Mitglieder miteinander verbindet. Sie sichert das Überleben, indem sie einem Verbündete an die Hand gibt, die nicht durch Treueschwüre oder Geld, sondern durch das Blut an einen gebunden sind.

Sippen, die lange genug existierten, entwickelten sich oftmals weiter. Sie erarbeiteten sich über die Jahrhunderte eine eigene Kultur mit neuen Traditionen. Das Blut allerdings wurde von Generation zu Generation dünner, bis echte familiäre Bande nicht länger gegeben waren. Heute sind es heilige Orte, religiöse Anschauungen oder gemeinsame Ziele, die Menschen zusammen halten und zu einer eingeschworenen Gruppe, einer Sippe, machen.

NOMADEN UND SESSHAFTE

Das Umfeld übt einen starken Einfluss auf die Entwicklung einer Gemeinschaft aus. Wenn das Land die Gruppe ernähren kann, wird sie sich niederlassen um den Boden zu bestellen und Vieh zu halten. Im Mittelpunkt ihres Lebens steht dann die Fruchtbarkeit der Äcker und Frauen. Das Fremden entgegengebrachte Misstrauen führt eine solche Sippe oftmals in die Isolation. Inzucht kann die Folge sein und schließlich zum Aussterben der Gemeinschaft führen. Und doch gediehen viele dieser Sippen. Heute sprenkeln ihre zahllosen Lager und Dörfer die Landkarte des postapokalyptischen Europas. Viele beherrschen die Eisenbearbeitung und Töpferkunst.

In den kalten Regionen des nordischen Europas eignet sich der Boden kaum zum Ackerbau. Auch die Viehzucht ist schwierig, da die karge Tundravegetation lange braucht, um sich nach dem Abäsen zu erholen. Dies ist das Land der Nomaden. Sie ziehen mit ihrem wenigen Hab und Gut durch die menschleeren Lande, erjagen sich und ihrer Sippe den Tag über das Abendessen. Ihre Kultur wird bestimmt von den Jahreszeiten, den Routen der großen Herden und der Stärke und Potenz ihrer Frauen und Männer. Sie verstehen es, Wind und Wolken zu deuten und die Zukunft aus den verschlungenen Gedärmen eines erlegten Bullen zu lesen. Einen Chronisten würden sie für einen Gott halten. Die Schriftzeichen des Urvolks gelten als eine magische Sprache, die zu beherrschen einigen wenigen Auserwählten gestattet ist – meist ist dies der Schamane der Sippe.

JÄGER UND BEUTE

Die Sippe ist eine Gemeinschaft zum Überleben. Jede verfolgt ihre eigenen Ansätze, vorgeschrieben durch ihre Geschichte, das Umfeld und die momentanen Anführer – Häuptlinge, Vorsteher oder spirituelle Führer wie Schamanen oder Priesterschaft. Während die einen sich mit ehrlichem Bauerntum zufrieden geben und ein moralisch einwandfreies Leben in Demut führen, ziehen andere von Dorf zu Dorf, schlachten die wehrlosen Einwohner ab und prügeln sich um deren Kadaver. Sie sind wie Tiere, gierig und frei von jeder Kultur. Sie schlafen mit den Ratten in den feuchten Kanälen, fauchen Gendos an und bestimmen die Rangfolge durch blutige Kämpfe. Und ihre Zahl ist Legion. Wie schwärende Wunden sitzen sie auf der Landkarte Europas und erschüttern das empfindliche Narbengewebe erstarkender Zivilisationen immer wieder. Ganze Dörfer fielen den Kannibalen in der Vergangenheit zum Opfer. Die Richter konnten nur noch kopfschüttelnd durch die totenstillen Gassen schreiten und voll gefressene Kannibalen aus ihrem Verdauungsschlaf schrecken. Und mit dem Richthammer niederstrecken.

SPIEGEL IHRER KULTUR

Sippen sind im Vergleich zu den mächtigen Kulten klein und unbedeutend, ihren Einfluss üben sie auf lokaler Ebene aus. Sie kontrollieren ihr Stammesland oder die einzige Wasserstelle der Region, sie scharen sich um einen legendären Bau des Urvolks oder gelangten über ein altes Lager an Macht. Wie sie sich auch entwickelt haben, sie waren stets ein Spiegel der Kultur, in der sie lebten.

>BORCA

Die Staublunge mit Justitian und den Protektoratsstädten Technikcentrum, Liqua, Ferropol und A235 – Menschen und Reichtümer zuhauf auf engstem Raum – ist ein Tummelplatz für zahllose Klans. Oftmals sind es nur Zusammenschlüsse von verstoßenen Individuen, dem Abschaum der Enklaven. Wie Tiere lauern sie im Schatten der Ruinenfelder auf Händler, stoßen blitzschnell zu, um mit der gerissenen Beute im Ödland zu verschwinden.

Östlich des Sichelschlags stößt man vereinzelt auf Nomaden, die ihr Leben an den Wanderzyklus der großen Herden angepasst haben und ihnen auf ihren Routen durch die ostborcischen Nadelwälder folgen. Alterschwache oder kranke Tiere werden erlegt; das rostrote Fell, Knochen, Zähne, Fleisch und Sehnen werden restlos verarbeitet. Verschwendung gilt als Sünde. Auf bäuerliche Sippen stößt man in der Nähe Osmans. Einst waren es Halbnomaden, die den Herbst und Sommer hindurch jagten und erst im Winter zurück an die heimischen Herde kamen. Ihre Wildheit haben sie längst abgelegt und sich den Bedürfnissen der Metropole unterworfen: Sie bauen Mais und Weizen an für die herrschenden 30 Sippen der Stadt.

OST-BORCA: STORSKIS

In schnaufenden Lokomotiven rumpeln sie über das desolate Schienennetz Ost-Borcas. Die Stahlstränge sind verrostet oder überwuchert, ganze Streckenabschnitte wurden demontiert. Und doch kämpfen sie sich voran, treiben rußige Schneisen in die Nadelwälder. Eingehüllt in dichten weißen Dampf werden sie von den wilden Sippen als Götter oder Dämonen gesehen; der Aberglaube anderer ist ihnen ein guter Schutz. Aber sie wären töricht, würden sie sich darauf verlassen. Die Züge sind daher mit Stahlblechen und Schutzblenden vor den Rädern sowie kettengesicherten Wehrgängen auf den Dächern zu tonnenschweren Festungen ausgebaut worden. Jeder wachhabende Storski auf dem Stahlungetüm hat ein mit Ruß geschwärztes Gesicht. Ihre Lederanzüge mit der derben Schürze darüber sind so schwarz wie die Lok. Sollten die Wilden aus dem Wald brechen, können die Wachen mit ihren Schleudern glühende Kohlen in die Reihen der Angreifer schmettern.

Vor Fremden geben sich die Storskis unnachgiebig. Das Wissen um die Dampftechnik gibt ihnen Einfluss in einer Region, in der die Fertigung eines Pfeils als hohe Kunst betrachtet wird. Erst in den komfortabel eingerichteten Waggons entledigen sie sich ihrer harten Schale wie eines ungeliebten Brustpanzers und leben ihre liebenswürdige Seite aus. Inmitten uralter Sessel, Ölgemälde, Büsten und anderer Antiquitäten lauschen sie gemeinsam dem Stampfen der Lok, spielen und reden miteinander. Die Alten geleiten die Kinder mit Geschichten in die wunderbare Welt der Technik, lassen sie Spielzeug aus Zahnrädern und Springfedern fertigen. Die oberste Mechanikerin ist der Kopf und das Herz der Sippe, bei allen Entscheidungen hat sie das letzte Wort.

Die Köhler stellen eine Nebengruppe der Storskis und gelten als Verwandte. An Kreuzungen des Schienennetzes und an Bahnhöfen errichteten sie kleine Hütten-Siedlungen. In Grubenmeilern verschwelen sie Holz. Der Staub der hergestellten Holzkohle flirrt an trockenen Tagen durch die Luft und lässt die Dörfer bei Regen in einem schwarzen Morast versinken. Das Leben nahe der Meiler ist ungesund, trotz ihrer Gasmasken rasselt und pfeift der Atem wie die Lokomotiven ihrer Brüder und Schwestern. Eine Wahl haben sie nicht. Denn ohne sie und ihre Kohle hätten die Storskis längst aufgehört zu existieren.

WEST-BORCA: DIE KLANS

Das ausgedehnte Ruinenfeld des ehemaligen Ruhrgebiets bietet vielen Sippen Platz. Aber Nahrung ist ein knappes Gut und zwingt den Klans einen tagtäglichen Veitstanz auf: Die einen branden in die schwer geschützten Handelskonvois Justitians, riskieren ihr Leben im Kampf um Nahrung und Waffen; andere führen erbitterte Kämpfe um einträgliche Regionen mit Wildbeständen oder fruchtbaren Böden.

Den Insekten spricht man in dieser Region besondere Fähigkeiten zu, da sie sich trotz des frostigen Klimas unbeirrt ausbreiteten. Die Klans identifizieren sich mit der wimmelnden Flut, bewundern ihre Widerstandskraft. So stößt man hier auf den Kakerlaken-Klan, die Flügler, die Schwärmer, die Leichenfresser und viele weitere.

Doch die Vielfalt wurde in den letzten Jahren grob beschnitten. Der Erste Richter Justitians führte einen unerbittlichen Feldzug gegen die Klans der Staublunge, rottete die Kakerlaken fast aus und ließ die Männer der Flügler hinrichten. Man ist jetzt sehr vorsichtig in der Region geworden.

WEST-BORCA: DIE ENEMOI

Von den Territorialregionen der Hellvetiker bis hinauf zu der Ramein-Region reisen die Enemoi mit ihrer Fahrzeugflotte von Dorf zu Dorf und bringen dem Volk abseits des justitianischen Protektorats das Gesetz. Im Schlepptau flattern die „Krähen“, ausgediente Veteranen, die für eine warme Mahlzeit die Urteile der Enemoi vollstrecken.

Im Laufe ihrer Reisen konnte die Sippe beachtliches Wissen über die urvölkische Gesetzgebung, aber auch über Elektrotechnik und Mechanik anhäufen. Hier werden die Berichte bizarr: Angeblich speichern die Enemoi die Texte in zwei aufgebrachten Menschmaschinen, den so genannten Akolyten. Technisch dürften sie damit zu den bedeutendsten Sippen der Postapokalypse gehören, was den Neid und die Embargo-Drohungen der Chronisten erklären würden. Dörfer, die den Enemoi Einlass gewähren, werden innerhalb von Stunden von dem Technikkult verlassen.

>FRANKA

Die frankischen Sipplinge leben fernab der großen Pheromanten-Hochburgen wie Souffrance oder Aquitaine. Viele der Familien kehrten Jahre nach dem Eshaton zurück in ihre Heimat, um wieder aufzubauen, was ihnen einst gehörte. Ihre Anwesen in den überwucherten oder versumpften Ruinen sind inzwischen mehrere Jahrhunderte alt. Viele davon sind noch immer

gut erhaltene, ehrwürdige Bauten, doch bei anderen fällt es schwer, sie von einer Höhle zu unterscheiden: Die Etagen sind unter der Last der Zeit eingebrochen, Efeu und Gräser umwuchern die Hohlräume, in denen die Sipplinge hausen.

Der Zustand des Stammsitzes gibt meist Auskunft über das Gedeihen einer Sippe: Was die Krone einem König, ist der Bau den Ältesten. Er zementiert den Herrschaftsanspruch und ist ein Wohlstands-Indikator für andere Familien. Beginnt er zu zerfallen, bröckelt auch die Macht über die Familienmitglieder.

Im Kampf gegen die Psychonauten werben die Spitalier jeden an, der in der Lage ist, den Absonderlichen zu schaden. Die frankischen Sippen kommen ihnen gerade Recht. Sie leben unbehelligt in der Höhle des Löwen, sprechen die Landessprache und setzen sich aufgrund der Abgeschiedenheit ihrer Stammsitze nur sporadisch dem Einfluss der Pheromanten aus. Im Tausch gegen Medikamente sind viele Sippen für die Spitalier in das Schmuggelgeschäft eingestiegen: Die Ärzte benötigen Waffen in den frankischen Grenzdörfern, um die befreiten Völker in den Kampf gegen die psychonautische Bedrohung zu schicken. Die Risiken für die Sippen sind gering, der Gewinn bescheiden, aber ausreichend, um die hungrigen Münder zu stopfen.

FRANKA: DIE RENAISSANCE

Ah, Georges de la Tour, Delacroix, Claude Monet, Piere Auguste Renoir – wahrhaftige Künstler, die die Kultur des Landes mit ihren unsterblichen Werken gestaltet haben. Frankreich glich einem Ölgemälde, das von meisterhafter Hand mit sanftem Pinselstrich gezeichnet wurde. Nichts davon ist geblieben. Die Lockstoffe der Pheromanten verkleben das Hirn der Franker und verhindern jegliche Kreativität. Von großen Dichtern und Denkern hat man schon lange nichts mehr gehört. Kultur ist, was den Pheromanten gefällt. Es gibt Menschen, die aufbegehren. Sie selbst nennen sich „die Renaissance“ und schlossen sich bereits wenige Jahre nach dem ersten Auftreten der Psychonauten zu einer Sippe zusammen. Es sind Träumer und Idealisten, die sich gegen eine Realität stemmen, die sie nicht verstehen. Die Liebe nach den schönen Künsten verbindet sie, und so verwundert es nicht, dass der Bildungsgrad den Rang in der Gruppierung bestimmt. Vom ehemaligen Belgien aus organisieren sie die Plünderung von Museen und die Infiltrierung frankischer Dörfer.

>POLLEN

Nomaden in Reinform, das sind die pollnischen Sipplinge. Der ständige Wandel der Umwelt, meist zum schlechteren hin, nötigt ihnen ein ewige Wanderschaft ab. Sie sind mobil, widerstandsfähig und die perfekten Überlebenskünstler. Wo man sie auch aussetzt, sie ringen dem Boden Nahrung ab: Insekten, Moose, faserige Wurzelstränge – Ekel ist ihnen fremd. Auf ihre Weise sind sie näher an der Natur, als alle anderen Sippen.

POLLEN: DIE REINEN

Sich der verderbten Macht der Sporenfeldern in Pollen zu

entziehen ist eine Kunst, die nur die Reinen beherrschen. Mit Stolz blickt diese Familie auf eine lange Geschichte und ihren makellosen Stammbaum zurück. Ob ihre genetische Disposition oder ihre Vorsicht den Sporen gegenüber ihre Linie frei von Psychonauten gehalten hat, ist unklar. Doch so oder so sind die Spitalier äußerst an ihnen interessiert, denn die Legenden um die Reinen sind weithin bekannt. Wo genau sie sich aufhalten bleibt Außenstehenden jedoch verborgen; ihre Scouts führten sie seit jeher um Suchtrupps der Spitalier herum.

POLLEN: LAZARE

Sie galten als tot, doch sie wollten das Reich der Lebenden nicht verlassen. Ihre Geschichte ist nur bruchstückhaft erhalten und lässt sich zurückverfolgen auf eine pollnische Flüchtlingsfamilie, der sich von Neolibyerplantagen tief in das Hinterland Anubiens geflüchtet hatte. Dort gerieten sie in einen Wald Psychovore – und starben unter unvorstellbaren Schmerzen, als die fremdartigen Viren ihnen das Fleisch von den Knochen schälten. Dann wachten sie auf, als sei alles nur ein Traum gewesen. Äußerlich schienen sie unverändert. Aber sie waren auf eine seltsame Weise beseelt von einem inneren Feuer, das ihnen den Weg zurück nach Pollen wies und die Kraft gab, die lange Reise durchzustehen. Die Sippe ist inzwischen stark angewachsen und lebt fernab der üblichen Wege in den fauligen Wurzelwäldern. Insekten sind ihre Nahrung. Man erkennt die Lazare an ihrer Gesichtsbemalung, die einem Totenkopf nachempfunden ist.

>BALKHAN

Das Volk ist streitsam und aufbrausend, und so sind auch seine Sippen. Trotz des Terrorregimes der Voivoden können sie sich behaupten: Rücken an Rücken stehen sie gemeinsam gegen jeden Versuch, sich an die Kette legen zu lassen. Die Herrschenden tun gut daran, ihnen Zugeständnisse zu machen, denn sie brauchen schlagkräftige Verbände gegen feindliche Voivodate oder die Bedrohung aus dem Süd-Osten. Mit Geschenken wie Waffen, Nahrung und Frauen sichert man sich das Wohlwollen der Sippen.

Während sich die einen in den Voivodaten auf ein Spiel mit dem Feuer einlassen, zogen sich andere Familien bereits vor Jahrhunderten zurück in die schroffen Berge. Sie hausen in Grotten, beten einen widderköpfigen Gott an und bekriegen sich mit ihren Nachbarn.

BALKHAN: USUDI

Die Usudi hausen in den Grotten der balkhanischen Berge. Das Zentrum ihres kultischen Handelns ist das ewige Feuer in einem Felsendom, der nur über ein ausgedehntes Labyrinth aus Gängen erreicht werden kann. Kommt man in der klammen Dunkelheit vom Wege ab, so stößt man auf die Ahnengruben. Dort mischen sich die Gebeine längst Verstorbener mit frischen Kadavern; der Gestank ist sinnesraubend. In der Mythologie der Sippe geben die Alten den Jungen Kraft für den Kampf und segnen die Waffen, wie es auch in den Felsenzeichnungen dargestellt ist. Tatsächlich stoßen die Usudi ihre Speere in die aufgedunsenen, halb verwesten Leiber und erhoffen sich so eine Segnung. Die jetzt mit Leichengift infizierten Speere sind perfide Tötungswerkzeuge, die ein Opfer nicht zwangsläufig sofort töten. Aber wer den Angriff überlebt, wird Tage später an eitrigen Entzündungen im ganzen Körper qualvoll verrecken. Dies mag auch der Grund dafür sein, dass die Bauern der Region die Sippe mit diesem grausigen Namen bedachten: Usudi bedeutet Teufel.

Die Sippe hat für sich selbst keinen Namen. Denn sie sprechen nicht. Und vieles deutet darauf hin, dass sie auch nicht denken. Irgendetwas in den Bergen hat sie verändert, hat sie zu grunzenden Tieren degeneriert.

BALKHAN: KRAJNI

Einst entstiegen sie ihrer Gruft, aber Jahrhunderte zu früh. Sie sollten die Letzten sein und waren doch unter den Ersten. Hatten ihre Götter sie verstoßen? Selbst ihre Alten können dies heute nicht mehr beantworten. Sie verloren nicht nur ihre Heimstatt, sondern auch das Wissen um ihre Vergangenheit, die Schriftsprache, die Technik. Nur eines wurde überliefert: Die Alten hatten eine Tätowierung auf dem Handrücken – ein senkrechter Strich gefolgt von drei Kreisen, das Ganze über- und unterstrichen. Dieses Symbol wurde der Mittelpunkt des kultischen Lebens der barbarischen Krajni: Sie tätowierten sich ihrerseits und bildeten das Zeichen mit Reihen weißer Kieseln an Berghängen nach. Wer sich in ihrem Territorium aufhält, stößt unweigerlich auf dergestalt markierte Ruinen.

Ihre Abstammung ist den Krajni äußerst wichtig. Nur wer seine Herkunft über eine Reihe von Ahnen auf die Urahnen zurückführen kann, ist würdig die Tätowierung zu tragen. Fremde werden daher grundsätzlich nicht in ihre Reihen aufgenommen. Die Anführer der Sippe sind vier mythische Gestalten, deren Essenz in einem geheimen Ritual auf vier würdige Krajni übertragen wird. Die Auserwählten ziehen sich daraufhin in die Tiefen der Kanalisation zurück und rufen ihren Schutzbefohlenen fortan durch Einstiegsöffnungen und Abwasserrohre Weisungen zu. Kein Sippling wird die Anführer jemals wieder zu Gesicht bekommen.

>HYBRISPANIA

Viele Wanderer aus Borca oder Franka vermuten, dass sich das ganze Land gegen die africanischen Invasoren erhoben hat. Zorn, wohin man blickt. Doch der Eindruck täuscht. Die hybrispanischen Wälder bieten viele Verstecke, in denen Aussteiger-Familien sich dem ewigen Kampf entziehen. Von den Guerilleros werden solche Sippen fast mehr verabscheut als der Gegner.

Wer hingegen auf dem kastilischen Hochplateau lebt, sollte sich kampfbereit geben und nicht innehalten, gegen die Africaner zu wettern. Die Sippen hier leiten sich gerne auf adlige Vorfahren zurück, zählen den Stammbaum zu den größten Schätzen der Familie. Überhaupt gehört es zum guten Ton, die Sache der Guerilleros zu unterstützen. Alle Sippen des Plateaus entsenden ihre Kinder in die Ausbildungslager Madrids, damit sie eines Tages Seite an Seite mit ihren Volkshelden den Invasoren gegenübertreten können.

HYBRISPANIA: DIE CORREDORE

Sie sind die größte hybrispanische Sippe und haben sich in dem krisengeschüttelten Land eine Enklave des Friedens sichern können. Sie leben im Nordwesten am Atlantik, im ehemaligen Portugal, ihrer Heimat seit jeher. Man sagt, sie stünden unter dem Schutz der Prägnoktiker. Tatsächlich werden die Corredore von den Psychonauten über Annäherungen von Fremden unterrichtet, so dass sie schnell im dichten Wald untertauchen

können. Wenn sie nicht gefunden werden wollen, sollte es äußerst schwierig werden, ihre Fährte aufzunehmen. In den vergangenen Jahrhunderten gelang es ihnen so, den Rekrutierungsmaßnahmen der Guerillero-Verbände zu entgehen.

HYBRISPANIA: MATADORE

Seit Jahrhunderten ziehen sie auf dem kastilischen Plateau von Stadt zu Stadt, im Schleppzug herrliche Stiere und farbenfrohe Wagen. Es sind Kämpfer, die sich in den Arenen den wildesten Tieren der Dorf-Stallungen stellen und zugleich die ansässigen Hybrispanier auffordern, mit ihren Stieren zu ringen. Menschen strömen herbei, Wetten werden abgeschlossen. Der Tag des Kampfes lässt das Volk den verzweifelten Krieg ihrer Brüder und Schwestern in den südlichen Wäldern für einen Augenblick vergessen.

>PURGARE

Die meisten Sippen beschränken ihre Wanderung auf die Apenninen. Westlich in den Schlackewüsten der Absonderlichen lebt es sich schlecht, und in der adriatischen Tiefebene muss man sich den Rekrutierungszügen der Wiedertäufer stellen.

In kleinen Gruppen ziehen die Sippen durch die Ruinen des alten Italiens, richten sich Unterschlüpfe und Lager ein, verweilen aber nie lange. Irgendwann einmal, womöglich noch in dieser Generation, wird man den Wanderzyklus vollenden und zu den versiegelten Rastplätzen seiner Vorfahren zurückkehren. Fremden gegenüber verhält man sich ablehnend, befürchtet, sie könnten den Standpunkt eines alten Lagers aufspüren und der Sippe ihre Vergangenheit und ihren Reichtum rauben.

Die einzigen größeren Verbände stellen die zwölf Familien. Sie teilten das Land unter sich auf und verteidigen es eifersüchtig.

PURGARE: FLAGELLANTEN

Eine kleine Gruppe fanatischer Kristen, die mit öffentlichen Selbstgeißelungen gegen den Abfall von dem wahren Gott protestieren und sich auf eine voreshatologische Vereinigung zurückführen. Die Sekte schart sich um ihren Padre, der ihr aller leiblicher Vater ist – die Mütter befinden sich darunter. Obwohl sich die Flagellanten in der Nähe Perugias herumtreiben und damit im Gebiet der Wiedertäufer wildern, lässt man sie ihrer Wege ziehen. Das purgische Volk blickt mit Häme auf die degenerierten und heruntergekommenen Gestalten, die sich mit Peitschen den Rücken blutig schlagen, durch die Dörfer ziehen und das Reich des einen Gottes proklamieren. Doch die Pöbeleien und Handgreiflichkeiten des ständig betrunkenen Padres gegen hochrangige Wiedertäufer sowie das Urinieren in den Stadtbrunnen Perugias könnten das Ende der inzestuösen Familie sein.

PURGARE: ROMANOS

Sie stellen neben den africanischen Invasoren und den Psychonauten die einzige sesshafte Bevölkerung im westlichen Purgare. Sie sind die Herrscher Roms, oder zumindest halten sie sich dafür. Sie hausen in den vorzeitlichen Monumenten, schmücken sich mit Gold und Silber über Gasmaske und Öltuch, und sind doch nur der Gnade der Neolibyer wegen noch nicht auf die africanischen Plantagen verschleppt worden. Denn die Romanos sind die Hafenarbeiter der Händler. Sie entladen die Schiffe und halten die unterirdischen Anlagen in Schuss, in denen Treibstoff und Funde eingelagert werden.

>AFRICA

Die africanischen Sippen blicken auf eine lange Tradition zurück. Sie sind Splitter aus einer vergangenen Zeit, wollten sich nie von der großen Gemeinschaft Africas einnehmen lassen. Fernab der großen Küstensiedlungen und Ölstädte führen sie ein Leben im Angedenken an ihre Ahnen. Die meisten Sipplinge sind Anhänger des Animismus, dem Glauben an die Beseeltheit von Natur und Gegenständen. Andere bewahren seit Ewigkeiten den Koran und seine Lehren.

So groß die Vielfalt an africanischen Sippen auf den ersten Blick scheinen mag, sie nimmt rasant ab. Täglich gehen Stämme in den Schmelztiegeln wie Tripol auf, tauschen ihre Tradition gegen das schnelle Leben in den Siedlungen. Die Ältesten wissen dies und binden die jungen Sipplinge stärker in die Gemeinschaft ein, als sie es noch vor Jahren gewagt hätten – soweit es die Tradition erlaubt. Dem zersetzenden Einfluss der Küstenstädte hält man sie fern.

AFRICA: MASSAI

Für lange Zeit waren sie die einzigen menschlichen Überlebenden in Zentralafrica. Als solche gehörte ihnen und ihren Rinderherden das Land. An heiligen Stätten praktizierten sie ihre jahrhundertealten Riten, die aus Kindern Krieger und aus Kriegern Älteste machten. Mütter waren hoch verehrt und begleiteten die Reife ihrer Söhne. Doch dann kamen die Psychovoren. Sie drohten die Massai aus ihrem angestammten Territorium zu vertreiben. Doch die Sippe stellte sich der heranwogenden grünen Wand, warf sich mit Macheten in den Wildwuchs, legte Feuer, kämpfte. Und sie verstanden. Was genau, das vermögen sie niemandem, der es nicht selbst erlebt hat, zu vermitteln. Es ist eine unterschwellige Verbindung zu den Psychovoren, und die Pflanzen scheinen den Stamm zu akzeptieren, so seltsam sich dies auch anhören mag. Anders lässt sich nicht erklären, dass der Vormarsch auf Massai-Gebiet von einen auf den nächsten Tag gestoppt wurde. Die mutierten Pflanzen im Grenzgebiet verwelkten plötzlich und verrotteten. Seitdem sehen die Africaner die Massai als Medium zwischen der Welt der Menschen und der Welt der Psychovoren. In ihrer Mythologie sind die Pflanzen von den Geistern der Ahnen beseelt. Sie drängen in den Norden, um ihren Kindern im Endkampf gegen die weißen Unterdrücker beizustehen.

STEREOTYPE

ANUBIER
Die Schakale heilen das Land vom Gift der Vergangenheit und die Menschen vom Gift der Gegenwart. Sie wissen um die Allzeit, die Anfänge und das was kommen wird. Als Kinder des Anubis werden sie uns sicher in SEINE Welt geleiten.

APOKALYPTIKER
Der Rabe hält stets sein Nest sauber. Wer es beschmutzt, sollte schnell das Weite suchen. Und nie zurückkehren.

BLEICHER
Was sind das für Wesen, die von der Allmutter Sonne vertrieben werden? Sie stehen mit Dämonen im Bunde! Zerrt sie ans Licht und verbrennt sie, bevor sie sich an unseren Kindern vergehen können!

CHRONISTEN
Sie sind die Maden im Gedärm des Maschinengotts – Dämonen seiner Gnade! Nehmt euch in Acht vor ihnen, denn mit einer Berührung nur rauben sie euch die Lebenskraft.

GEISSLER
Sie kamen des Nachts über unser Dorf und verschleppten meine Geschwister. Meine Eltern sind gebrochen, Mutter weint seit zwei Tagen. Morgen werden die verbleibenden Krieger die Fährte aufnehmen und jeden einzelnen dieser Bastarde abschlachten. Dann ist alles wieder gut.

HELLVETIKER
Sie nahmen uns unsere Berge, lassen unsere Herden nicht mehr über die Pässe. Und wir sind machtlos. Seitdem ist die Sippe getrennt; die Hirten unter Koski werden irgendwo im Norden eine neue Siedlung errichtet haben, während wir zurückblieben. Vielleicht bekommen wir irgendwann das Geld zusammen, um die Passage zu zahlen.

JEHAMMEDANER
Sie akzeptieren uns, weil wir redliche Arbeiter mit einer starken Tradition sind. Wie sie auch. Doch sie machen uns Angst. Sie reden unablässig von den Lehren ihres Messias und dass wir sie annehmen sollen. Aber wir wollen unsere Götter nicht verärgern. Der bärtige alte Jehammedaner sagte, wir hätten noch eine Nacht, um den Götzen zu entsagen. Wir werden uns weigern.

NEOLIBYER
Die Fettwänste überschütten uns mit Geschenken und wollen unsere Freundschaft erkaufen – wie dumm sie sind! Die Geißler hingegen opfern sich für uns dem Gegner. Sie lieben wir, die Neolibyer nutzen wir nur aus.

RICHTER
Sie töten. Viele von uns. Die Ruinen sind unsicher geworden. Wir werden zurückkehren. Und dann bluten die Richter.

SCHROTTER
Sie sind ja noch ärmer dran als wir. Sie auszurauben ist nur ein Spaß, hilft uns aber nicht, die Mägen unserer Weiber zu füllen. Besser, man geht ihnen aus dem Weg.

SPITALIER
Sie kaufen Fehlgeburten, stopfen sie in kalte Kisten. Nehmen auch andere Kinder. Wir kriegen dafür Gesundheitssteine.

WIEDERTÄUFER
Sie helfen uns auf dem Feld, sind gute Kameraden. Durch sie wird die Welt wieder im alten Licht erstrahlen. Auf die Wiedertäufer!

PERSÖNLICHKEITEN

ULKAR

Kultur: Pollen
Kult: Sippling (Champion)
Besonderheiten: Wenn er seinen linken Haken einsetzt, jubeln die Zuschauer: Ulkar ist Grubenkämpfer. Seit Jahren zieht er durch das westliche Borca und verdingt sich in den Arenen, prügelt die Favoriten in den Staub und zieht weiter. Der Kampf ist für ihn keine Kunst und keine Unterhaltung. Wenn er siegt, weckt es keine Emotionen in ihm. Er kämpft, um zu überleben.

FREKKA VON DEN LEICHENFRESSERN

Kultur: Borca
Kult: Sippling (Schamanin)
Besonderheiten: Die vermaledeiten Kakerlaken, Würmer, Fliegen sind des Teufels! Denn sie rauben den Leichenfressern die Körper verunglückter Schrotter – ah, was für ein Fest ist es, wenn in einer der Gruben eine dieser haarlosen Wühlmäuse zappelt. Die Schamanin Frekka versteht es, die alten Rituale auf das Opfer anzuwenden, auf dass dessen Seele beim Verzehr auf die Krieger des Klans übergeht und nicht ins Totennichts entschwindet.

LUREN

Kultur: Borca
Kult: Sippling (Pneumant)
Besonderheiten: Er wurde mit einem Mechan entsandt, um einen Pakt zwischen den Herrschern der Ramein-Region und Justitian auszuhandeln. Bedauerlicherweise verstarb der Mechan am Fieber, und Luren kam die Botschafter-Rolle zu. Bevor er nach Ramein zurückkehrt, will er sein Wissen um pneumantische Gerätschaften bei den justitianischen Schrottern vertiefen.

SCHROTTER

DIE DRECKWÜHLER

FÜR EINE HAND VOLL SCHROTT

Der Wind rauscht, treibt Staub und Eiskristalle stechend wie tausend Nadeln in ihr Gesicht. Ihre Haut ist grobporig und ledrig, die Augen liegen tief in den Höhlen. Fleischige Lider haben sich über ihnen zusammengefaltet, lassen nur einen dunklen Schlitz. In den Brauen, Wimpern und langen flatternden Haaren hat sich Schnee verfangen. Der Atem kondensiert vor ihrem fleckigen Leinenschal, den sie über Mund und Nase gezogen hat, zu kleinen Wölkchen. Schwere Flickenteppiche aus vernähtem Leder, Plaste und Hanffaser lasten in vielen Schichten auf ihren Schultern, sie muss soviel wie ein Rind wiegen.

Das Mammut stampft erhaben durch die verlassene Straßenschlucht, lässt Ratten zu allen Seiten davonstieben. Sein zottiges rotes Fell wirbelt um die Beine der Schrotterin auf seinem Rücken, wärmt sie. Ihre Hände hat sie in das dichte, wollene Unterfell vergraben, ihre winzigen, fleischgerahmten Augen huschen über Häuserwände, lesen die dort eingravierten Runen, durchdringen die Trümmer förmlich. Mit sanftem Druck dirigiert sie ihr gigantisches Reittier durch die verfallenen Straßen.

Ihr heiserer Schrei lässt das Ungetüm im Schritt erstarren. Unwillig schwenkt es seinen riesigen Schädel hin und her, schabt mit den vier Schritt langen, gebogenen Stoßzähnen über den schneebedeckten Asphalt. Die Lumpenfrau fixiert etwas in den Ruinen zu ihrer Linken, lässt sich ab und hetzt gebückt auf ihr Ziel zu, ohne es einmal aus den Augen zu lassen. Sie sinkt auf die Knie, greift nach faustgroßem Betonbruch, schleu-

dert ihn davon. Gräbt, hechelt. Rohre und schwarze Schläuche wie Schlangen werden freigelegt. Immer weiter. Sie münden in einen metallischen Korpus, versehen mit vergessenen Schriftzeichen. Ein Fund! Mit einem letzten Kraftakt reißt sie den sechshundert Jahre alten Generator aus seiner brüchigen Verankerung, zerrt ihn aus den Ruinen des Pumpenhäuschens und hinüber zu Thor, dem Mammut. Für das Tier ist der Generator nur eine lästige Klette mehr, von der man es spätestens in zwei Tagen in der nächsten Stadt befreien wird.

* * *

Mensch und Tier – sie sind nicht die einzigen hier draußen. Drei Häuserblocks weiter hat sich ein Schrotter seiner äußeren Kleidung entledigt, um über ein enges Loch in einen alten Keller vorzustoßen. Zwei Wegstunden entfernt verhungert eine junge unerfahrene Schrotterin mit gebrochenem Bein in einem Kanaltunnel, in den sie gestürzt war, als die Fahrbahndecke unter ihr nachgab. Tausende ihrer Profession und Berufung durchkämmen in diesem Moment die Ruinen Europas nach wertvoller Technik oder tödlichen Waffen. Wie seit Jahrhunderten.

Doch sie gehören einer gefährdeten Art an. Andere kommen aus dem fernen Süden, jenseits des großen Wassers und drohen dem alten Schrottertum den Rang abzulaufen. Die Fremden reisen in Gruppen, fallen in stinkenden Transportern über das Land her und rauben ihm kurzzeitig die Einsamkeit und dauerhaft die Artefakte. Sie sind laut und scherzen, sind das genaue Gegenteil der verschwiegenen und verschrobenen europäischen Schrotter. Ihre Haut ist schwarz. Es sind Africaner.

VERLORENES WISSEN

Die Städte des Urvolks waren entvölkert. Was blieb, waren die verfallenen Zeugnisse einer Hochkultur, die sich als verbogene Stahlträger und brüchige Mauerreste trotzig in den Himmel reckten. Dazwischen häuften sich Dünen aus roter Kraterasche, zermalmten Betontrümmern und Knochensplittern. Verrottende Kleidungsstücke flatterten entmutigt im Wind. Ein neuer Typ Mensch sollte sich aus dem Staub erheben: Der Schrotter. Er floh nicht vor den flirrenden Aschewolken und ließ sich auch nicht von der allgegenwärtigen Zerstörung entmutigen. Mit kühnem Blick musterte er die Ruinen, ignorierte die bleichen Knochen seiner Vorfahren und grub mit bloßen Fingern im Dreck, um schließlich eine metallisch glänzende Gerätschaft ans Tageslicht zu zerren. Artefakte des Urvolks. Noch kannte man ihre Funktion, konnte sie benennen und benutzen. Noch schmiss man vieles wieder weg, das Jahrhunderte später als Schatz gehandelt werden würde.

In den harten Jahren nach dem Eshaton traf man Schrotter unter vielen Namen an: Schatzsucher, Glücksritter, Mechaniker oder Sucher nannte man sie. Es waren Männer und Frauen, die sich ihrer Gemeinschaft verpflichtet sahen und in die unwirkliche Außenwelt auszogen, um Ersatzteile für lebensnotwendige Aggregate heranzuschaffen. Man hatte keine Zeit und keine Geduld, seine Hoffnungen auf den Erfolg eines Einzelnen zu setzen, und so schwärmten Dutzende aus, taumelten wie Papierfetzen aus einem umgestoßenen Mülleimer durch die staubige Ebene. Viele Gefahren warteten auf die Entsandten: Einsturzgefährdete Gebäude, leckende Gas-Tanks und marodierende Gangs kreuzten ihre Wege. Es war eine neue Welt, in der nur Platz für die Stärksten und Gerissensten war. Die Schrotter hatten einen hohen Blutzoll zu entrichten, denn sie waren die ersten, die das Land in seiner frühen, ungezügelten Natur erleben mussten.

Nach und nach zerbrachen viele der nacheshatologischen Zweckbündnisse an inneren Zerwürfnissen. Hochstapler spielten sich zu Führern auf, wurden gestürzt und flohen mit ihren Anhängern in eine ungewisse Zukunft. Man buhlte um die Gunst der Schrotter, waren es doch die einzigen, die sich in der Außenwelt auskannten, bot ihnen Nahrung und Unterkunft. Doch die langen, einsamen Wochen in den Ruinen entfremdete sie langsam von den anderen Überlebenden. All das Gejammer in den Dörfern und die Abhängigkeit von funktionierenden Gerätschaften war ihnen zuwider. Sie belieferten die Camps, Dörfer und Städte, doch ihre Heimat war längst dort draußen in der Kälte.

Eine ähnliche Entwicklung spielte sich zur gleichen Zeit in Africa ab. Die großen Küstenstädte waren von den Flutwellen zerstört worden und der Wiederaufbau war in vollem Gange. Viel war nicht aus den Trümmern zu retten. Man blickte abschätzend über das Mittelmeer, spekulierte und diskutierte im Kreis der Sippe, ob sich eine Unternehmung lohnen würde. Schließlich sammelte man sich und stach in See, mit Ziel Franka. Auch hier waren die Küstenregionen verheert, doch das Hinterland glich einer Schatzgrube: Stahlträger, Generatoren, Werkzeuge und anderer Handwerkerbedarf fanden schnell ihren Weg auf die africanischen Baustellen. Bald schleppte man Fahrzeuge und diverse Technik auf die wuchtigen Transportschiffe, noch später demontierte man frankische Produktionsstätten und verschiffte sie in Einzelteilen. Africa gedieh, während Europa in einer Abwärtsspirale gen Steinzeit trudelte.

DIE GIER NACH DER VERGANGENHEIT

Europa. Die Jahrhunderte zogen ins Land. Die Artefakte waren Gegenstände der Bewunderung, sie zu bedienen nur einigen wenigen Kulten vorbehalten. Das Wissen um Elektrizität und einfache mechanische Gerätschaften drohte dem Vergessen anheim zu fallen. Es waren schwere Zeiten für Schrotter, wahrscheinlich die schwersten. Die Nachfrage ging zurück, eine Stahlstange war mehr wert als ein eingeschweißter Laptop. Doch ganz gaben die Europäer die Artefakte nie auf: Sie klammerten sich an den Gedanken, mit ihnen den Untergang aufzuhalten. Sekten tauchten unvermittelt auf der Bühne des nacheshatologischen Europas auf und hatten so ganz andere Ansichten: Sie propagierten die den Relikten innewohnende Magie. Ihre Kulthallen glichen vorzeitlichen Schrottplätzen; es wurde angeschleppt und angebetet. Ihr Aberglaube zwang ihnen ein mittelalterliches Weltbild auf, in dem die rostigen oder spröden Geräte zu Reliquien eines goldenen Zeitalters verklärt wurden.

Andere Sekten hatten eine genau entgegengesetzte Weltsicht: Hier waren die Artefakte verantwortlich für den Niedergang der Menschheit, galten als materialisierte Schlechtigkeit. Wer sie mit sich führte, wurde mit religiösem Eifer verfolgt. Schlechte Zeit und schlechter Ort für einen Schrotter.

Aber nicht alle entwickelten eine dermaßen kultisch verbrämte Sicht der Dinge. Das Pendel schwang um in die andere Richtung. Einzelne Siedlungen verstanden es, die weniger komplexen Geräte wieder in Betrieb zu nehmen. Pumpen förderten Wasser; Benzin- und Dieselmotoren verbrannten die letzten Treibstoffreste, schenkten den Menschen Energie und Wärme.

ÄUSSERLICHKEITEN

Den Dreck der Jahrhunderte von alten Kellertreppen zu schaufeln ist eine anstrengende und schmutzige Arbeit. Kriecht man auf dem Bauch in ein verschüttetes Gewölbe, ist dies eine Härteprüfung für die Lumpen, die einen vor dem Erfrieren retten. Kurz: Die Kleidung eines Schrotters muss zweckmäßig und daher widerstandsfähig sein. Lederflicken auf Knien und Ellbogen, verstärkt durch Bleche oder Niete, sind ein Muss, wenn man sich durch die urvölkischen Erdschichten wühlt. Ist man alleine im Ödland unterwegs, sollte man nicht auffallen: Graue und meist dunkle Lumpenüberwürfe schützen davor, von Kannibalen und anderen gefährlichen Gestalten frühzeitig entdeckt zu werden. Wer diese Lektion nicht beherzigt, ist nicht lange Schrotter, dafür aber länger tot. Die Africaner sind eine Ausnahme: Sie reisen in der Gruppe und sind nicht wie ein Einzelgänger gefährdet. In ihren farbenfrohen Tuchen spiegelt sich ihre Individualität; mit der Kleidung vermitteln sie ihre Einstellungen und Launen, aber auch ihre Herkunft, kodiert in Mustern und Farben.

Im rauen Klima Europas müssen die Schrotter Mund- und Augenschutz tragen, denn gerade im nördlichen Borca ist der Staub allgegenwärtig. Gasmasken, Flieger- oder Schweißerbrillen werden allerorten aus den Ruinen geborgen. Das Urvolk hat für seine Nachfahren vorgesorgt.

RESSOURCENKNAPPHEIT

Die Africaner waren schneller als die Europäer. Die großen frankischen Städte waren bald geplündert, die Industrieanlagen verrichteten bereits in Tripol oder auf Bedain ihre Dienste. Man wandte sich Purgare zu. Schon bald donnerte man in Konvois über die brüchigen Straßen von Neapel nach Rom, zur Rechten den Liri, vorbei an Ceccano und Colleferro und zahllosen Dörfern. Dutzende Schrotter hingen an den dröhnenden Drangpanzern wie Insekten auf fauligem Fleisch, warteten nur darauf, sich auf etwas Besseres zu stürzen. Die Moral war exzellent, denn sie hatten ein gemeinsames Ziel, auf das sich hinzuarbeiten lohnte. Das ewig unterdrückte Africa hatte seine Fesseln gesprengt und arbeitete sich auf dem Kadaver Europas an die Spitze der Kulturen. Und jeder wollte dabei sein.

CHRONISTEN

Was den Africanern die Neolibyer in Tripol und Bedain waren, sollten in Europa den Schrottern die Chronisten werden. Der technophile Kult schwärmte von Borca aus nach Franka und Purgare und schielte gierig auf die Relikte. Schrotter wurden aufmerksam, karrten ihre Funde zu den einsilbigen Fremden, die ihnen dafür Informationen über alte Lager boten. Später etablierten die Chronisten das Wechselsystem, die einzige und erste stabile Währung seit dem Untergang. Als hätte jemand in einem Nest gestochert, strömten Tausende neuer Schrotter aus den Siedlungen in die Ruinenfelder, im Hinterkopf der Gedanke, dass die Africaner schneller sein könnten.

Der Ausverkauf hatte begonnen.

EINSAMKEIT UND GESELLSCHAFTSFLUCHT

Das Schrottertum ist in Europa ein Massenphänomen. Das Leben in der Gemeinschaft ist schwierig – kleine Gruppen sind der Willkür größerer Banden ausgesetzt, wohingegen man in den mächtigen Stadtstaaten wie Justitian seine Freiheit einbüßt. Als Einzelner ist man zwar schwach, aber kann leichter fliehen und untertauchen. Man muss sich keine Sorgen machen, geliebte Menschen zurückzulassen, um sein Leben zu retten. Gelebter Egoismus als Selbstschutz macht den europäischen Schrotter aus.

Tage- und wochenlang ziehen sie allein durch die Ruinen, versunken in der Betrachtung der verfallenen Bauten. Wer mochte hier gelebt haben? Was waren seine Sorgen, was erfreute ihn? Eine Antwort bleiben die uralten Städte den Schrottern schuldig, verstärken gar den Eindruck der Einsamkeit. Die meisten Schrotter sind dem gewachsen, machen unbeeindruckt weiter, wie jeden Tag. Doch einige können ihre soziale Natur nicht verleugnen und wählen einen Hund als Gefährten. Andere reden mit sich selbst oder den halbverwehten Gebeinen, auf die sie immer wieder stoßen.

Wenn sie in die Zivilisation zurückkehren, dann nur um ihren gesammelten Schrott abzuladen, die Nahrungsreserven und Medikamente aufzustocken und sich im Kreise apokalyptischer Professioneller körperlicher Befriedigung hinzugeben.

PLANVOLLES VORGEHEN

Schrotter sind keine Elstern, die sich auf alles stürzen, was glitzert. Sie gehen planvoll vor: Sie stecken ein vielversprechendes Gebiet ab, durchwühlen es und gehen dann zum nächsten über. Haben sie von einem Auftraggeber eine Vorgabe, wie den Motor einer Pumpe, einen Schraubenschlüssel oder ein Kugellager, so machen sie sich auf die Suche nach den Ruinen einer Werkstatt oder Tankstelle. Sollen sie Waffen herbeischaffen, suchen sie in Einkaufsstraßen nach Sportläden und durchkämmen die Wälder nach alten Schießständen. Äxte und Stemmeisen finden sich manchmal noch in den Trümmern von Baumärkten oder Feuerwachen.

Wären Schrotter nicht solche abgerissenen und verschrobenen Gestalten, sie gälten als Kundige der Vorzeit, als Archäologen.

STÄRKE IN DER GEMEINSCHAFT

Anders die Africaner: Für sie ist es eine Ehre, im Namen ihres Dorfes, ihrer Sippe oder auch ihrer Kultur auszuziehen, um deren Wohlstand zu mehren. Die Geißler mögen sie wie Dreck behandeln und für die Neolibyer sind sie Bauern in einem Spiel um Reichtum und Macht, doch sie sind bereit dies in Kauf zu nehmen. Sie wissen um ihre Bedeutung. Africanische Schrotter sind Idealisten.

Während der Expeditionen steht die Gemeinschaft im Mittelpunkt. Sie ist gleichermaßen Familie wie auch ein aus der Heimat in die unwirtlichen Gefilde Europas hinübergerettetes Stück Kultur. Abends nach einem harten Tag im Staub lacht und feiert man miteinander, redet über das Heimweh und

tröstet sich. Körperliche Nähe ist den Africanern wichtig: Sie umarmen sich, berühren sich beim Sprechen. Zwei männliche Schrotter Hand in Hand zu sehen bedeutet nicht, dass sie homosexuell sind, sondern dass es gute Freunde sind.

Draußen im Feld achtet man aufeinander und arbeitet zusammen. Es geht um Africa, nicht um das Individuum.

GEN NORDEN!

Der Weg eines africanischen Schrotters beginnt zumeist in Tripol. Hier rüsten die Neolibyer ihre Schiffe aus und hier rekrutieren sie auch die Besatzung. Obwohl der Bedarf enorm ist, nehmen die Händler nicht jeden, da sie mit dem Kauf der Konzessionen für die Plünderung einer Region und der Anmietung der Schiffe ein großes finanzielles Risiko tragen. Einen untauglichen Schrotter mitzuführen und durchzufüttern wäre fatal für die Bilanz. Die Anwärter müssen daher kräftig sein und gute Augen haben; Empfehlungsschreiben früherer Expeditionen sind höchst erwünscht.

Schafft es ein Africaner auf die Lohnliste eines Neolibyers, warten viele Tage Seefahrt und – einmal angekommen – ein mörderisches Klima auf ihn. Für viele junge Africaner ist es bis dahin unvorstellbar gewesen, dass Wasser außerhalb von Kühlhäusern gefrieren kann oder dass man sich in dicke Tücher hüllen muss, um den nächsten Tag zu erleben.

Letztlich bringt ihm die ganze Tortur nicht viel ein. Die Löhne sind gering. Die meisten Neolibyer gestatten ihren Schrottern jedoch die Mitnahme eines Fundes. Mit ein wenig Glück wird man so zum gefeierten Helden seines Dorfes.

ABSEITS DER WEGE

Nach Monaten in der Kälte schmerzen die Knochen, die Haut ist schorfig. Das Zahnfleisch blutet; Skorbut ist eine weit verbreitete Krankheit unter Schrottern. Sie müssen zurück. Zurück in die nächste Siedlung. In die Wechselstube zu den Chronisten, die ihre Funde taxieren und ihnen einen Stapel ausgefledderter Wechsel dafür geben. Damit geht es weiter in ein Badehaus oder eine Kneipe, wo sie sich in die beflissenen Hände junger apokalyptischer Huren geben oder an einen dreckstarrenden Tresen setzen. Warmes Wasser, dampfendes Gemüse, saftiges Obst und hochprozentiges Destillat befreien ihre Seele vom Raureif und lockern die Zunge, lassen sie für Stunden die Strapazen der letzten Wochen vergessen.

Sie werden Kraft schöpfen müssen, bevor es wieder hinaus in die Kälte geht. Mancher verdingt sich daher in den Schrotterhallen der großen Städte als Schlepper. Haben sie die nötige Erfahrung und einen Fürsprecher, so können sie es zum Schätzer oder Mechaniker bringen.

Nach der Schicht treffen sie sich in den Schrotterkneipen, lachen, lärmen, spielen. Neuigkeiten und Gerüchte machen die Runde, man tauscht Schatzkarten aus oder warnt seinen Tischnachbarn vor einer bestimmten Ruine. Gelegentlich finden sich auch Spitalier, Apokalyptiker oder Richter ein, auf der Suche nach Unerschrockenen für einen Botengang, Schmuggel oder eine Expedition. Aber eines Tages wird der Drang zu groß. Die vielen herumwuselnden Menschen nerven, der Lärm ist unerträglich. Dann packen sie ihre Sachen und gehen einfach. Dorthin zurück, wo sie Tage oder Wochen zuvor ihre Suche abgebrochen hatten.

WIEDER ZU HAUSE

Nach der Rückkehr aus dem kalten Norden bleibt den africanischen Schrottern nicht viel Zeit zum Ausspannen: Sie müssen die Schiffe entladen, die Fahrzeuge warten und den Schrott klassifizieren und sortieren. Wer sich besonders hervortun möchte – um eine schriftliche Belobigung zu bekommen – repariert, was ihm möglich ist oder baut Komponenten aus und testet sie auf Funktionsfähigkeit. Elektronische Gerätschaften sind davon in der Regel ausgeschlossen, da das Wissen um sie den wenigsten zugänglich ist, doch gerade in der Mechanik erweisen sich die africanischen Schrotter als äußerst geschickt. Verbrennungsmotoren oder Uhrwerke sollten für einen Veteranen kein Problem darstellen. Erst wenn dies alles geregelt wurde und das Schiff an seinen Besitzer zurückgegeben wurde, endet die Expedition offiziell und die Schrotter werden entlassen. Sie sind jetzt arbeitslos – bis sie wieder in Tripol bei einem Neolibyer vorstellig werden.

RUNEN

Eltern leben in ihren Kindern fort, Kriegsführer durch das was sie bewirken, Helden in Legenden. Und europäische Schrotter? Sie verschwinden einfach. Niemand wird sich an Gram erinnern, der in den Straßen südlich Technikcentrums zu Lebzeiten das Tunnelsystem durchwandert hat oder an Toktok, die die Berghöhlen östlich der Staublunge nach Überbleibseln der Flüchtlinge durchsuchte.

Trotz ihrer ablehnenden Haltung der Gesellschaft gegenüber ist dieser Gedanke für viele Schrotter erschreckend. Und so haben sie eine eigene Zeichensprache entwickelt, die der kurz hingespritzten Duftmarke eines Hundes gleicht und zudem auf Gefahren hinweisen kann: Die Schrotterrunen. Meist sind es selbst ersonnene, einfache Linienbilder, die sich mit einem Messer leicht in eine Wand kratzen lassen. Viele Schrotter lassen sich dieses Zeichen als Ausdruck der eigenen Individualität auf die Stirn oder auf den Handrücken tätowieren. Haben sie eine Ruine abgesucht, markieren sie diese mit ihrer Rune: Kilroy war hier! Andere Zeichen dienen als Wegweiser (Pfeile und Dreiecke), Warnhinweise (gezackte Linie) oder weisen auf Wasserstellen hin (drei waagerechte Linien). Die Bedeutung der Runen ist von Region zu Region verschieden, ein allgemein gültiges Alphabet gibt es nicht.

Africanische Schrotter kennen diese Art der Verständigung nicht. Sie existieren in einer lebendigen Gemeinschaft, die das gesprochene Wort bevorzugt.

IM ALTER

Die wenigsten europäischen Schrotter setzen sich zur Ruhe. Bis ins hohe Alter durchkämmen sie die Ruinen nach dem einen Fund, dessen Erlös ihren Lebensabend zu einem einzigen rauschenden Fest machen soll. Manchmal ist es wie eine Sucht: Nur noch ein Artefakt... Die meisten dieser Besessenen sterben vor Entkräftung im Ödland. Sie kommen einfach irgendwann nicht mehr in die Städte.

Wer den Absprung schafft, ist in den Schrotterhallen, die man über Jahre selber beliefert hat, unter Seinesgleichen gut aufgehoben. Manchmal beschäftigen die Chronisten einen Veteranen und lassen ihn seine Erfahrungen an niedrigrangige Ordensmitglieder weitergeben. Eine andere soziale Absicherung gibt es nicht. Der Generationenvertrag greift nicht, da Schrotter zumeist kinderlos sind. Einige wenige haben das Glück, dass befreundete Schrotter für den Unterhalt aufkommen, doch das ist selten unter diesen Außenseitern.

Bei den Africanern ist dies anders: Die Sippe kümmert sich um ihre Alten, bringt ihnen Respekt entgegen. Gespannt beugen sich die Kinder vor um besser hören zu können, wenn die knorrigen Schrotter von ihren Abenteuern und den Kämpfen gegen borcische Barbaren erzählen. Schließlich sterben sie in Würde.

GEHEIME LAGER

Wie Packesel beladen schleppen sich die europäischen Schrotter durch das Land. Die einen binden sich die Funde an der Kleidung fest – Anfänger, die mit dem Gerassel Gesetzlose anlocken. Die Erfahrenen häufen ihre Artefakte auf ein Tragegeschirr aus zusammengeschweißten Rohren, andere zerren Schlitten oder einrädrige Wagen hinter sich her.

Doch oft geraten sie in eine Situation, in der sie die Kraft verlässt. Die Last ist zu groß. Dann versuchen sie, die Früchte ihrer Suche an einem unscheinbaren und hoffentlich sicheren Ort zu verbergen: In der uralten Kanalisation, in den Hohlräumen unter herabgestürzten Betonplatten oder vergraben in einer Staubdüne. Der Abschied fällt ihnen nicht leicht, wenn sie sich schließlich mit dem Rest der Relikte auf den Weg in die nächste Stadt machen. Die meisten kehren schnell zurück, sind erleichtert, wenn ihr Versteck unangetastet ist. Doch manche finden nicht zurück, werden abgelenkt, verschleppt oder getötet. Ihre Lager sind der Stoff, aus dem die Legenden sind. Da wäre Frahn, der von seinem großen Fund prahlte, sich plötzlich krampfhaft an die Brust packte und tot vom Barhocker fiel. Oder der alte Tiber, der immer, wenn er knapp bei Kasse war, ein wertvolles Kleinod aus seinem „Tresor“ holte. Ein solches Lager zu finden könnte das Leben um einiges leichter machen. Und so halten die Schrotter die Ohren auf.

WUCHER ODER SCHNÄPPCHEN?

Ist dieser rostige Kasten wertvoll oder war er die Arbeit nicht wert, ihn mitzuschleppen? Die wenigsten europäischen Schrotter können dies mit Sicherheit einschätzen und sind zudem abhängig von ihren Hauptabnehmern, den Chronisten. Über den Wert eines Relikts mit einem Mitglied dieses Technikkults zu diskutieren, ist ebenso sinnvoll, als wolle man einem Voivoden klarmachen, dass alle Menschen gleich seien. Nur dass die Reaktion der Chronisten weit angenehmer ausfällt: Sie verlieren das Interesse.

Obwohl es den Schrottern schwer fällt, müssen sie ihnen vertrauen. Tatsächlich machen die Chronisten das Bewerten eines Artefakts zu einer Wissenschaft: Sie untersuchen es von allen Seiten, stöpseln manchmal Diagnosegeräte an oder fahren mit diesem knackenden Kasten über es hinweg. Die Artefaktbeschau kann nur wenige Augenblicke oder auch Minuten dauern – über den Preis macht dies allerdings keine Aussage. Aber sie akzeptieren das Angebot, manchmal verärgert, manchmal euphorisch. So oder so werden sie wiederkommen.

ÜBERALL AUF DER WELT

In Europa war das Urvolk allgegenwärtig. Riesige Trümmerfelder sind überall; zwischen ihnen die Reste der Asphalttrassen und immer wieder verrostete Autohüllen, zusammengesackte Tankstellen, vereinzelte Häuser. Artefakte lassen sich überall finden. Für Schrotter war dieses Land ein Paradies. Doch viele Regionen sind inzwischen geplündert, die im Dreck stochernden Lumpengestalten weitergezogen. Aber noch immer stößt man in allen sieben Kulturkreisen auf sie.

>BORCA

Schrott, überall Schrott. West-Borca ist eine Fundgrube, die ein Heer an Schrottern auf den Plan gerufen hat. In diesem Land einen unberührten Flecken zu finden, grenzt an ein Wunder. Anders jenseits des Sichelschlags: Die Trümmerfelder wurden von der Natur erobert und gelten unter den abergläubigen Nomaden als verflucht. Man macht einen weiten Bogen um die zerklüfteten Mauerreihen, wo man sie sieht.

In den letzten Jahrzehnten verirrten sich einige westborcische Schrotter in die weiten Nadelwälder und zerrten Artefakte aus der Vergessenheit ans Tageslicht. Doch die nächsten Chronisten waren Hunderte Kilometer entfernt – hinter einer vulkanisch aktiven Erdverwerfung, die nur über den Umweg Hellvetiker-Festung umgangen werden konnte. So machte das Geschäft keinen Spaß. Heute gibt es in der Region nur noch die osmanischen Schrotterheere, die den herrschenden Familien das Leben mit Tand ein wenig glanzvoller gestalten sollen.

>FRANKA

Lange, bevor die Bevölkerung den Wert der Artefakte zu begreifen begann, hatten die Africaner die Ruinen bereits leer geräumt. Gerade die Städte der Südküste sind immer und immer wieder durchkämmt worden. Wer hier auch nur eine Schraube finden will, muss große Wagnisse auf sich nehmen: Nur in den brüchigen und seit Jahrhunderten verschlossenen Kellergewölben besteht noch die Chance auf einen ertragreichen Fund. Die Schrotter hier sind verwegene Gestalten, die schon tausend Mal dem Tod ins Auge geblickt haben – sie gelten als Glücksritter und sind die Helden zahlloser frankischer Legenden, doch wirklich gebraucht werden sie nicht. Franka mit seinem funktionierenden System aus Manufakturen ist nicht länger auf Artefakte angewiesen. Die Dependancen der Chronisten beschränken sich auf wenige größere Ortschaften, der einzige Cluster befindet sich in Aquitaine. Artefakte finden meist nur als Schmuck Verwendung oder werden nach Borca exportiert.

>POLLEN

Der Einschlag des Pandora-Brockens ebnete das Land in weiten Teilen ein. Nur in verschütteten Kellergewölben überdauerten einige Artefakte. Aber nicht genug für eine Schrotter-Kultur wie in Borca. Schrotter sind in Pollen meist Mechaniker, die aus ein paar Handvoll Schrauben und Draht eine funktionierende Pumpe bauen oder einen Karren reparieren.

>BALKHAN

Lange Zeit überließ man die Ruinen unbeachtet dem Wildwuchs der Natur. Andere Dinge schienen wichtiger. Dazu kam, dass das intensive Gemeinschaftsleben der Balkhaner im Gegensatz zum Eremitentum eines Schrotters stand. Erst sehr spät entwickelte sich ein Bewusstsein für die klammen Gewölbe voller Geschichte und verrosteter Macht – jetzt sucht man in ihnen nach den Überwaffen, mit denen man die Invasoren aus dem Land treiben wird. Die Voivoden ermöglichen dies, indem sie geborgenen Tand von Kundigen untersuchen lassen und aufkaufen. Doch auch hier gilt es die besonderen Umstände des Balkhans zu berücksichtigen: Während Waffenfunde fürstlich vergütet werden, wirft man elektronische Wunderwerke unverstanden auf die Halde.

>HYBRISPANIA

Der Krieg tobt. Die alten Städte im Süden sind verloren. Für Schrotter ist nicht viel übrig, was sich noch aus den Ruinen schleppen ließe. Aber es gibt ohnehin niemanden mit Interesse an der alten Technik. Was man braucht, nimmt man den erschlagenen Invasoren ab. Das funktioniert und speit todbringende Kugeln per Knopfdruck aus. Was will man mehr?

Trotzdem gibt es Schrotter. Sie folgen nicht dem Diktat des Markts und durchkämmen auf ihrer Flucht vor dem Krieg das nördliche Hybrispania. Als gewitzte Techniker nutzen sie die Funde für ihr Überleben. In den Augen der Guerilleros sind es Feiglinge.

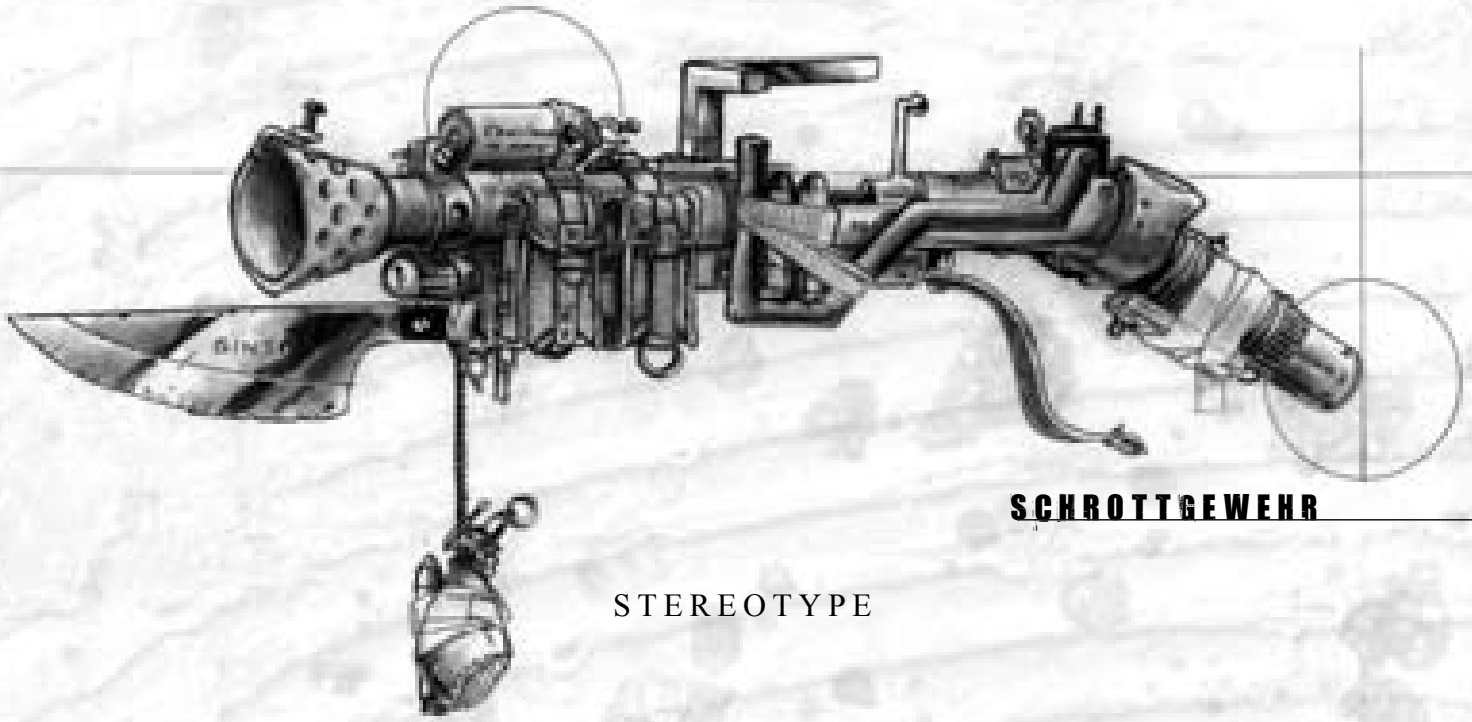
>PURGARE

Purgare als eines der am besten erschlossenen Gebiete der Africaner ist gründlich geplündert. Zurück blieben staubige Häuserfassaden und Tand. Such-Konzessionen der Handelsbank in Tripol fallen jährlich im Preis. Erworben werden sie von jungen und unerfahrenen Neolibyern. Reich werden sie damit nicht.

Und die einheimischen Schrotter sterben aus. Nur westlich der Apenninen in den verpesteten Territorien wartet noch der ein oder andere Schatz, doch die Such-Bedingungen sind zwischen Gaswolken, sengenden Lavaströmen und tückischen Geysiren fatal. Die wenigen, die blieben, sind hochspezialisierte Schatzsucher mit bemerkenswerter Ausrüstung und dem Überlebensinstinkt eines Kakerlakenschwarms.

>AFRICA

Das africanische Hinterland ist arm an alter Technik. Es waren die Küstenstädte, in denen man den europäischen Zivilisationen technologisch am nächsten kam – doch diese wurden durch die Flut ins Mittelmeer gerissen. Schrotter sind Reisende, und ihr Ziel liegt stets im Norden.



SCHROTTGEWEHR

STEREOTYPE

ANUBIER
Die schönsten Menschen, die ich je gesehen habe. Sie sind erhaben über all das verflixte Elend, aber auch ein wenig plemplem.

APOKALYPTIKER
Destillat und gutes Burn nach Wochen der Einsamkeit wirken Wunder. Und dann erst die Frauen, die die Apos für mich warm gehalten haben! Wenn es etwas gibt, dass mich nach den großen Städten zurücksehnen lässt, dann ist es das Angebot der Apokalyptiker. Hebt die Becher auf sie!

BLEICHER
Wenn sie mich in ihren Bunker lassen würden, könnten wir die besten Freunde werden. So bleiben es unheimliche Gestalten, denen man erstens nicht in der Nacht begegnen sollte und zweitens nicht den Rücken zuwendet.

CHRONISTEN
Sie reden nicht viel. Hätten wahrscheinlich auch nicht viel zu sagen. Müssen echt scheiße aussehen, wenn sie sich ständig hinter diesen Masken verstecken. Gruselige Typen. Aber sie kaufen meine Funde. Das macht sie sympathisch.

GEISSLER
Vor ihnen muss man auf der Hut sein. Sie sind nicht gewalttätiger als andere Idioten in diesem gottverlassenen Land, aber sie nehmen dir die Freiheit. Das macht sie gefährlicher als einen gut gezielten Flintenschuss zwischen die Augen.

HELLVETIKER
Eindrucksvolle Ausrüstung, die sie mit sich rumschleppen. Würde mich für mehrere Winter am Scheißen halten. Ansonsten sind sie schon okay, machen keinen Ärger, wenn man sie nicht anmacht.

JEHAMMEDANER
So sauber sie sich auch nach außen geben, so faul ist ihre Seele. Warum wollen sie unsereins von den Vergnügungen bei den Apos abhalten? Wenn man nicht aufpasst, pissen sie einem ungefragt ans Bein.

NEOLIBYER
Die Chronisten verbreiten allerlei Schauergeschichten über die africanischen Händler. Dass sie unsere Kinder rauben, sie ausweiden und die Innereien als Köder beim Fischen benutzen. Die Chronisten werden uns doch keinen Scheiß erzählen. Aber komisch ist es schon.

RICHTER
Ich weiß auf mich selber aufzupassen, hab dazu noch nie jemanden gebraucht. Die Leute in Justitian sehen das wohl anders. Die Anwesenheit der Richter ist erdrückend, lässt mich nicht frei atmen. Es mögen gute Männer und Frauen sein, doch das, wofür sie stehen, ist mir zuwider.

SIPPLINGE
In einem Fass voller Insekten sind immer welche dabei, die dich stechen. So ist es auch mit den Sippen dort draußen. Die einen sind friedlich und helfen dir mit Wasser und einem Streifen Fleisch aus. Die anderen schneiden sich von dir einen Streifen ab und kochen ihn gar.

SPITALIER
Wir sehen es in ihren Augen. Sie halten uns für ärmliche Lumpensammler, halten sich für was Besseres. Vielleicht stimmt das auch. Aber wir sind frei, und sie erliegen den Zwängen ihres Kults.

WIEDERTÄUFER
Es sind tüchtige Bauern, die ihre einfache Natur hinter ausgedachter Symbolik und wirren Glaubenssätzen verbergen. Hab das Gefühl, dass sie es selbst manchmal nicht so richtig verstehen, wen oder was sie da anbeten.

PERSÖNLICHKEITEN

LOBO

Kultur: Purgare
Kult: Schrotter (Legende)
Besonderheiten: Als Weißer unter Schwarzen ist Lobo auf Syrakus ein Unikat. Doch in der Schrotter-Metropole gelten andere Regeln, und er weiß sie zu nutzen. Die von den Neolibyern geplünderten, dann ausgeschlachteten Gerätschaften verkauft er mit einem schiefen Lächeln an seine Landsleute auf dem Festland zurück – und so manches Artefakt ist darunter, das eigentlich seinen Weg nach Africa hätte finden sollen.

HESTA

Kultur: Hybrispania
Kult: Schrotter (Abenteurer)
Besonderheiten: Im Dreck zu wühlen mag so manchem Schrotter als Lebensstil gefallen, doch Hesta reicht das nicht. Sie will nicht nur die staubigen Innereien alter Keller sehen, es dürstet sie nach der Welt. Und so zieht sie umher, sammelt Informationen zu großen Schätzen oder bringt auf ihrem Wege Depeschen von Borca bis nach Hybrispania. Angeblich ist sie sogar ein Günstling der Africaner.

DER KOPFSAMMLER

Kultur: ?
Kult: ? (wahrscheinlich Schrotter)
Besonderheiten: Ein kopfloser Leib liegt auf dem Pflaster der Tiefstadt in Justitian. Eine Schrotterin. Wie zwei Tage zuvor drei Straßen weiter. Der Punktestand des Kopfsammlers beträgt inzwischen 29 zu 0 gegen die Richter, und diese sind noch immer ahnungslos. Oder wird der Mörder gar von oben gedeckt, wie man mittlerweile mutmaßt?

NEOLIBYER

DIE ZAHLMEISTER

KONZESSIONEN

Stahlblauer Himmel, die Sonne brennt unerbittlich auf die staubigen Straßen Tripols. Vom Meer her weht eine warme Brise, treibt den Geruch von verrottenden Algenteppichen und Salz in die Nasen der Africaner. Der Wind wird später am Tag umschlagen und den Gestank aus der Luft waschen – mit der Schwüle des Regenwaldes. Beides ist den herbeiströmenden Tripolitanern vor dem marmorbesetzten Prunkbau der Neolibyer-Handelsbank recht. Es sind die Reichsten der Reichen, die Neolibyer, die an diesem Tage wie vom Aas angelockte Schakale herbeihetzen. An den Straßenrändern sammeln sich Bettler, warten, harren aus. Africaner in armseligen Lumpen stehen neben solchen in herrschaftlichen Gewändern; sie alle beobachten das Treiben, bestaunen die wertvollen und farbenprächtigen Tuche, die die Neolibyer um ihre Hüften geschlungen haben und die schlanken Flinten und Säbel. Die Zuschauer scherzen über die Turbane, die in Schultertüchern auslaufen: die Haut der Reichen sei wohl empfindlicher als die eines gewöhnlichen Tripolitaners! Ein Raunen geht durch die Menge, als bemerkt wird, dass einige der Neolibyer die kostbaren Unterschenkelpanzerungen einer Menschmaschine wie Schaftstiefel tragen. Man sagt, man müsse 50 Geißler opfern, um eines dieser monströsen Wesen zu erlegen; dann könne man es wie einen Hummer knacken und von seinen metallischen Innereien befreien. Die weißen Beinröhren seien unzerstörbar und mit uralten, unverständlichen Runen vor allerlei Unbill geschützt. Wer sich ein solches Accessoir leisten kann, muss wahrhaft vermögend sein.

Die Menge ist beeindruckt. Die Neolibyer interessiert das nicht. Für sie zählt, dass man die anderen Mitglieder des Kults durch den eigenen Pomp in den Schatten stellt. Das eigene Gefolge, domestizierte und gebildete Sklaven wie auch junge Neolibyer, ist bereits ausgeschwärmt, spioniert und verbreitet Fehlinformationen. Ein altes Spiel mit Tradition, von dem sich kaum einer der älteren Neolibyer hinters Licht führen lässt. Man lächelt sich an, sucht im Gesicht des Anderen Schwäche oder Arglist.

Denn heute ist der Tag, an dem die Zukunft des eigenen Unternehmens für ein weiteres Jahr bestimmt wird. Aber so viel mehr hängt daran: Der Wohlstand des Heimatdorfes, sozialer Auf- oder Abstieg, Ansehen. Heute werden die Handelskonzessionen erneut vergeben.

Die Sonne hat ihren höchsten Stand erreicht und gleißt einsam am Mittagshimmel. Es ist soweit! Das massive Glasportal in das wirtschaftliche Herz Africas wird von muskulösen balkhanischen Sklaven aufgestemmt. Ungeduldig drängen die Neolibyer unter lautem Rufen in das kühle Zwielicht der Handelsbank. Es geht durch die Lobby vorbei an kunstvollen Webteppichen, dann teilt sich der Strom auf und schwappt die beiden Treppen zur Galerie empor. Säbelscheiden und Flinten stoßen in dem Gedrängel aneinander, wie Gefechtslärm hallt es durch die marmornen Hallen. Es dauert nicht lange und man hat sich oberhalb des Kartenraums versammelt und arrangiert. Optionen auf Bündnisse werden ausgegeben, bedingte Versprechen dröhnen von der einen Seite zu der gegenüberliegenden Galerie, Menschen beugen sich weit über die Balustrade, suchen ihr Gefolge oder schnappen einfach nur nach Luft. Unter ihnen, auf dem Boden des Kartenraums breitet sich das berühmte und namensgebende Mosaik Europas und Africas aus, kunstvoll aus einer Unzahl von zu Plättchen geschliffenen Halbedelsteinen zusammengesetzt. Nägel markieren Ortschaften, zwischen ihnen gespannte, gefärbte Bindfäden stehen für Handelsrouten. Ein dichtes Netz von ihnen überzieht das Kunstwerk, bündelt sich zu dicken Strängen in Tripol. Kleine Fähnchen sind an die Fäden geknotet, Fähnchen mit Namen von Neolibyern. Viele der Fähnchen werden heute abgerissen und durch andere ersetzt werden. Aufstieg und Abschwung.

Das lauthalse Debattieren verebbt zu einem verstohlenen Gemurmel, als die Kartierer auf die Landkarte schreiten. Hinter ihnen folgt der Auktionator Thabul. Mehrheitlich gewählt und am Ende seiner langen Karriere erbietet ihm jeder Respekt und Vertrauen. Er sei ebenso alt wie Tripol, scherzt man in den Rängen, doch seine Geist ist frisch und seinen Augen, schwarzen Murmeln in wulstigem, behaartem Fleisch, entgeht nichts. Nichts anderes erwartet man von ihm.

Er eröffnet die Schlacht um Konzessionen mit einer unscheinbaren, aber wahrscheinlich entwickelbaren Route zwischen purgischen Schrottercamps. Noch ist die Stimmung verhalten, man wartet auf die großen Fische: Tripol in den Rest der Welt. Einige verlieren die Nerven und leisten sich ein Biet-Scharmützel auf der Galerie, es wird geschrieen und geflucht, Thabul blickt vom einen zum anderen, registriert die beständig steigende Konzessionssumme mit Gleichmut, bis er dem Neolibyer mit dem rot-blau gemustertem Hüfttuch und der schmucklosen Flinte den Zuschlag erteilt. Schweißtropfen stehen auf dessen Gesicht. Es ist kühl im Kartenraum. Eine Sekunde Ruhe. Luftholen. Dann folgen Route auf Route mit wechselnder Qualität, Schlag um Schlag. Wellen der Empörung gehen durch die Gefolgschaften der Verlierer, die Gewinner lachen oder brüllen ihren Erfolg heraus. Es scheint, als führe der Aktionator einen Tanz auf, huscht geschickt auf dem mit Stolperschnüren überfrachteten Mosaik umher, deutet auf Länder, ruft die Handelsvolumina aus und preist einem Marktschreier gleich die Vorzüge der einen Stadt oder des anderen Seewegs. Die Kartierer an seiner Seite greifen zielsicher die Fähnchen, reißen sie ab und ersetzen sie durch neue. Ruhe lässt Thabul nicht einkehren, er hetzt die Händler von Route zu Route. Sobald Ruhe einkehrt, offeriert er profitable Routen, tröpfelt so Öl ins Feuer. Es ist ein Spiel, und die Welt ihr Spielbrett.

Die Sonne neigt sich dem Horizont zu. Ganz Tripol scheint sich um die Handelsbank zusammengezogen zu haben. Nur wer ganz vorne steht, wird eine Chance erhalten, die Nacht mit Sklaven, Wein und Spezialitäten aus der ganzen bekannten Welt zu verbringen. Geißler können die Menschenmassen kaum mehr bändigen. Die in den ersten Reihen starren gebannt auf die massiven Glastüren. Gleich schon werden durch sie die Neolibyer strömen, die einen niedergeschlagen und abweisend, die anderen euphorisch und spendabel. Letztere werden Feste ausrichten, um das Volk an ihrer Freude teilhaben zu lassen, wie es Tradition ist. Die Nacht des Rausches. Da, die Balkhaner stemmen sich gegen die Türflügel...

BIS AN DIE SPITZE

Die Neolibyer sind Händler, denen der Sinn nach Profit, Einfluss und Besitz steht. Ihr Leben gleicht einer verzehrenden Flamme im Jetzt, die ihren Schein in die Zukunft wirft und das Vergangene dabei ausspart, denn das Wissen um das Gestern bringt ihnen keinen Vorteil, der in Dinaren zu messen wäre. Es existiert daher keine ausformulierte Historie des Kults, sondern lediglich Archive voller verstaubter Buchhaltungsbücher und Ordner mit Handelsabkommen und Verträgen.

Mit Gespür und Geduld lässt sich daraus eine Geschichte der Neolibyer ableiten, die etwa 50 Jahre nach der Zerstörung der africanischen Küstenregion ihre rasante Entwicklung nahm. Die ersten verbuchten Schriftstücke sind in libyscher Sprache verfasst und zeugen von ungemeiner Geschäftstätigkeit in zahllosen Dörfern und Städten im africanischen Hinterland. Der Libyer – es scheint, als sei es ein einzelner gewesen – war ein Händler, der in nur wenigen Jahren ein enormes Netz an Kontakten gesponnen und einen Reichtum angehäuft hatte, der ihn schon zu Lebzeiten zu einer Legende erhoben haben dürfte. Seine Handelsposten entlang der africanischen Mittelmeerküste sollten die Keimzellen einer neuen urbanen Entwicklung sein. Eine davon war Tripol, der Geschichte nach das Heimatdorf des Libyers inmitten der Ruinen des uralten Tripolis. Die Handelsströme vereinigten sich hier, so behaupten die Bücher, und brachten ungeahnten Wohlstand – Tee, wertvolle Stoffe, Öl, Getreide. Die Geister der Ahnen waren der Stadt gnädig gesonnen. Tripol gedieh.

Der Libyer konnte seine Unternehmung längst nicht mehr allein kontrollieren. Man stößt auf lange Listen mit Abrechnungen für Aushilfen; Konkurrenten, die zuvor in Handelskriegen niedergerungen wurden, stehen jetzt unter Lohn und festigen das Imperium. Andere Eintragungen mögen verwundern: Riesige Kostenpositionen deuten darauf hin, dass ein beträchtlicher Prozentsatz der Einnahmen der Bevölkerung zugute kam. Der Bau von Versammlungshallen, Urbarmachung von Feldern, Befestigung von Kanälen und andere Infrastruktur-Projekte beendeten den Niedergang des africanischen Kontinents endgültig. Jetzt nahm man Anlauf, um einen Berg aus kulturellen Altlasten, Klan-Feindschaften und desolaten Strukturen zu erstürmen. Es sollte gelingen.

DEN ABAKUS IN DER EINEN HAND...

200 Jahre nach dem Tod des legendären Händlers nennen sich seine Nachfahren Neolibyer. Sie halten die von ihm auf-

gestellten Grundsätze hoch und sind Teil seiner noch immer wuchernden Unternehmung. Heute unterstützen die Neolibyer die Dörfer und rüsten die Geißler aus, sind ein Aspekt der großartigen symbiotischen Beziehung der africanischen Völker. Africa ist nicht länger ein von Bürgerkriegen und schwerer Armut gezeichneter Kontinent. Das schreiben sich die Händler zu. Ihr Handel spannt ein Band zwischen tausenden von Klans, vereinigt sie in einem Warenkreislauf. Bring dem Volk Wohlstand, und du nimmst ihm die Motivation für Kriege. Das ist keine Mystik, wie die Geißler sie gerne bemühen. Alles lässt sich in Zahlen und Regeln kleiden. Eine Welt, in der sich die Neolibyer auskennen.

...DIE GEISSEL IN DER ANDEREN

Nicht der Handel allein macht die Neolibyer zu den erfolgreichsten Händlern des Mittelmeerraums. Einen großen Teil ihres Reichtums verdanken sie den Artefaktgründen der Nordvölker. Mit ihren Schiffen schaffen sie Schrotter und Geißler an die frankische und purgische Küste, rumpeln mit ihren fahrbaren Festungen, den so genannten Drangpanzern, an Land und nehmen sich bislang unberührte Quadranten vor. Ihr Kartenwerk ist dabei ausgezeichnet: Meist ist es eine Auflage des Auktionators, einen Kartographen mitzuführen, der die alten Straßenzüge vermisst und aufzeichnet, so dass aus den resultierenden Karten neue Konzessionen abgeleitet werden können.

Geißler sind bei solchen Plünderexpeditionen unentbehrlich und tragen zum schlechten Ruf der Neolibyer bei der einheimischen Bevölkerung bei. Denn während die Händler sich besonnen geben, ergehen sich die Krieger in einem Rachefeldzug am weißen Mann. Sie überfallen Dörfer und machen Sklaven, wecken damit den Widerstand der Sippen. Es vergeht kaum eine Nacht, in der nicht Brandpfeile gegen die stählerne Haut der Drangpanzer schlagen oder Geißlerpatrouillen angegriffen werden.

Franka und Purgare waren die ersten Länder, die unter dem Ansturm der neolibyschen Schrottertrupps zusammenfuhren. Jetzt, Jahrhunderte später, sind die Ruinen geplündert. Die Karten sind vollständig, die Quadranten durchwühlt. Die Neolibyer orientieren sich neu. Borca scheint vielversprechend. Auch die Kriege in Hybrispania und im Balkhan versprechen großen Profit.

BEDAIN

Bedain, die Schrotter-Insel mit ihrer legendären Hafenstadt Syrakus ist der Vorhof zum africanischen Kontinent und Zwischenstop der neolibyschen Plünder-Expeditionen. Hier werden Anlagen abgeladen, von erfahrenen Schrottern zerlegt und wieder verschifft. Die Neolibyerin Khadala hat Syrakus zu ihrer Heimat erklärt und dort ein gewaltiges Technik-Imperium errichtet, das seinesgleichen sucht.

PRUNK UND EITELKEIT

Neolibyer haben die Kunst des Handels perfektioniert, sind der fleischgewordene Kapitalismus. In ihrer Welt hat alles einen Preis, Hindernisse sind Kostenpositionen in ihrer Geschäftsbilanz. Menschen und ihre Gefühle verkommen zu käuflichen Waren, ein Grundrecht wie Freiheit wird belächelt und dann ignoriert. Freiheit gibt einem nur ein großes Vermögen, mit dem man sich die Unfreiheit anderer erkaufen kann.

Blickt man auf die prachtvollen Boulevards Tripols, auf die reich geschmückten, stolzen Menschen, die bunten Märkte mit Kunstwerken aus aller Welt und lässt sich von der Weltoffenheit und dem lautstarken, aber friedlichen Treiben berauschen, so hat man einen kurzen Blick in die Seele der Neolibyer getan. Reichtum, Prunk und ein zutiefst empfundenes Selbstbewusstsein sind die Eckpfeiler ihres Lebens. Die Sucht nach Erfolg und das Bestreben, zu den Reichsten Tripols zu gehören sind der Triebmotor, der sie Tag um Tag zu noch härterer Arbeit antreibt.

Die Flinte ist ein Statussymbol aus alten Tagen, das sich in das Heute gerettet hat. Die modernen Flinten bestechen durch ihre elegante schlanke Form und feinste Ziselierung der Läufe. Gold und Edelsteine sind gern gesehene Elemente – wenn sie denn in Mode sind. Tripol ist auch hier die bestimmende Kraft: Wer nicht als Hinterwäldler und Banause dastehen will, muss sich den flatterhaften Gepflogenheiten der Metropole anpassen. Dabei kommt es nicht auf die Kampftauglichkeit der Flinte und schnöde Fakten wie Schussrate oder Magazinkapazität an, sondern schlicht auf Äußerlichkeiten. Echter, widerlich blutiger Kampf ist den Geißlern vorbehalten. Darüber ist man auch sehr froh und fächelt sich erleichtert ein wenig Luft zu. Die Waffen sind für die Händler neben ihrer Kleidung eine Möglichkeit, ihren Reichtum zur Schau zu stellen.

Aber ein Neolibyer muss auf weit mehr achten, will er gesellschaftlich nicht in die Mittelmäßigkeit absacken. Die ihm ergebenen Händler wie auch seine Sklaven sollten dem Zeitgeist Tribut zollen und nicht wie eine Herde Bettler oder farbenblinder Wilder daherkommen. Erst abseits Tripols versandet die Dekadenz in einer Wüste der Gleichgültigkeit. Man trägt die Farben, die dem Gemüt und Charakter entsprechen, kann alle Zwänge abschütteln.

KARTOGRAPHEN

Konzessionen sind begehrt und erzielen bei den Auktionen Spitzenpreise – Vermögenswerte, die die weniger reichen Neolibyer unmöglich aufbringen können. Mehr aus der Not, als aus Begeisterung für die Sache entwickelten sich daraus neue Berufe, wie der des Kartographen. Sie durchmessen das Land, zeichnen Karten, vermerken Handelsrouten und markieren auf Wunsch auch politische Einflüsse. Nahezu auf jeder Plünderexpedition ist ein Neolibyer mit Sextant, farbigen Stiften und Rollen an Papier dabei.

HANDELSNETZE

Die bekannte Welt ist längst aufgeteilt unter den Neolibyern. Ihr unübertroffener Erfolg ist allerdings nicht ausschließlich durch den Geschäftssinn des Einzelnen begründet. Vielmehr ist es das planmäßige Ausschwärmen und die Eroberung neuer Handelswege, ohne sich untereinander zu schaden oder auch nur zu behindern. Den Kult mit einem wuchernden Schleimpilz zu vergleichen, würde sicherlich von den Neolibyern mit einem säuerlichen Lächeln quittiert werden. Passend ist es dennoch. Gierig absorbiert er jegliche Nahrung und zieht sich nur

dort zurück, wo die Reserven aufgebraucht sind. Wie ein Organismus operieren auch die Neolibyer. Keiner, der immer im Reinen mit sich ist, auch Missgunst und Ärger sind ihm nicht fremd. Doch die in ihm wirkenden Kräfte halten ihn zusammen, sein Immunsystem stößt Krebszellen mit Leichtigkeit ab. Und er ist allgegenwärtig.

Die Mittelmeerstädte liegen in seinen schützenden und wärmenden Händen. Sie sind abhängig, nicht allein überlebensfähig, aber wohlhabend. Die Waren aus aller Herren Länder ließen sie erblühen und würden sie wieder in die Bedeutungslosigkeit zurückfallen lassen, blieben sie aus.

ORGANISATION

Die Neolibyer kennen keine streng vorgegebene Hierarchie. Wer reich ist, steht über denen, die ärmer sind. Jeder Händler arbeitet für sich, ist jedoch gewissen Einschränkungen unterworfen, will er seinen Einfluss im Kult wahren und mehren. Konzessionen der tripolitanischen Handelsbank sowie zwischen Neolibyern sind grundsätzlich zu befolgen, ihnen zuwider zu handeln wird mit drakonischen Strafen geahndet. Von Pfändung des Vermögens bis zum Ausschluss aus dem Kult ist alles möglich. Den Geißlern als Wächter der Traditionen wird es eine Freude sein, dies durchzusetzen.

Doch wer entscheidet über Recht und Unrecht und Vertragsbruch? In Tripol ist dies der Auktionator, im übrigen Land eine Gruppe von mindestens sechs Neolibyern, die zu gleichen Teilen vom Angeklagten und Kläger benannt werden. Ihnen obliegt es, die verletzten Vertragsklauseln zu studieren und die Schuld abzuwägen. Ein geregeltes Vorgehen gibt es hierbei nicht – man zetert, beschwört die Vernunft der Anderen, lacht, schmeichelt. Doch am Ende kommt man immer zu einer Einigung. Niemand unterstützt einen Vertragsbrecher, und ein solcher ist schnell entlarvt.

DIE SPINNE IM NETZ

Tripol ist das Herz des neuen, reichen Africas und zugleich Sitz des neolibyschen Kults. In der dortigen Handelsbank werden die Weichen zur Ausbeutung der Welt gestellt. Das Prinzip ist einfach: Einmal im Jahr werden dort die erschlossenen Handelsrouten allen anwesenden Neolibyern in einer Auktion angeboten. Wer den Zuschlag erhält, kontrolliert den erworbenen Abschnitt, bis er ihn im kommenden Jahr an einen Konkurrenten verliert. Doch bis dahin erlaubt ihm der Gebietsschutz uneingeschränkten Handel ohne Preiskämpfe und Störfeuer aus den eigenen Reihen. Mächtige Monopole bilden sich, zerfallen und wachsen an anderer Stelle erneut aus dem Boden.

Den gegnerischen europäischen Handelsfürsten begegnet man mit Geißler-Armeen, die es verstehen, ihre Rache am weißen Mann dort auszuleben, wo sie hingekarrt werden. An den Küsten Frankas und Purgares kontrollieren die Neolibyer inzwischen unangefochten das Warengeschäft.

21

WENN DAS JAHRTAUSEND BEGINNT, DAS NACH DEM JAHRTAUSEND KOMMT
WERDEN DIE KRANKHEITEN
DES WASSERS,
DES HIMMELS
UND DER ERDE
DEN MENSCHEN TREFFEN UND IHN BEDROHEN
ER WIRD DAS, WAS ER ZERSTÖRT HAT, WIEDERERSTEHEN LASSEN UND DAS,
WAS GEBLIEBEN IST, BEWAHREN WOLLEN
ER WIRD VOR DEN TAGEN ANGST HABEN, DIE VOR IHM LIEGEN.
DOCH ES WIRD ZU SPÄT SEIN
DIE WÜSTE WIRD DIE ERDE ÜBERZIEHEN,
UND DAS WASSER WIRD TIEFER UND TIEFER WERDEN
ES WIRD AN BESTIMMTEN TAGEN FLIESSEN
UND ALLES MIT SICH REISSEN,
WIE EINE SINTFLUT
SEINETWEGEN WIRD ES FÜR DIE ERDE KEIN MORGEN GEBEN
UND DIE LUFT WIRD DIE KÖRPER DER SCHWÄCHSTEN ZERFRESSEN.
[JEHAN DE VEZELAY]

NEUE WEGE

Der Kult wächst, doch die Zahl der ertragreichen Routen stagniert. Viele Neolibyer verlassen die Handelsbank nach der jährlichen Auktion mit leeren Händen. Die meisten davon begeben sich als Verwalter oder Karawanenführer in das Gefolge eines der reicheren Neolibyer. Der verbleibenden Minderheit stehen nur wenige Wege offen: Da wären die Freihandelszonen in Borca, Pollen und im Balkhan – ungewisser Gewinn, starke Konkurrenz und brandgefährlich – und die von der Bevölkerung eifersüchtig bewachten Artefaktgründe. Das Risiko dort ist enorm, aber der Ertrag kann es ebenso sein. Ein Hauch von Abenteuer und Romantik umweht die verrufenen Neolibyer, die sich einen Dreck um die Konzessionen scheren, um stattdessen tief ins Feindesland vorzustoßen.

Schrottertrupps durchkämmen inzwischen auch borcische Ruinen nach Relikten des Urvolks und demontieren und verladen ganze Anlagen. Die Neolibyer sind ihre Kapitäne, Fahrer und Anführer.

HERKUNFT

Obwohl das „Libyer“ in Neolibyer auf das gleichnamige vorreshatologische Land hindeutet, stammen die Händler aus allen Regionen Africas. Berber, Araber oder Schwarzafrikaner – jede Hautfarbe von leicht gebräunt zu ebenholzschwarz findet sich in ihren Reihen, und ebenso vielfältig sind die Gesichtsformen.

Der ehemalige Streit der Klans ist verebbt. Man ist Africaner, nicht mehr Libyer, Swahili oder Tuareg. Fremdenhass beschränkt sich auf die europäischen Völker und zielt auf die feindliche Kultur der Unterdrücker – und wird eher durch Traditionen und Geißler vorgegeben als wirklich empfunden. Treten Neolibyer ohne die Sittenwächter im Norden auf, geben sie sich meist tolerant und weltoffen.

TIEF VERWURZELT

Die Geißler schlugen den Feind zurück, dann begann die Arbeit der Neolibyer und Schrotter. Ihnen bürdete man die Last auf, ein zerstörtes Land aufzubauen und ihm Wohlstand in einer Zeit des Niedergangs zu bescheren. Das Volk könnte in die Vergangenheit blicken und sich für das Erreichte bedanken. Es könnte zufrieden sein mit dem Opfer der Neolibyer. Doch es fordert.

Neolibyer sind seit jeher untrennbar mit dem Dorf ihrer Familie verbunden. Sie sind nicht die Anführer, aber die Versorger. Versagen sie in ihren Geschäften, ist es nicht nur ein persönlicher Misserfolg, sondern sie riskieren damit den gesellschaftlichen Abstieg ihrer Sippe. Niemand ist in Africa gerne Vater, Mutter, Bruder oder Schwester eines Versagers: Bringt Reichtümer, zeigt dem Nachbardorf, dass unsere Kinder besser sind als ihre! Die Konkurrenz der Dörfer untereinander ist groß, und der Kampf des Protzens wird auf den Rücken der Neolibyer ausgetragen. Es wäre ein Last für sie, würden sie es nicht lieben Teil des schrillen Reigens zu sein. Das Schicksal ihrer Gemeinschaft liegt in ihren Händen, doch in der Gewissheit, der starke Arm eines starken Volkes zu sein, lassen sie sich kaum durch Selbstzweifel trüben. Sie können alles besorgen und an jeden verkaufen. Sie lieben die Herausforderung. Ein „das geht nicht“ kommt in ihrem Vokabular nicht vor. Geld ist ihr Gott, und dieser Gott segnet ihre Dörfer mit Prachtbauten, Manufakturen, Kraftwerken, Schulen, Bibliotheken...

AUKTIONEN

Traditionell werden die Konzessionen am ersten Tag des ersten Monats eines Jahres neu verhandelt. In der langen Geschichte des Kults gab es nur wenige Ausnahmen. Eine davon in jüngster Zeit, als ein Sturm über dem Mittelmeer Dutzende Neolibyer-Schiffe auf Bedain festhielt. Es war der Auktionator, der mit den Traditionen brach und die Verhandlungen um zehn Tage verschob. Verlassen sollte man sich nicht darauf – wer zu spät kommt und keinen Abgesandten in der Handelsbank hat, verliert alle Konzessionen.

Die in den Auktionen erwirtschafteten Reichtümer fließen in die Tresore der Handelsbank und von da weiter in die Taschen von Handwerkern, die den Ausbau Tripols voranbringen. Große Summen werden auch an verarmte Siedlungen im Umland ausgegeben. Neolibyer hassen Armut in der Nähe ihrer Hauptstadt.

EIN TROPFEN GALLE

Geißler opfern ihren Leib dem Kampf und dem Wohlergehen ihres Volkes – der Neolibyer hingegen wird als feiger Trickster verstanden, der seinen Wanst lieber hinter hohen Mauern ver-

birgt und andere die Schmutzarbeit machen lässt. Obwohl sie den Wohlstand des Landes sichern, steht in ihrem Heimatdorf jeder Geißler – und sei es auch der niedrigste – über ihnen. Es sei Tradition, so behaupten die Krieger, dass sie am Reichtum ihres Dorfs und damit auch an dem der ansässigen Neolibyer teilhaben dürften. Tatsächlich lassen sich die Geißler von den Händlern aushalten: Waffen, Fahrzeuge, Öl, Nahrung, Unterkunft – sie fordern und erhalten.

Wie die Geißler ihnen im eigenen Land auch zusetzen mögen mit ihrer Häme und Gier, an den Küsten Europas verliert sich ihr Einfluss. Die Neolibyer blicken hinab auf ein Volk willfähriger Sklaven und Untergebener, sind die unumschränkten Herrscher der Mittelmeerstädte. Gewaltige Paläste aus Stein und Schrott, bis unters Dach gefüllt mit Waffen, Schmuck, Tee, Öl, Kaffee und anderen Waren, zeugen mit ihrem Prunk vom Reichtum der neolibyschen Kaste. Die Geißler halten sich hier zurück, spüren, wie ihre Macht schwindet. Fernab der Heimat werden sie von Forderern zu Bittstellern.

REKRUTIERUNG

Es ist Tradition, dass Neolibyer in ihrem Heimatdorf Schulen errichten und unterhalten. Bildung wird als Schlüssel zu Wohlstand und Kultur erachtet – trotz der uralten Kunst der Wandmalereien zum Vermitteln von Tugenden und Wissen setzt man heute wieder auf die moderne Schriftsprache. Daneben gehört die Arithmetik zu den wichtigsten Lehrinhalten.

Talentierte Jungen und Mädchen werden gezielt gefördert, ihre Familien vom Neolibyer finanziell unterstützt. Mit dem elften Lebensjahr dann können sie sich dem Gefolge des Händlers anschließen, um die Welt zu bereisen und Erfahrungen zu sammeln. Bewähren sie sich, müssen sie sich mit siebzehn Jahren in Tripol dem Auktionator stellen. Nachdem ihr Mentor sich für sie verbürgt und ihre Leistungen aufgezählt hat, folgt ein Gespräch über die Grundsätze des Kults, die Wichtigkeit der Konzessionen und die Verantwortung der Familie gegenüber. Umarmt der höchste Neolibyer den Anwärter, gilt dieser als aufgenommen, schüttelt er ihm jedoch zum Abschied nur die Hand, sind die zu Beginn aufgezählten Verdienste nicht ausreichend. Er wird ein weiteres Jahr im Gefolge seines Mentors verbleiben müssen.

IN FREMDEN LANDEN

Die Neolibyer kontrollieren das Mittelmeer, diese algenschwere, stinkende Brühe. Handelsgemeinschaften mit bis zu zehn Mitgliedern unterhalten wuchtige Transportschiffe, wahre Seemonster aus Stahl und Rost. Sie befördern hunderte africanische Schrotter und ihre Ausrüstung an die europäischen Mittelmeerküsten, um mit Tonnen von Artefakten nach Bedain zurückzukehren. Das Geschäft läuft hervorragend, das Risiko ist angemessen – inmitten der Horden schwer bewaffneter Schrotter und Geißler, die alle wissen, dass man das Ticket für die Rückfahrt ist, lässt es sich unbesorgt handeln.

Neolibyer sind in Borca nicht gern gesehen. Dennoch lässt sich das Volk, trotz Ermahnungen durch die Chronisten, auf Geschäfte mit den dunkelhäutigen Fremden ein. Gerade Gewürze, Tee, Früchte und allem voran das Öl finden in der unwirtlichen Tundra reißenden Absatz.

Das Verhältnis zu den Frankern ist wesentlich entspannter: Die Ruinen sind längst leer geräumt, Sklaverei wie im Balkhan gab es nie. Denn von den Wutausbrüchen der Franker außerhalb ihres Landes wissen auch die Africaner, und niemand holt sich so einen Berserker freiwillig auf die Plantage. Der Handel floriert zwischen den Kulturkreisen und bereichert beide gleichermaßen. Nun, das Kuchenstück der Neolibyer mag ein wenig größer sein.

Purgare ist ein zweischneidiges Schwert. Obwohl der Westen bis auf Psychonauten und einige purgische Eremiten nahezu unbewohnt ist, stellt dieser Landstrich hohe Anforderungen an Mensch und Material. Die ätzenden Gase aus Vulkanschloten und Sichelschlag greifen die Lungen als auch die empfindlichen Filtersysteme der Drangpanzer an; Kosten, die erst einmal gedeckt werden wollen. Die Psychokineten lohnen die Überfahrt nicht, sind sie doch zu scheu – und zu gefährlich. Nur östlich der Apeninnen warten Wiedertäufer-Städte in der adriatischen Tiefebene auf Waffen und Öl. Krieg war schon immer ein einträgliches Geschäft. In dieser Region leider das einzige.

Sehr problematisch ist das Verhältnis zu Hybrispaniern und Balkhanern. Seit dem Vormarsch der Geißler werden auch die Neolibyer in diesen Regionen als Dämonenfratzen verachtet. Handel ist in einer solch aufgeladenen Atmosphäre schwerlich möglich, da der Mob nur auf eine Gelegenheit wartet, das erlittene Leid mit neolibyschem Blut zu vergelten. Schlecht für das Geschäft. Hohe Kosten für Wächter mit Risikoaufschlag, ungewisse Gewinnaussichten, Totalverlust bei gegnerischer Übermacht. In den Büchern macht sich ein solcher Posten in roter Tinte nicht gut. Und doch: Wo viele nichts wagen, können wenige viel gewinnen. Mit einer Rotte Geißler und schnellen Buggies lassen sich hochwertige Sklaven abgreifen, die gute Preise bei Minen- und Plantagenbesitzern erzielen.

Der wohl riskanteste und moralisch bedenklichste Handel ist der Waffenverkauf an die Feinde. So gut sie auch zahlen mögen, selbst die skrupellosesten Neolibyer überprüfen zuvor, ob nicht Geißler der eigenen Sippe in absehbarer Zeit auf den nun hervorragend ausgerüsteten Gegner treffen werden.

PIRATERIE

Die Neolibyer nehmen für sich in Anspruch, das Mittelmeer zu beherrschen. Tatsächlich ist es der Schlüssel zum Handelserfolg des Kults. Um die Vorherrschaft zu wahren, werden daher konzessionslose Neolibyer von der Handelsbank angeheuert, die Küstenlinien zu sichern. In gewaltigen Kähnen, umschwirrt von wendigen Torpedobooten, machen sie sich auf Feindfahrt.

Befreundeten ausländischen Stadtstaaten bietet man Schutzgeldverträge an, wollen sie unbehelligt das Mittelmeer bereisen. Dergestalt freigekauften Schiffen werden Pässe ausgehändigt, die ihre Besatzung im Fall einer Enterung vor der Sklaverei bewahrt. Schiffe ohne Zulassung werden aufgefordert den nächsten Hafen anzulaufen. Widersetzt sich die Mannschaft dem Befehl, wird das Schiff sturmreif geschossen, geentert und von den Prisenkommandos, meist Söldnern und vereinzelt auch Geißlern, angelandet. Einmal am Ufer werden die Gefangenen gefesselt und von kundigen Neolibyern taxiert und verkauft. Die eigene Herkunft und Bildung dabei zu verschleiern ist schwierig – kaum jemand kennt sich mit der Ware Mensch so gut aus wie die Händler.

JAGDFLINTE

STEREOTYPE

ANUBIER
Sie sehen nicht die mathematische Schönheit einer Bilanz, den Zustrom wie auch den Abfluss, und wie sich letztlich alles in einem Ergebnis fügt. Stattdessen wedeln sie lieber mit Knochen herum. Jedem das, was er am besten kann.

APOKALYPTIKER
Die einzigen Weißen, die vom Prinzip der Marktwirtschaft durchdrungen sind, auch wenn sie sich dessen kaum bewusst sind. Und sie besitzen die nötige Skrupellosigkeit, um wahrlich weit zu kommen. Und deshalb sind sie unsere Feinde.

BLEICHER
Wir wissen wenig über sie. Sie meiden wohl die großen Städte – so wie wir die Ödnis meiden.

CHRONISTEN
Verdammte Bastarde! Wenn unsere weißen Sklaven ihren Fuß auf africanische Erde setzen, denken sie zuerst, in den nächsten Tagen im Kochtopf zu landen. Was das Werk dieser doppelzüngigen Dämonen ist! Sie verbreiten Lügengeschichten und hetzen die Bevölkerung gegen uns auf.

GEISSLER
Kleine Geister, die sich in ihrer Ignoranz einbilden, über uns zu stehen! In der Heimat lassen wir sie gewähren, spielen den willfährigen Diener. Doch was sind sie schon: Nichts weiter als Schlachtvieh, das wir gegen unsere Feinde ins Feld führen.

HELLVETIKER
Ein faszinierender, käuflicher Kult. Wegelagerer, denen wir ausgeliefert sind, wenn wir nach Norden vorstoßen wollen. Doch alles Jammern hat keinen Sinn, wir zahlen ja doch.

JEHAMMEDANER
Eine Sekte, die es sich scheinbar zur Aufgabe gemacht hat, den Africaner wo es geht zu bekämpfen. Woher Ziegenhirten diesen Wahn nehmen, ist uns schleierhaft.

RICHTER
Lakaien der Chronisten. Wächter mit einem Gerechtigkeitsfimmel.

SCHROTTER
Ein tüchtiger Schlag Mensch, der wie wir nicht die verdiente Aufmerksamkeit des Volks erhält.

SIPPLINGE
So viele Sippen streifen durch das Land, dass einem ganz schwindlig wird. Dort wo sie miteinander verklumpen, entsteht Handelspotenzial. Wir sehen sie nicht so sehr als Menschen, sondern eher als Wirtschaftsfaktor.

SPITALIER
Die weißen Ärzte sind die einzigen, die uns vor den Psychovoren schützen könnten. Was die Geißler in ihrem sinnlosen Hass auf alle Nordvölker niemals gestatten würden. Sind es wieder einmal wir, die Africa retten müssen?

WIEDERTÄUFER
Ebenso irr wie all die anderen Sekten. Aber immerhin nicht davon besessen, die Africaner auszurotten. Wir beliefern sie mit Waffen, damit sie ihren Kampf gegen die Jehammedaner durchstehen.

UKMENA

Kultur: Africa
Kult: Neolibyer (Erkunder)
Besonderheiten: Als Tochter eines einflussreichen neolibyschen Magnats fiel Ukmena alles zu. Sklaven, Luxus, Anerkennung – aber sie hatte keine Selbstachtung. Sie nahm die Identität von berühmten Dumisais an, war gestern dekadent und spazierte heute als Lumpengestalt über die Boulevards Tripols. Kein Ziel. Depressionen. Dann machte sie einen Schnitt. Änderte ihren Namen und heuerte auf einem Schiff der Handelsbank an. Dort erarbeitete sie sich eine Reputation als ausgezeichnete Erkunderin – sie erschloss zahlreiche neue Routen.

EZENACHI

Kultur: Africa
Kult: Neolibyer (Schreiber)
Besonderheiten: Vor zehn Jahren noch steckten einige einträgliche Konzessionen in seinem Bilanzierer. Dann häuften sich die Unglücke: Ein Transportschiff wurde von Piraten versenkt, ein Drangpanzer verschwand in Borca, Geschäftspartner zogen Versprechen zurück. Ezenachi steckte sich seine Pistole in den Mund, zögerte. Und heuerte bei seinen damaligen Konkurrenten als Schreiber an. Seitdem arbeitet er verbissen, gönnt sich keine Sekunde der inneren Einkehr. Und er sammelt Informationen.

CHEIKH

Kultur: Africa
Kult: Neolibyer (Magnat)
Besonderheiten: Seine Besitzungen in Tripol sind größer als die seiner Brüder und Schwestern. In Syrakus kontrolliert er zwei Manufakturen und mehrere Schrotterhallen. Dutzende Dörfer an der africanischen Küste hat er zu blühenden Städten ausgebaut. Cheikh ist selbst nach neolibyschen Maßstäben reich. Und verstand es stets, dies auch alle wissen zu lassen. Bescheidenheit ist ihm zuwider.

GEISSLER

RÄCHER DES SCHWARZEN KONTINENTS

HYÄNEN

Nacht. Der Mond verleiht dem stoppeligen Gras einen bläulichen Schimmer. Der Boden ist schroff und porös, durchzogen von Rissen, als hätte ein Riese ihn mit Faustheben platt und brüchig geschlagen. Stimmen und Gelächter wehen aus der Ferne herüber. Arglos. Töricht.

Den zehn dunklen Schemen kommt das unbeschwerte Treiben nur Recht. Mit flüchtigen Handbewegungen koordinieren sie ihr Vorgehen, teilen sich auf, huschen auseinander. Hundeartige Wesen – Hyänen (hier?) – weichen nicht von ihrer Seite. Der Mondschein wird von den Stahlhelmen auf ihren Köpfen zurückgeworfen, glitzert auf den geölten Sturmgewehren. Ihre olivgrünen Flakwesten quietschen leise bei jeder Bewegung, ihre nackten Füße klatschen auf den Stein. Die Tiere hecheln. Da vorne: ein Lagerfeuer! Etwa zwanzig in Felle und Leder gehüllte Balkhaner sitzen um es herum, lachen, zechen und streiten miteinander. Die Gesichter sind rosig vom Alkohol und der Hitze der Flammen. Niemand merkt, dass sich außerhalb des Feuerscheins die Schlinge zuzieht.

Dann erschallt ein trällernder Ruf und zehn Geißler brechen aus der Dunkelheit hervor. Mit wenigen schnellen Schritten sind sie bei den Balkhanern, die nur dumm glotzen können, und rammen ihnen die Gewehrkolben ins Gesicht. Die Totenkopfmasken unter ihren Stahlhelmen grinsen böse. Kampf. Dominanz. Rache. Die Geißler werden von ihren Gefühlen übermannt, führen ihre Hand zu immer neuen Hieben. Über-

all liegen gefällte Hünen auf dem nackten Steinboden, Blut glitzert schwarz im Mondschein. Andere sind aufgesprungen und werfen sich mit Schwertern und Prügeln gegen die Africaner. Mordlust und Resignation spiegeln sich in ihren Augen. Sie können nicht gewinnen. Die nach schaurigem Gelächter klingenden Rufe der Hyänen, das klirrende Schlagen von Stahl auf Stahl, das Bellen einer einsamen Pistole hallen über die Hochebene. Ein Geißler starrt erstaunt auf den sich rasch ausbreitenden Blutfleck auf seiner Brust und ist bereits tot, als er auf dem Fels aufschlägt. Ein gedrungener Balkhaner sucht sein Heil in der Flucht, wird aber von zwei Hyänen gestellt. Dann sirren Netze durch die Nacht, verstricken die wenigen, die sich noch immer wehren. Andere wälzen sich schreiend und zuckend auf dem Boden. Die Peitschen der Geißler halten sie umfangen und jagen gleißend blaue Entladungsblitze in sie. Es riecht nach verbranntem Fleisch und versengtem Haar.

Der Kampf ist schnell vorbei, zu schnell für die Geißler. Erhitzt pöbeln sie sich untereinander an, ringen miteinander, lachen. Da hatte etwas Erotisches, Verrufenes in der Luft gelegen – jetzt atmen sie tief durch, die Anspannung legt sich. Sie begutachten ihre Opfer, wählen die stärksten und schönsten als Sklaven aus, ignorieren die anderen.

* * *

Wie ein Alptraum kamen die Geißler über die Balkhaner, entrissen sie ihrer Welt, und werden sie zu einem Teil der ihren machen. Was einst geschehen war, lässt sich dadurch nicht rückgängig machen. Doch es lässt sich ausgleichen.

ZEICHNUNGEN

Die Stadt ist uralt, seit einer Ewigkeit verlassen – aber nicht älter als das Leid des africanischen Volks, des gefesselten Löwen. Die Wohnblöcke sind zusammengefallen, nur ihre gekalkte Fassade steht noch immer. All der Schmerz und die Demütigung, all die Verbrechen der Weißen sind hier mit farbigen Erdpigmenten, Blut und Speichel an den Wänden verewigt. Jede Ruine behandelt eine andere Epoche, von den frühen Tagen bis ins Heute. Die Reise beginnt im Zentrum: Schwarze Flächen, gesprenkelt mit Rot, darauf fragile Figuren, zerbrochene Leiber. Einschüsse. Legionen weißer Kalkstriche rücken unaufhaltsam vor, durchschneiden die großen Wasser und färben die Flüsse rot mit dem Blut ihrer Feinde, die sie wie Tiere dahinschlachten. Dunkle Schlieren verlieren sich im Meer.

Man muss über eine verrostete Karosse steigen und einen Teil einer herabgestürzten Betonwand beiseite wuchten, um die Geschichte weiter verfolgen zu können. Feiner Steinstaub liegt auf dem Fresko. Wischt man ihn beiseite, sieht man dort große Städte mit Kornfeldern und schwarzen, spitz zulaufenden Türmen. Und die Städte brennen. Schwarze Seen breiten sich um die Türme aus, die Kalkstriche laben sich daran, tragen dunkle Klumpen davon in ihre Heimat. Einige zerren Gruppen dunkler Striche hinfort, viele davon bleiben auf der Strecke. Das Bild endet hier. Die Geschichte nicht.

Dunkle Wolken türmen sich weit im Westen zu einer Wand des Regens, bilden einen Kontrast zum tiefen Blau des africanischen Himmels über der Ruinenstadt. Ebenso kontrastreich wie auch das Gestern und Heute des schwarzen Kontinents und seiner Bewohner. Entfernt man sich vom Zentrum, entfernt man sich auch von der Vergangenheit, nähert sich an die Gegenwart an. Man stößt unweigerlich auf die großen Ahnen, acht an der Zahl. Sie schmücken nahezu jede Wand, mal einzeln, mal alle zusammen. Sie sind kunstvoll verziert mit Zeichnungen, die man in früheren Zeiten jeweils einem Stamm hätte zuordnen können. Totenmasken verbergen ihre Gesichter. Es sind Geister, die über ihre Nachfahren wachen und sie anleiten werden in jenen schrecklichen Tagen, wenn die Weißen kommen. Die Städte brennen noch immer, doch im Hinterland sammeln sich Armeen von schwarzen und roten Strichen. Erst sind es vereinzelte kleine Grüppchen, einige angeführt von Tieren oder grotesken Mischwesen, andere umgeben von einem Leuchten. Doch nach und nach vereinigen sie sich zu einem wogenden Meer, umkränzt von den acht titanenhaften Ahnen, die auf ihr Volk hinunterblicken – die einen gnädig, wütend, andere wahnsinnig vor Zorn oder auch traurig. Doch sie alle weisen den Weg zu der von den Kalkstrichen geschändeten Erde, zeigen mit Fingern auf die Verursacher.

Die dunklen Wolken sind jetzt fast über der Stadt, verbergen die Sonne. Die ersten warmen Tropfen platschen auf die Straße, wirbeln kleine Staubfontänen auf. Kleine Krater. Gleich schon wird das Unwetter jeden Dreck hinfort spülen und das Tosen des Wasser für viele Stunden das einzige Geräusch des Dschungels sein.

Weitergehen. Ein anderes Gebäude, der Putz hat sich in großen Stücken von den Lehmziegeln gelöst. Der bemalte Teil blieb wundersamerweise verschont – ein Zugeständnis der Zeit an die Africaner? Der Geist der Ahnen, der über diese heilige Stätte wacht?

Man sieht eine dunkle, eindrucksvolle Gestalt mit prächtigen Muskeln und zornigem Blick, die mit einem schwächlichen Weißen ringt, der eine neunschwänzige Peitsche gegen sein Gegenüber erheben will. Doch der Africaner obsiegt und entreißt ihm die Waffe. Die Geißel richtet sich nun gegen ihren Besitzer, schneidet glühende Furchen in dessen Leib. Die schwarzen Striche vertreiben die weißen an den dunklen Türmen, treiben sie den Weg zurück, den sie gekommen waren. Das Meer aus roten und schwarzen Linien teilt sich, die Farben trennen sich. Während die roten zurück in ihre verwüsteten Städte fließen, drängen die schwarzen weiter und weiter in das Land der Kalkstriche. Und wieder brennen Städte. Doch diesmal sind es keine africanischen. Die Mischwesen und Tiere sammeln sich in den Städten, während die acht Ahnen bei den Kämpfern bleiben. Überall bemerkt man jetzt die Geißel, dem Feind entrungen und gegen ihn geschwungen. Gegenwart.

Der Regen hämmert unablässig auf die Ruinen, Mensch und Tier suchen Zuflucht in Erdhöhlen, alten Kellerräumen, unter Bäumen. Durch die leere Fensterhöhle eines schmucklosen Gebäudeblocks erhascht man einen Blick auf eine Gestalt, die Erden und Wurzeln in einem Mörser zu einem blauen Brei zerstößt. Die Geschichte ist hier nicht zuende, nur aufgeschoben. Von was für Begebenheiten wird die blaue Farbe künden? Nur die Zukunft wird es uns zeigen.

DIE KRALLEN DES LÖWEN

Krallen, geschärft durch Hass und Drill zu tödlichen Dolchen; Krallen, um das weiche Fleisch der Weißen zu reißen – die Geißler führen die Prankenhiebe eines aufbegehrenden Volkes. Die Fesseln sind gesprengt, die Herrschaft der Hybrispanier und Borcer abgeschüttelt wie lästige Insekten. Das Blatt hat sich gewendet. Africa hat in den Geißlern seine Befreier gefunden.

Sie sind die Kriegerkaste des africanischen Volks und zugleich die Wächter seiner Traditionen und Sitten. Der Kampf steht im Mittelpunkt ihres Lebens, gilt als die größte und einzige Ehre, die man den Ahnen erweisen kann. Dem Körper als Werkzeug dieser heiligen Tat huldigt man durch täglichen harten Drill. Gerne stellen sie ihre gestählten Muskeln zur Schau, posieren vor den aufgedunsenen Neolibyern in ihren Sänften oder reißen den Händlern ihre Gewänder vom Leib. Schwammige, unförmige Körper werden von den Geißlern verachtet, denn die Schwäche für fettiges Fleisch und Alkohol machte es den Weißen erst möglich, das stolze Africa zu unterjochen. Die Abkehr von den Ahnen und schließlich die Zuwendung zum Kapitalismus besiegelten das Schicksal des schwarzen Kontinents. Die Neolibyer haben es schwer, sich vor den derben Geißlern zu behaupten. Hätte das africanische Volk doch nicht die Sichtweise der Krieger angenommen! Obwohl die Neolibyer den Dörfern Reichtum bringen, sind es die Geißler, zu denen man aufblickt. Denn sie opfern ihren Körper, die Händler hingegen verkaufen ihre Seele.

DER WEISSE FEIND

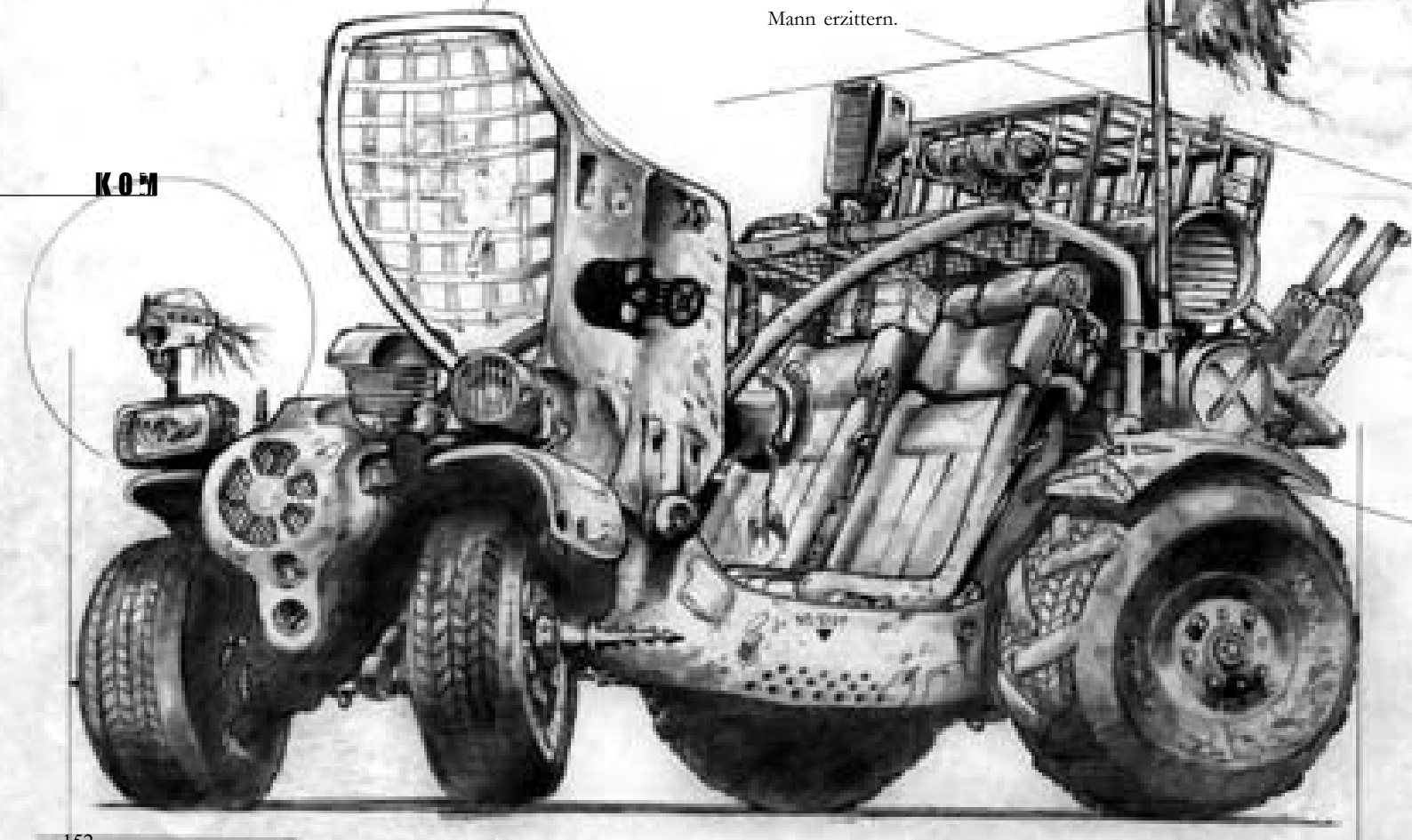
Der Konflikt zwischen Africa und Europa wird von den Geißlern zu einem kosmischen Widerstreit zwischen Schwarz und Weiß verklärt. Sie sehen im Europäer den geborenen Unterdrücker, der nur an die Kette gelegt keinen Schaden anzurichten vermag. Ziehen sie gegen ihn ins Feld, tragen sie ihre traditionellen Totenmasken – grinsende Schädel, die ihren Gegnern verkünden, dass das tausendfache Leid auf sie zurückfällt. Leid, das die Nordvölker einst in Form der Sklaverei, Seuchen, Ausbeutung und Unterdrückung auf den schwarzen Kontinent und seine Völker losgelassen hatten. Geißler-Rudel dringen jetzt tief in die Wälder Hybrispanias vor, befreien borcische Ruinen von einheimischen Schrottern und bestreiten blutige Schlachten gegen balkhanische Voivodate. Gefangene zwingen sie in die Sklaverei, um sie die jahrhundertealte Schuld auf africanischen Feldern abarbeiten zu lassen. Sie sehen darin kein Unrecht, nur Ausgleich.

LEBENDIGE GESCHICHTE

Die Wandmalereien in Agadesh sind die einzigen bekannten ihrer Art, und doch wird sich kaum ein Geißler jemals in diese uralte Ruinenstadt verirren. Die Vergangenheit ist für den Krieger-Kult etwas Lebendiges, das man durch den Mund eines Erzählers erfahren muss – denn nur durch ihn vermögen die Geister der Urahnen ihre Weisheit an ihre Nachfahren weitergeben. Rückblicke in die Geschichte eines Klans weiten sich oftmals zu ekstatischen Festen aus, in denen die Beteiligten durch stundenlanges, monotones Trommeln und Tanzen in Trance versetzt werden – der Rhythmus weist ihnen den Weg in die Tiefen ihrer Seele und führt sie schließlich wieder an die Oberfläche. Dann scharen sie sich um den ältesten anwesenden Geißler, der die Tore zu seinem Geist mit dem Zerkauen von Rauschpflanzen weit aufgestoßen hat. Seine Erzählungen sind meist wirr und orakelhaft, oft redet er in Zungen oder verfällt in einen fremdartigen Singsang, doch auf einer unterbewussten, urtümlichen Ebene versteht man ihn; die Erkenntnis sickert einem durch die Poren in den Körper, man begreift sie, ohne sie verstanden zu haben.

AHNENKULT

Es waren die Geister der Ahnen, die den Löwen aus einem Klumpen Lehm formten. Sein Zorn strahlte über die Savanne bis hinauf in die Nordlande und ließ den weißen Mann erzittern.



Und die Ahnen blickten mit Stolz auf ihr Werk.

Seit jeher stehen die Geißler für Traditionsbewusstsein und die Bereitschaft, ihr Land und ihre Lebensart zu verteidigen. In der Dorfgemeinschaft erinnern sie die Menschen daran, dass jedem Stein, jeder Pflanze und jedem Tier gute und böse Geister innewohnen können. Diese gilt es durch leichtfertigen Umgang nicht zu erzürnen. Der Ähre auf dem Feld begegnet man mit Respekt, einen Stein legt man behutsam zur Seite, der geschlachteten Antilope dankt man, dass sie sich von den Jägern hat erlegen lassen. Umsicht kennzeichnet jeden Schritt ihres Lebens.

Berühmt sind Geißler für ihre Holzschnitzereien, die komplexe Stammbäume darstellen. Hier werden sowohl die spirituellen, als auch die physischen Verwandtschaftsbeziehungen abgebildet, die sich zumeist bis auf einen der acht Ahnen zurückführen lassen. In africanischen Dörfern stehen vor jedem Gebäude diese kunstvollen Tafeln aus Ebenholz, die Fremden die stolze Geschichte der Familie erzählen. Das Schnitzen ist zudem die einzige Form der Arbeit, die den Geißlern erlaubt ist; Ackerbau oder Dienst auf den Ölfeldern gelten als schmutzig und minderwertig. Kampf und Jagd sind angemessene Beschäftigungen für den traditionsbewussten Geißler. Alles andere ist Sklavenarbeit.

DIE ACHT AHNEN

Das babylonische Sprachengewirr Africas löste sich in den letzten Jahrhunderten zusehends auf. Gerade die aus einer Vielzahl von Kulturen zusammengewürfelten Geißler hätten niemals zusammenkommen können, gäbe es nicht ein verbindendes Element. Was es auch war, es ist der heilige Gral der Sprachen: Die Menschen scheinen sich auf einer sehr rudimentären Ebene verständigen zu können, reden oftmals in Zungen. Je weiter man in den Süden des Kontinents vorstößt, desto ausgeprägter scheint dieses Phänomen. Grammatik und Wortschatz werden durch vermeintlich unverständliches Gebrabbel, durchzogen mit Klack- und Schnalzgeräuschen, ersetzt.

Die Geißler sehen darin das Erbe der acht Ahnen. Diese mächtigen Geistwesen sind ein Teil Africas, allgegenwärtig, alles wahrnehmend. Sie verschlingen das gesprochene Wort und spucken es befreit von seiner Hülle als reines Gefühl oder Bild in die Seele des Zuhörers.

FREMDE ARSENALE

Geißler streben weder nach Reichtum noch nach Luxus. Sie leben davon, was die Natur ihnen schenkt und nehmen, was sich ihnen bietet. Wenn ein Geißler den Vorhang beiseite schlägt und suchend in das Halbdunkel einer Hütte blickt, wird man ihm kaum das frische Obst vorenthalten, oder auch einen Köcher mit Pfeilen. Als Todgeweihte ist ihre Zeit auf Erden begrenzt, daher fühlt sich Africa verpflichtet, ihnen das Leben zum Paradies zu machen.

Dennoch existieren auch für einen Geißler Grenzen, die er nicht überschreiten sollte: Fällt der Verdacht der Maßlosigkeit auf ihn – falls er Reichtümer hortet oder Geschenke fordert, die er nicht für die Erfüllung seiner Aufgaben benötigt – nimmt man sich seiner schnell und ohne Gerede an. Wo auch immer er sich gerade der Ausschweifung hingibt, sei es am reich gedeckten Tisch eines Neolibyers oder im aufgewühlten Bett eines Bordells, er wird von seinesgleichen ergriffen und unter Hieben und Tritten weggezerrt. Außerhalb des Dorfes binden seine Brüder ihn nackt an einen Pfahl, dann wird das Opfer lachend und scherzend bis zur Besinnungslosigkeit traktiert. Die Insekten und die sengende Sonne werden schließlich den Willen des Geschundenen brechen, der Schmerz seinen Geist läutern und ihn daran erinnern, was er ist: die Kralle des Löwen.

Als solche benötigt er vor allem eines: Kriegswerkzeug! Die Arsenale der Neolibyer stehen ihm offen: Koms sind wendige Buggies mit fest installierten Käfigen auf der Ladefläche und bestens geeignet für die Sklavenjagd; an Waffen führen die Neolibyer Sturmgewehre, Handgranaten, aber auch die so genannte Geißel, eine Schockpeitsche, die zum Symbol für den Befreiungskampf geriet und namensgebend für den Kult war; Macheten, Netze und Bolas bilden den Abschluss. Die traditionellen Flakjacken und Tarnhosen finden sich in den überwucherten Militärbasen im Hinterland. Sie zu bergen gilt als das erste Abenteuer eines jungen Geißlers.

PATRIARCHAT

Zahllose Gemeinschaften und Kulturen gingen in den Geißlern auf, lenkten den Kult mal in die eine, mal in die andere Richtung. Frauen jedoch hatten noch nie einen Platz in seinen Reihen. Geißler mögen viele Gründe dafür finden – die körperliche Unzulänglichkeit in Kämpfen, dass ihre bloße Anwesenheit das Blut der Männer vor Leidenschaft kochen lässt, dass Eifersucht einen Keil zwischen die Krieger treibt – doch letztlich schreibt es die Tradition einfach vor. Keine Frauen.

KONTRASTE

Der Gegensatz von Tod und Leben, Schwarz und Weiß, Freude und Leid ist tief verwurzelt in den Mythen des Kults. Er sieht sich als Teil der Trinität Neolibyer, Anubier, Geißler. Die spirituellen Ebenen, auf denen die beiden anderen africanischen Kulte wirken, fehlen in ihm: Die Neolibyer sind Kapitalisten, Geißler nehmen sich, was sie brauchen; Anubier bewahren das Leben, Geißler gehen für ihr Volk in den Tod. Sie bedauern das nicht. Sie sind stolz darauf.

Äußerlich führen sie es fort und stellen ihre Ausrüstung in einen starken Kontrast zueinander: Tragen sie Flakweste und Stahlhelm, so laufen sie barfuß; führen sie moderne Feuerwaffen, so ist der africanische Ovalschild eine Pflicht; donnern sie mit Koms durch die Steppe, so sind Hyänen an ihrer Seite.

FERNAB DER FRONTEN

Frieden ist etwas, das Geißlern bestenfalls im Tode widerfährt. Selbst wenn sie sich in heimischen Gefilden aufhalten, um ihre Verwundungen auszukurieren, leben sie an Orten, die ihres Schutzes bedürfen – in Raffinerien, auf Ölfeldern oder in Küstenstädten. Das Volk kann sie jederzeit in den Urwald schicken, um ein wildes Tier zur Strecke zu bringen. Neolibyer können sie zum Karawanenschutz einteilen. Ein Sklave enflieht? Die Geißler sind zur Stelle. Ruhe haben sie nur auf

ihren Streifzügen durch den Dschungel Africas oder an der Front zwischen den Einsätzen.

Doch für ihren steten Einsatz liebt man sie. Abends werden sie an den Tisch gebeten, um im Kreise der Sippe zu speisen und von ihren Abenteuern zu berichten. Kinder drängen sich um sie, klettern auf ihren Schoß und lassen sich den stählernen Bizeps zeigen. Dann folgen Armdrücken oder freundschaftliche Raufereien mit viel Gelächter bis spät in die Nacht hinein.

Derweil starren die Neolibyer grimmig auf den frohen Reigen. Sie stehen außerhalb, sehen zu, wie die Dörfler ihren Reichtum verprassen. Und die Geißler vergöttern.

DAS RUDEL

Geißler hält es nie lange in der Heimat. Nach Tagen in der Sippe finden sie sich wieder im Kreise ihrer Kameraden auf den stählernen Planken der neolibyschen Transporter. Die Tage der Überfahrt könnten geruhsam sein, müsste nicht die Hackordnung überprüft werden: Geißler-Rudel haben keine militärische Struktur mit einem Rangsystem, in dem man durch Leistungen aufsteigen könnte. Vielmehr stellt sich eine natürliche Ordnung durch Ringkämpfe und Kraftproben ein: Der Stärkste dominiert das Rudel, bestimmt die Vorgehensweise und bestraft Fehlverhalten. Er wird von den anderen Chaga genannt, was soviel wie „vorherrschend" bedeutet. Der Schwächste hingegen muss sich mit der Bezeichnung Dufu zufrieden geben, africanisch für „Furz". Chagas, die über viele Jahre hinweg ihr Rudel erhalten konnten, werden zum Dumisai (=Held) ernannt. Eine gesonderte Behandlung erfahren sie dadurch nicht, auch wenn mancher Freund seinem Dumisai den Rang nicht mehr streitig machen will. Aber diese dauerhafte Unterwerfung ist selten und ein Zeichen größter Wertschätzung.

BIS ZUM TODE

Das Geißlertum ist kein Geburtsrecht. Auch erlangt man es nicht durch große Taten. Es ist die Mutter, die entscheidet, ob ihr Kind ein Krieger wird. Mit zwölf Jahren muss es seinen Mut und seinen Wert für den Kult im Kampf unter Beweis stellen. Je nach Region gestaltet sich dies anders: Während die nahe Gibraltar stationierten Geißler einen Sklaven freisetzen, den der junge Africaner einzufangen und niederzuringen hat, fordern die tripolitanischen Kultisten das Erlegen eines wilden Tieres mit dem Speer.

Nach diesem Aufnahme-Ritus wird der Junge in seinem Heimatdorf der Gemeinschaft als Geißler vorgestellt und darf sich von da an bei den örtlichen Neolibyern bedienen. Den obligatorischen Helm sowie die Flak-Weste muss er jedoch innerhalb eines Monats aus einer alten Militärbasis bergen, will er seinen Status nicht verlieren. Mancherorts wird zudem gefordert, dass er sich eine Totenmaske aus einem Stück Ebenholz schnitzt, auf dass ein Ahn den Gesichtsschutz beseelen kann.

Im Alter von 12 bis 28 gelten alle Geißler als Krieger und werden von der Dorfgemeinschaft versorgt. Heiraten dürfen diese Jugendlichen und Männer nicht, da ihr Tod ihre Frauen in Existenznot bringen würde – was sie nicht davon abhält, rein sexuelle Beziehungen zu pflegen.

Ab dem 28. Lebensjahr und nach einem Loslösungsritus geloben die Geißler, mehr ihren Kopf als ihre Fäuste zu gebrauchen und sind somit Älteste. Dem Kampf entsagen sie nicht, agieren jetzt allerdings aus dem Hintergrund und sind für die Planung der Streifzüge zuständig. Geißler-Älteste dürfen heiraten – so viele Frauen, wie sie aus eigener Kraft versorgen können. Die Neolibyer des Dorfs sind nur verpflichtet, den Krieger allein zu versorgen, für seine Familie muss er andere Quellen auftun. Zu arbeiten ist ihm noch immer untersagt. Meist sind es die Einkünfte aus Sklavenverkäufen an die neolibyschen Plantagen, die ihnen ein angemessenes Leben mit zwei bis drei Frauen erlauben. Dem Kampf entkommen sie jedoch nie.

Etwa ab dem 50. Lebensjahr – hier ist die Grenze diffus, da viele Geißler mit Eintritt in das Ältesten-Alter darauf verzichten, die Jahre zu zählen – gelten sie als Weise und übernehmen neben den örtlichen Neolibyern die Kontrolle über ihr Heimatdorf, sprechen Recht oder gehen als Schamanen oder Eremiten eine dauerhafte Liaison mit ihren Ahnen ein. Ihre Zahl ist gering. Das verzehrende Leben als Krieger wird durch die ruhigeren Jahre als Ältester nicht ausgeglichen. Und so erreichen nur wenige Geißler das 45. Lebensjahr.

TRÄUMER

Africa ist ein von Mythen durchwobener Kontinent, der durch den Klimaumschwung und das Vorrücken der Psychovoren umwälzenden Veränderungen unterworfen war. Manch eine Legende scheint sich in die Realität gewunden zu haben: In der Nacht schleichen sich die Ahnen in die Träume der Geißler, zerren sie in die Glorie ihrer vereinten Seelen und reden flüsternd auf sie ein. Noch sind die Geister zu leise und zu fern, um sie zu verstehen. Doch je weiter man nach Süden vorstößt, umso eindringlicher werden die Träume. Man meint Gesichter mit blutunterlaufenen Augen zu sehen, wie auch hämisch grinsende Masken; Trommeln schlagen einen komplexen Rhythmus und werden von Rasseln begleitet. Die Geißler wollen und können sich diesen bizarren Eindrücken nicht entziehen. Denn durch ihre Träume sind sie ihren Ahnen nahe, nehmen die Kraft auf, die einst den Alten innewohnte.

STEREOTYPE

ANUBIER
Wir senken unser Haupt vor denen, die wissen was war, und was sein wird. Die Anubier sind unsere Brüder im Geiste, ihre Gedanken leiten unsere Geißeln.

APOKALYPTIKER
Schöne sinnliche Weiße, die gute Preise erzielen auf den Märkten von Tripol.

BLEICHER
Wie Würmer verkriechen sie sich im Erdleib. Offenbar ist es eine Krankheit, die sie schlug und zu diesem Leben fernab der belebten Lager zwang – Ausgestoßene, die ihren Hass auf das Gesunde mit blutiger Grausamkeit befriedigen.

CHRONISTEN
Man sagt, sie redeten in Rätseln wie uralte Geister, die von der Zeit überlebt wurden. Solange sich unsere Wege nicht aus einer Bestimmung heraus kreuzen, vermeiden wir den Kontakt.

HELLVETIKER
Man kann nicht zusammen mit ihnen scherzen und lachen, und doch sind es gute Freunde. Sie stehen seit jeher zwischen dem großen Löwen und der schmächtigen Krähe und beobachten uns. Sie sind Torwächter zwischen zwei Welten – hinderlich manchmal, aber entgegenkommend, wenn unser Neolibyer die Öl-Tonnen abladen lässt.

JEHAMMEDANER
Sich den Jehammedanern zu stellen ist wie nackt in das Herz Africas vorzustoßen: Man kommt zerkratzt und zerstochen zurück.

NEOLIBYER
Dicke Kühe mit fetten Eutern, die man melken kann, bis sie sich schlaff und faltig anfühlen.

RICHTER
In ihrem Gebiet zu wildern kann einen den Kopf kosten. Stur reihen sie sich an den Grenzen ihres Reichs auf und wagen es, uns zu drohen! Die feigen Neolibyer lassen sich auf ihr Spiel ein, treiben sogar Handel mit ihnen. Wären wir nicht auf die Drangpanzer der fetten Händler angewiesen, so hätten wir den Richtern längst gezeigt, wie ihr Hochmut auf unseren Plantagen in Demut umschlagen würde.

SCHROTTER
Sie graben wie Schweine im Dreck. Bereichern wollen sie sich damit. Was für ein erhabenes Ziel. Wir spucken auf sie.

SIPPLINGE
Umherziehende Familien sind leichte Beute. Die Qualität schwankt, aber zusammen mit dem geringen Risiko ist es ein gutes Geschäft.

SPITALIER
Sie sind die Schamanen der Weißen – wie oft schon riefen sie böse Geister auf unsere Rudel herab. Tötet sie schnell und verbrennt ihre Leiber, bevor die Pestilenz aus ihnen hervorbricht.

WIEDERTÄUFER
Offenbar ein Kriegerclan des weißen Volks. Noch stellen sie sich nicht gegen uns. Doch die Flügel der Krähe sind erst gebrochen, wenn auch sie versklavt wurden.

PERSÖNLICHKEITEN

AYUBU DER BLUTHUND

Kultur: Africa
Kult: Geißler (Dumisai)
Besonderheiten: Er versetzte den Hybrispaniern einen harten Schlag, als er mit seinem Rudel in den Straßen Valencias drei Guerillero-Truppen beim Planen entdeckte und blutig aufrieb. Seitdem gilt er als Dumisai. Dass der Titel gerechtfertigt ist, beweist er Tag für Tag aufs Neue – keine Ruhe gönnt er sich und seinem Rudel, stößt immer wieder in die hybrispanischen Wälder vor, um den Erbfeind zu bekämpfen.

EPHREM

Kultur: Africa
Kult: Geißler (Dufu)
Besonderheiten: Ephrem ist eine Hermaphrodite, halb Mann, halb Frau. In der Gemeinschaft der Geißler ist sie damit nichts. Und so stürzt sie sich voller Wut in jede Gefahr, um durch Taten zu bestechen und in der Hackordnung ihres Rudels aufzusteigen. Ohne Erfolg. Sie ist und bleibt ein Dufu.

AGU

Kultur: Africa
Kult: Geißler (Krieger)
Besonderheiten: Er hat ein scharfes Auge und eine ruhige Hand; sein Blut ist heiß wie das eines Ochsen. Einen guten Krieger gibt er ab. Doch Hybrispania versteht es, die Menschen zu brechen: Agu ist müde vom Krieg, hasst die undurchdringlichen Wälder. Er will nach Hause, sich eine Frau suchen und sesshaft werden. Hätte er sein Herz nicht an eine Sklavin in Al-Andalus verloren. Eine Sklavin, die bereits die Zweitfrau eines Neolibyers ist.

ANUBIER

WAHRER DER PROPHEZEIUNG

ABGESANG

Die Sonne brannte heiß im Zenit, glühte die vom Mittagsregen gesättigte Erde aus und verwandelte sie zu Staub. Die junge Anubierin beschirmte die Augen mit der Hand, als sie aus der Kühle ihres Knochenhauses trat und den Friedhof betrachtete. Schakale streiften zwischen den Gräbern umher. Keine einhundert Schritt entfernt wogte das grüne Meer des Dschungels. Sie schlang ein einfaches Tuch um ihre Hüften, ein weiteres warf sie über ihre Schultern. Die Sonne war tückisch um diese Tageszeit und verschonte selbst die Kinder Africas nicht vor Verbrennungen. Die Kreistätowierungen auf ihrem Bauch verhüllte sie nicht – auch Fremde sollten sehen, dass sie es mit einer Anubierin zu tun hatten. Sie stieg die knarrenden Stiegen hinab, spürte die warme Erde unter ihren Füßen. Bislang hatte sie vermieden, zum Aufbahrungsplatz hinüber zu schauen. Sie brauchte es nicht. Sie wusste, dass die Dörfler ihr in der Nacht einen Besuch abgestattet hatten. Das Wehklagen hatte sie um den Schlaf gebracht. Verstümmelte und verbrannte Geißler hatten sie herangeschleppt und waren schnell wieder in ihre Welt der Lebenden geflohen. Hier herrschte nur der Tod, und die Anubierin war seine Gefährtin.

Fast liebevoll beugte sie sich über die Leichen, strich mit schlanken Fingern über kalte Gesichter. Ein kräftiger Krieger, unzeitgemäß aus dem Lebenszyklus befreit, lag in ihren Armen. Ihre Arme und Beine waren jetzt schwarz vom Baumharz, auf den Schultern trug sie eine Anubis-Maske. Sie griff unter das Genick des Toten, hob ihn an. Und setzte einen brummenden Skarabäus in seinen Mund, der sogleich im trockenen Rachen verschwand. Die roten Anansi-Spinnen entließ sie aus einem Rinderschädel und beobachtete, wie die Spinnentiere den erstarrten Leib mit einem Netz an silbrigen Fäden überzogen. Es würde seine Seele fangen, und nur Anubis wäre imstande, sie zu befreien. Zwei Tage wartete sie, dann wickelte sie mit Runen beschriebene Bandagen um die Kokons. Die Reise in die Unterwelt hatte für den Krieger begonnen.

Die gleichen Runenreihen prangten auf den Wänden schein-

bar endloser Korridore, waren vor Äonen in den Stein gehauen worden. Öllampen hingen von den niedrigen Decken, waren Inseln des Lichts inmitten absoluter Finsternis. Männer und Frauen in schmucklosen Leinengewändern huschten durch die Gänge, wurden umweht vom Atem der Vergangenheit. Jeden Tag entdeckten sie neue Abzweigungen, befreiten jeden Tag neue Runenketten vom Staub der Jahrtausende. Über den Korridoren klafften große Hallen im Gestein. In Tonkrügen versiegeltes Wissen der Alten fand sich hier, herangeschafft aus den Krypten ganz Anubiens. Uralte Technik kauerte wie riesenhafte Käfer in den Ecken; tot, aber bedrohlich. Nicht einmal die Hohepriester wussten, wie diese Maschinen aus Stein und Messing funktionierten und was sie einst taten. Verschlossene Kammern warteten überall.

Von all dem wusste die junge Anubierin nichts. Vom sengenden Tageslicht bis hinab zu den tiefen Tempeln war es noch ein weiter Weg. Ein Weg, der in einem Lebenszyklus kaum zu meistern war – vor allem, da seine Stationen im Dunkeln lagen.

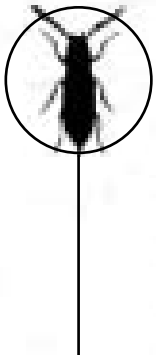
VORZEIT

Es war Nacht über der Stadt der Toten. Die Hitze des Tages würde schon bald aus dem Sand gewichen sein. Wind kam auf, trieb den Sand in feinen Schleiern zwischen den steinernen Grabmälern hindurch. Eine Gestalt schritt wachsam durch die Nekropole. Sie war kein Mensch, denn sie hatte den Kopf eines Schakals. Schwarz war er, dunkler als die Nacht mit Augen wie Sternen. Anubis.

Mit Händen so feingliedrig wie Spinnenbeine wob er ein Netz in der Luft, klebte es an verfallene Obelisken und Treppenabgänge. Seelen mit Schwingen aus Gold verfingen sich in ihm, und Anubis erntete sie. Dann schickte er sie hinab zu Osiris, wo sie beurteilt werden würden. Doch manche Seele entglitt seinem Griff – zu fremd war sie ihm.

Er hatte dem Menschen einst das Ka eingepflanzt. Über Generationen wurde es von der Mutter an die Kinder weitergegeben. Doch das Ba schlich sich wie Fäule in die menschlichen Seelen und vergiftete sie. Das Ka wurde schwächer in ihnen. Jeden Zyklus drängte das Ba über die Erde, und es wurde schlimmer und schlimmer. Anubis verlor eine Seele nach der anderen.

Nur ein Stamm, in den Anubis bei Anbeginn der Welt den Lebensstrang hineingeschrieben hatte, bewahrte das Ka in Ehren. Es waren die Anubier. Das erste Volk. Anubis hatte ihnen einst das Schicksal der Welt offenbart, jetzt nahm er sie in die Pflicht, um zu beenden, was ewig währte. Doch wie auch Silber an der Luft stumpf und dunkel wird, hatte die Zeit die Reinheit der Anubier getrübt. Nur die Uralten hatten die Macht, außerhalb des Zyklus die Quelle des Bas zu vernichten. Vor langer Zeit im Wüstensand begraben, gierten sie nach ihrer Erweckung. Und ihre Nachfahren, die neuen Anubier, machten sich auf die Suche.



GESCHRIEBENE GESCHICHTE

Unzugänglich sind die Höhlen der anubischen Wüste, die einst den Uralten als Zuflucht dienten. Verborgen in der ewigen Nacht der Gangsysteme überdauerte dort die Geschichte der Anubier auf Schriftrollen in versiegelten Tonkrügen. Nach und nach werden die Behältnisse jetzt geborgen und von den Priestern aufgebrochen. Vorsichtig gehen sie vor, um keines der vergessen geglaubten Geheimnisse endgültig zu verlieren. Und der Schleier der Vergangenheit hebt sich, hebt sich von der anubischen Wüste, offenbart die wahre Geschichte eines der ältesten Kulte der Welt:

Als Gelehrte und Forscher traten sie bereits im alten Ägypten auf – als Hochkultur zwischen barbarischen Stämmen. Die ersten Pharaonen, die das Land am Nil beschritten, sollten sie schließlich nach Kerma in das Königreich Kusch verbannen. Doch vergessen konnte man sie nicht. Denn das Volk der Ägypter war fasziniert von den opulenten Bilderschriften und dem Totenkult der Anubier, und so übernahmen sie vieles, wie auch vieles verfälscht wurde: Ihren Verstorbenen rissen sie die Organe aus dem Leib und mumifizierten die leere Hüllen ohne Sinn und Verstand, errichteten dann megalomane Bauwerke über ihnen. Die Anubier jener Zeit bedauerten ihre unwissenden Brüder und Schwestern, doch aufklären wollten sie sie nicht.

Ägypten gedieh, und die Anubier verkümmerten. Als das unter der 18. Dynastie wiedervereinigte Ägypten das Nubische Reich zerschlug, flohen sie, tauchten aber noch einmal im zweiten Königreich von Kusch auf. Schließlich verschwanden sie.

DER EWIGE LAUF

Konzentrische Kreise breiten sich auf der stillen Wasserfläche aus, lässt man einen Stein hineinfallen. Wellenkämme streben nach außen, verlieren dabei an Kraft. Das Leben entstand den Mythen der Anubier nach im endlosen Wasser der Meere, in Schwingung versetzt durch Anubis. Noch heute schmücken sich die Anubier mit Kreisen auf Leib und Gewand und sagen damit: Wir sind Anubis Kinder!

Einst gab es nur diese eine Welle, durch Anubis‘ sanfte Berührung in die Realität entlassen. Leben und Tod – Anfang und Ende der Welle, waren seine Schöpfung. Doch er war nicht alleine. Dort waren andere, und wie Regen prasselte es auf die ruhigen Wasser. Seine Welle stemmte sich durch das aufgewühlte Meer, doch ihre brillante, ebenmäßige Schönheit zerbrach in Millionen funkelnde Tropfen. Auf und ab hüpften sie, stießen neue Wellen an: Die Realität wurde kompliziert und verzweigte mehrfach auf ihrem Weg vom Leben in den Tod. Stetes Tropfen fing vieles in ewigen Zyklen: Die Jahreszeiten, die Menstruation der Frau, der Tag- und Nachtwechsel. Sie wiederholten sich und veränderten die Welt, lenkten sie von ihrer Urform weg ins Chaos.

Die Anubier mussten sich erheben, von der Welle lösen und von den Zyklen befreien – sie mussten wie Anubis sein, um ihn in seinem Drang nach Perfektion zu unterstützen. Er hatte ihnen den Schlüssel vor langer Zeit eingeschrieben, jetzt mussten sie diesen Lebensstrang perfektionieren und werden wie er: Aus einer sterblichen Rasse sollte eine unsterbliche Spezies zwischen Leben und Tod werden.

ANUBIS-SYNDIKAT

Die Archive der verbotenen Stadt Kairo sind voll von alten Skripten. Die meisten datieren auf wenige Jahre vor dem Eshaton und erwähnen das so genannte Anubis-Syndikat: Eine mysteriöse Gruppe aus acht afrikanischen Wissenschaftlern, Ärzten und Philosophen, die sich der Wiedererweckung des Körpers nach dem Tode gewidmet hatten. Die Berichte der damaligen Zeit waren schwammig, und obwohl die Medien gierig jeder Spur hinterher hetzten, führte jede einzelne in eine Sackgasse. Man wusste vom Anubis-Syndikat wenig mehr als seinen Namen. Zuletzt hörte man noch, dass Norman Thorn, einer der Gründer der Recombination Group, sich nach Vorwürfen der Industriespionage in die Arme der mysteriösen Organisation geflohen hatte. Dann kam das Eshaton über die Menschheit und alles andere als das eigene Überleben rückte in den Hintergrund.

Bestand das Anubis-Syndikat aus Anubiern? Die Hohepriester in den unterirdischen Tempelanlagen bestreiten dies nicht, doch die ganze Wahrheit verbergen sie vor ihren Brüdern und Schwestern.

KA UND BA

In der Mythologie der Anubier steht das Ka für die ursprüngliche Form des Lebensstrangs, der über die Jahrtausende weitergegeben wurde. Manch einer mag es Seele nennen, andere nennen es eine genetische Grundinformation. Auf der anderen Seite steht das Ba. Es korrumpiert das Ka, schleicht sich einem Virus gleich in es hinein, zerlegt und ersetzt es. Es stört die Welle und raubt ihr die Kraft.

Das Eshaton wird als Symptom eines der größten und verheerendsten Zyklen gesehen, der das Ba stärkt und das Ka verdrängt – es gleicht einem massigen Felsbrocken, der die Welle versprengt und neue Kreise zieht. Laut altanubischen Aufzeichnungen bereitet sich der Kult seit Jahrzehntausenden darauf vor, Anubis Schöpfung vorher in sich zu festigen. In jüngeren Skripten wird erwähnt, dass es ihnen kurz vor dem Eshaton dank urvölkischer Technik fast gelungen sei. Jetzt läuft ihnen die Zeit davon. Die Auswirkungen des Eshatons werden immer deutlicher: Psychonauten machen Europa zu einem Tummelplatz des Absurden, während in Africa eine ebenso befremdliche Entwicklung durch mutierte Pflanzen angestoßen wird. Der Tag ist gekommen, dass die Anubier ihr Wissen und ihr Können in die Waagschale werfen. Bevor die Welle des Eshatons Anubis Werk vollends verschluckt.

DIE SEELE AFRICAS

Die Anubier sind die Schamanen Africas. Man kennt sie als Heiler, Diagnostiker, Wahrsager, Zeremonienmeister, Ritualexperten, Opferpriester, Ahnenkundler und Totenführer. Sie sind das Bindeglied zwischen der Welt der Urahnen und der des africanischen Volks. Gilt ein Haus als verflucht, so reinigen sie es von bösen Geistern. Bittet sie ein Kranker um Hilfe, meditieren sie gemeinsam mit ihm und bringen ihn so der Genesung näher.

VERLORENE KINDER

Das Volk der Anubier ist uralt. Über Jahrtausende lebte es Seite an Seite mit den Hochkulturen Africas. Als die Anubier schließlich in die Verbannung gingen, blieben einige zurück. Sie tauchten in den Metropolen dieser Zeit unter, vermischten sich mit Nubiern, Hethitern, Assyrern und Ägyptern. Ihre eigene Kultur vergaßen sie, als sie mit der neuen Gemeinschaft verschmolzen. Trotzdem finden sich noch heute Reste des anubischen Lebensstrangs in den Nachfahren der Nordafrikaner und Asiaten – und die Anubier suchen nach ihnen.

Der Kult nutzt dazu den Finger des Anubis, einen hohlen, kunstvoll mit Kreis- und Spiralgravuren verzierten Knochen von der Länge eines Unterarms. Angeblich gibt es mehrere Hundert dieser Artefakte, und sie alle sind gelb vom Alter. Der Legende nach ist der Knochen mit Schakalsgalle gefüllt, mit welcher sich die Kinder des Anubis vom Rest der Schöpfung unterscheiden lassen. Ritzt man die Haut eines Africaners mit dem Anubisfinger, so wächst einem wahren Nachfahr von Sonnenaufgang zu Sonnenuntergang ein fingernagelgroßes Ekzem: Das Anubis-Mal. Solcherart gezeichnete Africaner sind von ihrer Herkunft her dazu bestimmt, den Weg des Anubis zu beschreiten.

TOD UND WIEDERGEBURT

Ein anubischer Totenführer, mit traditionell geschwärztem Leib und Totenmaske, nimmt sich des Initianten an. Gemeinsam ziehen sie zu einer der vier großen Katakomben Africas, wo der Initiant in die Tiefe steigt. Dort unten in der Finsternis, umgeben von den Knochen seiner Ahnen, muss er so lange existieren, bis er die Brücke zwischen Leben und Tod überquert. Er zehrt von den Käfern und dem Leichenfleisch, das man ihm durch Lüftungsschächte hinunterstößt, schlingt fauligen, mit Drogen durchsetzten Brei in sich hinein. Die Geräusche aus der Dunkelheit, verstärkt durch die in ihm schwelende Vergiftung, drängen ihn an den Rand des Wahnsinns. Wie ein Geist stolpert er durch die steinernen Eingeweide der Katakomben, wird angestarrt von den Schädeln – bis seine Menschlichkeit weggebrannt ist und er Anubis gegenübertreten kann. Die Visionen sind furchterregend, doch der neue Anubier hat sich in sie ergeben. Seine Schreie verebben, er sinkt in sich zusammen und spürt, dass seine Welle ausläuft. Doch sterben lässt ihn der Totenführer nicht.

Der Initiant wird zurück ans Licht geschleppt, mit duftenden Ölen einbalsamiert und schließlich wie eine Mumie bandagiert. Drei Tage verbleibt er in dieser Stellung, bewegungslos. Die Öle ziehen das Gift aus ihm, die Hitze schwemmt es aus. Man flößt ihm durch einen Strohhalm viel Wasser ein, Liter um Liter. Am vierten Tag nach seinem symbolischen und fast auch körperlichen Tod kehrt er aus der Welt der Geister zurück in die Welt der Lebenden: Der Totenführer befreit ihn von den Bandagen und begrüßt den noch schwachen Anubier als einen in Anubis Wiedergeborenen.

SYMBOLIK

In den ersten Jahren nach der Wiedergeburt wird der neue Schamane von seinem Totenführer in den Regeln und Künsten des Kults unterrichtet. Er lernt die alten Begräbnisriten kennen, studiert die Bedeutung der Insekten und Spinnen. Tagelang wandert er durch die Randbereiche der Psychovoren, lauscht dem Wispern der Blätter ebenso wie dem Wispern der Ahnen.

Die Anubier sind ein Kult mit einer ausgeprägten Symbolik: Kreiszeichnungen auf der Stirn, um den Bauchnabel, auf Schultern und Handrücken stehen für die Wellenringe, auf denen man Richtung Tod dahingetrieben wird, aber auch für die von Anubis geschaffene Welt. Ihre Gesichter und Leiber färben sie mit schwarzem Baumharz – der Farbe ihres Gottes. Zusammen mit der Schakalsmaske sehen sie eindrucksvoll und gebieterisch aus, und so mancher Africaner sinkt vor ihnen mit gesenktem Kopf in den Staub.

Als Fokus für Meditation und als Instrument zur Weissagung tragen sie Schädel und Knochen mit sich, oftmals mit den vergessenen Hieroglyphen ihrer Vorfahren verziert. Das Sichelschwert führen sie in den Kampf, durchtrennen damit unwürdige Lebensringe und stellen die Perfektion der anubischen Lebenswelle wieder her.

Der Mythologie des Kults nach wohnt den alten Symbolen Wissen inne. Noch junge und unerfahrene Schamanen kleiden sich daher in reich verzierte Gewänder und bemalen ihre Körper nach alter Tradition. „Was man nicht im Geiste trägt, muss einem auf Haut und Gewändern stehen“ lautet eine Redewendung der Africaner. Tatsächlich tauschen erfahrene Kultanhänger ihre prächtigen Gewänder gegen einfachere Tücher ein und verzichten auf Teile ihrer Körperbemalung. Die Totenschädel legen sie zurück in die Gräber, denen sie sie entnommen hatten. Die Weisen schließlich zeichnet äußerlich nichts mehr als Anubier aus – mit ihrer Landkarte des Wissens im Geiste haben sie sich längst in die Tempel des Kults zurückgezogen.

DIE SIEBEN KREISE

Die meisten Körperzeichnungen sind zwar reich an Symbolik, doch sie machen keine Aussage über den Schamanen. Anders ist dies bei den sieben Kreisen auf seinem Bauch, die er ständig nachzeichnen muss, da sie mit Henna aufgetragen werden. Die Kreise beschreiben die Hierarchie der Anubier: Auf dem äußersten Ring bewegen sich die gerade initierten Schamanen. Werden sie von einem wandernden Hohepriester, einem so genannten Hogon, für würdig erachtet, verlassen sie symbolisch ihren alten Lebenszyklus und dringen tiefer in die Geheimnisse der Welt vor. Sie sind jetzt näher an der Sonne ihres Geistes, an Anubis. Fortan werden sie sich nur noch sechs Ringe auf den Bauch malen. Ihr Ansehen ist gestiegen, ihre Aufgaben ändern sich nicht. Man sagt, Hogons seien allesamt auf dem dritten Kreis. Darüber hinaus ist nichts bekannt.

KNOCHENHÄUSER

Das africanische Volk verehrt und fürchtet die Anubier gleichermaßen. Die Schamanen sind Einzelgänger, die fernab des Dorftrubels Ruhe auf Friedhöfen oder alten Schlachtfeldern suchen. Wie die Schakale streichen sie zwischen den Gräbern umher und stehlen die Gebeine, die sich ihnen entgegenrecken – errichten aus ihnen schließlich Knochenhäuser, in denen sie leben und ihre Mixturen fertigen, bis sie sterben oder in die verbotene Stadt Kairo berufen werden.

DER HOGON

Die Hogon sind die hochrangigsten Schamanen der Anubier, die ein Africaner außerhalb des Kults je zu Gesicht bekommt. Es sind weise Frauen und Männer, die das Land entlang der Psychovoren durchreisen. Stoßen sie auf ihre Brüder und Schwestern, so bemessen sie deren Reife durch ein zweitägiges Wägungsritual: Gemeinsam begeben sich Hogon und Schamane auf eine Geistreise, lassen sich von Drogen durch bizarre Wahnvorstellungen tragen. Ihre Geister verschlingen sich ineinander, tauschen sich mit dem jeweils anderen aus, ohne ihm etwas zu nehmen. Schließlich ergreift Anubis von der Seele des Schamanen Besitz und wiegt sie gegen eine Feder auf, so berichten die Schriften des Kults. Dann erwacht der Schamane. Der Hogon ist fort. Keine zwanzig Schritt entfernt fressen sich die Psychovoren in das Land. War der Anubier würdig, so vermisst er jetzt einen Kreis auf seinem Bauch.

HEILER

Die Anubier sind bewandert im Umgang mit heilsamen Erden, Kräutern und potenten Wassern. Aus ihnen mischen sie ihre Tinkturen, die den Geißlern die Schmerzen nehmen und den Neolibyern die Gesundheit erhalten. Anubier mit außergewöhnlichen Kenntnissen auf diesem Gebiet werden als Heiler bezeichnet.

Viele ihrer Mittel gewinnen sie aus den Psychovoren, wie das legendäre Marduk-Öl, das die betörenden Ausdünstungen eines Pheromanten negiert. Doch wenige nur kennen diese besonderen Rezepturen. Es hält sich das Gerücht, dass die Ahnen dem Heiler diese Geheimnisse im Traum verrieten, wenn er weit genug sei.

So wichtig diese Mittel für den Anubier auch sein mögen, sie sind immer nur ein Hilfsmittel. Denn er heilt mit dem Geist. Gerade das Besprechen der Krankheit mit dem Patienten erleichtert diesen. In voreshatologischer Zeit hätte man einen anubischen Heiler sicherlich als Psychotherapeut mit esoterischem Knacks bezeichnet.

DAS SONNENKREUZ

Die wohl bekanntesten Symbole der Anubier sind die Totenmaske und der Schakalskopf. Gerade in den inneren Kreisen jedoch löst man sich von diesen urtümlichen Zeichen und bevorzugt das Sonnenkreuz – ein Kreuz aus vier Vieren. Die Hogon sagen, es beinhalte in sich die absolute Wahrheit über Vergangenheit und Zukunft. Auf ihm gründet sich die Prophezeiung des Schakals, die von den gelehrten Anubiern aus alten Schriften extrahiert wurde.

ZEREMONIENMEISTER

Will ein Africaner eine Leiter bauen, geht er in den Wald und sucht sich einen kräftigen Baum aus. Dann fragt er ihn, ob er gerne diesem Zweck dienen möchte oder lieber eine andere Aufgabe bekäme. Ist der Baum einverstanden, geht der Africaner ans Werk. Ähnlich ist das in Steinbrüchen oder auf dem Feld – die Geister wollen besänftigt werden. Doch ihre Sprache ist nicht immer deutlich. Wer sicher gehen will, holt einen Anubier hinzu und lässt diesen das Zwiegespräch mit der Anderswelt führen.

Der Schamane zeichnet dazu mit einem Knochen Kreise auf den Boden, beobachtet fallende Blätter und ihre Position in dem Zyklendiagramm oder horcht einfach in sich hinein. Jede Situation erfordert ein anderes Herangehen – insgesamt solle es sieben Millionen Besänftigungs-Riten geben, offenbaren die alten Zeremonienmeister.

Kein Sippenführer will in seinem Dorf auf anubischen Beistand verzichten, zu groß ist die Furcht vor zornigen Geistern. Der Einfluss der Schamanen im Hinterland ist dadurch enorm. In den großen Städten hingegen sieht man nur selten Zeremonienmeister bei der Arbeit, denn die Wohntürme sind zu neu, um beseelt zu sein. Außerdem glauben Africaner, dass der Lärm und der Schmutz die bösen Dämonen, aber auch die Ahnen, vertreibe. Gottlos seien sie, die Metropolen.

BOTEN DES SCHICKSALS

Das africanische Landvolk kennt nur die gütig morbide Seite der Anubier. Hier ein Mittelchen gegen Schlangengift, dort einen Leichnam mumifizieren. Die Geißler haben die andere Seite der Schamanen gesehen. Denn fernab der heimischen Scholle auf europäischem Boden sind die Anubier unerbittliche Boten des Schicksals: Sie entscheiden mit dem Wurf einer Handvoll Knochen über Gnade oder Vernichtung. Zahllose balkhanische Dörfer wurden aufgrund ihres Befehls verbrannt und geschleift, die Bewohner ohne segnende Worte in die Niederreiche des Todes gestoßen. Andere Siedlungen verschonte man auf ihren Rat hin. Einen Grund dafür nennen sie nicht. Denn es ist Anubis, der ihnen den Weg weist, der die Störungen der Welle durch seine Diener ausgleichen lässt. Wie will man als Teil der Welle das Geschehen außerhalb verstehen können?

TOTENFÜHRER

Wenn die Welle eines Africaners ausläuft, begibt sich der Totenführer an seine Seite. Er salbt den Sterbenden, stellt ihn bei seinen Ahnen vor. Wenn sich der Körper ein letztes Mal aufbäumt und schließlich erkaltet, nimmt ihn der Anubier mit zu sich auf das Knochenfeld. Dort setzt er einen Skarabäus in den Mund des Toten, bindet den Kiefer zu und lässt den Leichnam von seinen Anansi-Spinnen einweben. Nach einigen Tagen begutachtet er den Kokon, um ihn schließlich einzubandagieren. Die Spinnen verscheucht er – sie werden den Geistern des Waldes von dem Todesfall berichten – und schiebt kleine Uschebtis-Figuren unter die Leinenbandagen. Diese sollen den Toten auf seinem Weg zu Osiris und Anubis vor Dämonen beschützen. Dann bleibt dem Anubier nur noch, die Mumie in der Erde seines Knochenfeldes zu verscharren.

Totenführer sind angesehene Persönlichkeiten in den africanischen Dörfern. Man glaubt, sie verständen es, mit den Verstorbenen in Verbindung zu treten und ihren Rat einzufordern. Doch man fürchtet sie auch. Von allen Anubiern sind sie die verschlossensten und mysteriösesten. Ihre Anwesenheit verkünde Unheil, flüstern die africanischen Frauen am Brunnen; ihr Blick könne Anubis auf einen aufmerksam machen, feixen die Alten. Doch verzichten möchte niemand auf sie.

DIE ANUBISCHE SICHEL

Auf ihren ausgedehnten Expeditionen nach Europa heuern Neolibyer oftmals Anubier an. Meist sind es Heiler, die sich um das Wohl der Geißler und Schrotter zu kümmern haben; Totenführer und Zeremonienmeister werden von den pragmatischen Händlern eher als Ballast gewertet, auch wenn die Schamanen die Moral der Krieger stärken.

Man mag das Gefasel der Anubier von Geistern und in Spinnennetzen gefangenen Seelen als Humbug abtun, doch was sich nicht von der Hand weisen lässt, ist ihr Gespür für Psychonauten. Und genau deshalb winken die Neolibyer sie an Bord. Die Schamanen erspüren die Chakren der Absonderlichen auf 1.000 Schritt, vermögen es, deren Kräfte gegen sie zu lenken. Wird das bestimmende Chakra von einem Anubier berührt, so zerreißt das Band zwischen Psychonaut und Erden-Chakra – Psychokineten gehen in Flammen auf, Biokineten verbluten durch ihre Geschlechtsteile, Dushani kreischen sich zu Tode.

RAUSCH UND MACHT

Ekstase und Trance sind wichtige Bestandteile der schamanistischen Tradition. Gerade die jungen Anubier tanzen stundenlang zu monotonen Rhythmen, bis sie schließlich vor Erschöpfung und Dehydration in einen fiebrigen Rauschzustand verfallen. Sie hören Stimmen, sehen hybride Tier-Mensch-Wesen und Lichtgestalten, spüren die Liebkosung der Ahnen, vernehmen ihren Lockruf. Doch sie können ihm nicht folgen. Zwischen ihnen und der Anderswelt liegt eine Membrane, die sie zwar eindrücken, aber nicht zerreißen zu können. Bis sie in den Randbereichen der Psychovoren auf die Anubis-Samen stoßen. Die Samen sind so groß wie Sonnenblumenkerne und tiefschwarz. Eine Schale haben sie nicht; sie bestehen durch und durch aus einem Material, das von der Konsistenz her Kohle ähnelt. Die Anubier zerstoßen die seltsamen Früchte der Psychovoren und vermengen das Pulver mit getrockneten Blättern. Dann rauchen sie die Mischung. Und sind da, wo sie sonst nur durch stundenlange Meditation hingelangen. Die Welt um sie herum steht still. Alle Geräusche klingen auf einmal grotesk verlangsamt und dumpf. Die Membran, die sie hunderte Male zuvor gespürt hatten, existiert nicht länger. Und sie spüren die Nähe der Ahnen. Sie sind irgendwo hinter ihnen, weichen jedem Blick aus. Doch sie sind da, hauchen den Anubiern Koseworte ins Ohr, bestätigen sie in ihrem Tun, preisen die anubische Macht über das Volk. Und die Stimmen fordern. Nicht beim ersten oder zweiten Mal, wenn sich ein Anubier

19
WENN DAS JAHRTAUSEND BEGINNT, DAS NACH DEM JAHRTAUSEND KOMMT
WIRD ES EINE DUNKLE UND GEHEIME ORDNUNG GEBEN
IHR GESETZ WIRD DER HASS SEIN UND IHRE WAFFE DAS GIFT
SIE WIRD IMMER MEHR GOLD WOLLEN UND
IHRE HERRSCHAFT ÜBER DIE GANZE ERDE VERBREITEN
UND IHRE DIENER WERDEN UNTEREINANDER
DURCH DEN KUSS DES BLUTES VERBUNDEN SEIN.
DIE GERECHTEN UND DIE SCHWACHEN WERDEN IHREN REGELN GEHORCHEN
DIE MÄCHTIGEN WERDEN IHR ZU DIENSTEN SEIN
DAS EINZIGE GESETZ WIRD DAS SEIN,
WELCHES SIE IM SCHATTEN DIKTIERT
SIE WIRD DAS GIFT BIS IN DIE KIRCHEN HINEIN VERKAUFEN
UND DIE WELT WANDERT MIT DEM SKORPION UNTER IHREN SOHLEN.
[JEHAN DE VEZELAY]

den psychovoren Samen hingibt. Vielleicht erst nach Jahren. Dann aber sind die Stimmen lasziv und verheißungsvoll. Sie verlangen, dass der Schamane sich immer tiefer in die Psychovoren vorwagt, sich von den Pflanzen umfangen lässt.

Nicht alle Anubier gehen darauf ein. Sie reduzieren den Konsum der Samen und sind dem africanischen Volk ein treuer Diener, konzentrieren sich auf ihre Arbeit als Heiler oder Zeremonienmeister. Diese Anubier werden nie den vierten Kreis durchbrechen. Die verbotene Stadt Kairo werden sie nie betreten dürfen. Diejenigen jedoch, die den Stimmen folgen, verlieren die Bindung zu den Menschen in den Dörfern. Sie sind erfüllt von einem inneren Drang nach Perfektion, sowohl geistiger als auch körperlicher Natur.

ANANSI-SPINNEN

Rote Schemen huschen ungesehen über den Sand der Steppe oder tauchen zwischen den wogenden Grasmeeren Anubiens unter: Die roten Anansi-Spinnen, haarlos und groß wie eine Faust, sind die Gefährten der Anubier, von Anubis selbst der Welle aufgeprägt. Die Arachniden werden als Trickster-Wesen mit eigenem Willen gesehen; sie zu überzeugen, einen Körper einzuspinnen und für die Ewigkeit zu konservieren, erfordert einen starken Geist und eine enge Bindung zu Anubis. Eine Fähigkeit, die für einen Totenführer absolute Voraussetzung ist.

DAS ERBE

Nirgends ist er reiner, nirgends wurde er so gehütet wie bei den Anubiern: Der Lebensstrang, jene verschlungene Kette, einst von Anubis in die Uralten gegeben, von Generation zu Generation weitergereicht, vermischt und verändert. Das Potenzial, das einst dem Strang innewohnte, ist nur noch schwach in den Anubiern – doch es ist da, und es brodelt unter der Oberfläche. Einzelne Sequenzen nur müssten ausgetauscht werden, um einen Kultisten in ein Gefäß des reinen Kas und damit der Seele Anubis zu verwandeln. Gelungen ist dies noch nie. Glaubt man den Hogon, so wird es eines Tages möglich sein, mit den Psychovoren die falschen Sequenzen zu markieren und herauszulösen. Nur die alten Riten um den anubischen Lebensstrang können dies letzten Endes zeigen. Die Psychovoren sind der Schlüssel, die Anubier das Schloss. Einmal entriegelt sind sie frei, aus der Welle auszuscheiden und Seite an Seite mit Anubis die Welt zu beschreiten. In ihrer Mythologie ist die Unterwelt kein Ort der Toten – es ist der Ort über den Wassern: Ein Ort, der allein den Menschen und der Individualität gehört. Dorthin zu gelangen ist ihr Erbe und ihr Ziel.

SCHAKALE

Das Tier der Nekropolen: Der Schakal fiel stets dadurch auf, dass er auf den Totenfeldern umherstreifte. Als suchte er etwas, scharrte er mit den Pfoten im heißen Sand. Hatte er schließlich einen vertrockneten Arm, nur noch lose umschlungen von grauen Bandagen, frei gelegt, so zerrte er weiter, um mit seinem Fund in den Hügeln zu verschwinden.

Die Anubier sind nicht anders – manch Unwissender behauptet gar, der Schakal hätte es sich bei ihnen abgeschaut. Doch die Anubier sind nicht auf der Suche nach ägyptischen Mumien. Sie sind auf der Suche nach ihresgleichen. Nach dem ersten Volk. In großen Gruppen durchschwärmen sie die anubische Wüste und durchwandern die abgelegenen Bergregionen. Bewaffnet sind sie nur mit einem gesegneten Stab, ihren Augen und ihrer Seele. Der zwei Schritt lange Stab wird unter Singsang in den Wüstensand gestoßen, während sie die Ebene durchmessen. Immer wieder, rhythmisch, Schritt für Schritt. Bis ihnen in der Seele ein Bild entflammt: Flehende Hände, die aus der Dunkelheit emporragen. Die Suchenden verharren daraufhin und machen sich daran, den Sand mit bloßen Händen beiseite zu schaufeln. Oft stoßen sie auf nichts weiter als auf festes Gestein. Dann geben sie auf und ziehen weiter. Manchmal jedoch legen sie Treppen frei. Treppen in den Vorhof zur Unterwelt. Die Uralten warten dort, vor Äonen in prächtigen Sarkophagen aus Gold, Lapislazuli und Chrom konserviert. Jetzt ist ihre Zeit gekommen, sie in die verbotene Stadt zu bringen.

Obwohl der Schakal das dominierende Symbol des Kults ist, bezeichnen die Anubier nur ihre Grabsucher als Schakale.

DAS ERSTE VOLK

Die alten Schriftrollen berichten von geöffneten Gräbern, von der Ankunft der Uralten und ihrer Reanimation. Die lange Kette der Schrift des Lebens wurde einst von Anubis selbst verfasst und ist tadellos in ihnen. Kein falscher Buchstabe, keine verquere Passage stört die Perfektion. Sie sind wie er. In ihnen wird er einst auf Erden wandeln. Die alten Texte berichten weiter, dass nur die Erwachten in die Erden-Chakren vorzustoßen vermögen, ohne von ihnen aufgesogen zu werden. Von innen werden sie das Werk des Primers zerstören und die fremde Welle durchbrechen.

DIE VERBOTENE STADT

Kairo liegt im Würgegriff der Psychovoren. Die Pyramiden von Gizeh gelten als überwuchert, wie auch die Straßenzüge der ehemaligen Millionenstadt. Und doch werden die gelehrtesten Anubier genau hierhin zitiert – in einen giftigen Dschungel, der für Menschen nichts als einen grausamen Tod durch Geschwüre und Wahnsinn bereit hält.

Jeder Anubier weiß, dass in Kairo die ältesten Hohepriester des Kults die Tempel der Urahnen bezogen haben, doch was sie gerade dort treiben, bleibt schleierhaft. Das africanische Volk hat sich längst vor den Psychovoren ins Hinterland geflüchtet, weit weg von den verseuchten Fluten des Nils. Keiner der einstmals zahlreichen Stämme hält sich noch in der Nähe Kairos auf. Die Anubier sind allein in diesem Landstrich.

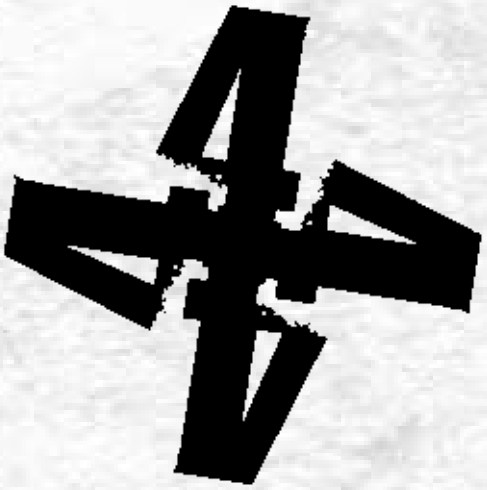
Anubier, die dem Geheimnis auf die Spur zu kommen hofften und sich auf den Weg durch die Psychovoren machten, stolperten Tage später zurück in die Lehmhütten-Siedlungen, aus denen sie aufgebrochen waren. Ihre Haut war zerkratzt von den Dornen des Dickichts, faulige Pusteln am ganzen Leib erbrachen stinkenden Eiter. Das Stammesvolk wich vor ihnen zurück, wie sie umwirbelt von Psychovoren-Sporen in die Dörfer wankten und schließlich von innen und außen zerfressen in den Staub stürzten. Die meisten starben lautlos, doch die Worte der wenigen, die die Warnung noch aussprechen konnten, sind unvergessen: „Kairo ist verboten. Für uns, wie auch für euch."

TOTENBÜCHER

Die Ägypter statteten ihre Gräber mit Totenbüchern aus, mystischen Wegweisern in die gefährliche Unterwelt. Gelangte die Seele des Verstorbenen schließlich in das Reich der Toten, so musste sie vor Osiris und seinen 42 dämonischen Assistenten bestehen. Wurde sie als sündig erachtet, so warteten grausame Strafen auf sie. Galt sie hingegen als würdig, so gelangte sie in den himmlischen Bereich der Felder von Yaru. Dort stand das Korn kräftig auf den Feldern und das Leben glich dem zu Lebzeiten.

Einiges deutet darauf hin, dass die Totenbücher bereits von den ersten in Ägypten ansässigen Anubiern eingeführt wurden. Die Bücher enthielten eine vollständige Abschrift der Lebensessenz des Verstorbenen – in einer Sprache, die das Auge nicht zu lesen vermochte. Man sagt, dass nur Anubis selbst in der Lage war, die Schrift zu entschlüsseln – und er war es auch, der sie Osiris und seinen Dämonen vorlas. Erfreuten die Passagen den Gott der Unterwelt, so ließ er die Bücher nach Yaru schicken (möglicherweise ein Tempel). Langweilte sich Osiris, vernichtete er die Schrift mit einem Fingerzeig. Selbst Anubis konnte sie daraufhin nicht mehr entziffern. Noch immer existieren zahllose dieser Totenbücher. Viele wurden aus den Grüften in der arabischen Wüste geborgen. Man überantwortet sie jungen Anubiern, stellt ihnen den Geist eines Urahns zur Seite. Doch erst wenn Anubis wieder unter den Lebenden weilt, werden sich die Bücher öffnen und zu uns sprechen.

Wird ein Anubier in die verbotene Stadt berufen, so ist das ein Schritt ins Ungewisse, den nur wenige wagen. Den Legenden nach erklimmt ein Priester des Nachts die staubigen Stiegen seines Knochenhauses, weckt ihn aus traumlosem Schlaf. Man sagt, der Priester sei in das Ornat des Anubis gekleidet: Eine prunkvolle, mit Gold und Lapislazuli verzierte Schakal-Maske throne auf seinen Schultern, sein Körper sei schwarz vom Baumharz. Um die Hüfte habe er ein kobaltblaues Tuch geschlungen und in der Hand halte er ein Ankh aus reinem Elektrum. Er reicht dem Auserwählten ein Fläschchen mit einem Tonikum (man sagt, es schütze vor den Giften der Psychovoren) und verschwindet wortlos wieder in der Nacht. An diesem Tag spaltet sich der Weg des Anubiers: Er kann weiterhin als Schamane durch die africanischen Dschungel streifen, mit den Geißlern in den Krieg ziehen oder an der Seite eines Neolibyers fremde Länder erschließen. Oder er wendet seiner Vergangenheit den Rücken zu, taucht in den Psychovoren des Nils unter und wird nie wieder gesehen. Die Entscheidung liegt bei ihm.



ANUBISMASKE

STEREOTYPE

APOKALYPTIKER
Sie verkörpern eine Störung der Welle, die sich ausbreitet und uns alle zu vergiften trachtet.

BLEICHER
Ihr Lebensstrang ist dünn von Alter und Inzest. Ihre Welle läuft schon bald aus.

CHRONISTEN
Sie sind so anders als wir. Sie lieben die Technik, versuchen ihr den Geist einzuhauchen, den sie selbst nicht haben.

GEISSLER
Wie wir lauschen die Klauen des Löwen den Einflüsterungen der Ahnen. Sie sind auf dem richtigen Weg.

HELLVETIKER
Ihre Waffen sind den unseren überlegen, doch ihre Welle ist ein Spielball der Gezeiten. Eines Tages wird die Ebbe sie auslöschen.

JEHAMMEDANER
Sie hassen uns, ohne uns zu kennen. Zerschneiden wir nicht ihren Lebensstrang, so würden sie den unseren zerteilen.

NEOLIBYER
Sie sind ein kleiner farbiger Stein in unserem riesigen Mosaik. Sie verehren uns nicht, wie die Geißler es tun, doch auch sie als Teil der Dreieinigkeit Africas erfüllen ihren Zweck zu unserer Zufriedenheit.

RICHTER
Sie gehören zu den Soldatenvölkern Borcas.

SCHROTTER
Begeistert ziehen sie nach Europa und sind doch nicht mehr als Sklaven des Dinars. Und damit Sklaven der Neolibyer.

SIPPLINGE
Wenn wir die Seele sind, dann sind sie das Fleisch an den Knochen. Ohne sie würde Africa zerfallen.

SPITALIER
Sie sind Schamanen wie wir, doch sie sehen nicht die spirituelle Seite der Menschen. Sie stecken scharfes Werkzeug in ihre Patienten, wo wir sanft über die Haut fahren.

WIEDERTÄUFER
Wir wissen nicht viel über sie. Weder in Hybrispania noch im Balkhan stellen sie sich gegen uns.

PERSÖNLICHKEITEN

EZENWA DER HOGON

Kultur: Africa
Kult: Anubier (Hogon)
Besonderheiten: Er hat Kairo mit eigenen Augen gesehen. Es hat ihn verändert. Er geht seitdem oft in die Psychovoren, sammelt Samen, kaut sie. Mit der Bevölkerung redet er kaum noch, nimmt sie nicht einmal mehr wahr. Dennoch findet er zielsicher die Brüder und Schwestern seines Kults, geleitet sie über die Schwelle in eine neue Welt des Verständnisses. Und hinein in die Psychovoren. Manche kehren nie zurück.

ANUKI DIE KOBRA

Kultur: Africa
Kult: Anubier (Giftmischer)
Besonderheiten: Die Psychovoren rufen nach ihm, doch noch verschließt er seinen Geist vor ihnen. Stattdessen lebt er unter Neolibyern und Geißlern in Tripol, mischt ihnen Medizin und Gifte. Man kennt ihn dafür, dass er Gift und Antidot stets an sich vorführt.

WAITIMU
DIE ANUBISCHE SICHEL

Kultur: Africa
Kult: Anubier (Sichel)
Besonderheiten: Sein Sichelschwert ist aus feinstem Stahl, strahlend wie die Sonne, strafend wie der Geist Anubis. Es durchtrennt die Lebensstränge der Unwürdigen, zerstückelt ihre Leiber, um ihnen die Bewertung durch Osiris zu verwehren. Erst das weiße Volk. Dann alle jene, die einen unreinen Lebensstrang in sich tragen.

JEHAMMEDANER

TRÄGER VON GOTTES ANTLITZ

OPFERLAMM

Sein Pferd trampelt eine Schneise in die Reihen der Angreifer. Um ihn herum fallen und sterben die Feinde. Auf und ab geht die krumme Klinge, jeder Hieb ein Treffer, jeder Blick sucht ein neues Ziel im Meer aus Widersachern.

„Jehammed" schallt es aus seiner Kehle, und hunderte Glaubensbrüder antworten seinem Bellen mit gebrüllten Stoßgebeten.

Der Reiter wendet seinen Rappen, schlägt eine Flanke in Richtung des Feindeslagers. Der Kranz aus hochgestecktem Haar senkt sich im Gegenwind, das Gesicht des Kriegers ist verwüstet von unzählbaren Schlachten. Gestochene Male zieren die freien Flächen seiner Haut, die sich nicht hinter speckigem Leder und blechernen Schuppen vor Angriffen schützen. Auf seiner Stirn vereinigen sie sich zu einem komplexen Muster, die das stille Lied der Geschichte dieses Kämpfers singen.

Der Jehammedaner blickt im Höllenritt zurück, sieht seine Männer im Scharmützel mit den niederträchtigen Wiedertäufern verkeilt und im Niedergang begriffen. Noch dreihundert Fuß und er hat die Zelte des Gegners erreicht, wo er den feisten Anführer der Wiedertäufer samt Leibgarde vermutet. Ein Selbstmordkommando. Doch nur der Tod des gegnerischen Feldherren kann jetzt noch das Blatt für seinen Gefechtshaufen wenden.

Dem dummen Feind muss man den Schädel abschlagen, dann bringt ihm auch seine Übermacht nichts mehr. Die Wiedertäufer würden wie kopflose Hühner in alle Richtungen versprengt werden und die Entscheidung wäre gefällt.

Noch zweihundert Fuß.

Der Krieger intoniert die Gebetsformeln seines Eikoniden und bedenkt seine Strategie. Die Leibgarde des Lagers stürmt bereits auf ihn zu. Er wird sein Leben für seine Brüder und Schwestern opfern müssen. Doch das ist seine Bestimmung. Er entspringt der Linie der Isaaki, der Opferlämmer des Kults – es ist sein Schicksal zu sterben, damit andere leben können.

Noch einhundert Fuß.

Unter den Hufen des Rosses spritzt aufgewühlte Heide auf. Es gibt keine Rettung für den Reiter, nur den Sieg für seinen Kult. Treibt er den Feind an dieser Stelle des Flusses zurück, so können neue Familien an den Ufern siedeln und die satten Wiesen zum Weidegrund für Schafe und Ziegen machen. Die Zukunft von zwei Dutzend Sippen hängt von ihm ab.

Noch fünfzig Fuß.

Der Lanzenträger, der den Isaaki vom Pferd reißen will, geht mit gespaltener Stirn in einer Wolke aus Dreck nieder. Einen anderen überrennt der Reiter im vollen Galopp. Den dritten manövriert er auf freiem Feld aus. Aus den Augenwinkeln sieht er noch, wie die Leibwache mit der Armbrust auf ihn anlegt. Fest auf den dampfenden Leib des Rappen geduckt, prescht der Reiter weiter.

Noch zehn Fuß.

Kaum genug Zeit um im Herzen Abschied zu nehmen von den glorreichen Tagen als gesegnetes Kind. Von der Liebe des Vaters. Von den Preisungen der Priester.

Noch fünf Fuß.

Der Isaaki treibt seinen Hengst zum Sprung über den Speerwall des umzäunten Lagers.

Seine Familie wird ihn nie wiedersehen.

* * *

Auf dem Flug der Krähen gen Norden geht in Osman die Sonne auf. Wie eine glosende Murmel scheint sie durch den trübroten Staubnebel, der noch vom letzten Sturm über der Stadt hängt. Der Eikonide betritt die Balustrade des Sichelturms mit erhobenem Haupt und in kostbare Stoffe gehüllt. Gebieterisch lässt er sein Gebet an Jehammed zu den Häusern der Stadt unter ihm donnern – und die Stadt antwortet ihm.

KAIN UND ABEL

Auf der Kaaba, jenem geheimnisvollen schwarzen Gebäude in Mekka erschien er ihnen: Jehammed, der letzte Prophet. Er war eine strahlende Gestalt, erfüllt von Gott; seine Stimme donnerte auf die Menschen hernieder, ließ sie die Macht seines Herren erahnen. Und er verkündete ihnen, dass Gott im Zorn über die Welt fahren und sie vom faulen Unglauben reinigen würde, um sie seinen Jüngern, den Nachkommen des großen Stammvaters Abrahams, in die Hand zu geben – auf dass die Saat aufgehe und das Land im Glauben erblühe.

Dann schlug Gott die Welt mit Stille und Staub. Jahre legten sich schief ins Land, das Leben war hart und unerträglich für jedermann, auch für diejenigen, die den Bund mit dem letzten Propheten gesucht hatten. Doch der Funke, der die Flamme des Glaubens entfachen konnte, war nicht erloschen. Kleine Stämme und Familien, deren Zusammenhalt stark war, stützten sich gemeinsam im Wiederaufbau und der Gewissheit, dass sie Gottes erwählte Kinder waren. Wie durch Jehammed versprochen, lag ihnen ein weites Land zu Füßen, das es zu befrieden und zu besiedeln galt, bis der letzte Prophet zu seiner Herde zurückkehren würde. Zahlreiche Anhänger des Kults fielen im Zeitalter des Tieres vom Glauben ab, gaben sich der Brutalität ihrer Triebe hin und schlossen sich den entfesselten Massen der Apokalyptiker an. Doch der harte Kern blieb bestehen. Wie im Fieberwahn arbeiteten die Überlebenden an einem besseren Leben in den dunklen Tagen nach Gottes Strafgericht, ständig in Furcht, in den Augen des Herrn nicht würdig zu sein. Sie meisterten die Viehzucht, hielten sich sauber und pflegten sich um Pest und Siechtum von der Familie fernzuhalten, sie schmiedeten neue Waffen und Rüstungen aus dem urvölkischen Schrott, verwehrten sich der Barbarei der Einfältigen und Ungläubigen. Mit Stolz bezeichneten sie sich als Jehammedaner. Mit dem Namen kam die Einheit; wie eine Flagge trug man ihn vor sich her, scharte Gläubige um sich und wuchs zu einer gewaltigen Großfamilie heran, die Schutz bot und Ehrfurcht von ihren Feinden forderte.

Die Jehammedaner breiteten sich vom Balkhan nach Borca und Hybrispania aus und gediehen zu einem imposanten Kult, der immer mehr Sippen und Clans, die sich im Ödland heimatlos und gestrandet fühlten, unter dem Dach des Glaubens vereinigte.

Im Herzen des Balkhans, auf den Ruinen des alten Bukarest, entstand das neue Zentrum des jehammedanischen Glaubens. Belin, die Stadt des Sichelturms, konvertierte innerhalb weniger Tage, nachdem die ersten Eikoniden die Pforten durchschritten und den Bund mit Gott verkündet hatten. In Hybrispania erlangte der Kult die Herrschaft über Kastilien. Seine Krieger, die Schwerter Jehammeds, wurden als gesegnete Racheengel mit offenen Armen und unter Tränen empfangen. Einst unabhängige und stolze Siedlungen schlossen sich den Jehammedanern an und intonierten schon Tage später inbrünstig die Gebete des Kults. Doch was sich zu Beginn als unaufhaltsamer Aufstieg abzeichnete, erfuhr in der jugendlichen adriatischen Tiefebene plötzlich einen Stillstand: Die Wiedertäufer, ein Kult aus Bauern und Unruhestiftern, beanspruchten den neuen Boden für sich als Feldland, die Jehammedaner hingegen wollten die satten Wiesen und schwangeren Grasebenen zur Speisung ihrer Herden. Als schließlich die Wiedertäufer zu den Waffen griffen, entbrannte ein Konflikt, der grausamer kaum sein konnte. Die lebensspendende Adria war auf purgischer Seite mit Leichenbergen gesäumt. Und wie schon Kain, der Bauer, seinen Bruder Abel, den Hirten, erschlug, sahen sich nun die Jehammedaner in eine Opferrolle gedrängt. Die Wiedertäufer fielen über sie her, schändeten, schlachteten und zerschlugen, was sich die Jehammedaner mit dem Fleiß von tausend Händen in Jahrhunderten nach dem Eshaton aufgebaut hatten. Gedemütigt sprangen sie in die Fluten und zogen sich auf das Ostufer zurück. Die Wiedertäufer setzten ebenfalls über, um dem Feind den Todesstoß zu versetzen.

In der dunkelsten Stunde jedoch wendete sich das Blatt.

Aries der Widder erschien in den Zelten der Eikoniden.

Niemand kannte diesen Fremden, doch er versprach die Seelen der Feinde zu vertilgen, denn seine Wut war groß und alt. Die Jehammedaner ließen ihn gewähren und setzten den fremden Krieger an die Spitze ihrer Heere. Der Wind der Vergeltung kam über die Wiedertäufer wie ein brüllender Wirbelsturm, die okkupierten Landstriche der ostadriatischen Ebene wurden unter tausend Säbelhieben zurückerobert und der Feind, der sich schon siegessicher wähnte, wurde geköpft, erschlagen und entstellt. An der Adria verkeilten sich die Fronten ein letztes Mal, um schließlich für hundert Jahre im stillen Kräftemessen zu verharren. Man grub sich auf seiner Seite des Flusses ein, lauerte auf die Gelegenheit für einen vernichtenden Schlag. Atempause. Beide Kulte, starrköpfig und verfeindet bis aufs Blut, leckten die Wunden, die sie sich gegenseitig geschlagen hatten. Heute, nach einem langen Erholungsschlaf, regt sich der alte

Hass erneut. Gierig schielen beide Parteien auf den Boden des anderen, ein Schwelbrand glimmt unter der Oberfläche des täglichen Lebens und versengt selbst die Gedanken derer, die Frieden gemahnen. Es ist nur noch eine Frage von Tagen, bevor sich Säbel und Schwert erneut kreuzen.

FAMILIENBANDE

Im Balkhan rücken die Africaner mit weit ausholenden Schritten vor, verstricken die Jehammedaner in einen verzweifelten Kampf um Bukarest; im Westen werfen sich die Schwerter Jehammeds leidenschaftlich gegen die Invasoren Hybrispanias. Eine Familie nach der anderen fällt, Trauer weht über die Schlachtfelder. Überall lauern Feinde, überall lauert Ketzerei. Hass ist das Feuer, das sie nie ruhen lässt, das jeden ihrer Schritte begleitet. Ewige Wachsamkeit, Wahn und Verbitterung fordern einen Ausgleich – und finden ihn im Glauben und der Familie. Einigkeit lindert körperliche und seelische Schmerzen. Ein starres Korsett aus Traditionen und Rangfolgen presst jeden Jehammedaner in eine vorgegebene Rolle innerhalb der Glaubensgemeinschaft. Alleingelassen wird niemand, Außenseiter gibt es nicht.

Ein strenges Kastensystem unterteilt die Männer in einen Abrami – einem verheirateten Mann, der zugleich der uneingeschränkte Herrscher der Sippe ist – und in Ismaeli, junge unverheiratete Mitglieder der Familie. Daneben gibt es noch die Isaaki, gesegnete Männer, die Opferlämmern gleich in die Schlacht gegen den Unglauben gestoßen werden. Die Frauen einer Sippe teilen sich auf in Hagari und Saraeli. Über all dem stehen die heiligen Männer der Jehammedaner, die Eikoniden.

ISMAELI

Die meisten Kinder werden in die Kaste der Knechte geboren – als Ismaeli sind sie die Söhne eines Abrami und einer Hagari. Sie führen ein Hundsleben innerhalb der Familie, müssen von Klein auf schuften: Die Ziegen wollen auf die Felder geführt und von Flechten befreit werden; alle schweren Arbeiten fallen ihnen zu. So sehr man die Isaaki preist, so demütigend behandelt man die Ismaeli. Erst wenn sie sich die Hagari einer anderen Familie zur Frau nehmen und damit eine neue Sippe gründen, entfliehen sie dem Joch ihrer Abstammung. Von nun an dürfen sie sich Abrami nennen und mit ihrer Frau Ismaeli zeugen.

ABRAMI

Abrami sind die weltlichen Herrscher des Kults, sie sind die Hirten und Anführer der Familien. Durch sie lebt das Volk Gottes fort, ihre schützende Hand liegt über den Höfen und

Städten der Jehammedaner. Abrami werden geehrt wie erhabene Vaterfiguren, allerdings nicht wie die heiligen Eikoniden, sondern wie erfahrene und vom Leben belehrte Männer.

Das Leben als Abrami beginnt mit der Heirat. Fortan sind sie verantwortlich für die Versorgung der Familie und deren Wachstum. Ein Abrami wird an der Zahl seiner Kinder gemessen: sind seine Lenden fruchtbar und keines seiner Kinder leidet Hunger, so gilt er als gesegneter Mann und Gottes Günstling. Hochrangigen Abrami aus Bukarest oder Osman wird nachgesagt, sie hätten über dreißig Söhne.

Neben der Hagari, dem Eheweib, wählt der Abrami eine Saraeli, eine Gesegnete, zur zweiten Ehefrau. Diese kann seine Tochter, Schwester, oder jegliche andere jungfräuliche Gestalt sein, die der Sippe angehörig ist. Wichtig ist hierbei nur ihre Jungfräulichkeit, ihre Reinheit vor Gott. Nach der Heirat darf der Abrami einmal im Jahr mit der Saraeli das Bett teilen. Gebärt sie neun Monate später ein Kind, so ist die Familie von Gott mit einem Isaaki reich beschenkt worden.

HAGARI

Hagari sind das Rückgrat des Kults. Mögen sie in dem jehammedanischen Familiengefüge auch den niedrigsten Rang innehaben, so sind sie doch Weiber, auf die man mit Stolz blickt. Sie hüten das Feuer, sie schneidern die Gewänder, sie flicken die Zelte und melken die Ziegen. Von ihrem Eifer hängt der Wohlstand einer Familie ab. Sie kochen, sie kleiden, sie heilen und übernehmen alle Alltagsarbeiten. Sie sind Arbeiterinnen, Mägde, aber auch Kriegerinnen, wenn den Männern die Kraft ausgeht. Sie leben für die Familie; droht ihr Schaden, so sind sie bereit ihr Leben zu opfern. Von Kindesbeinen an predigt man ihnen, dass sie ihren Vater, ihren Mann und die Kinder lieben und ehren sollen und ihnen im Tode voranzuschreiten haben.

Es ist erschreckend, wenn sich unscheinbare Frauen unter die Wiedertäufer mischen oder über purgische Märkte laufen und sich und zahllose Feinde ihrer Sippe mit Sprengpulver in den Tod reißen. Der Eingang in das Himmelreich sei ihnen gewiss, wird der Abrami am Abend seinen verbleibenden Kindern erklären und sich von Trauer und Stolz ergriffen in den Bart fassen.

SARAELI

Das Leben der Saraeli ist von Geburt an ein Herrschaftliches. Von Klein auf wird ihnen ihre Bedeutung verinnerlicht: Eikoniden preisen sie heilig, Ismaeli senken im Vorbeigehen ihr Haupt und Abrami erfüllen ihnen jeden Wunsch, der ihnen über die Lippen kommt. Im Glauben der Jehammedaner sind die Saraeli Gefäße Gottes. Eine der ihren wird IHM ihren Körper hingeben und die Jehammedaner mit einem gleißenden Anführer aus Feuer und Sternenlicht beschenken – den Messias! Um Gott nur das Beste darzubieten, werden Saraeli gepflegt, gereinigt, mit den wundervollsten Gerüchen bestäubt und in die kostbarsten Tücher gehüllt. Ihnen wird Zeit ihres Lebens nicht widersprochen, ihr Wort gilt als Gesetz. Zwar haben sie keinerlei Einfluss auf die Bilderdeutungen der Eikoniden, doch innerhalb der Familie stehen sie auf gleicher Stufe mit dem Abrami. Nur der sich jährlich wiederholende Ritus, wenn der Abrami für eine Nacht zu ihrem Bettnachbarn wird, setzt sie für kurze Zeit auf eine fleischliche Ebene herab. Sollte ein Kind aus diesem Zusammenkommen entspringen, so wird es im Falle einer Tochter augenblicklich zur Saraeli; sollte ein Junge das Licht der Welt erblicken, so wird dieser zum Isaaki. Die heiligsten Frauen dieser Familienkaste bleiben jedoch jene Saraeli, die bis zum Ende ihres Lebens kein Kind gebären. Denn sie sind ewig rein geblieben.

ISAAKI

Es war eine lange kinderlose Ehe, bis Gott ein Einsehen mit Abraham und seiner Frau Sara hatte und sie mit einem Sohn segnete: Isaak war geboren. Doch stand die Liebe des Vaters zu seinem Sohn nicht über der Treue vor Gott? Und so forderte ER den Alten auf, sich Isaak zu nehmen, ihn an einen abgelegenen Ort zu führen und IHM zu opfern. Abrahams Herz blutete, doch er tat, wie ihm geheißen und führte seinen Sohn zur Schlachtbank. Als Gott die Bereitschaft Abrahams erkannte, sendete er einen Engel hernieder, um das grausige Treiben zu beenden, bevor es beginnen konnte: Abraham hatte seine Opferbereitschaft und Loyalität zu Gott bewiesen.

Jeden Tag müssen die Jehammedaner den gleichen Weg beschreiten – doch der schlichtenden Hand Gottes können sie nicht sicher sein. Und so schicken sie die gesegneten Kinder der Abrami und Saraeli, die Isaaki, Tag um Tag in den Tod.

Um den Isaaki das zu vergelten, werden sie vom Abrami mit Liebe überschüttet, in kostbare Gewänder gekleidet und von Schriftgelehrten in allen ehrbaren Künsten unterrichtet. Sobald das Kind laufen kann, drückt man ihm einen Holzsäbel in die Hand und lehrt es das Fechten. Jahre später sitzt es bereits im Sattel, prescht mit seinen Ausbildern durch die balkhanischen Wälder und schlägt zielsicher von Bäumen hängenden Strohpuppen die Köpfe ab.

Die Bemühungen der ganzen Sippe gehen dahin, den Isaaki intellektuell und kämpferisch zu perfektionieren. Kann der Abrami nicht für die Lehrer aufkommen, müssen die Ismaeli und Hagari härter arbeiten. Das Wort gegen den gesegneten Sohn zu erheben gilt als Todsünde.

EIKONIDEN

Die Eikoniden sind Herz und Seele der Jehammedaner. Diese altehrwürdigen Männer sind ursprünglich Isaaki gewesen, die siegreich aus hunderten Schlachten hervorgingen und das dreißigste Lebensjahr überschritten haben. Ab diesem Zeitpunkt übernimmt der Isaaki die Rolle eines geistigen Führers und eines Bilderdeuters. Seine Aufgaben sind es, einem Schaf die Trächtigkeit anzusehen, neue Wasserlöcher für die Herden zu finden und zu bestimmen, welche neugeborenen Mädchen von Gott zur Saraeli ausersehen wurden.

Eikoniden sind Priester, Richter und Vollstrecker in einem. Sie lenken die Massen, ihr Wort ist Gesetz. Niemand ist Gott näher als sie.

DIE SCHWERTER JEHAMMEDS

Ein Ismaeli wird getreten; die niedersten Arbeiten lastet man auf seine Schultern – nur der Glaube und tiefe Demut be-

wahren ihn davor, sich gegen die Ketten der Gemeinschaft zu stemmen. Die Demütigung, die er Tag um Tag erfährt, wendet er in der Schlacht gegen seine Gegner: Entfesselt wirft er sich in die feindlichen Reihen, schlägt mit seinem Krummsäbel blutige Schneisen. Seine Wildheit ist legendär. Selbst die Geißler meiden den offenen Kampf mit einem Haufen Ismaeli. Sie sind die Schwerter Jehammeds, töten jeden Ungläubigen im Namen des letzten Propheten.

Doch was sie an Kampfgeist aufbringen, muss ein Isaaki übertrumpfen. Er ist der Anführer des Schlachtenhaufens – und von ihm verlangt man das Unmenschliche: Er reitet vorweg, stürzt sich in die aussichtslosesten Kämpfe, hat sein Leben gegen das des niedersten seiner Kämpfer zu opfern. Sein Tod ist die Fackel, die den Zorn seiner Truppen entfacht.

EIKONEN

Wie Abraham mit Gott um den Erhalt der sündigen Städte Sodom und Gomorrah feilschte, feilschen die Eikoniden um die Zukunft der Jehammedaner.

Der Eikonide zieht sich dazu in seine Gemächer zurück, entzündet Weihrauch und Sandelholz. Dann wäscht er sich gestreng der alten Riten die Füße und trocknet sie gründlich ab. An einem Samowar füllt er zwei Tassen mit gezuckertem Tee und bringt diese an einen niedrigen runden Tisch in der Mitte des Raums, stellt eine Tasse dorthin, wo er sitzen wird und die andere ihm gegenüber, wo sein imaginärer Handelspartner Platz nehmen wird. Mit einem leisen Singsang, der die Taten Gottes preist, wird ER hereingebeten. Der Eikonide wartet geduldig. Manchmal Stunden. Manchmal Tage. Versenkt sich im Selbst. Bis er Gott gewahr wird. Dann trägt er eine kleine, mit Goldintarsien verzierte Kiste herbei, platziert sie in der Mitte des Tischs und öffnet sie. Eingeschlagen in Samt befindet sich dort eine so genannte Eikone – sie symbolisiert den Handel. Der Eikonide erklärt dem HERRN, wofür sie steht: Der Schädel eines im Maschinengewehrfeuer zerrissenen Jehammedaners deutet den Wunsch an, eine Geißler-Stellung mit Tod und Vernichtung zu strafen; mit der abgetrennten Hand eines Diebes drängt der Eikonide auf Ruhe und Ordnung in einem aufständischen Dorf; über einem Stück Beton aus Tripol verhandelt man über eine Flutwelle, um die sündige Stadt zu bestrafen; ein zerborstenes Schwert soll den verloren geglaubten Isaaki zurück in den Tempel der Gemeinschaft führen.

Der Eikonide lässt sich nieder und führt all die Opfer auf, die er und seine Sippe bringen mussten. Wie Geldscheine zählt er sie ab, erkauft sich damit den symbolischen Wert der Eikone. Meist endet der Handel damit, dass greise Saraeli den bewusstlosen Eikoniden an die frische Luft schleppen und ihn dort zu Besinnung kommen lassen. Schlaf- und Nahrungsmangel haben ihn gezeichnet, für Tage wird er sich ausruhen müssen.

Dann heißt es warten und beobachten. Hat er den Handel für sich entschieden? Und was sind SEINE Bedingungen und Einschränkungen? Es liegt an dem Eikoniden, die an ihn durch Boten herangebrachten Ereignisse zu deuten. Wird aus der Flutwelle ein verheerender Regen? Stirbt der Anführer der Revolte durch die Hand seiner Bettgespielin? Bedarf es der Schwerter Jehammeds, um Gottes Willen an der Geißler-Stellung durchzusetzen?

Meist dauert es Monate oder Jahre, bis die Sippe Gewissheit hat. Wurde der Handel erfüllt, so wird die Eikone zur Reliquie erhoben. Wurde er abgelehnt, wird ER seine Gründe gehabt haben, den Wunsch des Eikoniden abzuschlagen. Der Eikonide selbst wird die Eikone an einen geheimen Ort tragen und erst Jahre später hervorholen, um Gottes wahren Willen zu ergründen.

DIE WORTE JEHAMMEDS

Viele Jehammedaner sind der Schriftsprache nicht mächtig. Die jungen Jahren verbringen sie als Ismaeli mit den Herden auf der Weide und finden kaum die Zeit, lesen und schreiben zu lernen. Wer sich dennoch dieser alten Kunst widmet, wird nicht selten als Nichtsnutz beschimpft, der das Vertrauen seines Abrami ausnutzt und seine Arbeit anderen aufbürdet. Auch später, wenn er als Familienoberhaupt die Muße hätte, wird er es ablehnen, sich wie ein kleines Kind von einem Schriftgelehrten belehren zu lassen. Und dennoch wird er die Worte des Jehammeds auf Papier begehren und gegen Dutzende seiner Ziegen und Schafe eintauschen, sollte sich die Gelegenheit ergeben.

Jehammed selbst gilt als der Verfasser der Schriftrollen Der Letzten Tage, zwei bis vier Meter langen Schriften auf faserigem, aber gut erhaltenem Papier, die zusammengerollt in polierten Messingröhren aufbewahrt werden. Nur der Abrami und seine Isaaki dürfen Einblick nehmen in die heilige Schrift, und auch wenn sie die Worte nicht verstehen, so grämt es sie nicht, denn den wahren Glauben trägt man im Herzen, nicht geschrieben auf altem Papyrus. Doch der Nutzen der Schriftrollen ist unbestreitbar: Eikoniden werden bei der Familie einkehren, um die Worte Jehammeds zu studieren oder Abschriften zu fertigen. Der Glanz dieser verehrten Jehammedaner wird auf den Abrami niederregnen wie göttliches Manna und ihm dazu verhelfen, ein angesehener Mann zu werden.

LAMMFLEISCH UND TINKTUREN

So sehr die Jehammedaner auch in ihrer vergeistigten Weltsicht gefangen sind und dieser durch starre Traditionen Tribut zollen, so können sie doch nicht verhehlen, dass sie noch immer äußerst weltliche Viehhirten sind. Denn die Herde steht seit eh und je im Mittelpunkt des Lebens; ein Abrami ernährt durch seine Schafe und Ziegen die Familie. Je größer und gesünder die Herde, umso mehr Ismaeli kann der Stammesvater in die Welt setzen, um seinen Reichtum und Einfluss zu mehren. Kinderreichtum galt den Jehammedanern schon immer als Gnade Gottes; dergestalt gesegnete Abrami genießen hohes Ansehen im Kult. Selbst wenn sie der Gemeinschaft keine Isaaki schenken, so stärken sie doch die Ränge der Heerscharen.

Ohne die Herde wäre dies nicht möglich. Das Fleisch der Tiere stärkt die Familie, die Milch stillt den Durst der Kinder, aus dem Fell spinnen die Hagari Wolle für Stoffe. Das Fett wird zu Kerzen oder Fackeln verarbeitet, aus den Gedärmen fertigen die Ismaeli Sehnen für Bögen. Extrakte aus den Organen werden von den Alten mit Kräutern zu Tinkturen vermengt, die den Schwertern Jehammeds Kampfes- und den Abrami Manneskraft geben sollen.

ARIES DER WIDDER

Die legendäre Gestalt, die den Jehammedaner-Scharen einst den Sieg brachte, wurde seit Jahrzehnten nicht mehr gesehen. Doch sie wohnt noch immer in den Herzen der Menschen, lauert darauf, sich in Aberglauben zu manifestieren: Wenn sich nächtens eine Bergziege in das Lager der Familie verirrt hat, so schreibt man dies Aries zu; oder auch ein überraschender Sieg kann nur durch die Mithilfe des Widders errungen worden sein. Viele Eikoniden sehen diese Entwicklung mit Argwohn. Denn der Glaube an Aries verdrängt den Glauben an Gott. Wunder werden nicht mehr dem Einen zugeschrieben, sondern dem mystischen Schlachtenführer von einst; die Worte Jehammeds stehen in manchen abgelegenen, im balkhanischen Bergland heimischen Sippen denen des Aries nach. Sollen die Jehammedaner zu einem Kult von Ziegenanbetern verkommen? Undenkbar! Die glaubenstreuen Eikoniden führen einen Feldzug gegen das Krebsgeschwür des Widder-Glaubens. Vereinzelt nehmen sich die heiligen Männer das Recht, Abweichler zu verstoßen oder zu Tode geißeln zu lassen. Doch noch verstoßen sie damit gegen das Wort Jehammeds, der die Tötung von Sippen-Angehörigen unter Strafe stellt. Dass die Eikoniden sich darüber erheben, zeigt ihren Hochmut – oder ihre Verzweiflung. Denn selbst unter den Eikoniden gibt es einige, die nicht bereit sind, Aries als lästerhafte Götze abzustempeln und seinen Anbetern die Gnade Gottes zu verweigern. Wenn sich diese Entwicklung fortsetzt, wird es den Kult zerreißen.

ARIANOI

Nach der Schlacht im Adriabecken verschwand Aries mit seinem neu rekrutierten Gefolge spurlos. Es geht das Gerücht, dass es ihn nach Kreta verschlagen hätte, und dass dies seine Heimat seit jeher gewesen sei. Dieser Tage hört man nichts Gutes von der Insel. Widderschädel wie auch gehäutete Africaner auf Pfählen sollten jedem Warnung genug sein, sich der Küste zu nähern. Es seien die Arianoi, Botschafter des Aries und Widder-Propheten, die keinen Fremden auf ihrem heiligen Boden dulden, so behaupten die Küstenbewohner.

Tatsächlich gibt es mehrere Augenzeugenberichte von Neolibyern, die sich nächtens an die finsteren Gestade Kretas verirrt hatten und im Landesinneren bei den Tempeln und diesem grotesken Labyrinth aus Schrott und Knochen schreckliche Orgien mitansehen mussten. Die Schilderungen von Fackelschein und quiekenden Lämmern, die mit geöffneter Halsschlagader im Kreise Widderköpfiger hin- und herirrten, bevor sich letztere wild kopulierend auf dem blutverschmierten Boden wälzten, scheinen weit hergeholt. Lange lachte man über den Neolibyer Wamai, der dieses grausige Schauspiel beobachtet haben wollte. Dann lief die Gimbya, ein 500t Transportschiff, nahe Tobruk an der neolibyschen Küste auf Grund. Niemand an Bord lebte mehr. Die Neolibyer und Geißler waren ausgeweidet und gehäutet. Widderschädel lagen auf dem Deck. Die Neolibyer mögen zwar die Herren des Mittelmeers sein, doch seitdem schlagen sie einen weiten Bogen um Kreta.

DIE HEILIGE STADT

Mekka, die Stadt der Kaaba und der Offenbarung des Jehammed. Hier liegen die Wurzeln des Kults. Wurzeln, zu denen es die Jehammedaner zieht, seit Anbeginn ihrer Tage. Aber Mekka ist in der Hand des Feindes. Das Land östlich Anubiens wird seit Jahrhunderten eifersüchtig von den Africanern bewacht. Ebenso lange branden die Jehammedaner und Balkhaner wütend gegen die Bollwerke des Löwen am Bosporus, fordern den Rückzug der Eindringlinge aus dem gelobten Land. Doch die Schakale und Hyänen lachen ihnen nur feist ins Gesicht.

LEBENSRINGE

Seine einmaligen Tätowiermuster lassen einen Jehammedaner leicht als solchen erkennen. Von Geburt an werden diese jedes Jahr erweitert, bis sie bei den Ehrwürdigsten den gesamten Körper überziehen. Es sind die symbolischen Lebensringe, gestochene Punkte, die mit jedem verlebten Lebensjahr die Erfahrung des Trägers dokumentieren. Jedoch halten diese Zeichnungen nicht das Alter fest, vielmehr beschreiben die Lebensringe den gesamten Werdegang mit all seinen Freuden und Entbehrungen. Ein Isaaki, der sein rituelles Tätowiermuster bereits in jungen Jahren am ganzen Leib trägt, ist von großen Opfertaten, Weisheit und Stärke gezeichnet, während ein Abrami, der im hohen Alter noch nicht die Hälfte seines Körpers an die Lebensringe verpachtet hat, leicht als Nichtsnutz auszuweisen ist.

Im Frühling jeden Jahres sammeln sich alle Mitglieder eines jehammedanischen Stammes zu einer siebentägigen Zeremonie, dem so genannten Bairam, in welcher jeder seine Erlebnisse aus dem vergangenen Jahr vorträgt. Anhand der Geschichten entscheiden die Eikoniden über den Grad der Tätowierungen – ausgehend von der Stirn, der linken Hüfte und den Waden wird ein komplexes Flickenwerk über das Leben des Jehammedaners geschrieben und dient innerhalb des Kults als Schmuck und Zeichen des Respekts.

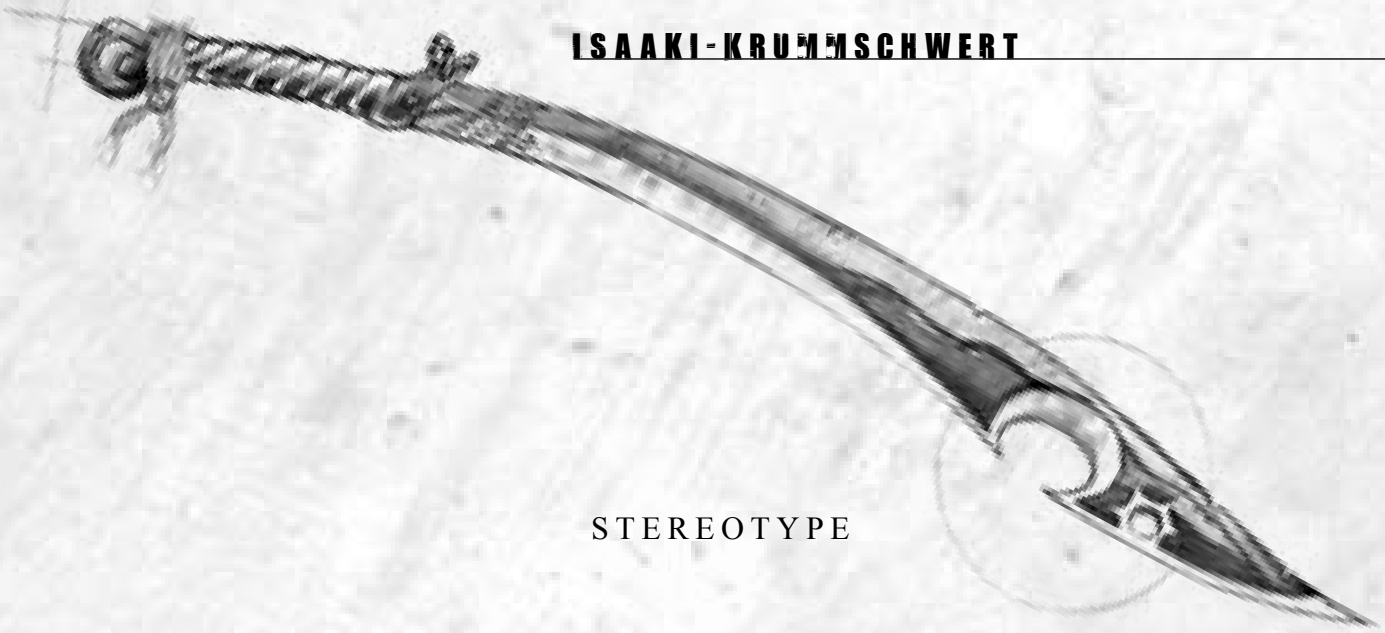
GEBETSRIEMEN

Vor ihren Gebeten wickeln Jehammedaner einen Gebetsriemen vom Unterarm hinab zum Daumen und von da weiter um den Ring- und Mittelfinger, und zurück zum Unterarm. Der dünne Lederriemen schneidet tief ins Fleisch und ist damit zugleich ein Opfer an Gott und ein Zeichen für Brüder und Schwestern: Ich bin mit Gott und seinem letzten Propheten!

Gesegnet von den Eikoniden sind die Gebetsriemen den Jehammedanern ein Teil Göttlichkeit in der Fremde und eine spirituelle Verbindung zu ihren geistigen Führern.

62 PEITSCHENHIEBE

Ein Lamm, das jehammedanische Symbol der Unschuld, stirbt nach 62 Peitschenhieben – so die Legende. Im Glauben der Jehammedaner trägt ein Mensch mehr Sünden in seinem Herzen als ein Lamm. Um einen Übeltäter aus den eigenen Reihen wieder zu einem unschuldigen Lamm innerhalb der Herde zu machen, werden Sträflinge mit 62 Peitschenhieben geläutert.



ISAAKI-KRUMMSCHWERT

STEREOTYPE

ANUBIER
Sie schänden Leichen und schmücken sich mit ihren Knochen, besudeln Gottes Schöpfung! Auch sind sie die Anführer dieses gottlosen Packs, das sich in unser Land ergießt.

APOKALYPTIKER
Sie sind des Teufels, denn sie führen uns in Versuchung mit Rausch und sündigem Fleisch. Wir vergelten es ihnen mit kräftigen Säbelhieben!

BLEICHER
Sie verharren tagsüber in ihren Löchern, um des Nachts wie Wölfe über unsere Herden herzufallen! Bekehren wollen wir sie nicht. Dazu ist es zu spät.

CHRONISTEN
Sie beten stählerne Götzen an und wollen sich selbst mit ihrem Getue und Gedröhne zu Göttern erheben. Doch wer in ihr Herz blickt, sieht nur einen faulen, jammernden Dämon.

GEISSLER
Sie halten unsere heiligen Stätten besetzt, plündern das Land unserer Urväter. Wenn wir nur ihren Widerstand am Bosporus brechen könnten!

HELLVETIKER
Die Söldner sind zwar achtbar und stark, doch ihre Traditionen und Sippenverhältnisse sind wirr. Sie gleichen Entwurzelten, die ihre Waffe zum Gefährten verklären und ihren Frieden im Krieg suchen.

NEOLIBYER
Sie sind die Geldeintreiber des africanischen Terrors! Wollen wir den Bosporus und Hybrispania befrieden, müssen wir zuerst sie niederstrecken. Ohne neolibysche Unterstützung wird die Front der Geißler bald bröckeln.

RICHTER
Die Worte Jehammeds sind voller Seele und verheißen Erlösung; der Kodex der Richter hingegen ist tot und führt in die Tyrannei.

SCHROTTER
Was sollen wir mit ihnen anfangen? Sie sind ohne Gott und ohne Hoffnung. An unserem Lager brechen wir das Brot mit ihnen und blicken ihnen voller Mitleid hinterher, wenn sie wieder gebeugten Hauptes in die Ödnis entschwinden. Dann danken wir Jehammed, dass er uns den rechten Weg wies.

SIPPLINGE
Einige von ihnen haben uralte Traditionen und lange Stammbäume, wie auch wir. Doch sie sind allesamt gottlos, beten Abgötter oder Steine oder Bäume an. Wir dulden sie, aber wir respektieren sie nicht.

SPITALIER
Diese feigen Schlangen unterstützen den Erzfeind in Purgare und geben sich in Borca vertrauensselig. Traut ihnen nicht, oh Brüder! Traut ihnen nicht!

WIEDERTÄUFER
Alles wurde gesagt. Jetzt ist es Zeit, den Worten Taten folgen zu lassen. Jeden einzelnen von ihnen werden wir abschlachten, wie sie uns einst in Purgare niedermetzelten.

GILEABOD RUBEN ABRAHAM, OBERSTER HIRTE OSMANS

Kultur: Borca
Kult: Jehammedaner (Eikonide)
Besonderheiten: Der Herrscher Osmans und Bewahrer des Glaubens ist vielleicht die gefährlichste Person ganz Ost-Borcas. Die Warnrufe der Wiedertäufer, er schare eine Armee von Abertausenden zusammen, verhallen westlich des Sichelschlags ungehört. Der Atem des Hirten wird schon sehr bald über die Welt streichen.

SENKA, DIE UNBEFLECKTE

Kultur: Balkhan
Kult: Jehammedaner (Saraeli)
Besonderheiten: Heilige. Hat ein Dutzend jehammedanische Stämme für den Krieg um das Adriabecken um sich geschart. Hart und unerbittlich in ihrer Rechtssprechung. Wird von den Eikoniden des Balkhans unterstützt.

ELIAS ISMAEL

Kultur: Hybrispania
Kult: Jehammedaner (Ismaeli)
Besonderheiten: Elias, Schwert Jehammeds und Widerstandskämpfer an der Front von Al-Andalus entstammt einer unheiligen Verbindung zwischen einer Jehammedanerin und einem Sippling. Seine Mutter fand nie den Mut, der Gemeinschaft dies zu beichten. Bis heute ist das Tier stark in ihm; von Ur-Instinkten getrieben prescht er mit seinen Kämpfern gegen die Geißler.

APOKALYPTIKER

DIE HERREN DES BEGEHRENS

SCHLECHTE KARTEN

„Scheiße, guck dir an, wie die ihren Arsch bewegt."
Dushkovs strahlend blaue Augen folgten jeder Bewegung der Tänzerin. Ihr Kostüm schien nur aus Schnallen und Gürteln zu bestehen. Der Apokalyptiker mit den langen, verfilzten Haaren neben ihm stand auf und klopfte dem Schrotter auf die Schulter.

„Für einen Zehner bekommst du das ganze Programm. Sonderpreis. Für Freunde der Schar." Er verschwand im Dunst des Bordells Richtung Theke. Nur ein Zehner, dachte Dushkov. Das musste sein Glückstag sein.

Die Tänzerin hatte ihn bemerkt. Sie blinzelte ihm zu. Er blinzelte zurück – und schalt sich sofort einen Narren. Dämlicher hätte ich wohl gar nicht reagieren können, ärgerte er sich. Sie störte das nicht. Sie war ein Profi. Sie kam langsam, wie zufällig zu ihm rüber, ließ ihren Blick mehrmals über seinen Körper gleiten. Unbehaglich rückte er seinen schweren Lederrock zurecht und strich sich über sein grobes Leinenhemd. Er war nicht der Sauberste. Nach Wochen im Staub kam einem der Dreck aus jeder Pore. Da half auch der gestrige Besuch im Badehaus nicht. Die Tänzerin war auf einmal sehr nahe.

„Du..." Sie nestelte an den Schnallen seines Hemdes herum. Er war atemlos, Schweiß trat auf seine Stirn. Das ging aber schnell hier. Sie warf ihm einen kurzen, scheuen Blick zu und schwang sich rittlings auf seinen Schoß. Er konnte ihr Parfüm riechen, ihren Schweiß; ihre Haare dufteten betörend wie das Drüsensekret eines Pheromanten.

„Warum hast du am Eingang ‚Zickzack' gesagt?" Ihr Mund war jetzt dicht an seinem Ohr.

„Weil..." Er stockte. Das Gefühl der Erregung wurde durch ein kribbelndes Unbehagen in der Magengegend verdrängt.

„Bleib ganz ruhig, Süßer" hauchte sie, fuhr mit ihren langen, gepflegten Fingern durch sein fettiges Haar.

„Die alte Deisha hat es mir genannt."

„Das meine ich nicht." Ihre Stimme klang härter, aber noch immer schwang dieser liebliche Unterton mit. Sie war einfach göttlich, dachte er. Aber sie verwirrte ihn.

„Ich versteh' nicht..."

„Mh...“ Sie schmiegte sich an ihn, berührte mit ihren sinnlichen Lippen sein Ohr. Dann biss sie zu. Er schrie und wollte sie von sich stoßen, doch ihre Beine umklammerten ihn wie Schraubstöcke. Sie umschlang ihn und fixierte seine Arme – und ja, sie hatte Kraft! Dann ließ sie von ihm ab, sprang auf und spuckte ihm ein Stück dünnes Fleisch ins Gesicht. Er zuckte zurück, schlug panisch nach dem glitschigen Ding wie nach einem Fledermausschwarm und stürzte hintenrüber. Sofort kam er wieder hoch, stand breitbeinig in einer immer größer werdenden, schwarzen Pfütze. Eine Gesichtshälfte war blutverschmiert. Seine Augen waren weit aufgerissen, irrlichterten durch den Raum, suchten Hilfe in den fremden Gesichtern. Aber sie alle waren ausdruckslos, starrten ihn aus dem Halbdunkel der Kneipe an. Mit zittrigen Fingern tastete er nach seinem Ohr.

„Warum?“ wimmerte er, versuchte immer wieder das fehlende Stück zu ertasten. Er wollte es nicht wahrhaben.

„Du hast mir immer noch nicht meine Frage beantwortet, Dushkov.“

Ihr Mund glich einer offenen Wunde. Ein Blutrinnsal lief ihr vom Mundwinkel das Kinn hinab und von da den Hals hinunter, bis es sich zwischen ihren Brüsten verlor. Der Rest war zu einem grotesken Makeup verschmiert.

„Das Passwort, verdammt, zur Belohnung! Von der alten Deisha!“ Seine Stimme überschlug sich.

„Er weiß es nicht.“ Hohn lag in ihrer Stimme. Sie blickte sich zu den anderen Apokalyptikern um, die den Kreis jetzt enger zogen. Einige lachten.

„Dieses Passwort,“ sie holte Luft, genoss den Moment der Spannung, „ist nicht das Passwort für das Bordell.“ Ihre Stimme klang jetzt amüsiert. „Hättest du es genannt, hätte dich Siska am Eingang eine Tür weiter geführt. Gerade in diesem Moment geht es da drüben heftig ab.“ Sie deutete mit dem Daumen auf die Wand hinter ihr und grinste.

„Zickzack wird nur an jene ausgegeben, die uns verraten. Damit sich die Raubkrähen um sie kümmern.“ Sie blickte auffordernd in die Runde.

„Und jetzt zeigen wir dem Süßen, wofür ‚Zickzack’ wirklich steht.“

MYSTIK UND GEWALT

Das Gestern ist den Apokalyptikern ebenso unwichtig wie das Morgen. Sie leben im Jetzt, bündeln all ihre Bestrebungen auf die Befriedigung ihrer Triebe; die Liebkosung einer duftenden Frau oder eines kräftigen Mannes ziehen sie der Liebkosung der Seele durch das Wissen staubiger Bücher vor. Die Geschichte ihres Kults wurde darüber vergessen. Nur die Chronisten sammelten über die Jahrhunderte Fakten und Legenden, derer sie über die Apokalyptiker habhaft werden konnten und setzten sie zu einem lückenhaften Puzzle zusammen. Alte Aufzeichnungen deuten darauf hin, dass die Wurzeln des Kults bereits in voreshatologischer Zeit stark und weit verzweigt waren. Gerome Getrell, ein Televangelist und Meister des Tarots strahlte damals aus Millionen Fernsehgeräten – direkt in die erweichten Hirne der Dauerglotzer und Pseudochristen. Er predigte freie Liebe, Kommunismus, Anarchie, Demokratie, Diktatur – Paradoxen, die nur einen Schluss zuließen: Lebe, wie es dir die Situation erlaubt, aber lebe! Sei niemandes Sklave! Lebe so, als ginge am nächsten Tag die Welt unter!

Seine Jünger zogen aus und schockierten. Täglich wurde in den Medien von Klüngeln berichtet, die Häuserblocks in Brand gesetzt oder den Drogenmarkt einer Stadt an sich gerissen hatten. Stets hinterließen sie das Zeichen des Rabens an Häuserwänden – das Zeichen der Getrellschen Apokalyptiker. Der von dem Prediger gepflanzte Baum des Chaos trieb bunte Blüten, manche giftig, manche heilsam. Denn es gab auch friedfertige Ableger: Vergeistigte Menschen, die sich enttäuscht von den Buchreligionen abgewendet hatten und in Getrells mystischem Tarot inneren Halt fanden.

Dann verschwand der Televangelist. Kurz vor dem Eshaton hatte er seine Jünger im Stich gelassen. Obwohl er angeblich mehrfach gesehen wurde, gibt es keine vertrauenswürdigen Berichte darüber in den Archiven der Chronisten.

Der Kult, den er mit seinen Fernsehauftritten geschaffen hatte, wollte nicht sterben. Gerade vor dem Untergang war er vielen Menschen ein Ventil: Wie Tiere ergingen sie sich an öffentlichem Eigentum – und anderen Menschen. Inmitten all der Unruhen und bereits von Zerfallserscheinungen geplagt, gelang es der Polizei nicht, die Apokalyptiker in den Griff zu bekommen. Schon damals müssen die Anhänger Getrells sich zu einer riesigen Gang formiert haben. Ein Alptraum für jeden Schlipsträger, der ihr über den Weg lief. Die Neohippies und Transzendenten, die gesamte vom getrellschen Fieber infizierte Esoterik-Szene, sie wurde gnadenlos niedergeknüppelt, als sie ihre entfesselten Brüder und Schwestern zum Frieden bekehren wollte.

DIE JAHRE DANACH

Selbst Jahrzehnte nach dem Eshaton weckten die Apokalyptiker noch die Bestie im Menschen und trieben die Welt in das Zeitalter des Tieres – mit Stöcken, Steinen und automatischen Waffen. Die Freiheit, alles zu tun, stand noch immer an erster Stelle, und somit auch über der Freiheit jedes anderen. Erst Jahrhunderte später kühlte der Mob ab; die Eruptionen der Gewalt verhärteten zu zähfließenden Lavaströmen, die durch alte Becken drängten. Andere Gruppen gewannen an Macht und ließen die Apokalyptiker zusammenrücken.

Die ganze Zeit über hatte das Tarot die Entscheidungen der Apokalyptiker beeinflusst. Planten sie einen Raubzug, so holten sie sich Rat beim Kartendeuter; drohte ein Konflikt zwischen zwei Apokalyptiker-Familien zu eskalieren, schlichtete die unbestechliche Weisheit des Tarots. Die Karten traten an die Stelle jeglicher Götter, ihre Deuter schwangen sich zu den Anführern der Sippen auf. Die Grenze zwischen den Anarchisten der Apokalyptiker und der Mystikerfront verwischte vollends.

LEBEN UM JEDEN PREIS

„Lebe, als gäbe es kein Morgen“ ist das verinnerlichte Prinzip des Kults. Jede Emotion ist den Apokalyptikern so kostbar wie ein Meer aus Diamanten. Sei es Liebe, Hass, Gewalt, Fieber, Burnrausch, Sex oder der Wind in den Haaren, wenn man mit seinem Motorrad über die Steppe donnert – alles wird aufgesogen und in seinen Extremen zelebriert. Der Wille den Körper auszureizen, ihm alles abzuverlangen, macht die Apokalyptiker zu übermütigen Gestalten ohne Furcht. Und Furcht ist stets auf die Zukunft gerichtet: Wird die Nahrung reichen, um über den Winter zu kommen? Hat mein Handeln Konse-

quenzen? Werden die Jehammedaner eine Jagd ausrufen, weil man ihnen eine Hagaritin geraubt hat? Die Zugvögel leben im Jetzt, den Blick in die Zukunft wagen sie nur über ihr Tarot – und das macht keine Aussage darüber, ob sie am Vorabend des nächsten Tages schon tot sein werden.

DIE SCHAR

Ob ein loser Verbund von Apokalyptikern oder ein über die Jahrhunderte gewachsener Stamm, seine Mitglieder sind zu ihresgleichen wie Brüder oder Schwestern. Sie sind eine große Familie mit Oberhäuptern und Untergebenen, ob Blutsbande bestehen oder nicht: Man sieht sich als Schar. Draußen im Ödland trifft man auf die Schar des roten Staubs, die Steppenschar, die Schar des Ostwinds – und die Apokalyptiker tragen diese Namen so stolz, als seien sie mit ihnen geboren worden.

So brüderlich man sich auch gibt, wenn die Rangfolge in Frage gestellt wird, zerreißen brutale Schlägereien oder Messerstechereien den Alltag. Hält ein junges Mitglied einer Schar den Anführer für alt und nutzlos, so kann er ihn jederzeit herausfordern. Meist folgt ein Kräftemessen im Staub vor den Zelten, geführt mit blitzschnellen Schlägen und Tritten. Alles ist erlaubt um den Gegner in den Dreck zu zwingen, jeder arglistige Trick zeigt die eigene geistige Überlegenheit und wird von der aufgepeitschten Menge mit wohlwollendem Gegröle belohnt. Der Verlierer muss die Schar auf immer verlassen, er gehört nicht mehr dazu. Seine Tage sind gezählt.

Dominanz-Gebaren bestimmt den Alltag, ebenso wie Schlägereien, um Emporkömmlinge in ihre Schranken zu weisen. Nur wird hier niemand in die Verbannung geschickt – ein blaues Auge oder gebrochene Rippen reichen meist, um jemandem seine Unterlegenheit klarzumachen. Zu einer Feindschaft innerhalb der Reihen einer Schar kommt es dabei nur selten. Für Apokalyptiker ist dies der Weg, um Auseinandersetzungen zu klären; unbeherrscht wie junge Hunde rauften sie schon als Kinder: Pack schlägt sich, Pack verträgt sich.

Die Hackordnung verändert sich dadurch ständig: Wer gestern die Raubzüge angeführt hat, wird sich morgen seinem Lakai vom Tage zuvor unterordnen müssen. Die Apokalyptiker lieben ihre Freiheit – und das Recht des Stärkeren.

VOGELFLUG

Sie sind als Wandervögel, Raubkrähen, Raben und unter zahllosen anderen Namen bekannt. Sie kontrollieren den Burnschmuggel, sie unterhalten die gefragtesten Bordelle und Kaschemmen, und sie weissagen ihre Version der Zukunft.

Wie sie auch ihre Scharen nach ihrer Domäne oder ihrer Art zu leben bezeichnen, so geben sie ihren Brüdern und Schwestern den Namen eines Vogels, der ihrer Natur entspricht:

FINK

Wozu ist ein Fink gut? Er pickt, er fliegt, er scheißt. Ab und zu quietscht er auch. Wenn ein Richter drauftritt. Und so stehen Finken in der apokalyptischen Hierarchie ganz unten. Sie haben noch nichts erreicht und werden von ihren Brüdern und Schwestern herumgeschubst. Aus diesem kläglichen Dasein befreit sie nur eine Mutprobe, durch die der Schar ihre Nützlichkeit bewiesen wird.

RABE

Mächtige schwarze Vögel sind es, deren Auftauchen stets als schlechtes Omen gedeutet wird. Die Raben unter den Apokalyptikern sind die großen Tarot-Kartenleger, deren Blick in die Zukunft nicht verschleiert ist. Auch Anführer einer Schar werden oft als Raben gesehen, denn sie bestimmen das Schicksal der Sippe, zum Guten wie zum Schlechten.

RAUBKRÄHE

In unheilskreischenden Schwärmen erheben sie sich über Schlachtfelder, um sich auf Feinde zu stürzen und ihnen die Augen auszupicken. Hintertrieben und schnell sind sie. Die Verteidiger der Schar, wie auch Meuchelmörder oder hinterlistige Krieger werden als Raubkrähen bezeichnet.

ELSTER

Eine Hure, die ihre Kundschaft beklaut, ein gerissener Burn-Dealer, ein hervorragender Wegelagerer – wer sich Eigenschaften des diebischen Vogels zueigen gemacht hat, darf sich nach ihm benennen. Die eigene Sippe zu beklauen ist jedoch auch für eine Elster ein Tabu.

AASGEIER

Apokalyptiker, die sich an der Seite von Schrottern in die Ruinen wagen, im Dreck der Jahrhunderte wühlen, um schließlich die besten Stücke abgreifen, aber auch Betrüger, die sich nach einer Intrigenschlacht auf das weidwunde Opfer stürzen – diese Apokalyptiker bezeichnet man als Aasgeier. Zeige nie Schwäche in ihrer Gegenwart.

KUCKUCK

Ein Täuscher und Trickster, der in der Domäne der anderen Kulte wildert. Stets wandelt er am Abgrund; vor dem Sturz bewahren ihn nur seine tausend Masken.

ALBATROSS

Er ist der König der Meere. Hafenprinzen, Piratenkönige oder auch Herrscher über einen Flusslauf benennen sich nach ihm.

MÖWEN

Sie sind die Plage der See. Unbeirrbar stürzen sie sich auf menschliches Strandgut, um es zu zerreißen. Es sind windige Gefährten, die sich von der nächsten steifen Brise aus der Gefahrenzone tragen lassen.

EULE

Sie greift nur des Nachts an. Sie ist gnädig in ihrer Präzision – die Opfer leiden nicht, haben oftmals keine Zeit mehr zu schreien. Dann hebt sie sich in die Lüfte, ihr Opfer in den Krallen, und entschwindet in ihr Nest. Apokalyptiker, die dieser Vogelart zugeordnet werden, sind Meuchelmörder und Räuber, die aus dem Hinterhalt angreifen und den offenen Konflikt scheuen.

SPECHT

Sie sind Pioniere, die unerschlossene Gebiete oder Geschäftsfelder auftun und der Sippe ein Nest bauen.

STORCH

Störche rauben Kinder, um sie der eigenen Sippe einzugliedern. Oder um sie arbeiten zu schicken.

NESTBAU

Eröffnet in Justitian ein geheimes Bordell oder ein Rauschpalast, so wird es ein Specht gewesen sein, der die richtigen Leute geschmiert und die Örtlichkeiten ausgebaut hat. Aber auch Rückzugsmöglichkeiten vor erzürnten (und entehrten) purgischen Familien oder unterirdische Schmuggler-Treffpunkte in Pollen werden von Spechten unterhalten. Die Schar bezeichnet solche Quartiere – so unterschiedlich sie auch sein mögen – liebevoll als Nester. Hier kommt man zusammen, plant Raubzüge, lässt sich von den Raben die Zukunft weissagen, leckt sich die Wunden oder zieht Schrottern und anderem Gesindel die Wechsel aus der Tasche.

Diskretion ist dabei das oberste Gebot, denn meist werden die Nester auf verbotenem Boden errichtet. Nur über Gewährsmänner erfährt man von einer solchen Zusammenrottung zwielichtiger Gestalten und Ansichten. Kennt man dann das Passwort nicht, so betritt man die Scheinidentität eines solchen Etablissements und wird von gelangweilten Wirten mit schlechtem Gebräu abgefertigt.

FAULE GESCHÄFTE

Zwielichtige Geschäfte ziehen die Apokalyptiker magisch an. Ob Menschenhandel mit balkhanischen Mädchen, Burnschmuggel an den Spitaliern vorbei nach Borca, Grubenkämpfe in Purgare, Hurerei wie auch Glücksspiel in jeder größeren Enklave oder Plünderungen und Diebstahl – die Zugvögel mischen überall mit.

Ihr Ansehen in den Ortschaften ist daher ein gespaltenes. Für Schrotter sind die von Apokalyptikern geführten Kaschemmen die einzigen Orte, die sie für ihre kurze Zeit in der Zivilisation Heimat nennen können. Die Jehammedaner und Wiedertäufer hingegen sehen in den Scharen ein Ärgernis, führen sie Männer und Frauen doch gleichermaßen in Versuchung – nicht erst eine Familie brach auseinander, weil der Mann den Reizen einer apokalyptischen Hure erlag.

Aufstände erregter Massen können die Zugvögel ebenso leicht in alle Winde zerstreuen, wie die Begierde des Volks sie schließlich zurückkehren lässt. Beweglichkeit liegt in ihrer Natur – wie auch das rechte Augenmaß für die Schwächen der Menschen: Lust, Abhängigkeit und Einschüchterung sind die Instrumente ihrer Profession.

Trotz des windigen Charakters der Apokalyptiker erfahren viele Ödländer durch sie die einzig wahre Barmherzigkeit. Denn schon für einen guten Preis erweichen die Zugvögel das harte Leben mit Drogen und käuflicher Liebe. Für viele sind die Niederlassungen des Kults daher leuchtende Oasen in einer herzlosen Welt. Wer seine Augen in Gegenwart der Apokalyptiker offen hält, fährt gut mit ihnen. Nur wer ihnen vertraut oder den Rücken zuwendet, ist hoffnungslos verloren.

6
WENN DAS JAHRTAUSEND BEGINNT, DAS NACH DEM JAHRTAUSEND KOMMT
WIRD DER VATER SEINE TOCHTER ZU SEINER LUST NEHMEN
DER MANN DEN MANN, DIE FRAU DIE FRAU
DER ALTE DAS KIND
DAS WIRD VOR ALLER AUGEN GESCHEHEN.
DOCH DAS BLUT WIRD UNREIN WERDEN
DAS BÖSE WIRD SICH VON BETT ZU BETT AUSBREITEN
DER KÖRPER WIRD ALLE FÄULNIS DER ERDE AUFNEHMEN
DIE GESICHTER WERDEN GEQUÄLT,
DIE GLIEDER ABGEZEHRT SEIN
DIE LIEBE WIRD DIE GRÖSSTE BEDROHUNG FÜR JENE,
DIE SICH NUR NOCH ÜBER DAS FLEISCH ERKENNEN
[JEHAN DE VEZELAY]

DAS TAROT

Das Tarot der Apokalyptiker ist uralt – und doch neu. Es ist ein sich wandelndes Spiel, dessen Karten stets den aktuellen weltlichen und spirituellen Bedingungen angepasst wird: Die Karte der gebeugten UEO-Truppen verschwand bereits vor Jahrhunderten; an ihre und die Stelle all der alten Regierungen und der Technik traten die dreizehn Kulte, der Primer, der Stream, die Psychonauten und ihre Plagen. Zumindest halten die meisten alten Raben es so. Noch immer gibt es einige unter ihnen, die an vergangenen Karten festhalten oder im Burnrausch den Hinweis auf etwas Neues erhalten und es ihrem Blatt hinzufügen – jedes Tarot ist so individuell wie sein Besitzer.

KARTENLEGER

Während ihre Brüder und Schwestern bisweilen wie losgelassene Gendos wüten und die Gewalt als lieben Freund umarmen, erheben sich die Raben der Apokalyptiker über die Welt der Sterblichen in ein Reich des Wissens. Mit klugem Blick begutachten sie die Reihe an ausgelegten Karten, das Naturell ihrer Schar sowie das Geschehen der letzten Tage und Monate, um schließlich der ehrfürchtig lauschenden Runde einen Rat auszusprechen. Meist bezieht sich dieser auf eine konkrete Frage: Wann ist die beste Zeit für den Übergriff auf den Händler-Außenposten? Wo soll die neue Arena für die Grubenkämpfe errichtet werden? Werden die Schrotter durch erhöhte Burn-Preise in eine andere Enklave ausweichen? Selten nur wird das Wort des Deuters in den Wind geschlagen – bei all dem imposanten Gehabe sind die Apokalyptiker im Herzen doch Kinder, die mit ihrem Blick für das Heute den nächsten Tag nicht sehen und ins Morgen geführt werden wollen. Die Raben erhalten dadurch eine enorme Macht über ihre Schar, sie sind Strategen und Seelsorger gleichermaßen. Sie führen ihre Leute an einer unsichtbaren Leine über unebenes Gelände und zerren jeden zurück, der blind auf einen Abgrund zusteuert.

DONNER ÜBER DEN STEPPEN

In großen Scharen wird das Individuum oft an den Rand gedrängt; eine einschneidende Erfahrung, wenn es gewohnt ist, von anderen stets beachtet zu werden. Als eines unter vielen sucht es seinen Weg zurück in den Mittelpunkt – für die Apokalyptiker ist dies seit Jahrhunderten ein besonderer Fetisch, der Macht und Durchsetzungsvermögen demonstriert: Das Motorrad. Die Technik der Fahrzeuge ist uralt und hinfällig, die Reifen porös, der Sprit eine Kostbarkeit – eine Herausforderung. Nur wenige können sich eine funktionsfähige Maschine leisten, und das macht den Reiz aus. Man hält nach Reifen Ausschau, sieht in einem Straßenschild das nächste Schmutzblech fürs Hinterrad, ein Winkel könnte als Halterung für eine Lanze dienen. Der Sprit muss von Hellvetikern oder Geißlern gestohlen werden, will man nicht den guten Schnaps in den Tank schütten. Wer schließlich alle Einzelteile beisammen hat und zu einer röhrenden Höllenmaschine zusammengeschraubt bekommt, der hat sein Durchsetzungsvermögen mehr als einmal bewiesen: Er oder sie ist ein Macher, dem die Schar Respekt entgegenbringt.

Doch die Motorräder sind mehr als nur Symbole der Dominanz: 100 drängende Pferdestärken lassen Barrieren der Spitalier durchbrechen, erlauben schnelle Vorstöße in feindliches Gebiet und einen ebenso schnellen Rückzug; die motorisierten Räuber der Apokalyptiker sind der Alptraum jeden Konvois.

SCHÖNHEIT VOR ALTER

Die Apokalyptiker sind ein Kult der Jugend und der Lebendigkeit. Wenn die Knochen schmerzen, die Haut runzlig wird und die Augen im harschen Wind Borcas tränen, dann ist die Zeit eines Apokalyptikers abgelaufen: Eine welke Blüte hat in einem Wald bunt schillernder Blumen nichts verloren.

Doch die Einsicht ist nicht da. Die Alten klammern sich an ihr Leben, die Hunde, beißen die gammligen Zähne aufeinander und pudern und parfümieren sich, um den Gestank des Verfalls zu verbergen. Doch jede einzelne, verdammte Tat ihrer jüngeren Brüder und Schwestern schreit ihnen in ihr verfallendes Gesicht: GEHT! GEHT ENDLICH WEG! Doch die Alten sehen nicht, dass man sie am Lagerfeuer meidet; sie lachen mit den anderen, wenn man ihnen die Krücken wegtritt, geben sich jovial und väterlich oder mütterlich. Doch niemand braucht einen Vater und eine Mutter. Man braucht einen Bruder und eine Schwester, mit der man hinaus in die Welt wirbeln oder sein Verlangen nach Rausch ausleben kann. Die Alten hocken nur daheim oder sind Bremsklötze bei den Unternehmungen der Schar. Die Geduld der Jugendlichen schwindet, die hässlichen Fratzen ekeln sie an. Dann, ein letztes Mal, macht man ihnen deutlich, dass sie nicht länger erwünscht sind. Gehen sie nicht von selbst, so stößt man sie aus dem Nest. Der Fall ist tief. Und meistens tödlich.

Wer dennoch bleibt und sich durchzusetzen weiß, ist gerissener als alle jungen Apokalyptiker seiner Schar zusammen. Solche Alten gebieten über Leben und Tod, sind flink mit der Klinge und raffiniert im Spinnen von Intrigen. Ihnen keinen Respekt zu erweisen ist töricht. Meist operieren sie aus dem Untergrund und gebieten über ein eindrucksvolles Syndikat. Sie trauen nichts und niemandem – und vor allem nicht ihren Brüdern und Schwestern. An ihrer Seite findet man daher eher einen Hellvetiker, als eine Raubkrähe.

MÖWENPLAGE

Was die Raubkrähen auf dem Land sind, sind die Möwen und Albatrosse auf dem Mittelmeer. Seit Jahrzehnten kämpfen die Neolibyer gegen Piraten, die in wendigen Torpedobooten herangeprescht kommen, die africanischen Transportschiffe entern, alles von Wert von Bord schaffen und innerhalb einer halben Stunde wieder verschwunden sind. Andere Piraten haben es gar nicht so sehr auf die Ladung abgesehen: Sie verkeilen die Schiffsschrauben mit Stahlstangen oder legen Sprengladungen am Rumpf. Andere schleudern der Besatzung mit Pocken oder Pest verseuchte Kleidungsstücke entgegen – und verkaufen ihnen daraufhin das Gegenmittel.

Dass es Apokalyptiker sind, daran besteht kein Zweifel. Aber woher sie kommen, das ist unbekannt. Ihre Piratenstädte an der frankischen und purgischen Küste sind gut versteckt. Auch vermuten die Neolibyer, dass es einige Nester auf Syrakus gibt, doch inmitten des Schrotts sind sie nicht auszumachen. Die africanischen Händler sind hilflos. Der Möwenplage können sie sich nicht erwehren.

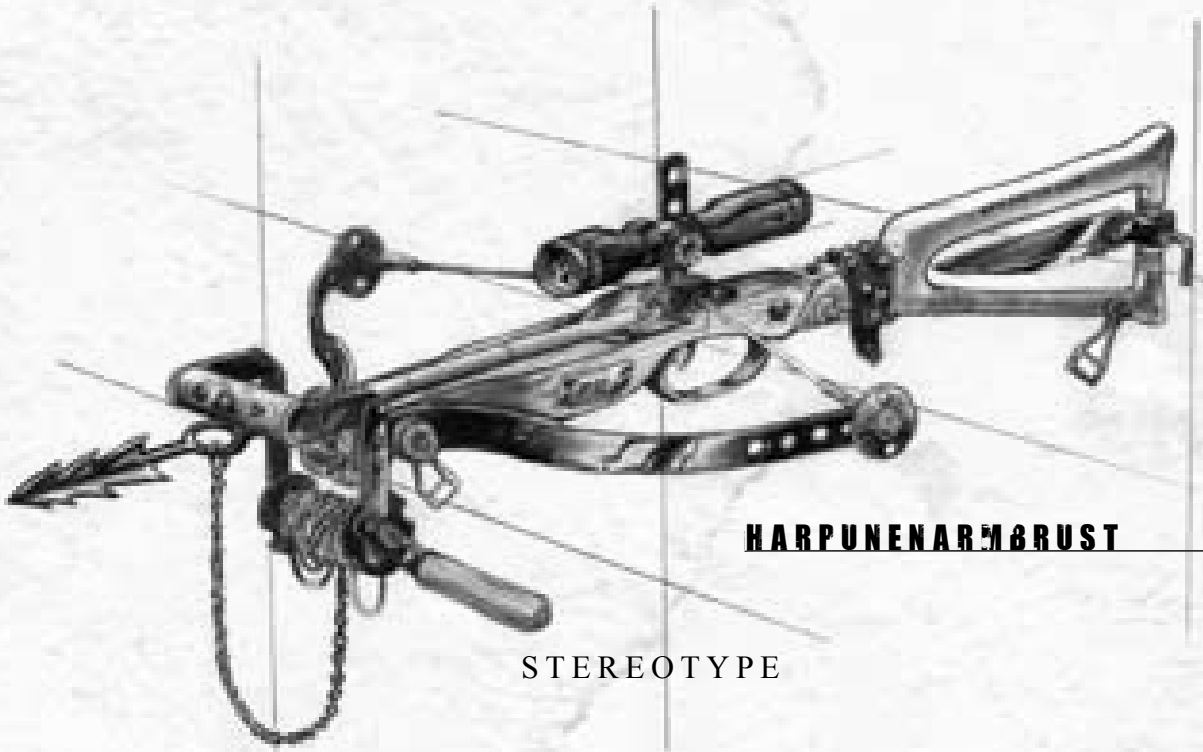
GESTUTZTE FLÜGEL

Wer die Apokalyptiker kennt, wird ihnen kaum ein Gerechtigkeitsempfinden zusprechen. Doch gilt dies nur nach außen, innerhalb der Schar sollte man sich an die Regeln halten, will man nicht die Flügel gestutzt bekommen. Der Besitz eines Apokalyptikers ist ebenso unantastbar wie die Wahrheit – Diebe und Lügner sollten schnell flügge werden und das Weite suchen. Denn die Schar ist gnadenlos: Dieben bricht man die Arme, Betrügern reißt man die Zunge heraus. Doch unter keinen Umständen tötet die Schar: Mörder und Verräter werden die Augen zerstochen und ins Ödland hinausgetrieben.

MUTPROBEN

Bei den Apokalyptikern wird einem nichts geschenkt. Entweder du verdienst es dir, oder man lässt dir die heiße Luft schneller ab, als du „Pfuh“ sagen kannst. Einen Zugvogel, der sich Raubkrähe nennt, wird man auf Überdosis in eine Grube mit hungrigen Hunden stoßen. Einer werdenden Elster drückt man in Justitian Diebesgut in die Hand oder fordert sie auf, mit einem Motorrad durch ein Schrotterlager zu rasen, im Vorbeifahren Artefakte an sich zu reißen und längst wieder weg zu sein, bevor ihr der Bleihagel auf die Gesundheit schlägt. Ein Kuckuck wird sich als Jehammedaner ausgeben und die Saraeli der Sippe verführen müssen, will er in seinen Reihen Respekt erfahren.

DER SPIEGEL ZEIGT SCHLAFFE BRÜSTE
KERBEN RISSEN IHR DEN MUND
ENTZWEI.
WENN SIE ES NICHT BESSER WÜSSTE
BLIEB DIE HOFFNUNG,
DAS GEHT VORBEI.
DOCH SO LIEST SIE AUS JEDER NEUGIER SPOTT
SO BLEIBT SIE IHREN ÄNGSTEN TREU.
SIE VERBLÜHT
UND KEIN GOTT
MACHT SIE IN SIEBEN TAGEN WIEDER NEU.
[JANUS]



HARPUNENARMBRUST

STEREOTYPE

ANUBIER
Ihre Leiber, ihre Augen, ihre Münder, sie sind weich und zärtlich, zu verführerisch, um sie unberührt zu lassen. Nur wer sich auf das Spiel einlässt, spürt die kalten Schuppen der Schlange. Denn sie umarmen das Leben – und liebkosen es mit vergifteten Lippen. Nehmt euch vor ihnen in Acht.

BLEICHER
Verbissen und kränklich hocken sie in ihren Löchern, diese Narren! Sie wollen das Leben ausschließen und in Dunkelheit ersäufen. Wie es scheint, ist es ihnen gelungen.

CHRONISTEN
Sie verbergen ihren Leib und ihre Sinnlichkeit hinter einem kühlen Äußeren, geben sich geschlechtslos. Humor ist ihnen fremd, ihre Sprache von abstrusen Floskeln durchsetzt. Als Freund will man sie nicht haben, aber als Geschäftspartner und Informant sind sie ungeschlagen.

GEISSLER
Wir könnten Brüder im Geiste sein, würden sie sich nicht aufführen wie wilde Hunde und nach allem schnappen, das weiße Haut hat. Brüder und Schwestern, geht ihnen aus dem Weg.

HELLVETIKER
Verkniffene Waffennarren sind es, ohne Spiritualität und Freude in ihrem Leben. In unseren Bordellen allerdings schreien sie genauso laut wie alle anderen.

JEHAMMEDANER
Sie schweben auf einer Wolke des Glaubens – ein Glauben, der sie und uns aufzehrt. Jegliche Freude ist ihnen fremd, während wir das Leben umarmen – und dafür hassen sie uns. Wie im Wahn stürzen sie sich in unsere Reihen, schlachten sinnlos unsere Brüder und Schwestern dahin. Aber unsere Raubkrähen kreisen schon über ihnen...

NEOLIBYER
Wir verkaufen flüchtige Lust, sie verschachern Dinge mit Bestand. In die Quere kommen wir uns so nicht.

RICHTER
Einflussreiche Typen mit einem Kontroll-Tick. Man kommt mit ihnen aus, solange man gerissener ist als sie. Und das sind wir meistens. Hin und wieder werfen wir ihnen einen Brocken hin, über den sie herfallen wie ausgehungerte Gendos. Geben und Nehmen.

SCHROTTER
Gute Kunden. Was gibt es mehr über sie zu sagen? Direkt aus den Ruinen zu den Chronisten und mit den Wechseln zu uns. Weitermachen.

SIPPLINGE
Die Sippen sind empfindlich, wenn man sich bei ihnen einmischt. Beispielsweise indem man den Sippenvater mit der neuen Kollektion Freudenmädchen bekannt macht. Abzocken kann man damit gleich zweimal: Für die erwiesenen Dienste und für die Diskretion.

SPITALIER
Es sind Ärzte, so behaupten sie. Doch schaut man in ihre Seele, so sind sie die wahrhaft Kranken. Die fleischliche Hülle ist nicht für soviel Boshaftigkeit gemacht; allzu oft flüchtet der bessere Teil ihrer Selbst zu uns, gibt sich dem befreienden Rausch hin. Dennoch: Sie sind und bleiben Schlangen, schnappen nach der helfenden Hand.

WIEDERTÄUFER
Sie sind wie Kinder in dunkler Nacht, die einer flackernden Kerze hinterher jagen und sich hier und da mit einem Flammenstoß aus ihren Brennern kurz orientieren. Sie jagen ein Phantom mit Namen „Fäulnis“ und sprechen den Psychonauten ihre Menschlichkeit ab. Pfeifen die Spitalier, so trotten sie tumb in die gewiesene Richtung. Sie verstehen nichts und behaupten, alles zu wissen.

DEJAN DER RABE

Kultur: Balkhan
Kult: Apokalyptiker (Rabe)
Besonderheiten: Als Rabe der Leichenvögel war Dejan in Justitian einer der großen Spieler im Vergnügungsgeschäft. Dann kamen die Staubreiter. Deren Anführer Vulco demütigte den Raben im Kampf – verprügelt wie ein ungehöriges Kind kroch Dejan zu seiner Schar zurück. Seitdem hat er an Ansehen verloren und stürzt sich in jede Unwägbarkeit, um sich zu rehabilitieren.

JELENA DIE ELSTER

Kultur: Balkhan
Kult: Apokalyptiker (Elster)
Besonderheiten: Sie salbt sich mit kostbaren Ölen, hüllt sich in aufreizende Stoffe – und bleibt doch stets im Dunkeln: Sie ist die Gespielin des osmanischen Eikoniden. Dieser ist ihr völlig ergeben, lässt ihrer Schar Taten durchgehen, die von einem anderen seines Standes mit dem Säbel gesühnt werden würden. Auch dass viele kleine Kostbarkeiten aus seinen Gemächern verschwinden, erhitzt sein Gemüt nicht so sehr wie Jelenas abendliche Aufmerksamkeiten.

HAGRA

Kultur: Balkhan
Kult: Apokalyptiker (Aasgeier)
Besonderheiten: In den hybrispanischen Wäldern pirscht er sich an Schlachtfelder heran, verbirgt sich dann. Lauscht. Darauf, dass der Kampfeslärm verebbt und das Gestöhne der Verwundeten verweht. Dann kommt sein Augenblick: Er huscht zwischen den Leichenbergen hindurch, durchwühlt die Kleidung der noch warmen Leiber, reißt alles von Wert an sich und entschwindet in den Wäldern, bevor die Nachhut ihn aufgreifen kann. Man nennt ihn den Aasgeier.

WIEDERTÄUFER

FACKELTRÄGER IM PARADIES

ZUM GELEIT

Die Luft in dem uralten Steinbau war trocken. Das Tageslicht zauberte ein fröhliches Farbenspiel durch die Buntglasfenster auf die rissigen Marmorfliesen. Einst hatten sich hier Bänke hintereinander gereiht, jetzt war die Kirche nur mehr ein ausgenommener Kadaver. Die Religion, für die sie stand, war nicht mehr. Etwas Anderes war an ihre Stelle getreten. Etwas Machtvolles. Etwas Unausweichliches. Er war ein Teil dieses neuen Glaubens: Ein Mann mit scharfem Blick und derben Fingern. Ein blecherner Nasenring ließ seine schmale Nase breit erscheinen. Nach Schweiß und Erde roch er. In sich gekehrt hockte er vor dem Altar, die Fingerspitzen im Gebet aneinandergelegt. Als draußen ein Horn blökte, das die Scheiben erzittern ließ, richtete er sich auf und blickte kurz zum Eingang. Das Portal stand weit offen; draußen wartete ein schöner Frühlingstag auf ihn. Der Mann ging um den Altar herum und beugte sich nieder zu einem Holzkasten. Einfache Holzlatten, braun vom Alter, die Nägel rostig. Die Scharniere knirschten, als er den Deckel aufklappte. Ein ledergebundenes Büchlein, Ringe, eine vertrocknete Rose, eine Lumpenpuppe mit nur einem Knopfauge, mehrere grüne Glasfläschchen, das waren seine Habseligkeiten. Er griff nach einem der Fläschchen, entkorkte es und ließ eine gelbe, ölige Flüssigkeit in eine Hand rinnen. Die Flasche wanderte verschlossen zurück in das Behältnis.

„Stärke, Glauben, Erkenntnis“ murmelte er, strich sich dann mit beiden Händen über das Haar, fettete es glatt nach hinten und band sich den Haaransatz mit einem ledernen Stirnband fest. Heute würde er in den Krieg ziehen, und alles, was er als normaler Mensch und Bauer war, würde in dem Kasten zurückbleiben.

Draußen warteten bereits die anderen. Männer und Frauen, einige mit unstetem, zur Erde gesenktem Blick, andere aufgedreht und mit flammenden Augen. In ihren Händen stählerne Zweihänder, Dreschflegel, Mistgabeln – Waffen, die man nur in die Hände der wahrhaft Lebensmüden oder der wahrhaft Fanatischen gab. Der beißende Geruch von Petro wehte herüber. Etwas abseits knieten fünf kräftige Männer und füllten ihre Flammenwerfer aus grünen Kanistern nach. Ihre Rüstung bestand aus mehreren Lagen Leder, dazwischen immer wieder wassergetränktes Leinen. Gleich würden sie sich die Tanks auf den Rücken werfen und mit einem Gurt über der Brust festzurren. Und es würde beginnen. Und für den ein oder anderen enden. Wie viele glaubten wohl wirklich an die Erkenntnis, an das Eins werden mit dem göttlichen Atem? Harris da vorne

war einst ein Bauer gewesen, wie auch Frenke neben ihm. Sie waren nicht dumm, aber es waren einfache Leute. Die Wiedertäufer hatten von Meditation und Aufgehen in Gott gesprochen, aber gewonnen hatten sie diese beiden Seelen erst, als sie ihnen eine starke Gemeinschaft versprachen. Hier draußen war Gemeinschaft alles. Alleine war man Hundefraß. Der Mann ließ seinen Blick über die Reihen der Wiedertäufer streifen, die sich für die Schlacht rüsteten. Sie alle hatten die Haare zurückgestrichen, viele trugen derbe Lederschürzen. Einige rüsteten sich mit Schulterpanzern. Und überall das Emblem der Wiedertäufer, das Kreuz mit dem gebrochenen Zahnrad: Auf Rüstungsteilen, mit Kreide auf die Brust gezeichnet, auf knatternden Standarten, als Medaillon. Verzweifelter Rückhalt in einem Glauben, den man wählte, ohne eine Wahl zu haben.

DIE WURZEL ALLEN ÜBELS

Die Schöpfung: Milliarden feinste Tentakeln zitterten begierig, zuckten vor, um sich sogleich wieder in den schleimigen Leib des Demiurgen zurückzuziehen. Das Wesen träumte. Der Herr der Heerscharen – Gott – schuf es einst, um das vom göttlichen Atem beseelte Paradies auszudehnen. Doch der Demiurg träumte von einer Welt aus Materie, fest und sündig. Wie Pollen an den Beinen einer Biene haften bleiben, so sammelte sich Erde in dem flirrenden Tentakelfeld. Und es fühlte sich gut an. Das Unglaubliche geschah: Gottes Diener vermengte seines Herren Atem mit der seelenlosen Materie und schuf so die Welt des Urvolks. Wie klebriger Schleim heftete sie sich an das göttliche Paradies. Der Herr beobachtete und wartete, wollte sehen, ob seine jüngsten Kreationen, die Menschen, dem korrumpierenden Einfluss des Demiurgen widerstehen konnten. Sie taten es nicht. Sie waren in einem Sumpf der Unwissenheit gefangen – glücklich atmeten sie die benebelnden Gase und summten alte Weisen, wo Kriegsgebrüll angebracht gewesen wäre.

Nur ein Stamm beugte sich nicht dem Blender. Rebus der Täufer stand ihnen vor. Er flehte den Herrn an, die Erde für den beständig wachsenden Sündenberg nicht zu vernichten; Tag um Nacht fastete und betete er, kasteite sich und seine Anhänger und schrie gen Himmel. Und schließlich sollte Gott ihn erhören. Eine Chance sollte die Menschheit noch bekommen. „Sieh hin und handle."

DIE LÄNGSTE NACHT

Ein dumpfes Schlagen. Pause. Und wieder. Diesmal dehnte sich die Pause zu einer Ewigkeit: Das Herz des Paradieses schlug wie das eines waidwunden Hirschs – unbeständig und schwach. Stille. Das Paradies war tot. Die Apokalypse konnte beginnen.

Der Herr griff sich den Erdball, grub seine Hand tief in ihn hinein. Die aufsteigende Lava umspülte seine Finger, doch er empfand keine Schmerzen, nur Trauer. Dann riss er die Erde auseinander. Wie Maden hatte sich die Brut des Demiurgen in sie hineingefressen und quoll als Eiter an die Oberfläche. Den Demiurgen zerfetzte der Herr der Heerscharen mit einem Wink und stürzte den aufgebrochenen Leib in die kochenden Meere. Das Gleichgewicht war wieder hergestellt: Auf der einen Seite formierten sich die Dämonen und Avatare des Demiurgen, Reste seiner Niedertracht; auf der anderen Rebus und seine Wiedergetauften. Zwischen den beiden Fronten standen die Unwissenden, um von den einen verführt und von den anderen erlöst zu werden. Denn das war der Handel zwischen Überwesen und niederem Geschöpf: Die Menschen sollten beweisen, dass sie noch immer Gottes Volk waren. Sieg oder Auslöschung. Kein Mittelweg – Gott war der Menschen überdrüssig.

Der letzte Kampf war eingeläutet, auszufechten auf dem verwesenden Kadaver des Paradieses. Vom jüngsten Tag bis zum jüngsten Gericht.

VERSCHLEIERTE VERGANGENHEIT

Wir befinden uns in Domstadt, in den Archiven des Sakralbaus, der der Stadt ihren Namen gab. Unser Ziel: Die Wahrheit über die Herkunft der Wiedertäufer herauszufinden. Es müssen Kilometer an Büchern sein, die hier in der klammen Stille vor den Augen der Anhängerschaft verborgen werden. Schreitet man in eine der uralten Krypten und greift sich wahllos einen Band, so wird man mit großer Wahrscheinlichkeit philosophische Abhandlungen über den Wert der Gnostik, religiöses Gezeter gegen Psychonauten oder hetzerische Pamphlete auftun. Die Wahrheiten der Wiedertäufer. Andere Kammern sind verschlossen. Dringt man durch die erste Tür, stößt man unweigerlich auf eine zweite. Schloss um Schloss – und dann: Weite Säle mit dunklen Eichentischen in ihrer Mitte. Tintenfässer, Öllampen, das feinste Papier in Stapeln, beschwert mit eisernen Wiedertäufer-Kreuzen. An den Wänden, gerade außerhalb des Lichtscheins, reihen sich die Regale mit dunklen Folianten. Tritt man mit einer Funzel in der Hand näher, so sieht man die goldgeletterten Buchrücken: „Cultrins Vormarsch und Erbe", „Chronistenhammer", „Die sieben Kreise der Erde", „Flammen der Apokalypse", aber auch „Führen einer Sekte", „Vom Kriege", „Recombination Group". Jedes Buch ist sorgsam gefertigt und mit Ausschnitten aus uralten Magazinen ergänzt worden. In einem wird erstaunlich sachlich berichtet, wie die Wiedertäufer die Chronisten aus dem Dom zu Köln vertreiben und den Technikkult dadurch nahezu auslöschen. Kopien aus dem Chronistennetzwerk mit Verlustabschätzungen liegen bei, leicht zu erkennen an der nüchternen Sprache der Technikfanatiker. In einem anderen Buch steht ein gewisser Cultrin im Mittelpunkt der Geschehnisse. Was den Wiedertäufern beinahe mit den Chronisten gelungen war, sollte Cultrin mit seiner Armee aus Erweckten nahezu den Wiedertäufern antun. Von großen Schlachten ist die Rede. Von einem Rückzug nach Domstadt und Jahren der Neubesinnung. Es sind nur Bruchstücke von Berichten großartiger Geschehnisse, doch sie machen deutlich, dass die Geschichte der Wiedertäufer vielschichtiger ist, als es der Kult nach außen proklamiert. Und dass mehr als eine Doktrin im Inneren Bestand hat.

NEOGNOSIS

Die Wiedertäufer leben eine Religion, die so alt ist wie die Zeit. Lange war sie verschollen, in die dunklen Verliese der Nichtbeachtung verdammt. Ihr Wächter war das Kristentum, das einen eifersüchtigen Blick auf seine geblendeten Schäfchen hatte. Erst Rebus der Täufer verstand es, den Hinweisen der

heiligen Schriften zu folgen – und entdeckte sie schließlich im Gestrüpp der heidnischen Glaubensrichtungen. Es war die Neognosis, ein verquerer Ableger der Gnosis, die ihn auf seiner verzweifelten Suche nach Gott erstmals Seine Präsenz spüren ließ. Fortan verbreitete er das Wort.

Die Neognosis ist eine Erlösungslehre, in der nicht der Glauben im Mittelpunkt steht. Sondern die Erkenntnis. Die Erkenntnis, dass Gott und Welt sich im Großen, und Geist und Materie im Kleinen gegenüberstehen. Einst waren diese beiden Prinzipien voneinander getrennt, und das war gut so. Denn das eine war rein und das andere schlecht. Erst der Demiurg vermengte die beiden Gegensätze und besiegelte damit sein Schicksal und das der Welt. Geist – ein verwehter Hauch des göttlichen Atems – fuhr in fleischliche Form und beseelte sie, konnte sich aber nicht mehr aus ihr befreien. Der Leib wurde zum Gefängnis. Als verdorben und schlecht wird er von den Wiedertäufern gesehen und auch so behandelt.

Hell und Dunkel sind seit dem Sündenfall des Demiurgen im Menschen vereint. Nur der Tod allein bringt die endgültige Erkenntnis und damit auch die Erlösung. Denn er sprengt die Fesseln zwischen Körper und Seele und ermöglicht dem Geist, sich mit Gott zu vereinen. Doch zwischen dem Tod und dem Aufgehen in Gott steht der Weg – vermag ein Unerleuchteter ihn zu finden und zu begehen? Was geschieht mit seiner Seele, sollte sie abdriften und sich erneut mit stinkender Materie vereinen? Die Wiedertäufer nehmen einen an die Hand. Sie unterweisen ihre Brüder und Schwestern in Techniken der inneren Einkehr, befreien die Gedanken von der Last des Alltags. Folge ihnen, denn ihre Lehren garantieren das ewige Leben in Gott.

BAUERN UND KRIEGER

Den Schriften zufolge hatte das Eshaton die faule Illusion der vermeintlichen Realität hinweggefegt und den Blick auf das alte Paradies eröffnet. Der Boden, verbrannt und vergiftet, wartete auf ehrlicher Hände Arbeit. Und die Scharen um Rebus krempelten die Ärmel hoch. Jahre später wogten inmitten zerschlagener Städte wieder goldene Felder, Knollen wuchsen auf den Schlachtfeldern von einst. Das Land erblühte. Das Wort von Rebus Reichtum verbreitete sich schnell über die Ruinenfelder hinaus in die weiten Steppen, bis über die Gebirge. Es verhallte nicht ungehört: Wie die Heuschrecken fielen ausgehungerte Gerippe daraufhin über die Feldfrüchte her und erschlugen die redlichen Arbeiter, die zwar die Harke kraftvoll durch die Scholle furchen konnten, sie aber nur unzulänglich gegen Angreifer zu schwingen vermochten. Und so stellte Rebus die Feldwehr auf, bewaffnete sie mit Mistgabeln, Piken und Harken. Jahrzehnte später hatte sich innerhalb des Kults eine Bauern- und eine Kämpfer-Kaste gebildet.

Trotz der Militarisierung waren sie den Menschen nahe und blieben bodenständig. Als gute Arbeiter sah man sie. Genau das, was ein zerstörtes Deutschland damals brauchte. Man fühlte sich bei ihnen bestens aufgehoben, hatte eine starke Gemeinschaft im Rücken. Ihre Religion war nicht aufdringlich – dass der Tod die Erlösung bringen sollte, war einfach zu verstehen. Das Gefasel der Anführer von einem verrottenden Paradies und einem ewigen Kampf konnte man glauben oder nicht, letztlich würde jeder befreit werden.

Der Bauern- und Kriegerkult breitete sich aus, schuf sich

in den kommenden zweihundert Jahren eine eindrucksvolle Machtbasis. Auf religiöses Brimborium hatte er weitgehend verzichtet, ähnelte mehr einer Freimaurerloge. Erst als die Psychonauten auftauchten und die Parallelen zu dem Geschmeiß des Demiurgen offensichtlich wurden, etwas das Rebus bis zu seinem Tod prophezeit hatte, ging ein Ruck durch den Kult. Sie sahen sich nun in guter Tradition mit den biblischen Täufern. Denn auch sie vollzogen die Weihe am Menschen und an der Scholle, tauften sie, um die ihr innewohnende Kraft des Paradieses zu wecken. Wasser um zu heilen, Feuer, um zu tilgen. Seitdem kannte sie jeder als Wiedertäufer.

OPIUM FÜR DAS VOLK

Jahrhunderte später: Die meisten frisch rekrutierten Wiedertäufer sind einfache Menschen, denen der Kult die Hand bot, um sie aus dem Sumpf der Nichtigkeit ans Licht zu ziehen. Macht und Ansehen, indem man sich in die Rotten der Wiedertäufer eingliedert – selbst Eva konnte dem Apfel nicht widerstehen, den ihr die Schlange bot.

Der Kult ist sehr volksnah, seine Anhänger zahlreich. Für das Volk sind die Schilderungen vom Demiurgen und seiner Schergen sehr viel greifbarer als medizinische Fachtermini und wissenschaftliche Erklärungen der Spitalier. Auch das Geseire der Jehammedaner, ihre strikten Rituale und die lebenslange Hingabe sind weit unattraktiver als kernige Parolen.

Die Menschen wollen einen Kult, der ist wie sie: Schmutzig und vulgär, aber mit dem Herz am rechten Fleck. Gegen Feinde geht er gnadenlos vor, opfert sich für die Gemeinschaft, hat eine überschaubare Sammlung an festen Grundsätzen. Komm zu den Wiedertäufern, und morgen stehen mehr Brüder und Schwestern an deiner Seite, als du dir je hast träumen lassen. Wir sind deine Familie, dein Leben und Tod.

ZWEI HERZEN

Nach außen hin präsentieren sich die Wiedertäufer als unbezwingbare Front aus Stärke, Wille und Gemeinschaft. Im Inneren jedoch nagt das Kastensystem an der Einheit. Früher einmal nannte man die einen Bauern – heute sind es die Asketen: Sie verachten den Leib als fleischliche Last, sind gefangen in der Sünde. Sie arbeiten auf dem Feld, um den Schaden am Paradies wieder gut zu machen und erst spät des Nachts, wenn die Muskeln schmerzen und der Körper ihnen den Dienst versagt, ziehen sie sich in ihre Kammern zurück und meditieren für die Erkenntnis. Sie verachten sich für den Makel, der ihnen vom Demiurgen aufgebürdet wurde. Körperliche Bedürfnisse unterdrücken sie: Sie hungern, scheuen mit Ekel vor jeglicher Art der Sexualität zurück und geißeln sich bis zur Besinnungslosigkeit. Auf ihre Weise sind sie weitaus fanatischer als die explosiven Orgiasten, die aus der Kämpfer-Kaste hervorgegangen sind. Auch diese sehen sich gebrandmarkt mit dem Mal des Demiurgen, doch glauben sie an die Überlegenheit ihrer Geistseele. Sie steht über dem Fleischlichen und entledigt sich der menschlichen Triebe in Gewaltexzessen und Orgien. Und so lassen die einen das Biest im eigenen Herzen wüten und die anderen hetzen es auf den Gegner.

Die Gegensätzlichkeit der Asketen und Orgiasten sorgt für Spannungen. Beide Seiten missbilligen, wie die jeweils andere ihr Heil zu erreichen sucht: Die Orgiasten werfen sich gegen das Geschmeiß des Demiurgen und hoffen so, dem Herr der Heerscharen zu beweisen, dass die menschliche Rasse seiner Gnade würdig ist. Die Asketen hingegen entfremden sich durch Schmerz und Meditation von ihrem Körper, um schließlich die Bande zu sprengen und in Gott aufzugehen. Auflösen lässt sich dieser Konflikt nicht. Denn für welche Richtung sollten sich die Anführer der Wiedertäufer entscheiden? Sollten sie auf die Bauernarbeit der Asketen verzichten, die den Kult unter dem Volk so beliebt macht? Oder auf die Armee aus Orgiasten, ohne die keine Schlacht zu gewinnen wäre?

Unter der Oberfläche brodelt es. Doch noch verhalten sich die beiden Seiten still. Man akzeptiert den anderen nicht, aber man toleriert ihn.

OPPORTUNISTEN

Wenige Wiedertäufer scheren sich um religiösen Firlefanz. Sie traten dem Kult bei, weil sie die Gemeinschaft schätzten. Und die prall gefüllten Waffenkammern. Oder einfach, weil sie Hunger hatten. Das Wiedertäufertum ist eine Religion der Söldner und Kriegsgewinnler, der Glücksritter und Verstoßenen. Dem Kult ist das einerlei. Wenn man ihm beitritt, steht man zumindest nicht auf der Seite des Feindes.

Auch wenn kein Wiedertäufer öffentlich wagen würde, die neognostische Lehre als Humbug abzutun, so glaubt weniger als die Hälfte der Kultisten an den monströsen Demiurgen und an die Zweiteilung in Materie und Geist.

SYMBOLIK

Auch wenn niemandem der Glauben aufgedrängt wird, gibt es Regeln, an die man sich strikt halten muss, wenn man den Reihen der Wiedertäufer beitritt. So tragen alle Kultisten, ob Asketen oder Orgiasten, einen Nasenring, der sie als Sklaven ihres Körpers kennzeichnet. Ihre Haare ölen sie sich zurück und binden sie mit einem Haarband, um einen freien Blick zu haben, wenn die Schlacht ruft. Dann die Drei-Punkt-Tätowierung auf der Stirn: Sie wird als unauslöschliches Zeichen für die persönliche Hingabe zum Kult gesehen. Schweifen Geist und Körper auch ab vom wahren Weg, die körperliche Zeichnung lässt den Wiedertäufer nicht unerkannt unter Feinden wandeln und wird ihn schnell in die Arme des Kults zurückführen.

Die Symbolik des Kreuzes, gepaart mit dem unterbrochenen Zahnrad deutet auf die christlich-gnostischen Wurzeln hin. Man findet es als Anhänger, auf den Schulterstücken von Rüstungen und auf Standarten. Das Zahnrad steht dabei für ein fast schon mechanisch zu nennendes, unaufhaltsames Voranschreiten des Kults, aber auch für die Unvollständigkeit in der Schöpfung – erst wenn der Kreis geschlossen ist, wird Gottes Volk die Erlösung zuteil.

LAKAIEN

Die Wiedertäufer rekrutieren ihre Mitglieder aus allen sozialen Schichten, wobei sie gerade den Bodensatz der menschlichen Gesellschaft abschöpfen. Die getretenen und gedemütigten, sie setzt man in Amt und Würde, gibt ihnen mehr, als sie in ihrem alten Leben jemals zu erreichen imstande gewesen wären.

14

WENN DAS JAHRTAUSEND BEGINNT, DAS NACH DEM JAHRTAUSEND KOMMT
WERDEN BLICK UND GEIST DES MENSCHEN GEFANGENE SEIN
SIE WERDEN TRUNKEN SEIN UND ES NICHT BEMERKEN
SIE WERDEN BILDER UND SPIEGELUNGEN
FÜR DIE WAHRHEIT DER WELT HALTEN
MAN WIRD MIT IHNEN MACHEN, WAS MAN MIT EINEM SCHAF MACHT.
DANN WERDEN DIE RAUBTIERE KOMMEN
RAUBVÖGEL WERDEN SIE ZU HERDEN ZUSAMMENTREIBEN,
UM SIE LEICHTER ZUM ABGRUND DRÄNGEN
UND EINEN GEGEN DEN ANDEREN AUFHETZEN ZU KÖNNEN
MAN WIRD SIE HÄUTEN,
UM IHRE WOLLE UND IHRE HAUT ZU BEKOMMEN
UND WENN DER MENSCH ÜBERLEBT,
WIRD ER SEINER SEELE BERAUBT SEIN.
[JEHAN DE VEZELAY]

Im Gegenzug verlangt der Kult nur Eines: Sich der Gemeinschaft und ihren Gesetzen zu unterwerfen. Der Glauben an die neognostische Lehre ist allerdings keine Notwendigkeit, würde einen Rekruten aber sicherlich voranbringen in den Reihen der Wiedertäufer.

Im ersten Jahr stellt der Kult dem Rekruten einen älteren Wiedertäufer als Beichtvater und Führer zur Seite. Dieser unterrichtet ihn in den Grundlagen der Neognosis, führt Feinde sowie Freunde des Kults auf. Der Rekrut gilt in jener Zeit als Lakai; als solcher muss er seinem Mentor zu Diensten sein, ihm bei der Ankleide helfen und das Essen zubereiten. Ansonsten genießt der Neuzugang große Freiheiten, denn noch ist sein Leib nicht dem Kult verpfändet – die Punkttätowierungen auf der Stirn kommen später. Er darf sich ungehindert für Tage und Wochen Orgiasten-Rotten anschließen oder gemeinsam mit den Asketen auf dem Feld schuften. Jederzeit kann er seine Aufgaben quittieren, um am folgenden Tag etwas anderes auszuprobieren. Nach einem Jahr jedoch muss er mit sich überein gekommen sein: Wo steht er, wie gedenkt er die Erkenntnis zu erlangen? Will er auf dem Feld der Ehre durch das Blut der Jehammedaner oder Psychonauten waten oder eins werden mit dem Erdreich, ihm Korn und Leben abringen? Noch einmal darf er eine Rotte wählen – doch wo er zu stehen kommt, da verbleibt er bis ans Ende seines Lebens. Seine neuen Weggefährten setzen ihm die Punkttätowierungen, binden ihn an sich und den Kult.

DER WEG NACH OBEN

Ob man sich den Asketen oder den Orgiasten anschließt, das Ziel jedes gläubigen Wiedertäufers ist das Erlangen göttlicher Einsichten, den so genannten Emanationen. Bei dem einen äußern sie sich als blendende Visionen, andere glauben Stimmen zu hören, wieder andere verspüren einen undefinierbaren, geistigen Wandel ihrer Seele, als hätte man sie einer Kompassnadel gleich auf einen göttlichen Pol ausgerichtet. Die Zahl der unterschiedlichen Ausprägungen der Emanationen ist ebenso vielfältig wie die Zahl der betroffenen Wiedertäufer – es ist ein einzigartiges, individuelles Erlebnis. Ein Erlebnis, das den Werdegang eines Wiedertäufers innerhalb des Kults maßgeblich bestimmt. Je mehr Emanationen er aufzuweisen hat, desto näher ist er zweifellos der endgültigen Erkenntnis und umso näher ist er Gott. Es ist daher selbstverständlich, dass ein Wiedertäufer über einen Bruder oder eine Schwester mit einer geringeren Zahl an Emanationen gebietet – ein einfaches, aber nur schwer zu überwachendes Rangsystem.

Gerade die Unvergleichlichkeit einer Emanation erschwert ihre Echtheit einzuschätzen. Zu diesem Zwecke residiert in der großen Halle des Doms eine Kommission aus greisen Wiedertäufern, die Schilderungen ihrer Brüder und Schwestern abzuwägen und zu bewerten. Wer sich ihr stellt, den erwarten Tage der Befragungen zu den Lehren der Wiedertäufer, Ausprägung der Emanation und verwandtschaftlichen Beziehungen.

Wer aufsteigen will, kommt nicht um die inquisitorischen Befragungen herum, die sich mit jeder weiteren Emanation, die man angeblich erfahren hat, verschärfen. Letztlich schaffen es nur die wahrhaft gläubigen oder überaus gerissenen an die Spitze des Kults.

Während die breite Masse sich durch nichts weiter voneinander unterscheidet als der bloßen Zahl der Emanationen – die man jederzeit für jeden Wiedertäufer bei der Kommission erfragen kann –, nehmen die acht Erkenntnisreichsten unter ihnen eine besondere Stellung ein: Traditionell nennen

sie sich Täufer und bilden das achtköpfige Eden-Konzil, das die Marschrichtung vorgibt.

Ein Problem des Kults ist die Kommunikation mit den über ganz Europa verteilten Wiedertäufer-Rotten. Hier tun sich die so genannten Emissäre hervor: Mit mindestens zwölf Emanationen gehören sie zu den gläubigsten und damit auch vertrauenswürdigsten Brüdern und Schwestern. Sie nehmen die Befehle von den Täufern persönlich entgegen und überbringen sie den Rotten draußen im Ödland. Man mag sie als bessere Boten sehen, doch sie sind weit mehr: Durch ihre Nähe zum Eden-Konzil sagt man ihnen nach, die Einstellung der Täufer zu bestimmten Begebenheiten zu kennen. Ist die Zeit zu knapp, um eine Entscheidung vom Eden-Konzil einzuholen, so fällt ihnen die Befehlsgewalt zu. Auch sind es häufig die Emissäre, die den Kontakt zu anderen Kulten herstellen und pflegen.

DIE EMANATIONEN-KOMMISSION

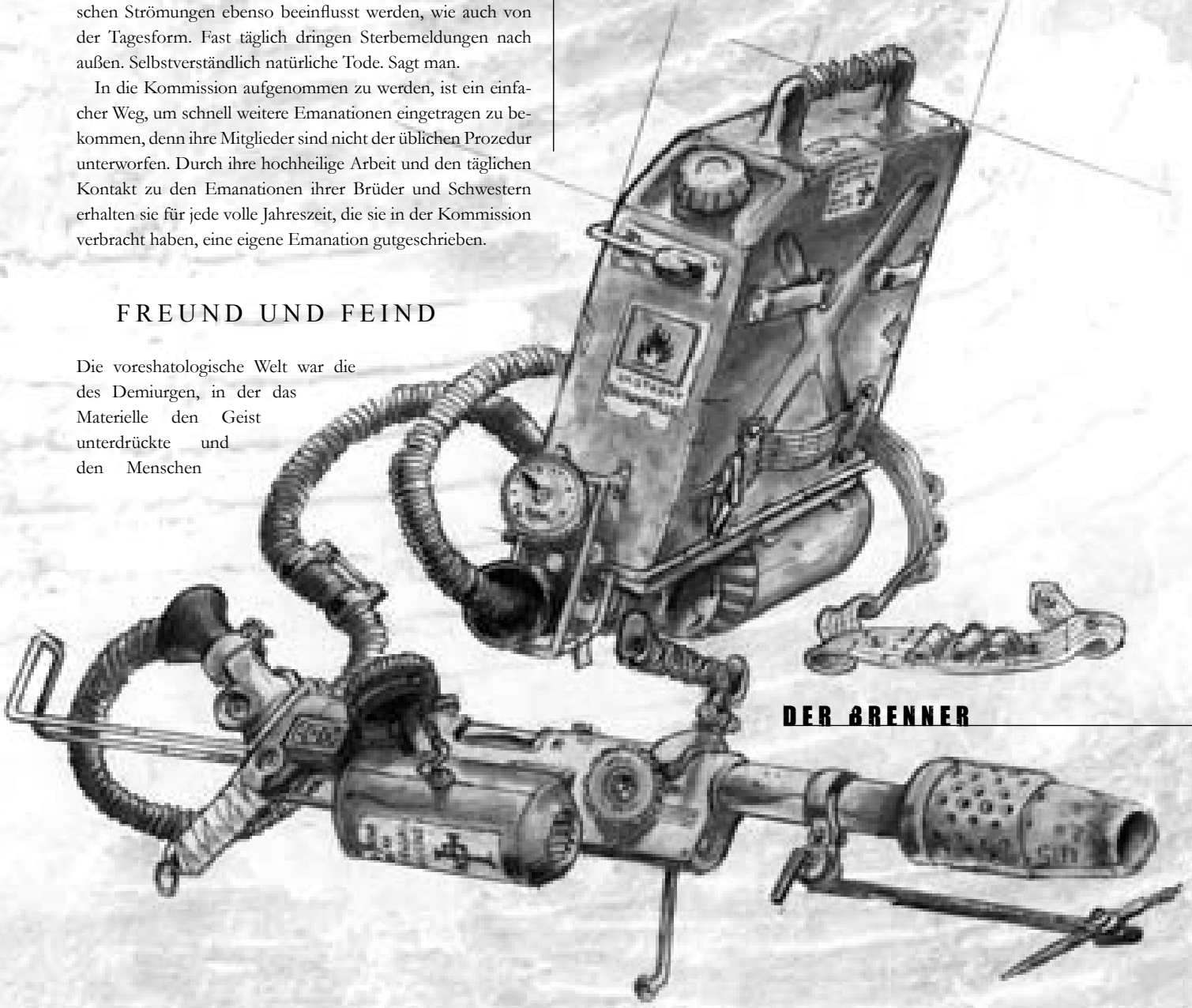
Das Rondell der Emanationen-Kommission wird bevölkert von hinfälligen Greisen, deren Entscheidungen von politischen Strömungen ebenso beeinflusst werden, wie auch von der Tagesform. Fast täglich dringen Sterbemeldungen nach außen. Selbstverständlich natürliche Tode. Sagt man.

In die Kommission aufgenommen zu werden, ist ein einfacher Weg, um schnell weitere Emanationen eingetragen zu bekommen, denn ihre Mitglieder sind nicht der üblichen Prozedur unterworfen. Durch ihre hochheilige Arbeit und den täglichen Kontakt zu den Emanationen ihrer Brüder und Schwestern erhalten sie für jede volle Jahreszeit, die sie in der Kommission verbracht haben, eine eigene Emanation gutgeschrieben.

FREUND UND FEIND

Die voreshatologische Welt war die des Demiurgen, in der das Materielle den Geist unterdrückte und den Menschen versklavte. Das Urvolk war verblendet, bis es zerschlagen wurde und verdienterweise in Vergessenheit geriet. Seine Zeugnisse ragen noch immer wie faule Zahnstummel in den zornigen Himmel, doch die Zeit wird sie schleifen, bis nichts mehr an die Urahnen erinnert als die geflüsterten Legenden am Lagerfeuer der Ketzer. Und derer gibt es viele: Alle Kräfte, die sich der Vergangenheit verschrieben haben, beschuldigt man, das Reich des Demiurgen herbeizusehnen – allen voran die Chronisten. Für die Schrotter empfindet man Mitleid, denn obwohl sie im Unrat des Urvolks wühlen wie die Ratten, so sind sie doch nicht viel mehr als die Zuträger der Chronisten, abhängig von deren Gnade. Die Hellvetiker hingegen geben sich der kühlen Eleganz der Technik hin, wählten ihren Weg aus freien Stücken. Nur ihre Neutralität und die territoriale Gebundenheit bewahrten sie bislang davor, in Domstadt von den Täufern offiziell als Feind der Wiedertäufer gebrandmarkt zu werden.

Mit großer Technikliebe können die Jehammedaner nicht aufwarten, trotzdem sind sie die erklärten Erzfeinde der Wiedertäufer. Der Glaube an den letzten Propheten Jehammed und der an die Neognosis sind die letzten großen Religionen in Europa; beide propagieren ein Weltbild, das nur Platz für ein Volk an der Spitze vorsieht – ein Kult muss sterben, damit



DER BRENNER

der andere seiner Bestimmung folgen kann. Nach einem jahrhundertelangen Konflikt sind beide Kulte wie ein lang verheiratetes Ehepaar, das schon die winzigsten Kleinigkeiten aneinander unglaublich verabscheuungswürdig findet: Das Gehabe der Jehammedaner, ihre Reinlichkeit, der präzise gestutzte Bart, die weißen Gewänder, die stinkenden Ziegen (Sodomie!) – Zeichen der Arroganz, Überheblichkeit und Sünde, die den schmutzigen Wiedertäufern mit ihren derben Händen frech vorgeführt werden. Fallen Orgiasten über einen jehammedanischen Stamm her und obsiegen, so büßen es oftmals die Tiere: Die Ziegen werden angestochen und rennen blökend und panisch vor Angst durch das Dorf, besudeln Mensch und Zelte mit unreinem Blut. Abrami stürzt man in den Dreck, rasiert ihnen den Bart, Hagari wie auch Saraeli werden entehrt. Und der Hass wächst.

Und das sind erst die menschlichen Gegner. Die Fäulnis als zerstörerisches Element und Zeichen der Verwesung des Paradieses gilt es ebenso zu bekämpfen wie auch seine Brut, die Psychonauten. Gerade die Biokineten und Pheromanten beweisen durch ihr dämonisches Wirken am eigenen Leib, dass sie der Materie und damit dem Demiurgen verhaftet sind. Weise Wiedertäufer predigen gar, dass der Homo Degenesis per se keinen göttlichen Atem in sich trage und demzufolge gedankenlos ausgerottet gehöre. Nie war es einfacher, zwischen Gut und Böse zu unterscheiden.

WAFFENKAMMER

Die zahllosen Schlachten der Wiedertäufer mit ihren Feinden füllten die Waffenkammern des Kults: Regale und Kisten voller Piken, Speere, Dreschflegel, Bidenhänder, Zweihandäxte, Morgensterne, Fackelspieße, Kriegsflegel aber auch Flammenwerfer und vollautomatischer Schusswaffen lagern tief unter der Oberfläche Domstadts in gut gesicherten Bunkern. Ausgegeben werden sie allerdings nicht an den erstbesten Orgiasten, der sie im Eifer anfordert. Die Fragesteller müssen vor einer Kommission Rede und Antwort stehen und ihre Ersuche verteidigen. Nur wer sich wiederholt ausgezeichnet und einige Emanationen vorzuweisen hat und damit den Geist des Wiedertäufertums verkörpert, dem werden sowohl die Tore zum Wissen der Wiedertäufer, als auch die stahlbeschlagenen Bunkerschotten zu den Arsenalen aufgestoßen. Dies ist jedoch nur für die Anführer einer Rotte notwendig und möglich – sie bestimmen die Bewaffnung ihrer Brüder und Schwestern.

TAUFFÄHIGE GEWÄSSER

Einst schlängelte sich ein mächtiger Strom von Süd nach Nord durch Borca, verzweigte sich in Dutzende kleinerer Flüsse, die dem Land des Urvolks eine unverdiente Fruchtbarkeit beschieden. Die Nachfahren haben es schwerer. Der Rain ist im Süden gerade noch ein Rinnsal, während er im Norden nicht mehr als ein staubiges Flussbecken hinterlassen hat. Andere Flüsse stürzen in den Sichelschlag und verlaufen unterirdisch oder treten als Geysire an die Oberfläche. So oder so entziehen sie sich der Kontrolle des Menschen.

Die Stadt Liqua im justitianischen Protektorat bildet eine Ausnahme. Hier lässt sich das Wasser in den Tunneln und Kavernen fördern – und seine Qualität ist hervorragend! Obwohl die Wasserfürsten von einst noch immer die no-

DIE TÄUFER

Acht Täufer steuern den Kult seit Jahrhunderten durch die sturmumtosten Klippen einer gefährlichen Epoche. Ihre Ansichten unterscheiden sich nur zu oft voneinander, sind von familiären wie auch lokalen Bindungen bestimmt. Konflikte untereinander gehören zum täglichen Geschäft, wie auch Entscheidungen über Leben und Sterben zehntausender Anhänger in ganz Europa.

Viele Menschen außerhalb des Kults sagen den Täufern nach, dass sie in ihren protzigen Festungen gelangweilt Spielsteine auf einer Europakarte verschieben und sich ansonsten ein angenehmes Leben leisten. Weit gefehlt: Die Täufer sind Männer und Frauen der Tat, die mit Energie alle Hindernisse auf dem Weg an die Spitze hinweggefegt haben und mit ausreichend Schwung das Amt antraten, um nicht unmittelbar danach in Lethargie zu verfallen. Trotz ihrer erhabenen Stellung stellen sich die Orgiasten unter ihnen noch immer dem Feind, während die Asketen blendende Vorbilder auf dem Felde sind.

TÄUFER AMOS

Amos, ein Orgiast aus Franka, sieht das Volk seines Heimatlands ihres einst göttlichen Zorns beraubt und leitet dort Vorstöße auf die Weichenstädte der Pheromanten. Die fränkischen Wiedertäufer schauen zu ihm auf und würden ihm in die Hölle folgen. Er ist genialer General und unbesiegbarer Krieger gleichermaßen, zumindest stützen zahllose Geschichten seine Heldentaten. Alles Lüge! – wenn man den Einflüsterungen der Emissäre der anderen großen Täufer wie Orphid und Trachees Glauben schenkt. Angeblich gebietet der Täufer Amos über ein dichtes Netz an Zuträgern und Demagogen, die seinem Personenkult Nahrung geben. Die Wahrheit von der Lüge zu trennen ist den meisten Wiedertäufern jedoch schwerlich möglich, da sie sich als einfache Bauern im großen Spiel der Ränke und Intrigen nicht über das Schlachtfeld erheben können, um einen Überblick zu bekommen. Das Beste für einen Wiedertäufer war schon immer, die Meinung seines Mentors anzunehmen. Die auf Amos fixierten Franka-Wiedertäufer sind ein Machtfaktor, der den anderen Täufern des Eden-Konzils ein Dorn im Auge ist.

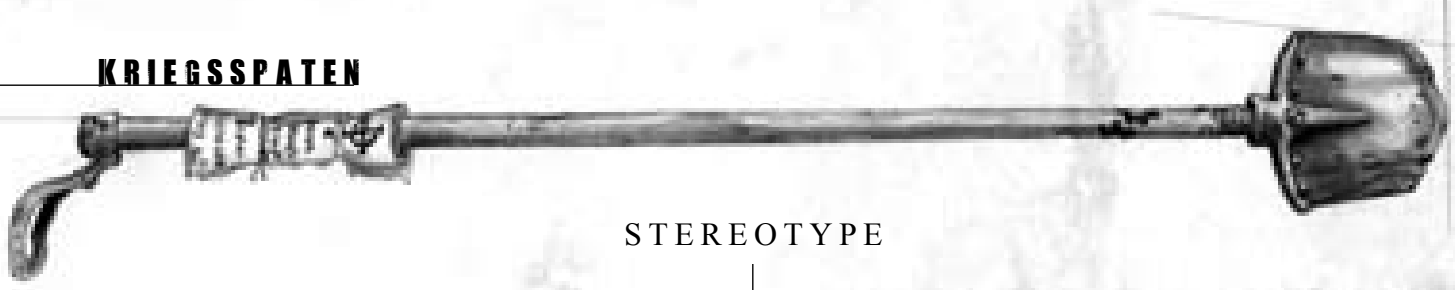
minelle Herrschaft über die Stadt ausüben, dominieren die Wiedertäufer inzwischen das Tagesgeschehen. Jedem der alten Fürsten wurden Orgiasten an die Seite gestellt – zum Schutz, versicherte man ihnen. Dass der Kult Liqua inzwischen kontrolliert, ist kein Geheimnis mehr. Seit die Quellen im Besitz der Wiedertäufer sind und in großen Trecks ihr Wasser zu weit entfernten Feldern transportieren, steigen die Erträge der Asketen beständig.

Doch das Wassermonopol in der Staublunge bringt auch Gefahren mit sich. Die Zahl der Neider ist groß, und die Wiedertäufer schlugen noch nie den leichteren Weg ein. Justitian ist ein Verbündeter, aber auch von der Gnade der Chronisten abhängig. Man wird sehen, ob der Einfluss des Technik-Kults das empfindliche Gleichgewicht eines Tages zerschlagen wird, um den verhassten Wiedertäufern einen Krieg mit dem Stadtstaat aufzubürden.

BRENNENDE UFER

In Purgare entfaltet sich ein weitaus bedrückenderes, weil bereits entflammtes Szenario: Im Kampf gegen die balkhanischen Jehammedaner hat der Wiedertäufer-Kult einen Großteil der Purger konvertiert und große Festen entlang des Adria-Flusses errichten lassen. Hier herrscht ein ständiger Kriegszustand, Truppen strömen schwerbewaffnet aus den wuchtigen Befestigungen, während das Schreien und Stöhnen der Verwundeten in den riesigen Lazarett-Städten über die Tiefebene hallt.

Ein bewaffneter Orgiast kann hier von Rangniedrigeren alles fordern, was er für die Ausübung seines Kriegshandwerks benötigt, denn nichts anderes hat hier eine Bedeutung. Nirgendwo sonst ist der Glaube selbst so unbedeutend und nirgendwo sonst der Bedarf an Orgiasten so hoch – ebenso wie der zu leistende Blutzoll.



STEREOTYPE

ANUBIER
Ihr Glaube ist stark und fest verwurzelt in ihrer Geschichte. Doch kann es nicht der Demiurg sein, den sie im Mittelpunkt ihres Lebensrades sehen und verehren? Noch wissen wir es nicht, doch die Erfahrung lehrt uns, dass sich das Böse nicht auf ewig verborgen halten lässt.

APOKALYPTIKER
Sie tanzen wie irr, lauschen im Rausch den Einflüsterungen des Demiurgen. Sie tragen die Fäulnis im Herzen und bringen sie über das Land, geben dem Paradies keine Ruhe. Wenn die Absonderlichen erst niedergerungen sind, werden wir uns ihrer annehmen müssen.

BLEICHER
Bleiche Kröten sind es, die sich satt von fremder Leute Arbeit in der Tiefe verkriechen. Sie sind verabscheuungswürdig, doch sie sind die Feinde unserer Feinde. Zu einer späteren Zeit werden wir sie prüfen müssen, sie nach ihrem Platz auf dem Schlachtfeld des letzten Gefechts befragen. Bis es soweit ist, verschonen unsere Flammen sie.

CHRONISTEN
Irre Alte, die ihre Schweinsäuglein hinter Masken verstecken und das Volk mit Zauberstückchen beeindrucken. Wir sollten sie nicht unterschätzen, denn wie es scheint, sind sie die Meister der Intrige.

GEISSLER
Von allen Africanern sind es die gefährlichsten. Ihr Rachedurst ist kaum zu stillen. Sie verstehen nicht, was vorgeht, verstehen nicht, dass sich die Menschheit geschlossen gegen die Absonderlichen stellen muss. Wir würden sie auf den rechten Pfad führen, würden sie uns anhören und nicht versklaven.

HELLVETIKER
Ihre Neutralität ist nichts weiter als eingestandene Feigheit. In diesen Zeiten muss man sich entscheiden, auf wessen Seite man steht. Noch lassen wir sie gewähren, aber unsere Geduld ist begrenzt.

JEHAMMEDANER
Sie sind der letzte abtrünnige menschliche Stamm, der sich von Gott abgewandt hat und zweifellos die Schuld für den Fall des Paradieses trägt. Sie sind schlimmer als die Ausgeburten der Fäulnis. Diese sind von Geburt an seelenlos und frei von Gutem. Die Jehammedaner jedoch waren einst erfüllt vom göttlichen Atem und wählten aus freien Stücken den Abstieg in die Niederungen des Urbösen. Befreit sie nicht – vernichtet sie!

NEOLIBYER
Sie versorgen unsere Truppen in Purgare und unterstützen somit den gerechten Kampf. Auch wenn sie noch nicht erwacht sind aus ihrem fehlgeleiteten Leben inmitten eingebildeter Ahnen und Götzen, so scheinen sie doch vor den Einflüsterungen des Demiurgen gefeit. Eines Tages werden wir ihnen die Zivilisation bringen.

RICHTER
Eine mächtige Organisation, die es versteht, ein Volk unter Kontrolle zu halten. Nur ihre Abhängigkeit von den Chronisten ist verabscheuungswürdig – und könnte uns zum Verhängnis werden.

SCHROTTER
Wie wir lieben sie die Erde, wühlen sich durch den Leib des Paradieses auf der Suche nach vergänglichen Reichtümern. Wären es nicht solche Einzelgänger, würden sie sich hervorragend in unseren Reihen machen. Wir brauchen Leute, die anpacken können.

SIPPLINGE
Das Volk Gottes wurde in alle Himmelsrichtungen verstreut. Sie zusammenzuführen ist unsere Bestimmung. Die Sippen sind die Splitter des Zerfalls – in uns finden sie wieder eine starke Familie.

SPITALIER
Sie unterstützen unser Wirken, lindern nach der Schlacht das Leid unserer Kämpfer und bringen Pestilenz und Verderben über unsere Feinde. Schon oft wurde erwogen, das Spital zum Kloster der Wiedertäufer zu erheben und die Ärzteschaft als unterstellten Orden zu betrachten. Doch sie brauchen den Glauben an ihre Freiheit. Und so lassen wir sie gewähren.

PERSÖNLICHKEITEN

VINCENT, DER BRECHER VON BASSHAM

Kultur: Franka
Kult: Wiedertäufer (Emissär|Orgiast)
Besonderheiten: Vincent befreite das frankische Bassham von der Macht des Schwarms und herrscht seither unangefochten über die Grenzstadt. Er gilt als wichtiger Mittelsmann der Spitalier-Missionen in Franka.

CASSANDRA DIE TRÄUMERIN

Kultur: Purgare
Kult: Wiedertäufer (Asket)
Besonderheiten: Cassandra ist eine der großen Widerstandskämpferinnen am westlichen Ufer der Adria. Die Orgiasten sagen ihr nach, sie wäre in der Lage die Gedanken der balkhanischen Feinde zu erträumen. Tief in ihr vergraben bleibt jedoch ihr Verlangen nach Frieden in dieser vom Kriege zerrissenen Region.

LEIBNER DER JÄGER

Kultur: Borca
Kult: Wiedertäufer (Orgiast)
Besonderheiten: Leibner machte sich bereits in jungen Jahren einen Namen rund um Domstadt. Bekannt für seinen Mut und sein Geschick im Aufspüren von Spaltenbestien, heuert er immer wieder Kampfrotten an, um die Nester dieser Monstren auszuräuchern.

BLEICHER

DIE HÖHLENGÄNGER

BUNKERRATTEN

Ein Rechteck aus Licht markierte die Grenze zwischen dem Draußen und der ewigen Dunkelheit des Drinnen. Das Rechteck verengte sich langsam zu einem Schlitz, ein stampfendes Getöse hallte durch den Tunnel. Eine Gruppe Frauen und Männer beobachteten das Schauspiel; ihre Pupillen weiteten sich, als die Dunkelheit sie zu umfangen begann. Ein letzter Schimmer, wie die Perlenkette aus Lichtblitzen einer totalen Sonnenfinsternis, dann war es vollbracht. Mit einem lauten Krachen rastete die Versiegelung ein. Motoren heulten auf und trieben unsichtbar für das Auge armdicke Haltebolzen in das Schott. Der Berg hatte sich hinter ihnen geschlossen. Leuchtstoffröhren sprangen mit einem leisen Klackern an. Für sehr lange Zeit sollte der Gruppe dieses Licht der Tag sein.

Viele Generationen später stehen erneut Menschen an dem Schott. Rostflecken sind auf dem Stahl aufgeblüht, Kondenswasser hat dreckige Rillen in den Beton der Tunnelwand gegraben. Als sich die Versiegelung löst, klingen die einst stolzen Motoren wie lungenkranke Alte, stottern und röhren. Nur mit vereinten Kräften und knatternden Hydraulik-Hebern sind die Tonnen an Metall in ihre Versenkung zu wuchten. Sternenlicht fällt in den Gang, glitzert in den Augen der Menschen. Sie sind anders als jene, die freiwillig in das Dunkel schritten. Ihre Haut ist wächsern und bleich, die Augen unergründliche schwarze Löcher in der Dunkelheit der Tunnel. Viel Zeit ist vergangen, doch ihre Doktrin wurde nie vergessen: Bewacht die Schläfer, und macht euch die Welt untertan!

IN REIH UND GLIED

Sie marschierten. Hunderte und Tausende, im Schutz der Nacht strömten sie in die unterirdischen Anlagen der Recombination Group, überall auf der Welt. Ihr Blick war starr geradeaus gerichtet, von keinem Zweifel getrübt. Es waren schöne Menschen: Stark und gut gebaut, ihre Haut makellos. Mit weit ausholenden Schritten ging es hinab in den Berg, durch weiß gestrichene und hell erleuchtete Korridore. Sie folgten den Wegweisern, endlosen farbigen

Streifen. Sie kamen an Operationssälen vorbei, ignorierten die Generatorräume und die Vorhaltekammern – je weiter sie vorstießen, umso deutlicher wurde ihr Ziel: Die Wartehallen. Selbst das Schauspiel Zehntausender liegender Glaszylinder in einem Wust an Kabeln und Riffelschläuchen ließ sie nicht einen Moment innehalten. Sie schwärmten aus und hämmerten mit der Faust auf die rot blinkenden Schalter an den Zylindern. Es zischte, als die Verriegelungen der Schlafkammern aufsprangen. Eiskalter Nebel wallte auf den Boden. Die Gesandten fröstelten nicht. Sie warteten nur. Die Glaszylinder öffneten sich. Sie waren zweigeteilt, und die obere Hälfte klappte auf. In ihnen lagen Frauen, Männer, Kinder. Sie sahen krank aus, und sie schliefen. Sie aus ihrem künstlichen Koma zu wecken hatte man für kontraproduktiv erachtet. All das Geschrei und die Fragen – sie hätten das behindert, was jetzt kommen sollte. Die Wartenden griffen sich die Schlafenden und schulterten sie. Dann hallten ihre Stiefel im Gleichschritt durch das Tunnelsystem, denn sie marschierten wieder. In die Lagerhallen. Endlose Säulenhallen, leer, das Ende kaum mit dem Auge auszumachen. Aber schon Tage später stapelten sich hier Körper. Dann schnappten die Schlösser zu, versiegelten die Hallen für die Ewigkeit. Das Erwachen der Eingeschlossenen blieb unbemerkt – und ungesühnt.

IN DAS DUNKEL

Die schönen Menschen standen Spalier, als die Auserwählten in Panzerwagen vorfuhren und in die so genannten Dispenser hinab stiegen. Alle Spuren der vorangegangenen Säuberung waren getilgt, die Gänge erstrahlen in hellstem Weiß. So weiß wie das Lächeln der Täter.

Die Auserwählten waren auf den ersten Blick gewöhnliche Menschen, nur eine Tätowierung auf dem Handrücken unterschied sie von den anderen Anwesenden: Eine Zahl, ein Vielfaches von 100; da waren 100er und 200er und 300er – es ging hinauf bis zu den 1000ern. Kittelträger warteten bereits an den Glaszylindern, stocherten mit blinkenden Stiften in der Elektronik herum. Alle waren angespannt; das Gefühl, bei etwas Großem dabei zu sein, war allgegenwärtig. Eine feierliche Stimmung, wie Weihnachten. Die Geschenke: Überleben.

Zehn Tage später waren aus den Auserwählten Schläfer geworden. In den Glaszylindern eingeschlossen blickten ihre Augen starr durch kristalline Nanitenmasse. Grün leuchtende LCD-Anzeigen bestätigten die Cryostase. Dann gingen die Lichter aus, Türen schlossen sich. Schwere Stahlschotts rasteten in ihren Verankerungen ein. Der Countdown hatte begonnen. 100 Jahre bis zum ersten Ausstoß.

Außerhalb der inneren Kammern arbeiteten die schönen Menschen. Sie warteten die Vorhaltesysteme und die Bioreaktoren, beobachteten den Datenstrom aus dem Kern der Anlage – den Schläferkammern. Aus ihnen waren Wächter geworden. Die Schläfer mit ihrem Leben zu schützen bedeutete ihnen alles. Das war ihnen in den langen Sitzungen mit den Recombination Group-Instruktoren eingebläut worden, bis sie es selbst glaubten. Der Dank: Überleben.

AUSFALLERSCHEINUNGEN

Keine dreißig Jahre später waren die meisten der Bunkeranlagen entgegen des vorgegebenen Plans bereits aufgebrochen und verlassen. Die bedrängende Enge und die abgestandene Luft hatten die Wächter vor eine Probe gestellt, der sie nicht gewachsen waren. Die tonnenschweren Schotts konnten sie nicht aufhalten. Draußen im Ödland wagten sie ein neues Leben, schüttelten die Gehirnwäsche der Instruktoren ab und verschmolzen mit der überlebenden Bevölkerung.

Doch einige harrten aus. Jahr um Jahr würgten sie sich die schleimige Brühe aus den Algentanks herunter, tranken Wasser, das schon den Weg durch tausende Körper in die Filtrieranlagen zurückgelegt hatte. Als die Tageslichtstrahler, Xenon-Röhren und Glühbirnen schließlich ausgebrannt waren, umfing sie ewige Dämmerung. Die letzten Tage des Lichts, Schilderungen der einsetzenden Hilflosigkeit, aber auch die gelebte Verbissenheit wurden über die Generationen hinweg weitergegeben. Nach Jahrhunderten war der Tag X zu einem mystischen Moment verklärt worden: Nicht die Wächter entschieden sich für die Dunkelheit, die Dunkelheit wählte die Wächter.

Das Leben in der Finsternis der Tunnelsysteme, nur durchbrochen von wenigen Inseln des Lichts – blassen LCD-Anzeigen an Bunkeraggregaten –, forderte seinen Tribut: Die Wächter litten an Mangelerscheinungen, von Generation zu Generation wurden sie blasser. Das Sehen rückte in den Hintergrund, andere Sinne wie das Hören oder das Fühlen übernahmen die Führung. Jemand mit einer wohlklingenden Stimme galt mehr als jemand, der kräftig gebaut war. Das durch die Dunkelheit hallende Geschrei von Kindern war befreiend und gab dem Nichts eine Dimension, an die man sich klammern konnte. Die Wächter sangen, um die Finsternis nicht an ihr Herz zu lassen.

WISSEN

Während all der Jahre in der Abgeschiedenheit ihrer Bunker vergaßen die Wächter nie den Grund ihres Daseins. Unverrückbare Stahlschotts, auf denen das Emblem der Recombination Group prangte, verweigerten ihnen den Zutritt in die geheimen Tiefen der Anlage. Diese Zugänge galt es zu bewachen, so gaben es die Eltern an ihre Kinder weiter. Doch was lag hinter dieser unpassierbaren Grenze? Der Bildungsstand der Eingeschlossenen unterschied sich von Dispenser zu Dispenser. Kulturell Degenerierte, die Erfüllung in Ritualen und Aberglauben gefunden hatten, glaubten Götter oder Dämonen hinter den Schotts verborgen – die Götter würden auferstehen und unter den Wächtern wandeln, wenn die Zeit gekommen wäre, während die Dämonen in ihrem Gefängnis bis in alle Ewigkeit gefangen zu halten waren.

Nur wenige Bunker-Gemeinschaften auf balkhanischem Gebiet erhielten sich das Wissen ihrer Vorfahren. Sie kopierten es auf Papier, als die Maschinen ausfielen und ritzten es in die Wände, als auch die letzten Lampen ausgebrannt waren. Die Dunkelheit nahm ihnen die Sicht und reduzierte sie auf den Hör- und Tastsinn, doch sie konnte sie nicht ihrer Vergangenheit berauben. Wer mit den Fingern über die Wände strich und die Kunstwerke des Wissens ertastete, erlebte die letzten Tage in Helligkeit, erfuhr die Doktrin der Recombination Group

und das Geheimnis um die Schläfer oder durchlebte die längst verjährten Probleme und Ängste der Wächter erneut.

AUS DEM DUNKEL

Erst fielen nur einzelne Aggregate aus. Sie wurden aus den Beständen ersetzt, sofern die Wächter dazu noch in der Lage waren. Dann begannen die Propellerantriebe der Luftumwälzung zu quietschen, bis sie schließlich mit einem Entladungsblitz ausfielen. Wieder Ersatz. Die Filtriereinheiten der Wasseraufbereitung wurden zunehmend unzuverlässig – das Trinkwasser stank, die Klos verstopften. Schimmel breitete sich in den Gängen aus, machte ganze Sektoren unbewohnbar. Die Bioreaktoren leckten; Kabelisolierungen waren brüchig, Displays blitzten ein letztes Mal auf und wurden dann schwarz. Die Technik in den Bunkeranlagen fiel aus, und es gab nichts, was die Wächter dagegen tun konnten. Die Steueranlagen der Eingangssiegel reagierten auf keinen Tastendruck mehr. Die Dispenser waren den Wächtern zum Gefängnis geworden.

Niemand weiß, wie viele Gruppen in ihrem selbst gewählten Exil bereits verrotteten. Einige konnten dem Hungertod entgehen. In manchen Dispensern gab es Wächter, die ihr Leben dem Studium der Schriftsprache des Urvolks gewidmet hatten, um bei Beherrschung sodann zu den alten Bedienungsanleitungen überzugehen. Sie hatten das Vergessen von Jahrhunderten aufzuholen, und nur zu oft wurden ihre Erkenntnisse durch ihren frühzeitigen Tod wieder ausgelöscht. Doch mehrere vollbrachten das Unglaubliche: Sie reaktivierten die Schubzylinder und die Öffnungsmechanik; andere wuchteten die Siegel mit tragbaren Hydraulikhebern auf oder hämmerten sich mit Presslufthämmern durch Meter an Beton und Felsgestein. Nach Jahrhunderten erblickten sie zum ersten Mal wieder die Sonne und erfuhren die Endlosigkeit des Himmels. Und sie hatten Angst.

ERWACHEN

Die Welt war so anders, als sie es sich vorgestellt hatten. Sie beugte sich nicht freiwillig ihrer Herrschaft. Die wilden Balkhaner lachten nur über die blassen Gestalten und ihre Geschichten von schlafenden Göttern und prügelten die Wächter zurück in ihre Löcher. In jenen Zeiten erhielten sie ihren Namen: Bleicher. Und spürten den Hass in sich.

Zurück im sicheren Leib der Dispenser beratschlagten die Überlebenden der ersten Expeditionen das weitere Vorgehen. Das Ziel stand unverrückbar fest: Man hatte den Schläfern den Boden zu bereiten. Eine direkte Konfrontation mit den Oberirdischen jedoch schied aus, und so besann man sich auf seinen stärksten Verbündeten: Die Nacht. Im Schutz der Dunkelheit kehrten sie zurück an den Ort ihrer Niederlage, erdrosselten ihre Gegner im Schlaf und stahlen deren Besitztümer. Die Wiedereroberung hatte begonnen.

SCHLÄFER

Aus alten Aufzeichnungen kann man entnehmen, dass die Vorfahren der Bleicher zu den Besten gehörten, über die die Recombination Group verfügte. Aber das reichte nicht. Tief unten in den Abgründen der versiegelten Katakomben warten diejenigen auf ihr Erwachen, die man damals zur Elite rechnete. Sind es Wissenschaftler, der Aufsichtsrat, Soldaten? Die Rechenanlagen der Dispenser waren Zeugen und könnten Kunde ablegen – tausende Glasaugen beobachteten den langen Marsch in die Tiefe. Doch ihr Lebenselixir versiegte vor Jahrhunderten. Ohne Strom schweigen sie.

Die Nachwelt hat nur die Worte des Jaquar, eines angeblichen Schläfers. In den Ruinen Laibachs wurde er von Hellvetikern aufgegriffen und erzählte ihnen eine Geschichte von Verrat, Unsterblichkeit und Wahn: „Wir sind die Vorhut der Gestrigen. 100er, 200er, 300er... Die Erde sollte uns in regelmäßigen Abständen ausrotzen. Damit wir mit dem Rechen durch den Scheißhaufen fahren. Aber was ist? Die Dispenser in Nordeuropa haben wir schon kurz nach der Katastrophe aufgeben müssen. Automatische Notfallevakuierung. Durch Erdbeben. Sehr unsanft wurden unsere Jungs und Mädels aus dem Nahtod gerissen. Mit den Wächtern zusammen ging's wieder nach oben, Jahrzehnte bis Jahrhunderte zu früh. 300er und 100er hätten niemals aufeinander treffen sollen. Jetzt hockten sie zusammen und planten. Ich weiß nicht viel über sie, aber was soll schon dabei rumkommen, wenn ein Haufen eingebildeter Übermenschen einen draufmacht? Ich war weit weg, als es daran ging, all das Blut und das Gedärm wegzuwischen. Was ist, Hellvetiker? Ich höre es in deinem Hirn rasseln. Zählen könnt ihr doch? Uh, der Penner vor dir behauptet also, mindestens 400 Jahre alt zu sein. Habt ihr Langweiler eigentlich nur diesen einen bescheuerten Gesichtsausdruck? Muss ein Sonderangebot gewesen sein. [...]

Siehst du diese 100 hier? Nanopartikel unter die Haut gespritzt, fünf Stunden vor dem Tag X. Wundheilung in wenigen Minuten, keine Narben. Geht durch bis auf die Knochen. Der Fahrschein in ein neues Jahrtausend. Aber das war nicht alles. Die haben uns voll gepumpt mit Chemikalien und Hi-Tech, sagten, sie wollten die intrazelluläre Kristallbildung verhindern. Die hätte uns in der Cryostase die Zellen zerballert. Der Mist hat funktioniert. Und er hat Nebeneffekte. Sie haben uns alle verarscht. Der ganze tolle Plan – alles Tarnung. Wofür? Ihr werdet es erleben. Vielleicht werden die 500er den Anfang machen. Oder die 600ern. Ich bin aus dem Rennen."

Es sollte sein Vermächtnis werden. Kurz darauf starb er unter mysteriösen Umständen in seiner versiegelten Kammer in der Alpenfestung. Als die Hellvetiker den Leichnam für seine letzte Reise vorbereiteten, bemerkten sie erstmals die zahllosen Einstiche an seinem Körper – ganz so, als habe man sein Blut gemolken.

ENTWICKLUNGEN

Die schönen Menschen von einst sind nicht mehr. Ihre Nachfahren haben wächserne Haut, viele sind kahl. Gekleidet sind sie nicht mehr nach Rang in strahlend blaue oder dominante schwarze Anzüge. Alles längst verrottet. Stattdessen schlingen sie sich Felle um den Leib oder nutzen ein Flickenwerk aus erbeuteter Kleidung: die von Einschüssen durchsiebte Neo-

prenhose eines Spitaliers, die Flakjacke eines Geißlers, den Schuppenpanzer eines Balkhaners. Das Aussehen zählt für sie nicht. Bei der Kampfausrüstung haben sie jedoch klare Vorlieben: Schusswaffen sind schallgedämpft, um bei einem Angriff möglichst wenig Aufsehen zu erregen und um in den kahlen Tunneln das Gehör zu schonen; Schlagwaffen müssen kurz sein, um bei der Ausholbewegung in den engen Gängen nicht mit der Wand zu kollidieren; Stiefel sind ausgepolstert, um keine Geräusche zu verursachen. Stille und Dunkelheit, ohne sie hätten die Bleicher gegen die Übermacht der Oberirdischen keine Chance.

LEBEN UNTER TAGE

Die Energieversorgung in den Bunkern gleicht einem schwachen, zitternden Funken; für eine durchgängige Beleuchtung ist sie nicht ausreichend. Nur wenige Räume, darunter die Zentrale und wichtige Knotenpunkte innerhalb der Bunkersysteme sind noch in ein flackerndes Zwielicht getaucht. In die Wände eingelassene LCD-Bildschirme glimmen in einem kühlen, blauen Licht. Die Kommunikationssysteme, sowohl die Audio-, als auch die Videokomponenten, sind seit Jahrhunderten außer Betrieb. Und doch bleiben die Bleicher in den oftmals hunderte Schritt langen Korridoren und dem Netz aus Räumen in Verbindung. Sie nutzen dazu eine Klopfsprache und bedienen sich des alten Rohrsystems, das sich in endlosen Windungen durch die Dispenser schlängelt. Die Stille hat aufgehört zu existieren. Dumpfes Gehämmer, mal schnell, mal mit langen Pausen ist an ihre Stelle getreten.

Sprache hat eine enorme Bedeutung in der Bleicher-Gemeinschaft. Ein Bleicher mit einer tiefen, wohlklingenden Stimme kann mehr Einfluss geltend machen als jemand mit einer Fistelstimme. Kinder mit einer entsprechenden Begabung werden dazu angehalten, ihre Aussprache zu trainieren. Die Alten nehmen sich ihrer an und unterweisen sie in der Kunst des Geschichtenerzählens. Eines Tages wird man sie zum Demagogen ausrufen, dann wird ihr Wort das Schicksal der Dispenser-Bleicher bestimmen.

DEMAGOGEN

Sie haben ihre Stimme gemeistert. Ob eindringlich oder schmeichelnd, befehlend oder vorsichtig, sie schlägt die emotionale Saite in jedem Bleicher mit kalter Effizienz an. Ruft der Demagoge einen Fehlgetretenen mit donnernder Stimme zur Ordnung, so ist sie eine Waffe; schlichtet er Streit im Dispenser, so ist sie ein Werkzeug der Gemeinschaft.

Jeder Bleicher-Enklave steht mindestens ein Demagoge oder eine Demagogin vor, je nach Größe des Bunkers sind es bis zu zehn. Ihr Alter ist unerheblich, solange sie nur Emotionen in den Köpfen ihrer Gegenüber heraufbeschwören – mit einem einzigen Wort. Liebe, Angst oder Wolllust; hervorgestoßen, gemurmelt oder intoniert: konzentriert in eine Reihe Phoneme erhebt es den Demagogen über seine Bunkergefährten und macht ihn zum Richter, Krieger oder zur Hure. Reine Macht. Einfluss auf einem Gebiet, in dem die eigenen Kräfte am stärksten sind. Da ist Rato, der Angst-Demagoge, der seine Untergebenen mit Furcht unter Kontrolle hält und Abweichler mit Panik straft; Chire, die Gewalt-Demagogin, deren Worte mehr schmerzen als ein Peitschenhieb; Jikla, die Sinnlichkeits-

23

WENN DAS JAHRTAUSEND BEGINNT, DAS NACH DEM JAHRTAUSEND KOMMT
WIRD DIE SONNE DIE ERDE VERBRENNEN
DIE LUFT WIRD NICHT MEHR VOR DEM FEUER SCHÜTZEN
SIE WIRD NUR NOCH EIN LÖCHRIGER VORHANG SEIN
UND DAS BRENNENDE LICHT WIRD AUGEN UND HAUT VERZEHREN.
DAS MEER WIRD AUFSCHÄUMEN WIE KOCHENDES WASSER
DIE STÄDTE UND FLÜSSE WERDEN BEGRABEN WERDEN
GANZE KONTINENTE WERDEN VERSCHWINDEN
DIE MENSCHEN WERDEN SICH AUF ANHÖHEN FLÜCHTEN
UND SIE WERDEN BEGINNEN WIEDERAUFZUBAUEN UND VERGESSEN,
WAS GESCHEHEN IST.
[JEHAN DE VEZELAY]

Demagogin, deren Volk sich dem Rausch ihres Gesangs hingibt, um die Schrecken der Oberwelt zu vergessen.

Es sind nicht nur die Bleicher, die sich von der Stimmgewalt der Demagogen beeinflussen lassen. Auch Oberirdische spüren das Feuer in den Worten – wenn sie auch nicht völlig von ihm verzehrt werden, sondern bildlich gesprochen mit angesengten Haaren aus einer Konfrontation treten. Trotzdem, die Demagogen gelten als gefährlich. Soll ein Dispenser ausgeräuchert und seine Besatzung ausgerottet werden, sollten sich die ersten Feuergarben durch den Leib des Anführers wühlen. Gelingt dies nicht, wird der Demagoge seine Schäfchen mit leidenschaftlichen Worten in zähnefletschende Wölfe verwandeln. Zeit zu gehen.

ERWECKER

Viele Dispenser wären niemals geöffnet worden, hätten nicht die ersten Bleicher die Erwecker entsandt, um ihre Brüder und Schwestern aus der Tiefe zu erretten. Ausgestattet mit alten Karten und den Kommando-Codes der Dispenser entließ man sie in eine Welt, die sie nicht verstanden. Und die Sonne blickte grimmig auf sie hinab...

Sie schliefen am Tage und suchten in der Nacht. Den Oberirdischen gingen sie aus dem Weg. Fanden sie einen geöffneten Dispenser, sprachen sie mit den Bunkerbewohnern. Waren es ehemalige Wächter, so wurde man sich schnell einig – fast überall hatte man das große Ziel im Herzen bewahrt. Die Gemeinschaft der Bleicher war wieder angewachsen. Versiegelte Dispenser stellten die Erwecker vor größere Probleme, auch religiöser Natur: Würden die schlafenden Götter den Einbruch gutheißen? Wie und wo konnte man eindringen? Trotz ihres wichtigen Auftrages beschimpfte man Erwecker bald als Grabräuber und Plünderer. Es war eine undankbare Bestimmung, der sie ihr Leben opferten.

Jahrhunderte später hat sich das Bild gewandelt. Erweckte Dispenser blicken mit Stolz auf die Pioniere, die von außen die Siegel sprengten und die Eingeschlossenen vor dem Hungertod bewahrten. Ihre Namen werden in Ehre gehalten und finden sich oft bei den Kindern der Bunkersippe wieder.

Lange Zeit wanderten keine Erwecker mehr über das Antlitz der Erde. Alle Dispenser schienen gefunden, geöffnet und untersucht. Bis vor einigen Jahren Unterlagen auftauchten, die weitere 44 Anlagen erwähnten. Warum dies nicht vorher auffiel und weshalb diese neue Dispenser-Klasse geheim gehalten wurde, ist unbekannt. Auch sind ihre Positionen nicht auf Karten verzeichnet, sondern durch Richtungsangaben mehr als vage. Seitdem sind die Erwecker wieder unterwegs.

SOLARE

Die Sonne ist den Bleichern verhasst, blendet sie doch und offenbart den Gegnern die Wege der Gemeinschaft. Doch sie ist zugleich ein Lebensspender ähnlich den Aggregaten der Dispenser – und als solche den Bleichern untertan. Eine Solare genannte Sub-Gruppe der Bleicher entfaltet im hellen Sonnenschein die mattschwarzen Paneels der Bunker und leitet so die Kraft des gleißenden Himmelsgestirns in die Innereien des Dispensers, der dies freudig mit kryptischen Leuchtzeichen-Kaskaden auf den Anzeigetafeln der Zentrale begrüßt. Der Legende nach sind die Solare die Wahrer des Ausgleichs und zwingen die Sonne jeden Tag zurück in die Finsternis, wo sie sich auflädt, um am nächsten Morgen erneuert zurückzukehren.

HANDEL

Die Bleicher entwickelten nie eine soziale Dimension, die über die eigene Gemeinschaft hinausging. Bei Kontakt mit Fremden schiebt sich das indoktrinierte Elitedenken wie eine Maske über ihren Geist und macht sie zu unangenehmen Handelspartnern, die fordern, statt zu bitten, und die sich nehmen, statt zu erwerben.

Trotzdem schleppen sich Wagemutige mit Lebensmittelsäcken beladen an die Bunkerportale der Bleicher und lassen sich auf ein Geschäft ein. Es ist ein Spiel mit dem Feuer, doch die Gewinne können enorm ausfallen: Der vermeintliche Schrott aus den Dispensern kann bei den Chronisten hohe Preise erzielen.

JÄGER DER NACHT

Das Leben im Dunkeln brennt auf Sparflamme. Die Algenbottiche mögen den Vorfahren das Überleben gesichert haben, doch die mangelnde Wartung und das fehlende biologische und chemische Wissen ließen die gesunde grüne Brühe in giftigen Brei umschlagen. Ersatz gibt es nur an der Oberfläche. Der Gedanke an Ackerbau und Viehzucht kam den Bleichern nicht. Was sie kannten, waren Lager. Lager, aus denen man sich einem Rationierungsplan nach bedienen konnte. Und was anderes waren die Silos und Herden der Oberirdischen, nur dass kein reglementierender Plan existierte?

Viele Generationen an Bleichern wechseln seitdem aus der Finsternis ihres Untergrunds in die Schwärze der Nacht, um Dörfer zu berauben. Gerade die nord-balkhanischen Regionen mit ihrer hohen Dispenser-Rate leiden unter der Bleicherplage. Nicht wenige Dörfer wankten unter der Last der nächtlichen Raubzüge und brachen schließlich leblos zusammen, rissen dabei die parasitären Bleicher-Gemeinschaften mit ins Verderben. Waren diese zu Beginn noch abhängig von der unmittelbaren Umgebung, haben die großen Bunker Thalus und Fermat den Sprung geschafft, der ihnen langfristig das Überleben sichern soll. Sie entsandten bereits früh ihre fähigsten Spürer in das Umland, um die voreshatologischen Karten um Dörfer und Städte zu ergänzen. Die Raubzüge verloren ihren spontanen Charakter und entwickelten sich zu akribisch geplanten Aktionen mit teilweise langer Vorlaufzeit. Ein Rotationsverfahren sollte gerade beraubten Siedlungen die Gelegenheit geben, sich zu erholen – man saugte das Land aus, doch man ließ es nicht verbluten.

DER TAG DANACH

Die Schläfer werden erwachen. Ihre Augen sind wie Gold und Feuer, ihre Haut wie weiße Plaste, glatt und makellos. Sie gebieten über die Waffen des Jüngsten Gerichts, mächtige Artefakte in den Tiefen ihrer Dispenser. Die Hitze der Sonne werden sie auf ihre Gegner herabbeschwören und sie zu Asche verbrennen oder sie zu Salzsäulen erstarren lassen. Auf Feuerstrahlen werden sie sich über die Sterblichen erheben und ein gar grausames Strafgericht abhalten. Dann nehmen sie die Bleicher an die Hand und führen sie ans Licht zurück. Nach Jahrhunderten der Demut. Gemeinsam werden sie auf den Gebeinen der Oberirdischen ein Reich des Überflusses errichten, die wenigen Überlebenden sind nun Sklaven im Dienste der Erhabenen. Die Bleicher stellen die Priesterkaste. Es ist ihre Berufung. Auch wenn die Welt sich anfangs wie ein störrischer Hengst beim Aufsitzen gewehrt hat, schließlich wird sie es ihnen danken. Und ihnen huldigen. Bis in Ewigkeit. Amen.

GEHEIMSPRACHE

Außerhalb der Dispenser bedienen sich die Bleicher in Gegenwart von Fremden einem Lautsystem aus Schnalz- und Knacklauten, das ihrer Klopfsprache nachgebildet ist. Verbrechen an den Oberirdischen können besser abgestimmt werden, wenn die Opfer die Zurufe der Bleicher untereinander nicht deuten können. Es ist eine Kriegssprache, die sich jedoch von Bunker zu Bunker stark unterscheidet.

SCHLÄFERPROPHETEN

Als sich die 100jährigen 2173 aus der Dunkelheit erhoben, folgte ihnen die dritte Generation Wächter in das ungezähmte Land des Balkhans. Das Wissen war schon da ein gefährdetes Gut, doch die Zeit währte noch nicht lang genug, um alles aus den Köpfen der Wächter zu spülen und durch dumpfen Aberglauben zu ersetzen. Man gab sich aufgeklärt und überlegen – noch war man es. Weitere 100 Jahre später erwachte die zwei Schläferwelle in ihren Dispensern – und blickte in die ehrfürchtigen Augen von Anbetern, die ihre Wächter sein sollten.

Heute streifen so genannte Schläferpropheten durch Europa. Sie heißen Daimondal, Trice, Helios, Uriz, Enceph und beschwören Feuer herauf, heilen tödliches Fieber mit Gottessteinen, reden mit donnernder Stimme, dass es selbst das Tosen des Windes und das Geschrei tausender Anhänger übertönt. In den Augen des abergläubigen Volks sind es Götter. Sich selbst sehen sie nur als Vorboten einer weit größeren Macht.

Viele Bleicher verlassen ihre Dispenser, um den Propheten zu dienen – und brechen damit ihre heilige Aufgabe, den eigenen Bunker mit seinen schlafenden Göttern zu beschützen.

BLEICHER-UZI

STEREOTYPE

ANUBIER
Perfekt angepasst an die Nacht sind diese Kinder des Todes: Ihre schwarze Haut lässt sie verschmelzen mit den Schatten. Sie sind reich an Geschichte, dass es ihnen eine Last ist. Wie wir warten sie auf ihre Götter.

APOKALYPTIKER
Ihre Umtriebigkeit ist widerlich, wie auch ihr zielloses, entwurzeltes Leben. Aber sie fallen uns nicht zur Last, und so sind sie dort und wir hier.

CHRONISTEN
Wüssten sie, auf welchen Schätzen wir hocken, würden ihnen vor Geilheit die Sichtgläser zerspringen! Doch wir verbergen uns vor ihnen, denn noch sind wir nicht gewappnet für den letzten Krieg. Noch sind unsere Götter nicht erwacht.

GEISSLER
In ihrer Stimme schwingt das urtümliche Phonem. Es berührt uns im Herzen, lässt uns eine Sehnsucht nach ihrem Land verspüren. Welch Kräfte müssen dort walten!

HELLVETIKER
Sie versperren uns den Weg, sie behindern unsere Suche nach den Schläfern der alten Tage und treiben uns zurück in unsere Kammern. Statt zu begreifen, dass wir der Welt nur ein goldenes Zeitalter unter unserer Herrschaft zurückgeben wollen, begegnen sie uns mit Misstrauen und Feuer. Wir antworten mit Blei!

JEHAMMEDANER
Sie eifern einem Gott nach, den man nicht sehen und nicht anfassen kann, sondern an den man GLAUBEN muss – was für Narren sind das?

NEOLIBYER
Was hat ein Händler für einen Sinn, wenn alles den Bleichern gehört? Alles was er besäße, wäre Diebesgut. Doch noch machen wir gute Miene zu bösem Spiel, noch können wir unser rechtmäßiges Erbe nicht antreten.

RICHTER
Sie kümmern sich um ihr Protektorat, wir um unsere Dispenser. Dazwischen liegt eine Menge Land.

SCHROTTER
Sie wagen es doch tatsächlich, in unsere heiligen Hallen einzudringen! Was wir mit ihnen machen, wenn wir sie erwischen, ist sicherlich für sie äußerst unerfreulich.

SIPPLINGE
Sie sind die armseligen Reste des Urvolks und warten nur darauf, unter unserer Herrschaft den Glanz der alten Zeiten zu erfahren. Und was ist die Aufgabe von Untertanen? Ihre Herren zu versorgen. Und das tun sie, wenn auch nicht freiwillig.

SPITALIER
Solange sie ihren Kampf gegen die Psychonauten haben, kommen sie uns nicht in die Quere.

WIEDERTÄUFER
Sie lieben die großen Städte und vermehren sich dort wie die Ratten. Wir hingegen ziehen die Abgeschiedenheit der Bunker vor. Sie sind uns egal.

FINGER

Kultur: Balkhan
Kult: Bleicher (Erwecker)
Besonderheiten: Als er noch ein Säugling war, hallte sein Schreien unangenehm schrill durch die Korridore. Der Entschluss, dass er ein Erwecker werden würde, war schon gefasst, bevor er nur „Tata!“ sagen konnte. Dreißig Jahre später ist er eine Legende. Zahllose Bunker spürte er auf, hatte angeblich bereits Kontakt zu den Meistern. Man fragt sich nur, woher er die Finger an seiner Kette nimmt.

ZON

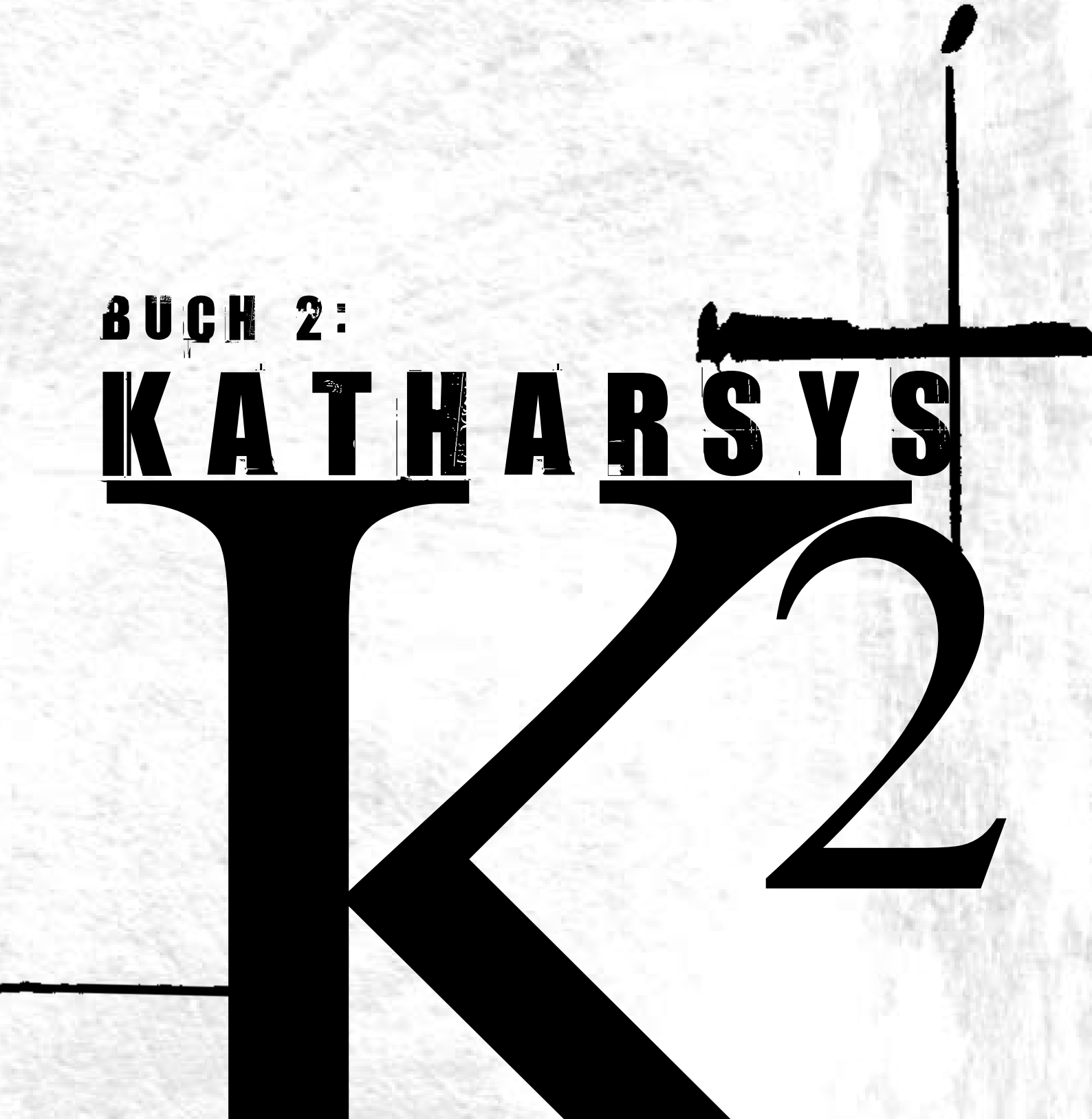
Kultur: Balkhan
Kult: Bleicher (Solar)
Besonderheiten: Sie ist eine Solare. Draußen im gleißenden Sonnenschein verklebt sie gesprungene Paneele, verlegt Kabel, flucht. Sie hasst ihre Arbeit nicht nur, sie sieht sie als abscheuliche Strafe. Sie will in die Tiefe, sich verstecken vor dem zornigen Feuerball am Himmel. Sie will ihre Seele auskühlen lassen. Doch sie ist die beste Technikerin, die der Bunker seit Jahrhunderten hatte.

MESNIK DER SCHNITZER

Kultur: Balkhan
Kult: Bleicher (Angst-Demagoge)
Besonderheiten: Lange, filigrane Hände hat er, bestens geeignet um Chirurgenbesteck zu führen. Kalte Klingen, die sich in blasses Fleisch schneiden, das liebt er. Ohne medizinischen Nutzen, aber mit viel Verstand für den Schmerz weiß er sein Skalpell einzusetzen. Manchmal singt er dabei. Mesnik ist wahnsinnig. Und er ist ein Angst-Demagoge in seiner balkhanischen Bunkergemeinschaft.

BUCH 2:

KATHARSYS



HERBST

Das tiefe Dröhnen der Signaltrompeten hallte hart über die sanft geschwungenen Hügel. Der Regen hatte nach Tagen endlich eine Pause eingelegt und der Sonne gestattet, den bleigrauen Himmel zumindest für einige Momente mit einem dumpfen Gelb zu übertünchen. Nik stand inmitten einer Gruppe schlammverdreckter Wiedertäufer, allesamt mit rostigen Schwertern bewaffnet. Das Leder ihrer Rüstungen glänzte vor Feuchtigkeit, die Nieten hatten sich in den letzten Wochen von polierten Köpfen zu braunen Krusten verwandelt, die Stiefel steckten in zähen Schlammhüllen. Husten und Niesen von allen Seiten, neben Nik rotzte jemand einen Brocken Schleim ins Gras. Nik blickte nicht weg – angewidert zu sein war ein Luxus, den er schon vor Wochen abgelegt hatte. „Erbärmlich" murmelte er und rief sich seine Einheit in Erinnerung, wie stolz sie vor dreißig Tagen ausgesehen hatte, als sie die Bastion nahe Bukarest verlassen hatte. Sie waren alles Frischlinge, die gerade gelernt hatten, die Schwerter richtig herum zu halten, und jetzt wollten sie sie den Schweinepriestern gleich in die Gedärme rammen. Aber die Stauffer-Rotte, so wurde ihre Einheit genannt, brauchte keine Schlacht, um besiegt zu werden. Nik wusste es, als er in die stumpfen, von dunklen Ringen umkränzten Augen seiner Kameraden blickte.

Ein neuerlicher Fanfarenstoß brandete über die Hügel, diesmal ein hohes Heulen, dreimal kurz hintereinander – das Zeichen für die linke Flanke unter Orgiast Garmon vorzustoßen. Nik entspannte sich. Noch war ihre Zeit nicht gekommen.

Nik trug die Standarte, einen roten Fetzen an einer drei Schritt langen Stange, die mit Schlaufen an seiner Lederpanzerung festgezurrt war. Die Stange am Rücken störte ihn, ließ ihn sich unbehaglich räkeln. Sofort ging Bewegung durch den Schlachtenhaufen. Die Männer blickten angespannt auf den roten Stoff, waren bereit loszustürmen.

„Steh still!" zischte Stauffer, der Anführer des Haufens. Nik hatte nicht bemerkt, dass er neben ihm stand – ein weiteres müdes, unrasiertes Gesicht.

„Hatte selten einen so beschissenen Standartenträger." Stauffer blickte Nik nicht an. Er sagte es vor sich hin, wie er alles vor sich hinsagte.

„Piss mich nicht an." flüsterte Nik, blickte dabei grimmig geradeaus. Seine Gesichtszüge waren eingefroren. Wassertropfen rannen aus seinem Haar die Stirn hinab, kitzelten über den linken Nasenflügel und fingen sich an den Lippen. Salzig.

„Was war das?" Nik bemerkte aus den Augenwinkeln, dass Stauffer sich ihm zugewandt hatte. Der alte Orgiast reichte ihm gerade bis zur Schulter. Früher einmal hätte er Nik am Nasenring gepackt und zu sich herunter gerissen. Doch Stauffer hatte inzwischen über 40 Winter auf dem Buckel, und jeder davon hatte sich in sein Gesicht gegraben und an seinen Knochen genagt. Wie er ständig seine Hände rieb, verriet Nik, dass Stauffer in der Gicht seinen Meister gefunden hatte. Es war keine Ehre darin, einen alten Hund zu treten, doch Nik dürstete es danach, jemanden für die Tage der Entbehrungen zahlen zu lassen.

„Keine Kraft mehr in den Knochen?" Kühl blickte er den Orgiasten an, nickte in Richtung der knotigen Hände, die dieser massierte. Ein Ausdruck des Erstaunens schlich sich für einen kurzen Moment auf Stauffers Gesicht, ließ ihn schwach und alt und geschlagen wirken. Dann zuckte etwas in ihm, stieß ihn an wie ein stotternder, rostiger Motor und übertrug die Kraft nach und nach in seine Gliedmaßen. Stauffer straffte sich. Die Augen verengt und die Lippen geschürzt riss er sein Schwert an sich. Nik machte einen Satz zurück, die Standarte schwankte und knatterte über ihm, er führte einen eingeübten Verteidigungsschlag – und durchschnitt nichts weiter als leere Luft. Stauffer stand unbeweglich, hatte das Schwert gesenkt und blickte ihn jetzt spöttisch an.

„Unser Großmaul ist nervös."

Eine rasche Abfolge von blechernen Signaltönen fegte über ihre Köpfe hinweg: Zwei hohe kurze Töne – schwere Infanterie im Frontabschnitt Marsch! – aber nein, es folgte ein tiefes Dröhnen – „das sind wir!" raste Nik durch den Kopf – und ein letzter hoher Tonstoß: Das Signal für eine komplizierte Zangenbewegung der beiden Flanken. Die Stauffer-Rotte musste noch warten, auch wenn ihre Krieger wie hungrige Hunde an der Leine zerrten. Die Wiedertäufer starrten Nik erwartungsvoll an, hielten ihre Schwerter heiligen Reliquien gleich umklammert, Angst und Euphorie glitzerte in ihren Augen. Der Geruch von Schweiß und Urin war erdrückend, jetzt da der Regen ihn nicht mehr wegspülte.

„Unser Zeichen" flüsterte Nik, unsicher und überrascht über seinen Wagemut – und seine Lüge. Dann lauter: „Unser Zeichen!" Die Männer hoben zu einem Gebrüll an, reckten Schwerter und Fäuste in die Luft. Ihre Gesichter waren zu grausamen Fratzen verzogen. Das Warten hatte für sie ein Ende, die Ungewissheit war gewichen. Ein Prickeln rann Nik den Nacken hinab bis zum Steißbein. Macht. Großartig. Er grinste Stauffer an. Auffordernd, voller Häme.

„Ja, ich bin ein Großmaul. Aber wer ist jetzt nervös?"

Seine Worte gingen im Tumult unter, aber Stauffer hatte ihn verstanden, das sah er an dessen Blick. Wie eine verwitterte Statue stand der alte Orgiast inmitten seiner aufgeregten Kämpfer, die nur darauf warteten, dass der Standartenträger voranpreschte.

Sie stürmten den Hang hinab. Für einen Moment waren dort nur aufspritzender Schlamm, angespannte Gesichter, Waffengeklirr, das Stampfen der Füße, gehetzter Atem. Nik spürte die Angst in ihm, während er allen voran rannte. Für einen Moment war er alleine, hatte seine Rotte hinter sich gelassen. Das Gewicht des Schwerts in seiner Hand, der würzige Duft des nassen Grases – alle Farben wirkten intensiver, die Gerüche um ihn herum strömten direkt in sein Hirn. Er begrüßte die Furcht als guten Freund, der seinen Blick klärte und seine Muskeln stählte. Dann hatten die anderen aufgeschlossen, schnaufend und schwitzend, mit erregten Gesichtern, und mit ihnen war der Augenblick der Einsamkeit auf dem Schlachtfeld einem unglaublichen Gefühl der Zusammengehörigkeit gewichen. Wie eine Herde stoben sie dem Feind entgegen, um ihn unter ihren Hufen zu zermalmen. Ihr aller Herz schlug im Gleichtakt.

Die West- und Ostflanke der Wiedertäufer hatte das Heer des Voivoden in der Mitte zerrissen und die Stauffer-Rotte preschte in diese Bresche vor, als habe sich ein Meer aus wimmelnden Speeren vor ihnen geteilt. Den Hügel hinab, über zerhackte Leichen und blutgetränkten Boden den Feldherrenhügel hinauf. Dort oben wartete die Garde des Voivoden, schwarze Scherenschnittgestalten vor sturmgeplagtem, aber blauem Himmel. Keine zwanzig Atemzüge trennte die Stauffer-Rotte noch von ihrem Kampf. Noch fünfzehn! Sie hechelten, hatten die Distanz falsch eingeschätzt. Und den Gegner. Die Voivoden-Garde, allesamt bärtige Riesen mit schwarzen Brustpanzern und wehenden schwarzen Röcken hatten ihre Gewehre angelegt. Dann krümmten sich die Finger.

Dutzendfaches Krachen; die Wiedertäufer rannten in ein Lichtgewitter. Dumpf schlugen die Kugeln in ihre Leiber ein, rissen sie herum oder schleuderten sie zu Boden, wo sie von den nachstürmenden Kameraden in den Schlamm getrampelt wurden. Doch jetzt konnte sie nichts mehr stoppen außer der Tod. Schreiend rannten sie, kümmerten sich nicht um Freunde an ihrer Seite. Keine Umkehr. Sieg oder Niedergang. Der Schwung des Ansturms riss die erste Reihe der Verteidiger nieder. Schwerter fuhren in die Höhe, um in einer endgültigen Abwärtsbewegung Fleisch und Sehnen zu zerschneiden und Knochen krachen zu lassen. Nik war unter den Ersten, die die Anhöhe erreichten. Er keuchte vor Anstrengung, doch er fühlte sich seltsam lebendig. Alles schien so klar. Selbst der Himmel war blauer als sonst; die Standarte knatterte aufgeregt über ihm. Zwei der Balkhaner schienen so nahe, dass er den Schweiß sehen konnte, wie er sich aus den Poren ihrer Haut drückte. Den ersten rammte er mit der linken Schulter nieder und stieß mit dem Schwert nach. Heiß fuhr das Blut über seine Hände, als er die Klinge herausriss und in einem weiten Bogen gegen den zweiten Balkhaner schwang, gerade in dem Moment, als dieser mit seinem Sturmgewehr feuern wollte. Die Waffe verzog in den Himmel, knatterte Feuerstoß um Feuerstoß in die Luft, entglitt dann den leblosen Händen ihres Besitzers. Nik war schon weiter. Die Wiedertäufer waren wie tollwütige Wölfe in einem Rudel Schafe, schlugen und zerrissen ihre Gegner, labten sich am Blut und an der Qual. Und merkten nicht, dass Kamerad um Kamerad zusammenbrach. Blutrausch. Kein Zeitempfinden. Rasendes Herz, schmerzhaftes Pochen.

Nik glitt in die Realität zurück, die Schreie der Kämpfenden und Sterbenden drangen wie durch dicken Filz in sein Bewusstsein, quälten dort. Sein Schwert war zerbrochen, der Arm schmerzte vor Anstrengung. Balkhaner und Wiedertäufer lagen verrenkt über- und nebeneinander. Gebrochene Augen starrten ihn an. Was für ein sinnloses Schlachten. Sollte das alles sein? Das Leben für den glorreichen Augenblick der Gefahr und des Siegs? Ja, fügte er nüchtern hinzu.

„Jebacu te!“ Worte wie ausgespuckt, böse und schmerzhaft. Einer Alptraumgestalt gleich schritt der Voivode über die Leichen, sein Körper dampfend von frischem Blut. Eine kleine gemeine Schusswaffe richtete er auf Nik, drückte ab. Nichts passierte. Und Nik stürmte vor, rutschte auf dem glitschigen Boden aus, stieß gegen den Voivoden, riss ihn mit zu Boden. Die Pistole klatschte keinen Schritt entfernt in den Schlamm. Nik steckte einen Fausthieb ein, rammte als Antwort seinen Ellenbogen in die Gegend, in der er das Gesicht seines Gegners vermutete. Er spürte Widerstand, hörte ein ersticktes Keuchen, da hatte er schon das kalte Metall ertastet. Die Pistole war so absurd klein für die in ihr vereinte Gewalt; Nik setzte sie an den Kopf seines Gegners, an diese Fratze zwischen Ersticken und Unglauben. Der Voivode wollte ihn noch anspucken. Diesmal hatte die Pistole keine Ladehemmung.

KAPITEL 4
SPIELMECHANISMEN

DIE SPIELMECHANISMEN

Degenesis kommt mit wenigen Regeln aus: Während des Spielens beschreiben die Spieler dem Spielleiter die Handlungen ihrer Charaktere, und dieser reagiert darauf. Gemeinsam erleben sie Geschehnisse in der Welt ihrer Vorstellungskraft. Dazu braucht es keine Regeln.

Was aber passiert, wenn es unsicher ist, wie eine Handlung ausgeht oder wenn sich Gruppen gegenüberstehen, von denen nur eine gewinnen kann? Dann sind klare Richtlinien nötig, um Streitfragen zu lösen. Diese bietet KatharSys, das Spielsystem von Degenesis. Dieses Kapitel wird alle benötigten Spielmechanismen ausführlich beschreiben.

DER CHARAKTER IN WERTEN

Alle spielrelevanten Fähigkeiten eines Charakters werden in Aktionswerten angegeben – diese bestimmen, zu welchem Grad der Charakter diese Fertigkeit beherrscht. Der Aktionswert hängt zu gleichen Teilen von den natürlichen Begabungen des Charakters ab, den so genannten Attributen, wie auch von seinen erlernten Fähigkeiten, den Kenntnissen.

Attribute wie Kenntnisse liegen auf einer Skala von 0 bis 10, in Ausnahmefällen (Drogen-Einfluss, biokinetische Mutationen, nanotechnische Aufrüstung usw.) auch darüber.

Es gibt fünf Attribute, die die natürlichen Begabungen und Fähigkeiten eines Charakters beschreiben: Verstand (VER), Beweglichkeit (BEW), Körper (KÖR), Ausstrahlung (AUS) und Psyche (PSY).

Aktionspunkte (AP): Ein Maß für die Fähigkeit eines Charakters, an die eigenen Grenzen zu gehen. Mit Aktionspunkten kann ein Charakter seine Initiative steigern, leichter mehrere Aktionen durchführen und im Widerstreit gegen Kontrahenten triumphieren.
Aktionswert (AW): Der Wert, der sich aus Attribut und Kenntnis ergibt.
Aktionswurf: Ein Wurf mit 2W10, bei dem ein Wert erwürfelt werden muss, der über der Erschwernis liegt und kleiner oder gleich dem Aktionswert ist, um erfolgreich zu sein.
Attribut: Die grundlegenden Begabungen eines Charakters: Verstand, Körper, Bewegung, Ausstrahlung und Psyche.
Erschwernis: Schwierige Aktionen werden durch die Erschwernis ausgedrückt. Diese muss bei einem Aktionswurf überwürfelt werden, um noch erfolgreich zu sein.
Fleischwunde: Eine oberflächliche Verletzung, die nicht lebensgefährlich ist. Je höher der Härte-Wert ausfällt, umso mehr Fleischwunden kann ein Charakter hinnehmen, bevor es für ihn lebensbedrohlich wird.
Initiative: Dieser Wert bestimmt, wer zuerst in einer Kampfrunde agieren darf. Je höher, desto eher darf man eingreifen.
Kenntnis: Eine spezielle Fertigkeit, die einem Attribut zugeordnet ist. Kenntnisse werden wie folgt geschrieben: Attribut>Kenntnis (z.B. Körper>Härte) um auszudrücken, dass hier die Stufe der Kenntnis gefragt ist und Attribut+Kenntnis, wenn der Aktionswert benötigt wird.
Konzept: Die prägenden Lebensjahre eines Charakters.
Kult: Die Gruppierung oder Organisation, der ein Charakter angehört.
Kultur: Die Gesellschaft, in die ein Charakter hineingeboren wurde.
Schadensprofil: Dieses besteht aus zwei Zahlen (z.B. 5W(7)). Die erste Zahl bestimmt die Anzahl der Würfel und wird Potenzial genannt, die zweite Zahl in Klammern ist die Durchschlagskraft – sie muss mit den Schadenswürfeln unterwürfelt oder erreicht werden, damit Schadenspunkte verursacht werden.
Spezialisierung: Eine Spezialisierung steht für besonderes Training, das ein Charakter in einer Waffe oder Kenntnis besitzt: Dadurch kann ein Angriff vereinfacht werden, da die Erschwernis um die Stufe der Spezialisierung sinkt.
Trägheit: Ein Wert, der die Handhabung einer Waffe bestimmt: Je niedriger der Wert, desto leichter fällt ein zweiter und dritter Angriff.
Traumaschaden: Eine lebensgefährliche Verletzungen. Es drohen Bewusstlosigkeit oder sogar Tod.
Abenteuer: Eine Geschichte, die die Spielercharaktere durchleben. Ein Abenteuer besteht aus mehreren Akten, die wiederum in Szenen untergliedert sind.
Akt: Ein mehr oder minder abgeschlossener Teil eines Abenteuers, der an ein oder zwei Spielabenden durchgespielt werden kann.
Gruppe: Alle Spieler oder ihre Charaktere, die am Spiel teilnehmen. Eine Gruppe sollte mehr als eine Anzahl Individuen sein.
Kampagne: Mehrere Abenteuer, die eine große Geschichte ergeben.
Nichtspielercharakter (NSC): Alle Charaktere, die im Spiel auftauchen, aber nicht von Spielern geführt werden.
Spielercharakter (SC): Ein Charakter, der von einem Spieler geführt und verkörpert wird.
Spieler: Ein Mitspieler, der einen Spielercharakter führt.
Spielleiter (SL): Derjenige, der den Spielabend leitet, die Welt beschreibt und auf die Handlung der Spielercharaktere eingeht.
Szene: Eine Situation, in der die Spielercharaktere agieren können. Mehrere Szenen ergeben einen Akt.

AUF EINEN BLICK

VERSTAND

Dieses Attribut beschreibt die Auffassungsgabe, die Lernfähigkeit und das Vermögen eines Charakters, aus Fakten logische Schlussfolgerungen zu ziehen.

Bei einem niedrigen Wert kann der Charakter unfähig sein abstrakt zu denken, bei einem hohen Wert ist er in der Lage komplexe Aufgabenstellungen allein im Kopf durchzuspielen und auszuwerten.

VERSTAND

0 – Hirntot: Der Charakter macht geistig nur einer Pflanze Konkurrenz.

1 – Schwachsinnig: Der Charakter ist nur zu den einfachsten Tätigkeiten fähig und besitzt die geistige Reife eines Kleinkinds.

2 – Kindlich: Dieser Charakter besitzt den IQ eines Kindes und hat Schwierigkeiten, Entscheidungen allein zu treffen.

3 – Minderbemittelt: Mit diesem Wert ist ein Charakter etwas zurückgeblieben und hat Probleme, komplexe Sachverhalte nachzuvollziehen, kann sich aber sonst im Alltag behaupten.

4 – Durchschnitt: Dieser Charakter ist nicht zu großen geistigen Sprüngen fähig, kann aber mit genug Übung auch komplexe Handlungen nachahmen und lernen.

5 – Überdurchschnittlich: Mit diesem Wert fällt es einem Charakter leicht, auch anspruchsvolle Fragestellungen in Ruhe zu lösen

6 – Schlauer Kopf: Auch in Krisensituationen behält ein Charakter mit diesem Wert die Ruhe und kommt schnell zu einem Ergebnis.

7 – Hochbegabt: Mit diesem Wert überragt der Charakter mental einen Großteil der Bevölkerung und wäre eine Bereicherung für die Chronisten.

8 – Großer Denker: Dieser Charakter besitzt eine umfangreiche Ahnung von verschiedenen Wissensgebieten und entwickelt ein Ego, das seinesgleichen sucht.

9 – Geistesgröße: Nur wenige können diesem Charakter das Wasser reichen – die alltäglichen Sorgen anderer lassen so eine Geistesgröße oft kalt.

10 – Genie: Einstein, Hawking und dieser Charakter – sie spielen in der gleichen Liga.

BEWEGLICHKEIT

Die Beweglichkeit bestimmt das Reaktionsvermögen, die Schnelligkeit und Geschicklichkeit eines Charakters.

Besitzt ein Charakter hier einen niedrigen Wert, so könnte dies ein Zeichen für Behäbigkeit sein, bei einem hohen Wert ist er drahtig und reaktionsschnell.

BEWEGLICHKEIT

0 – Gelähmt: Bewegung ist etwas für andere – für diesen Charakter reicht es, mit den Augen rollen zu können.

1 – Spastisch: Eine gezielte Bewegung gelingt diesem Charakter nur unter größten Schwierigkeiten.

2 – Träge: Dieser Charakter kann sich zwar selbständig fortbewegen, doch nur wenn man genug Druck auf ihn ausübt.

3 – Ungeschickt: Es langt, um zwei Eimer Wasser von einer Seite des Dorfes zur anderen zu schleppen und dabei lediglich die Hälfte zu verschütten.

4 – Durchschnitt: Mit diesem Wert ist ein Charakter alltagstauglich. Große Kunststücke sind aber nicht zu erwarten.

5 – Überdurchschnittlich: Ein guter Sportler mit der Fähigkeit, andere durch Jonglieren zu nerven.

6 – Sportlich: Bei einem Wettlauf blicken die meisten Beteiligten diesem Charakter hinterher.

7 – Agil: Jegliche Aktionen, die etwas mit körperlicher Schnelligkeit und Gewandtheit zu tun haben, fallen diesem Charakter leicht – auch in Krisensituationen.

8 – Berufssportler: Es eine Augenweide, bei einem Grubenkampf den Charakter zu beobachten, wie er seine Gegner kunstvoll auseinandernimmt.

9 – Ass: Dieser Charakter gehört zu den schnellsten und geschicktesten Menschen auf dem Planeten.

10 – Körperkünstler: Das einzige, was die Reaktionsfähigkeit dieses Charakters noch nicht erlaubt, ist einer Pistolenkugel auszuweichen.

KÖRPER

Dies beschreibt die Robustheit, die Konstitution, die Ausdauer und das Kraftpotenzial eines Charakters.

Bei einem niedrigen Wert könnte der Charakter schwächlich, in miserabler Form oder erkrankt sein, bei einem hohen Wert ist er eher muskulös, durchtrainiert oder massig gebaut.

KÖRPER

0 – Bettlägerig: Dieser Charakter hat gerade noch genug Körperkraft, um zu atmen. Bewusstsein oder körperliche Bewegung sprengen seine Kraftreserven.

1 – Kraftlos: Mit diesem Wert ist der Charakter nur wenige Stunden fähig, sich überhaupt auf den Beinen zu halten.

2 – Unterentwickelt: Körperliche Anstrengungen sind diesem Charakter ein Gräuel. Bei einem Gewaltmarsch würde er nach wenigen hundert Metern zusammenbrechen.

3 – Schwach: Der Charakter ist zwar fähig, geringe Lasten zu tragen, aber größere Anstrengungen übertreffen seine Ausdauer.

4 – Durchschnitt: Genügend Kraft, um ein Bierfass zu heben, genügend Ausdauer um von einem Ende des Dorfes zum anderen zu joggen. Mehr ist aber nicht drin.

5 – Überdurchschnittlich: Kein großes Kraftpaket, aber stark genug, um im Armdrücken gegen den Dorfschläger eine Chance zu haben.

6 – Kräftig: Besitzt genügend Muskeln, um auch schwere Lasten zu tragen, und ist robust genug, um den meisten Krankheiten zu widerstehen.

7 – Stark: Dieser Charakter besitzt einen stahlharten Körper, der vor allem unter Belastung zeigt, wozu er fähig ist.

8 – Hüne: Ein massiger oder durchtrainierter Körper weist diesen Charakter aus: Es gibt wenig, was dieser nicht mit Kraft oder Ausdauer erreichen kann.

9 – Kraftpaket: Dieser Charakter gehört zu den kräftigsten Männern oder Frauen der Spezies Homo Sapiens. Selbst die Biokineten zollen ihm Respekt.

10 – Gigant: Dieser Charakter hat noch niemanden getroffen, der es körperlich mit ihm hätte aufnehmen können.

AUSSTRAHLUNG

Ausstrahlung ist ein Maß für die soziale Begabung eines Charakters, für Führungsqualitäten und Charisma. Körperliche Attraktivität trägt nur zu einem kleinen Teil dazu bei, da Schönheitsmerkmale von Kultur zu Kultur variieren.

Bei einer niedrigen Ausstrahlung kann es sich um einen eher unscheinbaren Charakter handeln oder sogar um einen echten Unsympathen. Bei einer hohen Ausstrahlung besitzt er das Zeug zu einer wahren Führernatur oder hat einfach ein Gespür für andere Leute.

AUSSTRAHLUNG

0 – Incommunicado: Dieser Charakter ist nicht fähig, auf seine Umwelt einzuwirken: Zu mehr als sinnlosem Gestammel ist er oder sie nicht in der Lage.

1 – Nervensäge: Taucht dieser Charakter auf oder wagt es, den Mund zu öffnen, neigen andere dazu, diesen für ihn wieder zu schließen. Wenn nötig mit der Faust.

2 – Unsympathisch: Dieser Charakter denkt dreimal darüber nach, etwas zu sagen. Die meiste Zeit eckt er mit seinen Meinungsäußerungen an.

3 – Unscheinbar: Mit diesem Wert fällt es einem Charakter schwer, einen bleibenden Eindruck zu vermitteln.

4 – Durchschnitt: Es reicht, um in der nächsten Kneipe nach einiger Zeit von der Bedienung beachtet zu werden.

5 – Überdurchschnittlich: Dieser Charakter fällt oft auf. Nicht unbedingt immer positiv.

6 – Begabter Redner: Dieser Charakter hat es raus, wie man mit anderen umgeht. Er ist auch in der Lage, unangenehme Dinge an die Leute zu bringen, ohne eine Stunde später am Laternenmast zu baumeln.

7 – Charismatisch: Andere folgen diesem Charakter aus Gewohnheit. Zu dumm, dass er genau das von anderen oft erwartet.

8 – Star: Von frühster Kindheit an wickelte dieser Charakter Freunde wie Fremde um den Finger. Daran hat sich bis heute nichts geändert.

9 – Wahre Führernatur: Manche folgen, andere befehlen: Dieser Charakter gehört zu den natürlichen Alpha-Tieren.

10 – Messias: Dieser Charakter ist zu Großem bestimmt. Er hat genug Ausstrahlung, um einen eigenen Kult zu gründen – aber oft auch genug Feinde, um als Märtyrer zu enden.

PSYCHE

Dieses Attribut ist ein Maß für die Willenskraft, die Aufmerksamkeit und die Empathie eines Charakters. Es bestimmt, ob ein Charakter andere Personen gut einschätzen kann oder unfähig ist, sich in sie hineinzuversetzen.

Bei einem niedrigen Wert kann der Charakter nervös oder willensschwach sein, bei einem hohen Wert hat man es mit jemandem zu tun, der die Motivationen anderer Menschen anhand ihrer Gestik und Mimik bestimmen oder selbst ein perfektes Pokerface aufsetzen kann.

PSYCHE

0 – Katatonisch: Der Willen dieses Charakters ist gebrochen. Er oder Sie ist nicht fähig, eigene Handlungen zu vollbringen, würde aber eine ganz passable Vogelscheuche abgeben.

1 – Tumb: Damit dieser Charakter etwas bemerkt, muss man es ihm schon mit Gewalt einbläuen oder ihn mit der Nase darauf stoßen.

2 – Unaufmerksam: Dieser Charakter ist so in seiner Traumwelt gefangen, dass die Außenwelt sich Mühe geben muss, um zu ihm durchzudringen.

3 – Nervös: Mit diesem Wert fällt es einem Charakter schwer, sich lange zu konzentrieren.

4 – Durchschnitt: Diesem Charakter fällt bestimmt nicht alles auf, aber es reicht, um sich im dörflichen Umfeld behaupten zu können.

5 – Überdurchschnittlich: Oftmals kann sich dieser Charakter in andere Leute hineinversetzen und verstehen, was sie motiviert.

6 – Konzentriert: Dieser Charakter besitzt einen guten Blick für das Wesentliche und lässt sich nicht leicht ablenken.

7 – Aufmerksam: Ein Charakter mit diesem Wert kann in anderen wie in einem Buch lesen – aber noch versteht er die Sprache nicht, in der es verfasst wurde.

8 – Adlerauge: Diesem Charakter entgeht fast nichts. Aber was ist davon wirklich wichtig?

9 – Tiefsinnig: Motivationen und Pläne kann dieser Charakter im Gesicht oder in der Gestik seines Gegenübers erkennen.

10 – Empath: Dieser Charakter versteht andere Menschen so gut wie er sich selbst. Aus ihm schlau zu werden fällt seinem Gegenüber allerdings zunehmend schwerer.

KENNTNISSE

Jedem Attribut sind verschiedene Kenntnisse zugeordnet. Diese beschreiben die gelernten Fähigkeiten, die sich ein Charakter im Verlauf seines Lebens aneignet. Das übergeordnete Attribut gibt an, welche natürliche Begabung ein Charakter in diesem Kenntnisbereich besitzt. Durch den Werdegang, durch Training und Erfahrung steigert ein Charakter seine Kenntniswerte. Beispiele für Kenntnisse sind Waffenfertigkeiten (welche sich auf Beweglichkeit ableiten lassen) oder Technik und Artefaktkunde (mit Verstand als Basisattribut).

KENNTNISSE

0 – Ahnungslos: Ein Charakter ohne jeglichen Wert in einer Kenntnis ist auf seine Improvisationsgabe angewiesen. Bei Kenntnissen, die Spezialwissen erfordern, kann der Charakter nur durch pures Glück erfolgreich sein.

1 – Rudimentär: Der Charakter war schon einmal Zeuge, wie diese Kenntnis angewendet wurde und hat darüber nachgedacht.

2 – Anfänger: Der Charakter besitzt Grundkenntnisse in diesem Gebiet.

3 – Lehrling: Der Charakter hat schon erste echte Erfahrungen in dieser Kenntnis gesammelt.

4 – Ausgebildet: Der Charakter hat eine mehr oder minder formale Ausbildung in dieser Kenntnis durchlaufen.

5 – Fortgeschritten: Der Charakter übt sicherlich einen Beruf aus, für den diese Fähigkeit entscheidend ist.

6 – Erfahren: Andere Leute fragen den Charakter um Rat und werden gewiss nicht enttäuscht.

7 – Experte: Der Charakter ist für seine Fähigkeiten im nahen Umland bekannt.

8 – Koryphäe: Leute aus der ganze Region reisen an, um die Dienste des Charakters in Anspruch zu nehmen.

9 – Meister: Kaum jemand kann dem Charakter jetzt noch in seinem Spezialgebiet das Wasser reichen.
10 – Legende: Der Charakter ist sicher, jedes Quäntchen Wissen aus den alten Büchern herausgequetscht oder im körperlichen Training jeden Kniff verinnerlicht zu haben. Es dürfte keinen lebenden Menschen geben, der über diesen Kenntnisbereich mehr weiß als dieser Charakter.

SPEZIALISIERUNGEN

Kenntnisse sind den Attributen untergeordnet, Spezialisierungen den Kenntnissen. Sie beschreiben besondere Fähigkeiten in einem Kenntnisbereich: Bei Verstand>Technik ist dies beispielsweise die Spezialisierung auf die Reparatur von Rüstungen, oder besondere Kampftechniken bei Beweglichkeit>Unbewaffneter Nahkampf. Während es für die Kenntnisse eine Liste gibt, können Spezialisierungen im Gespräch zwischen Spieler und Spielleiter festgelegt werden. In der Kenntnis-Liste finden Sie einige Beispiele.

DER AKTIONSWERT (AW)

Natürliche Begabung und jahrelanges Training ergänzen sich in Degenesis zu einem Wert: Dem Aktionswert, abgekürzt AW. Er bestimmt die Chance eines Charakters, in einer schwierigen Situation mit seiner Handlung erfolgreich zu sein, beispielsweise wenn er unter Zeitdruck gerät oder sich in Lebensgefahr befindet.

Der Aktionswert ist die Summe aus der Kenntnis und dem zugehörigen Attribut.

AKTIONSWERT (AW) = ATTRIBUT + KENNTNIS

AKTIONSWERT

bis 5 **Ahnungslos:** Der Charakter hat so gut wie keine praktischen Erfahrungen in diesem Kenntnisbereich und zudem schlechte körperliche Voraussetzungen. Er wird sicherlich scheitern.
5–7 **Dilettant:** Der Charakter besitzt mäßige praktische Erfahrungen. Seine Chancen sind gering.
8–12 **Routiniert:** Selbst in einer stressigen Situation behält dieser Charakter die Ruhe. Wahrscheinlich wird seine Handlung erfolgreich sein.
13–15 **Experte:** Auch wenn es um Leben und Tod geht – der Charakter weiß, was er tut. Und er weiß, wie er sein Werk erfolgreich beendet.
> 15 **Weltklasse:** Hier zu scheitern grenzt an eine Unmöglichkeit. Nur extreme Gegenwehr und Pech könnten das erklären.

EINE FRAGE DES ERFOLGES – DAS WÜRFELSYSTEM

KatharSys bedient sich des Aktionswurfs, um zu entscheiden, ob die Handlung einer Figur im Spiel gelingt oder scheitert.

Ein Spieler muss nur dann einen Aktionswurf durchführen, wenn entweder:

A) dessen Charakter unter Zeitdruck steht oder sich in einer Stresssituation befindet
B) es interessante Konsequenzen hat, ob der Charakter scheitert oder erfolgreich ist
C) der Charakter keinerlei (oder ungenügende) Kenntnisse in dieser Handlung aufweist.

Der Spielleiter hat immer das letzte Wort, ob ein Spieler für seinen Charakter würfeln muss. Wenn kein solcher Wurf vonnöten ist, entscheidet der Spielleiter über den Ausgang der Aktion.

Beispiel: Stress. Ein Charakter, der schwimmen kann (Kenntnis: Körper>Schwimmen), stürzt in einen reißenden Fluss. Hier ist ein Aktionswurf angesagt. Wäre der Charakter in einen See gefallen, hätte der Spielleiter den Charakter ohne einen Wurf ans Ufer schwimmen lassen – sofern er denn des Schwimmens mächtig ist.

Beispiel: Konsequenzen. Ein Spieler möchte für seinen Charakter würfeln, ob er eine neue Waffe aus einem alten Rohr, Draht und Stahlfedern basteln kann. Gelingt es ihm? Ein Aktionswurf wäre sinnvoll. Würde der Charakter eine Waffe in seiner Werkstatt reparieren, hätte der Spielleiter auf den Aktionswurf verzichten können, denn irgendwann wäre es dem Charakter sicherlich gelungen, Ruhe und die benötigte Ausrüstung vorausgesetzt.

Beispiel: Kenntnisse. Die Charaktergruppe kommt an einen Steilhang. Nur einer von ihnen hat keinerlei Erfahrung im Klettern (Kenntnis: Körper>Klettern). Und genau dieser muss einen Aktionswurf ablegen. Alle anderen erklimmen den Hang ohne Probleme und ohne zu würfeln.

ERSCHWERNISSE

Ist eine Aktion anspruchsvoll, so äußert sich dies in einer so genannten Erschwernis: Einem Schwellenwert, der beim Aktionswurf übertroffen werden muss.

Je schwieriger eine Aktion, desto höher setzt der Spielleiter die Erschwernis an. Die nachfolgende Tabelle hilft dabei, ein Gefühl für mögliche Erschwernisse zu bekommen.

Erschwernis	Schwierigkeitsgrad
4	anspruchsvoll
6	knifflig
8	schwierig
10	sehr schwierig
12	kaum zu schaffen
14	schier unmöglich
16	Verzweiflungstat

Liegt die Erschwernis auf oder über dem Aktionswert, so hat der Charakter keine Chance, seine Handlung erfolgreich zu absolvieren. Er benötigt unter diesen Umständen Hilfe, beispielsweise durch andere Spielercharaktere. Oder er kann eine seiner Spezialisierungen anführen: der Spezialisierungswert wird dann von der Erschwernis abgezogen. In seltenen Fällen ist es auch möglich, bei einer Handlung gleich mehrere Spezialisierungen anzuwenden. Darüber sollte jedoch in der entsprechenden Situation der Spielleiter entscheiden.

SCHREIBWEISE

Lesen Sie in diesem Regelwerk Attribut>Kenntnis, so ist die Stufe der Kenntnis gemeint, nicht die Summe aus Attribut und Kenntnis. Diese ist bei Attribut+Kenntnis gefragt. Gerade letzteres steht oftmals in Verbindung mit Aktionswert und Aktionswurf.

DER AKTIONSWURF

Für den Aktionswurf wirft man zwei zehnseitige Würfel und zählt die beiden Zahlenwerte zusammen. Das ergibt ein Ergebnis zwischen 2 und 20. Ist dieses gleich dem Aktionswert oder niedriger und liegt dabei gleichzeitig über der Erschwernis (abzüglich einer eventuell anzuwendenden Spezialisierung), so ist der Aktionswurf erfolgreich. Andernfalls war es ein Misserfolg.

Zeigen beide Würfel die gleiche Zahl („Pasch"), so gibt es ein besonderes Ergebnis: einen kritischen Erfolg oder einen Patzer.

ERFOLG

Bleibt der Wurf unter oder gleich dem Aktionswert und über der Erschwernis, so gelingt die Handlung.

Beispiel: Markos Spielcharakter erklimmt einen Abhang, während die Häscher des Voivoden ihm knapp auf den Fersen sind. Der Spielleiter entscheidet, dass Marko würfeln muss, da der Ausgang der Situation ungewiss ist. Der Spielercharakter hat einen Aktionswert von 9 in Beweglichkeit+Klettern (Beweglichkeit 7, Klettern 2). Der SL ist der Ansicht, dass der Untergrund unter den eiligen Schritten nachgibt und in einem Schuttregen abrutscht, so dass eine Erschwernis von 4 angebracht wäre. Marko würfelt eine 5 und eine 3 und legt damit einen Aktionswurf von 8 hin: Der Wert liegt über der Erschwernis und ist kleiner/gleich seinem Aktionswert in Beweglichkeit+Klettern – ohne Probleme erklimmt der Charakter den Hang.

KRITISCHER ERFOLG

Ist der Wurf erfolgreich und beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl, so nimmt die Aktion einen außergewöhnlich guten Ausgang. Im Kampf verursacht ein kritischer Treffer besonderen Schaden, da er die Rüstung des Gegners ungehindert passiert.

Beispiel: Nehmen wir an, Marko hätte statt der 5 und der 3 zwei 4en gewürfelt. Der Aktionswurf wäre mit einem Wert von 8 wieder geglückt, nur diesmal zeigt der Spielercharakter alles, was er kann – und mehr! Er sprintet den Abhang empor und lässt die Häscher in einer Staubwolke zurück. Sie werden die Verfolgung aufgeben und in die Stadt zurückkehren.

MISSERFOLG

Ist der Wurf größer als der Aktionswert oder gleich oder niedriger der Erschwernis, so scheitert die Handlung.

Liegt der Wurf unter der Erschwernis, so bedeutet das, dass die Kenntnisse des Charakters ausgereicht hätten, sich aber die Umstände gegen ihn gestellt haben. Ändern sich diese, kann der Charakter einen neuen Versuch wagen.

Liegt der Wurf aber über dem Kenntniswert, so ist der Charakter an die Grenzen seiner Fähigkeiten geraten: Erst wenn er mehr über die betreffende Aktion gelernt hat, kann er die Handlung erneut angehen.

Beispiel: Jarod, ein begnadeter Bastler (Beweglichkeit+Basteln 13), versucht den Karren der Gruppe zu reparieren. Da er unpassende Werkzeuge dabei hat, muss er einen Aktionswurf mit der Erschwernis 8 durchführen. Die Würfel zeigen eine 5 und eine 2 – und der Wurf ist damit misslungen, da er nicht über die Erschwernis kam. Jarod informiert seine Begleiter, dass er die Achse ohne einen vernünftigen Wagenheber nicht austauschen kann. Finden sie eine Möglichkeit den Wagen aufzubocken, kann sich Jarod erneut – und unter besseren Bedingungen – ans Werk machen.

Hätte Jarod eine 14 oder höher gewürfelt, so würde ihm auch kein Wagenheber helfen. Erst wenn er sich ausgiebig mit dem Karren beschäftigt hat oder einer seiner Begleiter ihm eine andere Herangehensweise schildert, wäre er in der Lage die Reparatur fortzusetzen – und neu zu würfeln.

PATZER

Zeigen beide Würfel bei einem misslungenen Aktionswurf die gleiche Augenzahl, so scheitert der Charakter auf die schlimmstmögliche Art: Im Kampf verliert er die Waffe oder stolpert; bei der Untersuchung eines Artefakts bricht er einen unscheinbaren aber immens wichtigen Kippschalter ab; ein Fahrzeugmanöver endet in einem Graben. Alles ist erlaubt – nur der Tod eines Charakters ist ausgeschlossen!

Beispiel: Jarod würfelt und erhält zwei Mal die 7 – ein Wurf von 14: Das ergibt einen Patzer. Wie besessen kämpft er mit der verkeilten Achse und stößt dabei eine Stütze um, die den Karren hält – und wird darunter eingeklemmt.

GEGENSÄTZLICHE AKTIONEN

Gehen zwei oder mehr Kontrahenten mit ihren Kenntnissen gegeneinander vor, so legt jeder Beteiligte einen Aktionswurf ab. Sollte nur einer erfolgreich sein, kann er die gegensätzliche Aktion für sich entscheiden. Bei mehreren gelungenen Würfen siegt derjenige mit dem höchsten Zahlenwert. Es sei denn, einem der Kontrahenten gelingt ein kritischen Erfolg: Dann triumphiert er über die anderen. Würfeln mehrere einen Pasch, so gewinnt derjenige mit der höchsten Augenzahl.

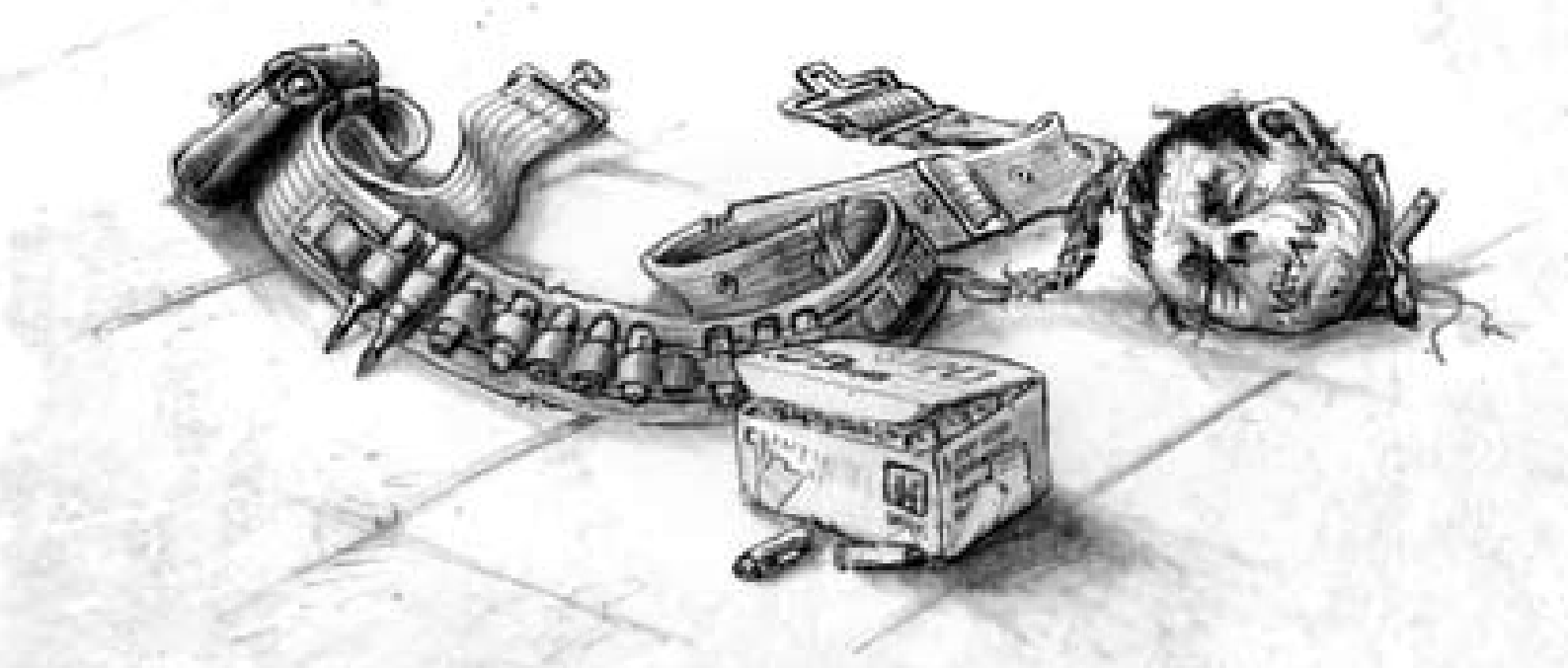
Beispiel: Charesh übernimmt den Wachdienst am Lager. In der Nacht schleicht sich der Kundschafter einer Geißler-Truppe heran, um die Stärke der Gruppe auszuloten. Charesh und der Geißler führen je einen Aktionswurf durch. Charesh auf Psyche+Wahrnehmung (AW von 15), der Geißler auf Beweglichkeit+Schleichen (12). Der Wahrnehmungswurf von Charesh gelingt mit 7, doch der Geißler ist mit seinem Aktionswurf von 12 besser (bei einer 13 wäre sein Wurf allerdings missglückt) – die Gruppe wird erst am nächsten Tag schmerzhaft erfahren, dass sie seit geraumer Zeit beobachtet wird.

WAHRSCHEINLICH, UNWAHRSCHEINLICH?

Diese Tabelle gibt in der zweiten Spalte die Erfolgswahrscheinlichkeit bei einem gegebenen Aktionswert an. Den beiden folgenden Spalten entnimmt man die Chancen für kritische Erfolge und Patzer.

Die letzte Spalte gibt an, um welchen Prozentwert die Erfolgswahrscheinlichkeit bei einer bestimmten Erschwernis sinkt. Versucht sich ein Charakter mit einem Aktionswert von 15 an einer Handlung mit einer Erschwernis von 10, so hat er nur noch eine Erfolgswahrscheinlichkeit von (85%-45%) = 40%!

Wert	Erfolgswahrscheinlichkeit	Kritische Erfolge	Patzer	Erschwernisse
2	1 %	1%	9%	-1%
3	3 %	1%	9%	-3%
4	6 %	2%	8%	-6%
5	10 %	2%	8%	-10%
6	15 %	3%	7%	-15%
7	21 %	3%	7%	-21%
8	28 %	4%	6%	-28%
9	36 %	4%	6%	-36%
10	45 %	5%	5%	-45%
11	55 %	5%	5%	-55%
12	64 %	6%	4%	-64%
13	72 %	6%	4%	-72%
14	79 %	7%	3%	-79%
15	85 %	7%	3%	-85%
16	90 %	8%	2%	-90%
17	94 %	8%	2%	-94%
18	97 %	9%	1%	-97%
19	99 %	9%	1%	-99%
20	100 %	10%	0%	-100%



KENNTNISSE

VERSTAND

ARTEFAKTKUNDE

In der Welt der Degenesis finden sich zahlreiche technische Relikte aus der Zeit des Urvolks – die Schrotter nennen sie „Artefakte". Die meisten Menschen wissen mit diesen Dingen wenig anzufangen, für sie sind es rostige Gebilde mit verschlungenen Ornamenten, die bestenfalls als exotischer Schmuck taugen. Der wahre Wert erschließt sich erst mit dem nötigen Wissen – der Artefaktkunde. Die Kenntnis wird angewandt, um Artefakte zu identifizieren, ihren Wert zu bemessen, ihre Funktion festzustellen und sie eventuell sogar zu nutzen.

Mögliche Spezialisierungen: Denkmaschinen (nacheshatologischer Begriff für Computer), Gebrauchsgegenstände des Urvolks

ERSTE HILFE

Bei einfachen Verletzungen, Vergiftungen oder Erkrankungen verhindert die Kenntnis Erste Hilfe Schlimmeres: Es können Wunden gesäubert und verbunden, Giftwirkungen verlangsamt und die Symptome von Krankheiten oder Versporung gemildert werden. Detaillierte Regeln zur Ersten Hilfe finden Sie auf Seite 254.

Mögliche Spezialisierungen: Wunden, Krankheiten, Gift, Versporung

GEISTESKUNDE

Den menschlichen Geist zu verstehen und zu manipulieren macht die Kenntnis Geisteskunde aus.

Mögliche Spezialisierungen: Psychosen, Ängste, Propaganda, Sporenfolgen

KRAFTLEHRE

Häuser stehen nicht von allein, Maschinen funktionieren nicht, ohne dass sie nach gewissen Grundsätzen konstruiert wurden – Fortschritt und Wiederaufbau sind nur möglich, wenn man von der Lehre der Kräfte weiß.

Die Kenntnis Kraftlehre kommt zum Einsatz, wenn es um physikalische Gesetze geht und ihre Auswirkungen auf die Realität abgeschätzt werden müssen.

Mögliche Spezialisierungen: Konstruktion, Mechanik, Elektrik

LEBENSKUNDE

Lebenskunde entspricht der urvölkischen Biologie und vermittelt Wissen über irdische Lebensformen und makro- und mikroskopische Vorgänge in ihnen. Wer Fäulnis und Primer und ihre Auswirkungen auf Flora und Fauna verstehen will, sollte sich der Lebenskunde widmen. Kenne deinen Feind.

Mögliche Spezialisierungen: Flora, Fauna, Primer, Homo Sapiens, Homo Degenesis, Paläontologie

LEGENDENKENNTNIS

Die Grundlagen der Welt von heute wurden in der Vergangenheit geschaffen. Sie zu kennen gleicht einem Blick hinter die Kulissen und macht die Angst der Spitalier vor Keimen oder auch den Hass der Africaner auf den weißen Mann verständlich. Nur die Kurzsichtigen schimpfen Sagen und Legenden unbedeutende Märchen, die Klügeren hören interessiert zu und suchen die Wahrheit zwischen den Zeilen.

Die Kenntnis Legendenkenntnis wird angewandt, um auf Wissen, Erzählungen und Gerüchte aus der Vergangenheit zugreifen zu können.

Mögliche Spezialisierungen: Geschichtenerzähler, Kulturgeschichte (jede Kultur als eigene Spezialisierung), Kultgeschichte (jeder Kult als eigene Spezialisierung), Urvolk

MEDIZIN

Wo ein Druckverband die Blutung nicht mehr stoppt und der Kräutertee die Krankheit nicht vertreibt, muss jemand her, der ein tiefergehendes medizinisches Verständnis vom Menschen hat: Ein Arzt. Je nach Kenntnisstand können Mediziner schwere Krankheiten kurieren, Vergiftungen stoppen, Versporung neutralisieren und traumatischen Schaden heilen. Je schwerwiegender die Erkrankung ist, umso höher fällt die Erschwernis auf den Medizin-Wurf aus.

Mögliche Spezialisierungen: Wunden, Krankheiten (Herstellung von Medikamenten), Gift, Versporung, Chirurg, Veterinärmedizin

MILITÄRTAKTIK

Wer einen Trupp ins Feld führt, muss wissen, wie man seine Leute motiviert und mit Pathos und Versprechen auf Kampf trimmt. Das ist der erste Schritt zum Sieg. Doch es folgen noch weitere: Wo soll die Einheit einen Hinterhalt legen, und wo könnte der Feind lauern? Sturmangriff, Flankenschutz, Unterstützungsfeuer – alles Begriffe der Kriegsführung, die jemandem mit der Kenntnis Militärtaktik vertraut sind.

Mögliche Spezialisierungen: urbane Kriegsführung, Guerillataktik, Belagerung

ORTSKUNDE

Steppen, die sich bis zum Horizont erstrecken; Eis- und Steinwüsten folgen auf das bunte Geflecht der Tundra, Felsnadeln ragen in der Ferne in die Höhe – im fünften nacheshatologischen Jahrhundert von Siedlung zu Siedlung zu reisen ist ein Abenteuer. Die alten Teer-Trassen enden im Nichts, abgeknickte Schilder haben keine Bedeutung mehr für die schriftunkundige Bevölkerung. Nur wer sich auskennt, findet den rechten Weg, kann die Strecke kurz und den Verbrauch von Nahrung gering halten. Und er kann gefährliche Regionen umgehen. Die Kenntnis Ortskunde wird angewandt, wenn man sich orientieren muss oder Karten und Wegbeschreibungen interpretieren will.

Mögliche Spezialisierungen: Überlandreisen, Karten zeichnen, Justitian, Tripol

RECHTSPRECHUNG

Den Wilden das Gesetz zu bringen ist ein schwieriges Unterfangen. Es bedarf klarer Vorschriften. Die Unwissenden müssen erkennen, dass selbst die Richter an Regeln gebunden sind, dass das Recht zuverlässig und berechenbar ist. Die Kenntnis Rechtsprechung lässt die zugrunde liegenden Prinzipien der Welt der Paragraphen erkennen.

Mögliche Spezialisierungen: Der justitianische Kodex, tripolitanisches Handelsgesetz, jehammedanisches Büßertum, Wiedertäufer-Charta, Sippenrecht, das Wort des Raben (apokalyptisches Recht), Militärrecht

SCHRIFTSPRACHE

Das geschriebene Wort hat an Bedeutung verloren. Lesen und Schreiben gehören nicht länger zum Allgemeinwissen, Bücher sind kostbar und selten. Fabeln und Legenden werden mündlich überliefert. Und doch ist die Schriftsprache nicht gänzlich vergessen worden: Kulte wie die Spitalier und Chronisten sind abhängig von ihren Bibliotheken, gewaltige Mengen an Information wollen gebändigt werden.
Mit der Kenntnis Schriftsprache können Texte gelesen und angefertigt werden.
Mögliche Spezialisierungen: Poesie, Alte Schriftzeichen

SPRACHEN

Die sieben Kulturen haben über die Jahrhunderte eigene Sprachen und Dialekte entwickelt, oftmals ein Potpourri der ehemals in der Region üblichen Mundarten.

Die Kenntnis bestimmt das allgemeine Sprachverständnis; um eine Sprache wirklich zu beherrschen muss diese als Spezialisierung erworben werden. Jeder Charakter beherrscht diese Kenntnis automatisch auf Stufe 4. Außerdem darf er sich eine Spezialisierung auf Stufe 2 vermerken. Diese sollte der Sprache seiner Heimatkultur entsprechen.
Mögliche Spezialisierungen: Borcisch (Deutsch mit französischen und englischen Einflüssen und vereinfachter Grammatik), Frankisch (gut erhaltenes Französisch), Africanisch (Hocharabisch mit einzelnen französischen Wörtern gespickt), Pollnisch (eine Mixtur aus Polnisch und Russisch), Balkhanisch (ein Amalgam russischer und balkanischer Dialekte), Purgisch (Italienisch, stark verwässert mit Borcisch), Hybrispanisch (Spanisch mit geringem balkhanischen Einfluss), Alte Sprachen

STOFFLEHRE

Die Lehre von den Stoffen ist ein gefährliches Gebiet, denn vieles was verloren ging, muss erst durch Versuche wieder erarbeitet werden. Explosive Versuche. Was kann man vermischen, was besser nicht, was liefert kostbare Energie? Die Kenntnis Stofflehre hilft, alte Rezepturen zu nutzen, Medikamente und Explosivstoffe zu mischen und neue Stoffverbindungen zu erforschen.
Mögliche Spezialisierungen: Sprengstoffe, Treibstoffe, Medikamente und Drogen

TECHNIK

Ob man die Technik des Urvolks verstehen und anwenden oder auf den Ruinen des Vergangenen etwas Neues erschaffen will – eines ist als Grundlage einer Zivilisation unerlässlich: das Verständnis für technische Abläufe.

Mit der Technik-Kenntnis werden Pläne von mechanischen und elektrischen Gerätschaften verstehbar und können selber angefertigt werden. Generatoren, Pumpen und Moto-

ren sind einem Techniker kein Geheimnis mehr. Die Kenntnis ist allerdings rein theoretischer Natur: Um ein entsprechendes Gerät zu reparieren oder zusammenzuschrauben bedarf es der Kenntnis Beweglichkeit+Basteln.

Mögliche Spezialisierungen: Rüstungen, Nahkampfwaffen, Feuerwaffen, Munition, Artefakttechnik, Fahrzeuge, Computer, Maschinen, Technische Zeichnungen, Mechanik, Elektronik

ÜBERLEBEN

Große Regionen der sieben Kulturkreise werden von rauer Wildnis und Ödland dominiert. Hier zu überleben erfordert Erfahrung im Umgang mit der Natur und einen gesunden Instinkt. Was ist essbar, wo finde ich Zuflucht? Hält das Wetter, oder steht einer der lebensgefährlichen Staubstürme an? Fragen, die mit der Kenntnis Überleben beantwortet werden können.

Mögliche Spezialisierungen: Fallen stellen, Jagen und Fischen, Sammeln, Spuren lesen, Wetter

ZAHLENKUNDE

Wer so weit zählen kann, um nicht bei jedem Geschäft über den Tisch gezogen zu werden, ist klar im Vorteil. Das kann längst nicht jeder von sich behaupten. Die Neolibyer und Chronisten sind die letzten wahrhaft Kundigen und sehen die Zahlenkunde mit als Grund für ihren Erfolg.

Die Kenntnis wird angewandt, wenn es um Rechenvorgänge und mathematisches Wissen geht – und wenn ein Händler seine Tricks durchzieht.

Mögliche Spezialisierungen: Handelsbilanzen, Höhere Mathematik, Zahlentricks

KÖRPER

AUSDAUER

Eine ordentliche Fitness ist für jede Form der körperlichen Aktivität unverzichtbar. Im KatharSys ergeben sich aus der Summe von Körper und Ausdauer die Aktionspunkte.

Mögliche Spezialisierungen: Marathon, Tauchen (Luft anhalten)

HÄRTE

Im rauen Ödland oder in den dunklen Gassen der weniger kultivierten Siedlungen sind Nehmerqualitäten gefragt; hinter jeder Ecke können Halsabschneider oder Absonderliche lauern. Mit der Kenntnis Härte ist man nicht gefeit vor ihren Angriffen, aber man hält mehr aus und bekommt vielleicht die Chance auf einen Gegenschlag oder Zeit für die Flucht.

Über die Härte wird ermittelt, wie viele Fleischwunden man einstecken kann und wie viel Traumaschaden man erträgt.

Mögliche Spezialisierungen: Schmerzresistenz

KLETTERN

Klettern kommt zum Einsatz, wenn Abhänge oder Ruinen erklommen werden müssen.

Mögliche Spezialisierungen: Spezialisierung auf bestimmte Werkzeugtypen, Ruinenkletterer, Bergsteiger

KRAFT

Um den Körper zu stählen braucht es Schweiß und Disziplin. Belohnt wird man mit Schlagkraft und breiten Schultern, auf die viel geladen werden kann.

Die Kenntnis Kraft wirkt sich auf den Schaden bei Nahkampfangriffen und die Maximallast aus.

Mögliche Spezialisierungen: Packesel, Gewichte stemmen, Aufbrechen

LAUFEN

Das Leben ist ein langer Lauf über steiniges Gelände. Und manchmal ist ein langer Lauf auch die einzige Möglichkeit zu überleben.

Beweglichkeit+Laufen bestimmt die Höchstzahl an Metern, die man in einer Kampfrunde überbrücken kann.

Mögliche Spezialisierungen: Unebenes Terrain

REITEN

Reittiere sind eine gebräuchliche Form der Fortbewegung im neuen Europa.

Die Kenntnis Reiten kommt zum Einsatz, wenn man unter erschwerten Bedingungen das Reittier unter Kontrolle halten und sich vor einem Sturz bewahren will.

Mögliche Spezialisierungen: Verschiedene Tierarten, Persönliches Tier

SCHWIMMEN

Sumpfiges Franka, gefrorenes Borca, das Mittelmeer eine faulige Brühe – die meisten Gewässer der bekannten Welt laden nicht gerade zum Schwimmen ein. Wenn es aber doch einmal nötig ist, sollte man wissen, wie man sich über Wasser hält. Das vermittelt einem diese Kenntnis.

Mögliche Spezialisierungen: Tauchen, Schnellschwimmen

BEWEGLICHKEIT

BASTELN

Sei es ein Techniker in einer Schrotterhalle, der ein Artefakt repariert, oder ein Wiedertäufer, der für sein Dorf die Wasserpumpe wieder in Gang bringen will: Mit der Theorie alleine bekommt er das Relikt nicht in Gang. Es bedarf geschickter Hände, die darauf trainiert sind, Technik zu zerlegen und zusammenzufügen. Dafür steht die Kenntnis Basteln. Allerdings erlangt man mit ihr nicht automatisch das theoretische Wissen, denn das ist an die Kenntnis Verstand+Technik gebunden.

Mögliche Spezialisierungen: Rüstungen, Nahkampfwaffen, Feuerwaffen, Munition, Artefakttechnik, Fahrzeuge, Maschinen

BEWAFFNETER NAHKAMPF

Sei es eine pollnische Steinaxt, ein frankisches Langschwert oder ein Krummsäbel der Jehammedaner, Nahkampfwaffen machen den Großteil der nacheshatologischen Waffen aus.

Die Kenntnis Bewaffneter Nahkampf ermöglicht den kompetenten Umgang mit Nahkampfwaffen aller Art.

Mögliche Spezialisierungen: Zweihändiger Kampf, Persönliche Waffe, Waffentypen (Spezialisierung auf einen Waffentyp)

FEUERWAFFEN

Für die Hellvetiker eine Selbstverständlichkeit, für Pollner seltene Artefakte: Feuerwaffen wie Gewehre und Pistolen. Mit der Kenntnis Feuerwaffen lernt man sie zu beherrschen.

Mögliche Spezialisierungen: Schnellziehen, Persönliche Waffe, Scharfschütze, Waffentypen (Spezialisierung auf einen Waffentyp)

FLUGMASCHINEN

Fluggeräte sind mit dem Urvolk ausgestorben. Ihre stählernen Skelette verrosten auf den überwucherten Pisten und in zugewachsenen Kratern. Doch sollte sich eines von ihnen – oder ein Nachbau – finden, so wird es jemand mit der Kenntnis Flugmaschinen steuern können.

Mögliche Spezialisierungen: verschiedene Typen von Flugmaschinen (Luftschiffe, Gleiter, etc.), Persönliches Gerät

INITIATIVE

Wer den ersten Schlag führt, der ist dem Sieg näher als der Getroffene. Kämpfer, die das beherzigen, tun gut daran, an ihrer Initiative zu arbeiten. Ansonsten haben sie im Gefecht das Nachsehen und sollten sich daran gewöhnen, in die Defensive gedrängt zu werden.

Mögliche Spezialisierungen: Schnellziehen

LANDFAHRZEUGE

Zu den Landfahrzeugen zählen die einfachen Planwagen der Pollner, die Motorräder der Apokalyptiker als auch die Buggies der Geißler. Alles auf Rädern oder Ketten kann mit der Kenntnis Landfahrzeuge gesteuert werden.

Mögliche Spezialisierungen: verschiedene Fahrzeugtypen, Gelände, Persönliches Gefährt, Rennen

PROJEKTILWAFFEN

Viel älter als Feuerwaffen, bewährt und allgemein bekannt sind Fernkampfwaffen wie Bögen und Armbrüste. Mit der Kenntnis Projektilwaffen beherrscht man Sehnenwaffen jeglicher Art.

Mögliche Spezialisierungen: Persönliche Waffe, Scharfschütze, Waffentypen (Spezialisierung auf einen Waffentyp)

SCHWERE WAFFEN

Unter die schweren Waffen fallen vorwiegend Unterstützungswaffen wie schwere Maschinengewehre, Mörser, Flakgeschütze, Raketen- und Granatwerfer. Aber auch die Brenner der Wiedertäufer zählen zu dieser Kategorie. Mit der Kenntnis können solche Waffen gezielt eingesetzt, sowie Geschütztürme bedient werden.

Mögliche Spezialisierungen: Persönliche Waffe, Schnellader, Geschütze, Richtschütze, Waffentypen (Spezialisierung auf einen Waffentyp)

STEHLEN

Mit der Kenntnis Stehlen stiehlt man dem Richter den Schlüssel vom Gürtel, ohne dass er etwas merkt. Oder lässt auf dem Markt etwas mitgehen.

Mögliche Spezialisierungen: Taschendiebstahl

UNBEWAFFNETER NAHKAMPF

Waffen kann man verlieren, die Fäuste hat man immer dabei. Blitzschnelle Schläge, geschickte Würfe und kraftvolle Tritte, das ist die Sprache, die Kämpfer sprechen, deren Körper zur Waffe ausgebildet wurde. Mit der Kenntnis Unbewaffneter Nahkampf wird der Kampf ohne Waffen möglich. Und effizient.

Mögliche Spezialisierungen: Kampfsportarten (Spezialisierung auf eine Kampfart), Entwaffnen, Würfe, Blocken

VERBERGEN

Die Welt steckt voller Gefahren. Manchmal kann es sehr nützlich sein, sich einfach vor ihnen zu verbergen. Und zwar mit dieser Kenntnis.

Mögliche Spezialisierungen: Verkleiden, Im Schutze der Nacht (sich die Dunkelheit zu Nutze machen), Naturkind (draußen verbergen)

WASSERFAHRZEUGE

Die riesigen Transportschiffe der Neolibyer beherrschen das Mittelmeer. Mit der Kenntnis Wasserfahrzeuge können diese gigantischen Stahlpötte sicher in den Hafen gebracht, aber auch kleinere Boote durch Untiefen gesteuert werden.

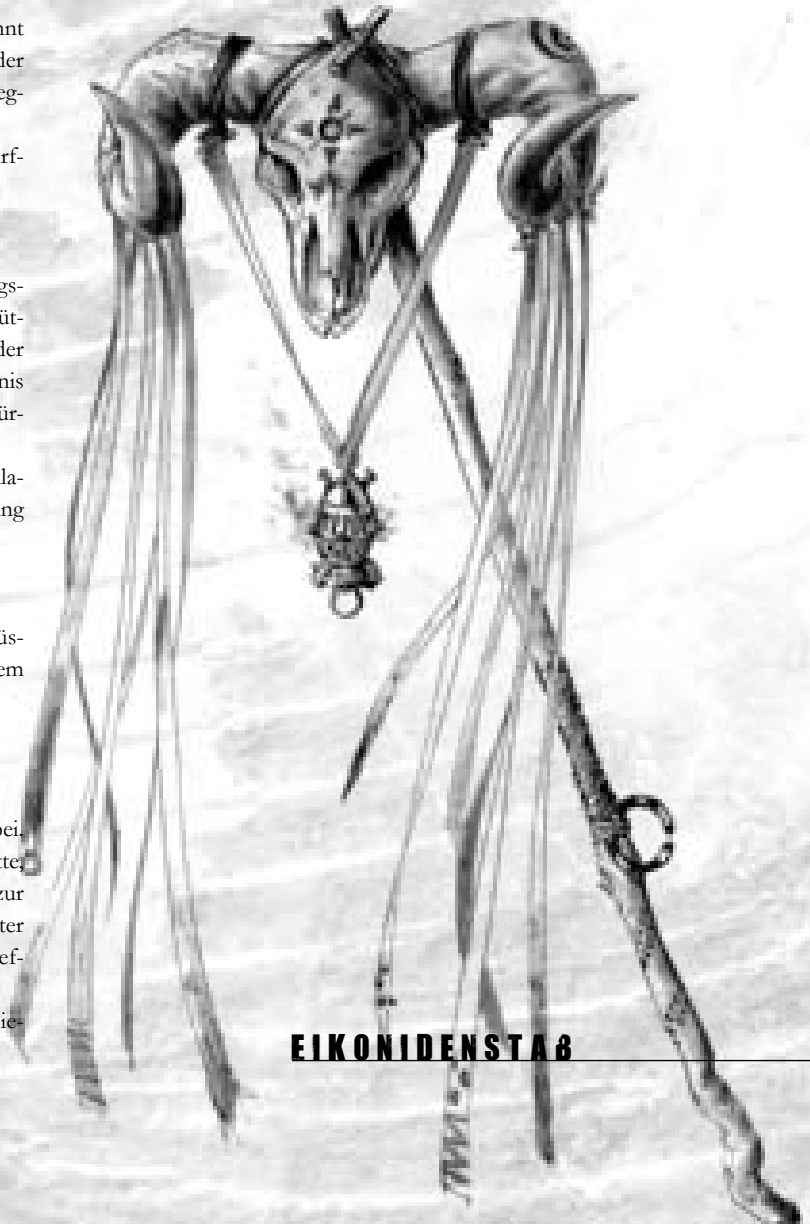
Mögliche Spezialisierungen: verschiedene Wasserfahrzeuge, Persönliches Gerät

WURFWAFFEN

Manch einer nennt es Fernkampf auf niedrigstem Niveaum, aber auch ein geschleudertes Messer kann ebenso tödlich sein wie ein gezielter Schwerthieb.

Mit der Kenntnis Wurfwaffen lernt man Steinschleudern zu beherrschen; Speere, Messer, Steine und Granaten finden jetzt ihren Weg ins Ziel.

Mögliche Spezialisierungen: Persönliche Waffe, Waffentypen (Spezialisierung auf einen Waffentyp)



AUSSTRAHLUNG

DOMINIEREN

Versucht man, seine Gegenüber zu dominieren, so haben die rationalen Argumente ausgespielt. Es ist eine Form der psychischen Gewalt, die den Willen des Opfers bricht und es dem Täter ausliefert. Emotionen wie Angst oder Lust sind die Werkzeuge des Dominierens.

Mögliche Spezialisierungen: Verhören

FÜHRUNG

Er ist der Hirte, das Volk seine Herde: Wer eine kleine Einheit in den Kampf oder ein Volk in eine ungewisse Zukunft führen will, benötigt die Kenntnis Führung. Mir ihr kann man Menschen für seine Sache begeistern, pathetische Reden halten und selbstsicher wirken, auch wenn man von ihrem Untergang überzeugt ist.

Mögliche Spezialisierungen: Militärische Führung, Zivile Führung

UMGANG

Viele Kulturen und Kulte tummeln sich auf der Landkarte, mit ihren eigenen Ansichten und Zielen. Es ist nicht leicht, zwischen den Welten zu spazieren und stets das richtige Wort zu treffen. Was einem hier Tür und Tor öffnet, gilt bei den Nachbarn als Affront. Mit der Kenntnis Umgang weiß man um die Eigenarten der Kulturkreise, wirft der Hagaritin keinen begehrlichen Blick zu und pinkelt auch nicht vor die Richthalle Justitians. Außer man sucht die Gefahr.

Mögliche Spezialisierungen: Diplomatie

VERFÜHREN

Das alte Spiel der Geschlechter ist in den Augen der Apokalyptiker eine Kunst, von der sie gut leben können. Mit der Kenntnis Verführen tut man es ihnen gleich und gewinnt Seele und Körper des Gegenübers mit aufreizender Kleidung, Schmeicheleien und betörenden Düften.

Mögliche Spezialisierungen: Mit den Augen sprechen, Tanzen

VERHANDELN

Krieg oder Frieden, Freiheit oder Abhängigkeit, Gewinn oder Verlust – alles Verhandlungssache. Die eigenen Interessen zu wahren ist ein stetiger Kampf, den man im günstigsten Fall durch Worte und die Kenntnis Verhandeln für sich entscheidet.

Mögliche Spezialisierungen: Feilschen, Rhetorik

PSYCHE

EMPATHIE

Was würde man dafür geben, die Gedanken seines Gegenübers zu kennen? Was will der andere wirklich, wie denkt er über mich? Wo liegen seine Stärken und Schwächen? Hat er Angst? Fühlt er sich überlegen? Die Signale des Körpers liegen einem Menschen mit der Kenntnis Empathie offen; nur ein guter Schauspieler kann einen Empathen noch in die Irre führen.

Will man die Reaktion von Tieren abschätzen oder eine Beziehung zu ihnen aufbauen, so hilft auch hier Empathie.

Mögliche Spezialisierungen: Tierverständnis, Spezialisierung auf einen bestimmten Kult

GLAUBEN

Glauben ist die Zuflucht für die Seele, sei es der Glauben an die Neognosis der Wiedertäufer oder an die Verheißung des Jehammeds. Die Kenntnis Glauben ist immer etwas sehr Persönliches und nur auf die eigene Religion anzuwenden, sie vermittelt kein Wissen über andere Glaubensgemeinschaften. In manchen Situationen, wenn Unmenschliches geleistet werden soll oder der Geist sich vor Grauen verschließt, kann der Glauben einen Ausweg bieten: Der Spieler darf beispielsweise statt eines geforderten Wurfs auf Selbstbeherrschung auf Glauben würfeln.

Mögliche Spezialisierungen: Fanatismus

GLÜCKSSPIEL

Die Apokalyptiker haben es gemeistert, beliebt ist es überall: Das Glücksspiel. Mit dieser Kenntnis hat man das richtige Gefühl für diese Art von Spielen – und das Schicksal verbeugt sich vor einem.

Mögliche Spezialisierungen: Falschspiel (Karten, Brett etc.)

MUSIZIEREN

Musik ist ein Bestandteil jeder Kultur, ist ein Spiegel ihrer Bedürfnisse und Träume. Mit der Kenntnis Musizieren erlangt man ein Grundverständnis dafür, kann singen und Instrumente spielen.

Mögliche Spezialisierungen: Persönliches Instrument, Musikart, Singen, Komponieren

SELBSTBEHERRSCHUNG

Mit der Kenntnis Selbstbeherrschung behält man in brenzligen Situationen einen klaren Kopf und übersteht Stresssituationen mit Würde. Mit Selbstbeherrschung hält man außerdem den drohenden Wahn durch Versporung auf Abstand.

Mögliche Spezialisierungen: Sporenresistenz, Stress

VERSTELLEN

Rollen spielen, andere in die Irre führen, ob zur Unterhaltung, als Selbstschutz oder Lebenseinstellung – jeder trägt eine Maske, hinter der er sein wahres Ich verbirgt. Mit der Kenntnis Verstellen vermag man, diese Maske gegen eine beliebige auszutauschen und trotzdem glaubwürdig zu scheinen.

Mögliche Spezialisierungen: Schauspielerei, Nachahmung (für jeden Kult einzeln; Nachahmung: Spitalier würde einem Charakter erlauben, die Rolle eines Arztes zu spielen)

WAHRNEHMUNG

Ein wertvolles Artefakt im Meer aus Staub, das Glitzern einer Fernrohrlinse in der Ferne oder der schattenhafte Schemen im Augenwinkel – sie rechtzeitig zu entdecken ist unbezahlbar. Die Wahrnehmung zu trainieren heißt den Überblick zu behalten.

Mögliche Spezialisierungen: Lauschen, Wittern, Tastsinn, Adlerauge

KENNTNIS-LISTE

VERSTAND

- Artefaktkunde
- Erste Hilfe
- Geisteskunde
- Kraftlehre
- Lebenskunde
- Legendenkenntnis
- Medizin
- Militärtaktik
- Ortskunde
- Rechtsprechung
- Schriftsprache
- Sprachen
- Stofflehre
- Technik
- Überleben
- Zahlenkunde

KÖRPER

- Ausdauer
- Härte
- Klettern
- Kraft
- Laufen
- Reiten
- Schwimmen

BEWEGLICHKEIT

- Basteln
- Bewaffneter Nahkampf
- Feuerwaffen
- Flugmaschinen
- Initiative
- Landfahrzeuge
- Projektilwaffen
- Schwere Waffen
- Stehlen
- Unbewaffneter Nahkampf
- Verbergen
- Wasserfahrzeuge
- Wurfwaffen

AUSSTRAHLUNG

- Dominieren
- Führung
- Umgang
- Verführen
- Verhandeln

PSYCHE

- Empathie
- Glauben
- Glücksspiel
- Musizieren
- Selbstbeherrschung
- Verstellen
- Wahrnehmung

KAPITEL 5
CHARAKTER ERSCHAFFUNG

ZU BEGINN

Die Spielercharaktere sind die Protagonisten in Degenesis. Aus diesem Grund sollten sie mehr als eine Ansammlung von Werten sein. Bevor sich die Spieler an die Erschaffung ihrer Charaktere machen, müssen daher drei wichtige Punkte geklärt sein:

UM WAS SOLL ES GEHEN?

In Degenesis steht den Spielern eine vielfältige Welt vom kalten Borca bis hinab ins heiße Africa offen. Die Spieler können wählen zwischen zahlreichen Kulten und Charakterkonzepten. Damit die schiere Menge der Möglichkeiten nicht lähmend wirkt, hilft es die Rahmenbedingungen vorher abzusprechen:

- Möchten Ihre Spieler durch die Welt von Degenesis ziehen oder lieber an einem Ort bleiben?
- Gibt es Kulturen, die Sie interessanter als andere finden?
- Reizen bestimmte Konflikte in der Spielwelt Ihre Spieler?
- Welche Abenteuer oder Aufgaben würden Ihre Spieler besonders herausfordern?

Sie können sich hierzu Anregungen aus dem Spielleiterkapitel holen. Zusammen mit den Wünschen Ihrer Spieler erstellen Sie dann einen Fahrplan für die Zukunft – Verspätungen oder spontane Änderungen eingeschlossen. Eine knappe Skizze reicht vollkommen, planen Sie nicht zu weit. Bei vielen Spielern entwickeln sich die Vorstellungen und Ziele eines Charakters erst im Spiel – lassen Sie ihnen Raum für Freiheiten.

WARUM DIESE GRUPPE?

Im Grunde bleiben Menschen lieber unter ihresgleichen – mit einem wilden Haufen Fremder durch die Wildnis zu ziehen käme ihnen kaum in den Sinn. Lassen Sie sich davon nicht beirren und entwickeln Sie zusammen mit Ihren Spielern die Motivation, die ihre Charaktere als Gruppe zusammenhält. Haben sie gemeinsame Freunde oder sind sie miteinander verwandt, wenn auch nur entfernt? Oder kennen Sie sich seit der Kindheit? Schlugen sie sich nach der Flucht aus einem Geißler-Lager zusammen durch die Ödnis?

Einigen sich Ihre Spieler darauf, dass sie schon auf eine Weise miteinander verbunden sind, erspart Ihnen dies Arbeit. Sollte das nicht funktionieren, geben Sie den Charakteren einen gemeinsamen Feind – und das erklärte Ziel, diesen niederzuringen. Der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt.

WER SPIELT WEN?

Eine Gruppe aus Spielercharakteren sollte aus mehreren Spezialisten bestehen, die sich gut ergänzen. Dadurch kann jeder Spieler in bestimmten Situationen glänzen, weil er in diesem Moment die notwendigen Fertigkeiten hat.

Eine typische Gruppe besteht aus ein oder zwei Kämpfern, um die anderen vor Angriffen zu schützen. Hier eignen sich besonders Hellvetiker, Sipplinge und Geißler oder kriegerische Sekten wie die Jehammedaner oder Wiedertäufer. Dann darf ein Mediziner nicht fehlen – wer wäre besser geeignet als ein Spitalier? Er wird der Gruppe bei Verletzungen und Vergiftungen beistehen. Abgerundet wird die Gruppe durch einen Experten mit Spezialwissen – ein Chronist oder Anubier ist denkbar – und ein oder zwei Allround-Talenten, die zwar keine bedeutenden Spezialfähigkeiten besitzen, aber die anderen Spieler tatkräftig unterstützen. Schrotter gehören zu dieser Kategorie.

Sie können darauf achten, dass diese typischen Rollen ausgefüllt werden und jeder Spieler zu gleichen Teilen zum Abenteuer beitragen kann. Setzt sich die Gruppe hauptsächlich aus Kämpfern zusammen oder tendiert sie zum anderen Extrem, so ist das kein Problem – Sie müssen die Kampagne darauf abstimmen und den Spielern beispielsweise durch Nichtspielercharaktere Heilmöglichkeiten zur Verfügung stellen; ein Trupp Chronisten könnte Hellvetiker zum Schutz anheuern; Neolibyer und Anubier finden immer einen Geißler, der mit ihnen zieht.

CHARAKTERERSCHAFFUNG IM ÜBERBLICK

1. KULTUR AUSWÄHLEN

Verteilen Sie **5 Punkte** auf die Kulturfähigkeiten (bis zum angegebenen Maximalwert von **3 Punkten**). Andere Fertigkeiten können nur um 1 gesteigert werden.

Wählen Sie mindestens ein Kulturprinzip. Kommen die Prinzipien im Spiel zum Tragen, erhalten Sie zusätzliche Erfahrungspunkte.

2. KONZEPT FESTLEGEN

Verteilen Sie nun **7 Punkte** auf die Konzeptfertigkeiten (bis zum angegebenen Maximalwert von **5 Punkten**). Andere Fertigkeiten können nur um 1 gesteigert werden.

Wählen Sie mindestens ein Prinzip aus dem Konzeptbereich.

3. KULT BESTIMMEN

Verteilen Sie nun **9 Punkte** auf die Kultfertigkeiten (bis zum Maximalwert von **6 Punkten**). Andere Fertigkeiten können nur um 1 gesteigert werden.

Wählen Sie mindestens ein Kultprinzip.

4. LETZTER SCHLIFF

Ergänzen Sie die Verfassung, die Aktionspunkte sowie den Trauma- und Versporungswert.

Verfassung:
Kopf: Basiswert 1 + (Körper+Härte)/5
Oberkörper: Basiswert 3 + (Körper+Härte)/5
Unterkörper: Basiswert 2 + (Körper+Härte)/5

Aktionspunkte:
Aktionspunkte = Körper+Ausdauer

Trauma:
Traumawert = Körper+Härte

Versporung:
Versporungswert = Psyche+Selbstbeherrschung

5. RANG UND AUSRÜSTUNG

DIE GEBURT EINES CHARAKTERS

Ein interessanter Charakter entwickelt sich meist aus einer einfachen Idee. Einfach bedeutet hier allerdings nicht flach, sondern leicht zugänglich: Wen möchten Sie gerne verkörpern?

Um einen aufregenden Charakter zu entwickeln gibt es zwei Ansätze: Stellen Sie sich vor, was aus Ihnen in der Welt von Degenesis geworden wäre; welche Fähigkeiten wären Ihnen nützlich gewesen; wie hätte Sie der Kampf ums Überleben verändert? Die zweite Möglichkeit ist, genau anders herum vorzugehen: Wie wäre es, jemanden zu spielen, der so ganz anders als Sie selbst sind; ein Mensch, dessen Werte und Vorstellungen sich vollkommen von den eigenen unterscheiden?

Hilft Ihnen das nicht, dann denken Sie an die Helden aus Ihren Lieblingsbüchern oder Filmen und versetzen Sie sie in die Welt der Degenesis. Wie würden sie sich dort verhalten?

DIE 3KS: KULTUR, KONZEPT, KULT

Nachdem Sie eine ungefähre Vorstellung von Ihrem Charakter haben, verfolgen wir seinen Werdegang. Die KatharSys-Charaktererschaffung ist dreistufig: Zuerst wählt man eine Kultur für den Charakter. Diese steht für das Volk, dem Ihre Figur angehört. Dann entscheidet man sich für ein Konzept, das die Lebensumstände des Charakters in seiner Kindheit und frühen Jugend festlegt. Zum Schluss wählt man noch den Kult oder die Gruppe, der der Charakter nun angehört. In jedem der drei Schritte erwirbt man Fertigkeiten, die beschreiben, was der Charakter in diesem Lebensabschnitt gelernt hat.

DIE ATTRIBUTE WERDEN FESTGELEGT

Da die Protagonisten von Degenesis besonders begabt sind und sich von der Masse abheben, beginnen alle Spielercharaktere mit einem Wert von 5 in allen fünf Attributen (der durchschnittliche Mensch besitzt nur je einen Wert von 4).

Nun können Attribute bis auf einen Wert von 1 reduziert werden. Verringert man ein Attribut, so werden die aufgegebenen Punkte gutgeschrieben und können zur Steigerung anderer Attribute eingesetzt werden. Für jeweils einen Punkt kann ein Attribut um 1 erhöht werden, allerdings nur bis auf 7. Um es auf 8 oder darüber zu steigern verdoppeln sich die Kosten pro Schritt auf zwei Punkte.

Beispiel: Chris hat zwar noch keine große Vorstellung von seinem Helden, weiß aber, dass er auf jeden Fall schnell und beweglich sein soll und eine gewisse Ausstrahlung besitzen muss. Er verteilt die Punkte für seinen Charakter wie folgt:

VER	BEW	KÖR	AUS	PSY
4	7	5	6	3

Sein Charakter – den er Hetzer nennt – ist so klug wie jeder andere, sehr schnell, körperlich fit, besitzt eine außergewöhnliche Ausstrahlung, nur mangelt es ihm an Willenskraft.

Chris ging dabei folgendermaßen vor: Er reduzierte den Verstand um einen Punkt und die Psyche um zwei, was zusammen eine Gutschrift von drei macht. Dann verteilte er zwei

von den drei Punkten auf die Beweglichkeit und einen auf Aufstrahlung. Körper blieb unangetastet.

DIE KULTUR

Über die Jahrhunderte schlossen sich die Völker zu neuen Kulturen zusammen. Jede von ihnen prägt ihre Kinder auf ihre Weise.

ATTRIBUTSBONI

Jede Kultur besitzt Attributsboni, die zwei Attribute um jeweils einen Punkt steigern. Ein Wert über 10 ist allerdings nicht möglich – überschüssige Punkte verfallen.

KENNTNISSE DER KULTUR

Jede Kultur gibt ihren Kindern bestimmte Fertigkeiten mit auf den Weg – die so genannten Kultur-Kenntnisse. Sie sind der untenstehenden Kultur-Tabelle zu entnehmen. Die Kultur-Kenntnisse eines Borcers wären beispielsweise Artefaktkunde, Wahrnehmung, Härte und Überleben. Der Charakter ist zu Beginn ein absoluter Anfänger und muss diese Fertigkeiten trainieren, indem er **fünf Punkte** darauf verteilt. Die Kultur-Kenntnisse können so bis auf einen **Wert von drei** gesteigert werden. Aber auch alle weiteren Kenntnisse können erlernt werden, sofern von den fünf Punkten noch etwas übrig ist. Allerdings dürfen diese lediglich um **einen Punkt** erhöht werden. Die Kultur-Kenntnisse sind für den Charakter leichter zu erwerben, weil er in einem Umfeld aufwächst, das sein Training in diesen Kenntnissen begünstigt.

PRINZIPIEN

Jede Kultur folgt einem oder mehreren Prinzipien. Sie prägen das Denken und die Moral jedes Menschen, der in dieser Kultur aufgewachsen ist. Prinzipien finden sich auch im Konzept und in den Kulten – sie umschreiben die Grundeinstellungen eines Charakters. Beispiele für Prinzipien sind die Paranoia bei Spitaliern, oder das Gefühl der Wiedertäufer, auserwählt zu sein. Der Spieler wählt für seinen Charakter mindestens ein Prinzip für seine Kultur, für das gewählte Konzept und schließlich für den Kult. Diese Prinzipien geben seinem Charakter Form – aber der Spieler muss sie mit Leben füllen. Spielt er die Paranoia seines Spitaliers gut aus, so erhält er pro Spielabend vom Spielleiter einen freien Erfahrungspunkt. Diesen kann er einem beliebigen Attribut gutschreiben. Die Prinzipien in Degenesis sind keine Fußfesseln, es gibt nicht einmal feste Regel – sie dienen nur dem guten Rollenspiel. Eine ausführliche Beschreibung aller Prinzipien finden Sie am Ende dieses Kapitels.

Beispiel: Chris entscheidet sich für einen Hybrispanier. Nachdem er die Attributsboni verteilt und die Kenntnisse ausgewählt hat, hat Hetzer folgende Werte:

VER	BEW	KÖR	AUS	PSY
4	8	5	7	3

Kenntnisse:

Bewaffneter Nahkampf (2)
Unbewaffneter Nahkampf (1)
Überleben (1)
Härte (1)

Prinzipien:

Stolz

Von frühester Kindheit an war Hetzer ein Überlebenskünstler, der sich allein durchzuschlagen wusste. Als Hybrispanier ist er empfindlich stolz – ihn zu beleidigen wird seinen Zorn heraufbeschwören!

KULTUREN UND KULTE

Nicht in allen Kulturen trifft man alle Kulte an. Daher finden Sie unter den Kulturen einen Katalog mit Kult-Vorschlägen. Daran halten müssen Sie sich nicht – aber für einen Jehammedaner in Africa braucht es eine verdammt gute Erklärung.

KULTURTABELLE

KULTUR	ATTRIBUTSBONUS	KENNTNISSE	PRINZIPIEN
BORCA			
Apokalyptiker	+1 Verstand	Artefaktkunde	Einzelgänger
Chronisten	+1 Psyche	Härte	Eremit
Hellvetiker		Überleben	Genügsamkeit
Jehammedaner		Wahrnehmung	Kind des Urvolkes
Richter			Sammelwut
Schrotter			
Sipplinge			
Spitalier			
Wiedertäufer			
FRANKA			
Apokalyptiker	+1 Psyche	Projektilwaffen	Lethargie
Chronisten	+1 Ausstrahlung	Schriftsprache	Rebell
Hellvetiker		Selbstbeherrschung	Sucht
Richter		Verhandeln	Zwei Seiten
Schrotter			
Sipplinge			
Spitalier			
Wiedertäufer			
POLLEN			
Apokalyptiker	+1 Psyche	Ausdauer	Erdensinn
Chronisten	+1 Körper	Bew. Nahkampf	Genügsamkeit
Schrotter		Härte	Schutzinstinkt
Sipplinge		Kraft	Starke Sippe
Spitalier		Laufen	
Wiedertäufer		Überleben	
		Wahrnehmung	
BALKHAN			
Apokalyptiker	+1 Körper	Bew. Nahkampf	Rachegelüste
Bleicher	+1 Ausstrahlung	Dominieren	Sprunghaft
Hellvetiker		Härte	Stolz
Jehammedaner		Initiative	Streitlust
Schrotter		Kraft	Wildheit
Sipplinge		Ortskunde	
		Unb. Nahkampf	
HYBRISPANIA			
Apokalyptiker	+1 Ausstrahlung	Alle Kampfarten	Fremdenfeindlich
Bleicher	+1 Beweglichkeit	(außer Schwere Waffen)	Gefahrensinn
Jehammedaner		Härte	Militarist
Schrotter		Initiative	Stolz
Sipplinge		Kraft	Wildheit
Spitalier		Überleben	
PURGARE			
Apokalyptiker	+1 Beweglichkeit	Bew. Nahkampf	Auserwählt
Hellvetiker	+1 Verstand	Glauben	Fanatismus
Schrotter		Legendenkenntnis	Gnadenlos
Sipplinge		Verstellen	Rachegelüste
Spitalier		Wurfwaffen	Rebell
Wiedertäufer			Starke Sippe
			Tradition
AFRICA			
Anubier	+1 Beweglichkeit	Alle Kampfarten	Erdensinn
Geißler	+1 Körper	Führung	Lebenslust
Neolibyer		Glauben	Rachegelüste
Schrotter		Initiative	Starke Sippe
Sipplinge		Verhandeln	Stolz
			Tradition

DAS KONZEPT

Der nächste Schritt nimmt sich der Lebensumstände an, in denen der Charakter aufgewachsen ist und die ihn geprägt haben: Wer in jungen Jahren auf den Plantagen der Neolibyer als Unfreier geschuftet hat, wird andere Erfahrungen gesammelt haben als jemand, der hinter den Mauern seines Dorfs behütet und in Wohlstand aufgewachsen ist.

Durch ein Konzept wird ein Attribut gesteigert (bis zum Maximalwert von 10), Kenntnisse vermittelt und Prinzipien erworben. Auf die Konzept-Kenntnisse kann der Spieler **7 Punkte** bis zu einem **Maximalwert von 5** pro Kenntnis verteilen. „Maximalwert" bezieht sich hier auf den endgültigen Wert der Kenntnis: Nach der Konzept-Phase darf kein Wert über 5 liegen!

Wie auch bei der Kultur können Kenntnisse, die nicht unter dem Konzept aufgelistet sind, um jeweils einen Punkt gesteigert werden.

Auch muss wieder mindestens eines der vorgeschlagenen Prinzipien gewählt werden.

SCHMERZ

Kaum eine Familie konnte sich dem Sog der Gewalt entziehen – Verwandte waren in die Sklaverei verkauft und verschleppt worden oder kamen bei der verzweifelten Verteidigung ihres Heims ums Leben. Nur die Unerschütterlichen meisterten den Tanz mit dem Tod, waren die Gischt auf einer Welle des Leids. Sie bestritten ein Leben der Extreme: Dem Hass gaben sie sich ebenso leidenschaftlich hin wie der Liebe.

Der Bund zweier Menschen galt als unbezwingbare Festung und Zufluchtsort in einer törichten Welt. Die Früchte einer solchen Beziehung wurden umsorgt und mit dem Leben verteidigt, doch Härte kennzeichnete die Erziehung. Mit mütterlichem Gesäusel schmiedet man keinen Stahl.

WAHN

Religiöse Doktrin und das Geseier eines Sekten-Gurus brannten sich früh in das noch ungeformte Hirn des Kindes. Später würde es der gleichen zweifelhaften Erleuchtung nacheifern, wie seine Ahnen es bereits vor ihm taten. Es galt einen Weg der Entbehrungen zu beschreiten. Selbstkasteiung und rituelle Erniedrigung im Angesicht einer Gottheit waren der Alltag, der nur durch harte Feldarbeit, Kriegs- und andere Frondienste aufgelockert wurde.

Der Novize wurde in seinen jungen Jahren von der Lebensweise und den Werten der Sekte geprägt. Er wird sich erst langsam von seiner Vergangenheit entfremden müssen, bevor die Bande schließlich zerreißen und er eine eigene geistige Entwicklung durchlaufen kann.

EINTRACHT

Die Menschen akzeptierten einander, keine unerledigten Angelegenheiten beeinträchtigten das Miteinander. Probleme beschränkten sich auf Ernteausfälle oder kleinere Diebereien, denen man gerecht und resolut entgegentrat. Für Kinder war dies ein perfektes Umfeld, in dem sie mit sozialer Interaktion größere Erfolge erzielten als mit bloßer Gewalt.

ZWANG

Regeln und Zwänge spalteten die Menschen in Mitläufer und Störenfriede auf – einen Mittelweg gab es nicht. Kindern wurden schon früh die Gesetze der Gemeinschaft vermittelt, um später als wertvolles, da loyales Mitglied akzeptiert zu werden. Strafen waren bei dem Wust an Verboten unvermeidbar; es galt möglichst schnell Teil der Maschinerie zu werden. Selbständiges Denken und Handeln waren Frevel, die einen schnell als Abweichler brandmarkten.

Fremdenhass grassierte wie eine Krankheit in den Köpfen der Menschen. Außenweltler mit ihren vermeintlich subversiven Ansichten waren für die innere Ordnung gefährlich und galten als gesetzlose Barbaren, denen man das Leid dieser Welt anlastete. Ein ausgeprägtes Elitedenken hob die eigene Gemeinschaft auf den Olymp der endzeitlichen Zivilisationen und verbannte alles Fremde in die tiefsten Senken menschlicher Entwicklung. Kinder lernten das schnell und ließen sich vom Hass ihrer Eltern vergiften.

QUARANTÄNE

Ein gemiedener Ort; Warnschilder oder Berge an Kadavern markierten seine Grenze, die nur die bizarrsten Kulte und verzweifeltesten Wanderer zu überschreiten wagten.

Hart war das Los jener Kinder, die in einer solchen verbotenen Zone aufwuchsen. Nicht nur, dass sie die Beobachter des Kampfes ihrer Eltern gegen die Schrecken des Landes waren und tagtäglich gegen die eigenen Ängste bestehen mussten. Sollten sie je ihre Geburtsstätte verlassen, würden sie als Sonderlinge und Barbaren verschrieen werden. Ihr ganzes junges Leben war auf den Überlebenskampf ausgerichtet, die soziale Interaktion beschränkte sich auf die Organisation der nächtlichen Wache und Dominanzgehabe. Sie waren wie ein Rudel wilder Hunde, immer hungrig und angriffsbereit.

VERFALL

Stärke und eiserner Wille ließen dieses Land einst ungeahnt reich werden, doch die menschliche Niedertracht sollte schließlich den Fall bringen. Von dort oben, wo man sich an der Spitze der nacheshatologischen Kulturen wähnte, war es ein tiefer. Die Erinnerungen an die glorreichen Zeiten waren noch frisch und schmerzten. Missgunst und Ärger vernebelten den Verstand der Menschen, trieben die ehemals starke Gemeinschaft unter lauten Rufen in die Anarchie.

Die Wenigen, die noch die Kraft dazu besaßen, wanderten aus und kehrten nie zurück. Doch die Mehrheit fügte sich in ihr Schicksal und schlug ein ärmliches Lager in den einst stolzen Bauten auf – Trümmermenschen, die nicht mehr viel um ihr Leben gaben. Lokale Größen, Aasgeier wie Sklavenhändler und verbrecherische Klans überzogen die Region mit Fehden und kämpften um Wasser, Herden und Waffen.

Kinder hatten einen schweren Stand. Um in dem Dschungel an Gefahren an die Spitze der Nahrungskette zu gelangen floh man sich in Gangs. Diese waren Familienersatz und Garant für eine vermeintlich wohlhabende – und verbrecherische – Zukunft. Sie gaben Rückhalt und vermittelten Ziele. Und ließen einen niemals wieder los.

BEGIERDE

Das Leben glich einem Karussell. Manchmal schlingerte es, drohte aus der Führung zu springen und seine Mitfahrer abzuschütteln. Leichtsinn, Lust, Neid und verheißungsvoll locken-

Konzept	Attribut-Bonus	Konzept-Kenntnisse	Prinzipien
Schmerz	+1 Beweglichkeit	Ausdauer Härte Initiative	Gebranntes Kind Gnadenlos Lethargie
Wahn	+1 Psyche	Dominieren Glauben Selbstbeherrschung	Fanatismus Selbstkasteiung Sternenangst
Eintracht	+1 Ausstrahlung	Geisteskunde Lebenskunde Schriftsprache Verhandeln Zahlenkunde	Bindeglied Elitedenken Moralist Reinheit
Zwang	+1 Psyche	Dominieren Selbstbeherrschung Umgang Verbergen	Denunziant Einzelgänger Elitedenken Fremdenhass Paranoia
Quarantäne	+1 Körper	Dominieren Härte Überleben	Einzelgänger Elitedenken Fanatismus Genügsamkeit
Verfall	+1 Körper	Alle Kampfarten Verbergen	Lethargie Masochist Opportunist Rebell Sadist
Begierde	+1 Ausstrahlung	Glücksspiel Stehlen Verbergen Verführen	Dekadenz Selbstzerstörung Sucht Spieler Verschwendung
Reichtum	+1 Verstand	Führung Technik Verhandeln Zahlenkunde	Arroganz Elitedenken Gier Status ausleben

des Glück rauschten vorbei. Wie blind griffen die Menschen danach, erkauften ihr neues Schicksal mit ihrer Seele. Und nicht selten auch mit ihrem Leben.

Über allem lag der süße Geruch der Verwesung; zu viele schon waren der rasanten Fahrt nicht gewachsen: Spieler, Glücksritter, Grubenkämpfer. Sie alle warfen ihr Leben in die Wagschale für den großen Erfolg in den Kaschemmen, den Märkten und Arenen. Huren säumten die Straße, forderten ihren Teil vom Reichtum, der aus den Ruinen herausgebracht wurde.

Fiebrige Intensität, die Ortschaft schien von innen heraus zu glühen, verzehrte sich selbst und seine Einwohner; ohne einen steten Zulauf an menschlichem Brennstoff wäre dort nur noch im Winde verwehende Asche.

Kinder kannten nur selten ihre Eltern. Sie wurden in die Gasse geboren und als störender Ballast zurückgelassen. Straßenkinder nahmen sich der Säuglinge an, ernährten sich und ihre Gruppe mit Bettelei und Diebstahl.

REICHTUM

Wenige Ortschaften konnten für sich in Anspruch nehmen, wahrlich und wahrhaftig reich zu sein. Die jedoch, von denen man dies mit Recht behauptete, mussten ihre Schätze hinter wuchtigen Befestigungsanlagen zu schützen wissen, wollten sie nicht von einem Heer an Gesetzlosen, verarmten Söldnern, gierigen Clans und Speichelleckern überrannt werden.

Ob es sich bei dem Reichtum um Wasser, dicke Wechselbündel in wohlhabenden Handelsplätzen oder zusammengetragenes Raubgut handelte: Ohne Disziplin, starke Anführer und eine verbindende Kultur waren diese Werte kaum zu erhalten. War der Reichtum nicht nur flüchtig, sondern hatte über einen längeren Zeitraum Bestand, so war es eine unnachgiebige und bedeutende Gemeinschaft, deren Kinder schon früh in ihre Rolle als zukünftige Bewahrer der bestehenden Strukturen eingewiesen wurden. Die Erziehung war streng und konservativ und umfasste viele Themen – wie beispielsweise die Zahlenkunde –, die im Ödland vergessen war.

Beispiel: Chris entscheidet sich dafür, dass Hetzer in einer Umgebung der falschen und käuflichen Leidenschaften aufgewachsen ist und wählt das Konzept Begierde. Nachdem er die Kenntnispunkte verteilt hat, sieht der Charakter wie folgt aus:

VER	BEW	KÖR	AUS	PSY
4	8	5	8	3

Kenntnisse:

Bewaffneter Nahkampf (2)
Unbewaffneter Nahkampf (1)
Überleben (1)
Härte (1)
Stehlen (4)
Verbergen (2)
Verführen (1)

Merkmale:

Stolz
Spieler

Mittlerweile hat Hetzer gelernt, dass es sich lohnt andere Leute um den Finger zu wickeln oder ihre Gutgläubigkeit auszunutzen. Er ist ein gerissener Dieb, der seinen zusammengerafften Reichtum in der nächsten Kaschemme verspielt.

DER KULT

Im letzten Schritt wählt der Spieler einen der dreizehn Kulte. Der Charakter ist ein Bestandteil dieser Organisation, eingebettet in Riten und beeinflusst von dessen Zielen und Ansichten, Rechten und Pflichten. Auch bestimmt der Kult, welche Ausrüstung und wie viele Dinar oder Chronistenwechsel einem Charakter am Spielanfang zur Verfügung stehen.

Als Anhänger eines Kults kann der Charakter abermals weitere Kenntnisse erwerben. Auf diese können **9 Punkte** verteilt werden. Kult-Kenntnisse können bis auf den **Wert 6** erhöht werden. Kenntnisse, die nicht dem Kult entsprechen, können wieder nur um 1 gesteigert werden.

Wie bei Kultur und Konzept wählt der Spieler auch hier mindestens ein Prinzip.

SPITALIER

Bewaffneter Nahkampf	Arroganz
Erste Hilfe	Gewissenlos
Lebenskunde	Paranoia
Medizin	Reinheit
Schriftsprache	Status ausleben
Stofflehre	
Selbstbeherrschung	

CHRONIST

Artefaktkunde	Aufgehen im Stream
Basteln	Geheimnisvoll
Schriftsprache	Loyalität
Selbstbeherrschung	Maschinenliebe
Technik	Sammelwut
Verhandeln	Status ausleben
Zahlenkunde	Technophil

HELLVETIKER

Artefaktkunde	Bindeglied
Ausdauer	Militarist
Basteln	Mitleid
Feuerwaffen	Schutzinstinkt
Führung	Sozial
Härte	Status ausleben
Militärtaktik	
Schriftsprache	
Technik	
Zahlenkunde	

RICHTER

Ausdauer	Arroganz
Bewaffneter Nahkampf	Denunziant
Dominieren	Elitedenken
Feuerwaffen	Rechtschaffen
Führung	Samariter
Härte	Sucht
Kraft	
Legendenkenntnis	
Rechtsprechung	
Schriftsprache	
Selbstbeherrschung	
Wahrnehmung	

SIPPLINGE

Ausdauer	Fremdenfeindlich
Bewaffneter Nahkampf	Gefahrensinn
Glauben	Genügsamkeit
Härte	Lebenslust
Kraft	Tradition
Projektilwaffen	Wildheit
Überleben	
Unbewaffneter Nahkampf	
Wurfwaffen	

SCHROTTER

Artefaktkunde
Ausdauer
Basteln
Initiative
Kraft
Ortskunde
Technik
Überleben
Verbergen
Verhandeln
Wahrnehmung

Einzelgänger
Genügsamkeit
Gier
Kind des Urvolkes
Sammelwut
Sucht

NEOLIBYER

Artefaktkunde
Dominieren
Landfahrzeuge
Ortskunde
Schriftsprache
Stofflehre
Technik
Verhandeln
Wasserfahrzeuge
Zahlenkunde

Dekadenz
Gier
Samariter
Status ausleben
Stolz

GEISSLER

Ausdauer
Bewaffneter Nahkampf
Empathie
Erste Hilfe
Feuerwaffen
Führung
Härte
Initiative
Kraft
Überleben
Unbewaffneter Nahkampf
Wahrnehmung

Erdensinn
Gnadenlos
Loyalität
Rachegelüste
Stolz
Wildheit

ANUBIER

Bewaffneter Nahkampf
Dominieren
Empathie
Glauben
Initiative
Lebenskunde
Rechtsprechung
Schriftsprache
Stofflehre

Elitedenken
Erdensinn
Gewissenlos
Liebhaber
Mitleid
Reinheit
Tradition

JEHAMMEDANER

Ausdauer
Bewaffneter Nahkampf
Dominieren
Empathie
Glauben
Härte
Kraft
Legendenkenntnis
Projektilwaffen

Auserwählt
Fanatismus
Fremdenfeindlich
Loyalität
Reinheit
Selbstkasteiung

APOKALYPTIKER

Bewaffneter Nahkampf
Empathie
Glücksspiel
Initiative
Landfahrzeuge
Musizieren
Selbstbeherrschung
Stehlen
Umgang
Unbewaffneter Nahkampf
Verbergen
Verführen
Verstellen

Lebenslust
Liebhaber
Selbstzerstörung
Spieler
Sprunghaft
Starke Sippe
Sucht

WIEDERTÄUFER

Bewaffneter Nahkampf
Feuerwaffen
Glauben
Legendenkenntnis
Schwere Waffen
Umgang

Auserwählt
Denunziant
Erdensinn
Fanatismus
Gnadenlos

BLEICHER

Basteln
Bewaffneter Nahkampf
Dominieren
Empathie
Feuerwaffen
Führung
Legendenkenntnis
Musizieren
Stehlen
Technik
Verbergen
Wahrnehmung

Agoraphobie
Geheimnisvoll
Loyalität
Nachtmensch
Sternenangst

Beispiel: Für Chris ist klar: Hetzer ist ein Apokalyptiker. Er ergänzt die entsprechenden Kenntnisse und wählt das Prinzip Selbstzerstörung. Damit ist der Charakter fast fertig.

HETZER, EIN HYBRISPANISCHER APOKALYPTIKER

Kultur: Hybrispania
Konzept: Begierde
Kult: Apokalyptiker

VER	BEW	KÖR	AUS	PSY
4	8	5	8	3

Kenntnisse:
Körper+Härte (1) = 6
Körper+Ausdauer (1) = 6
Beweglichkeit+Initiative (0) = 8
Beweglichkeit+Stehlen (6) = 14
Beweglichkeit+Verbergen (3) = 11
Beweglichkeit+Landfahrzeuge (2) = 10
Beweglichkeit+Bewaffneter Nahkampf (2) = 10
Beweglichkeit+Unbewaffneter Nahkampf (1) = 9
Beweglichkeit+Feuerwaffen (1) = 9
Ausstrahlung+Verführen (1) = 9
Psyche+Empathie (1) = 4
Psyche+Musizieren (1) = 4
Verstand+Überleben (1) = 5

Merkmale:
Stolz
Spieler
Selbstzerstörung

ZUSATZ: SIPPLINGE

Die Sipplinge sind ein Überbegriff für all die kleinen Clans, Stämme oder Gruppen, die entweder als Nomaden die Wildnis durchstreifen oder sich niedergelassen haben. Wählt ein Spieler einen Sippling zum Charakter, so müssen Spielleiter und Spieler gemeinsam kreativ werden: Die Sippe muss beschrieben werden. Ein Stamm besteht meistens aus weniger als einhundert Mitgliedern. Es herrscht oft eine klare Geschlechtertrennung, was aber nicht bedeutet, dass Frauen weniger Rechte als Männer haben – Pflichten und Rechte sind nur anders verteilt. Grundsätzlich werden Frauen meist besser behandelt als Männer, da von ihnen langfristig das Überleben der Sippe abhängt. Hier sind einige Fragen, die es Ihnen ermöglichen, eine Sippe zu erfinden:

- Wer hat die Sippe begründet und warum?
- In welcher Umgebung lebt man?
- Wovon bestreiten die Sipplinge ihren Lebensunterhalt? (Jäger und Sammler? Ackerbau? Herden? Raub und Überfälle, Schutzgeld und Erpressung?)
- Besitzt die Sippe wertvolle Ressourcen? (reiche Jagdgründe, Kohle- oder Erzmine, altes Waffenlager)
- Wer führt die Sippe an?
- Gibt es eine Trennung zwischen weltlicher und religiöser Führung?
- Was sind typische Rituale in dieser Sippe (Mann- und Frauwerdung, Heirat, Jagderfolg, Begräbnisse)?
- Welche Aspekte der alten, voreshatologischen Welt gelten als Mysterium im Glaubenssystem der Sippe?
- Hat die Sippe Feinde oder wird sie bedroht?
- Warum besteht die Sippe immer noch und weshalb hat sie sich keiner anderen Fraktion angeschlossen?

DER LETZTE SCHLIFF

Haben Sie noch nicht den Charakterbogen aus dem Anhang kopiert, sollten Sie das jetzt tun. An den Attributen und Kenntnissen ändert sich nichts mehr, sie können in die entsprechenden Felder eingetragen werden. Alles, was jetzt noch frei ist, wird hier ergänzt:

VERFASSUNG

Eine gute körperliche Verfassung erlaubt es dem Charakter, Angriffe hinzunehmen, ohne direkt zu Boden zu gehen. Im KatharSys wird das dadurch simuliert, dass ein Charakter eine bestimmte Zahl an Fleischwunden einstecken kann, bevor es für ihn kritisch wird. Erleidet er mehr Schaden, so werden die überschüssigen Punkte als Traumaschaden gewertet – und der Tod ist nicht mehr fern. Der menschliche Körper wird in drei Körperzonen unterteilt: Kopf, Ober- und Unterkörper. Jeder dieser Bereiche kann separat Schaden hinnehmen.

Kopf: Basiswert 1 Fleischwunde
Oberkörper: Basiswert 3 Fleischwunden
Unterkörper: Basiswert 2 Fleischwunden

Diese drei Basiswerte werden noch durch die Kenntnis Körper+Härte modifiziert: Pro 5 Punkte Körper+Härte hält jede Körperzone einen weiteren Punkt Schaden aus. Sollte der Charakter die Kenntnis Härte nicht erlernt haben (Stufe 0), so wird nur das Attribut Körper zur Ermittlung der zusätzlichen Punkte herangezogen.

Beispiel: Tims Charakter Jarod hat im Attribut Körper einen Wert von 7, in der Kenntnis Härte einen Wert von 4. Der Aktionswert für Körper+Härte ist demnach 11. Damit bekommt Jarod auf alle Körperzonen je zwei zusätzliche Punkte gutgeschrieben. Demnach verkraftet er jetzt 3 Fleischwunden am Kopf, 5 am Oberkörper und 4 am Unterkörper. Das ist ordentlich.

AKTIONSPUNKTE

Die Aktionspunkte (AP) werden dem Charakter im Kampf gute Dienste erweisen: Sie sind ein Maß für seine verbleibenden Reserven. Sinken sie auf Null, so bricht er erschöpft zusammen. Die Aktionspunkte sind identisch mit Körper+Ausdauer.

Auf dem Charakterbogen werden alle Felder oberhalb des Aktionspunkte-Werts abgestrichen.

TRAUMA

Je höher der Traumawert ausfällt, desto länger bleibt der Charakter am Leben, selbst wenn er lebensgefährlich verletzt wurde. Hierfür ist Körper+Härte ausschlaggebend.

VERSPORUNG

Die Versporung durch die Fäulnis ist eine allgegenwärtige Gefahr. Die maximale Versporung, bevor der Charakter dem Wahnsinn verfällt, wird durch Psyche+Selbstbeherrschung vorgegeben.

Beispiel: Hetzer ist fast spielbereit. Chris ergänzt noch die Verfassung, die AP, Traumapunkte und die maximale Versporung:

Verfassung:
Kopf: 2
Oberkörper: 4
Unterkörper: 3

Aktionspunkte: 6
Trauma: 6
Versporung: 3

RANG UND AUSRÜSTUNG

Wo steht Ihr Charakter in seinem Kult? Im KatharSys ergibt sich die Antwort darauf aus den Fähigkeiten: So wird es ein Chronist mit einem guten Technik-Verständnis weit gebracht haben im Cluster; ein gerissener Neolibyer mit Verhandlungsgeschick wird einen ordentlichen Batzen erwirtschaftet haben; ein Geißler mit guten Kampffertigkeiten hat sich einen guten Platz in der Hackordnung gesichert. Bei vielen Kulten hängt die Vergabe der Ausrüstung vom Rang ab: Nur emanationsreiche Wiedertäufer dürfen beispielsweise ihre Waffen frei wählen.

In diesem letzten Schritt der Charaktererschaffung ermitteln Sie den Rang, kultspezifische Ausrüstung und Geld – Chronistenwechsel für Europäer und Dinar für Africaner.

Ein höherer Rang kann dabei meist auch über die Ausrüstung eines niedrigeren Rangs verfügen.

SPITALIER

Ein Arzt steigt in regelmäßigen Abständen automatisch auf, sofern er die fachliche Qualifikation dafür besitzt. Erst das Amt des Registrars oder das eines Konsultanten ist ausschließlich durch Beziehungen zu erreichen. Für einen Charakter ist die Medizin-Kenntnis ein guter Indikator für den Rang: Pfleger weisen in Verstand>Medizin (hier zählt nur der Medizin-Wert ohne das Attribut) einen Wert von 2 auf, Famulanten bereits 4 und Ärzte 6.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Rekrut	Verstand>Schriftsprache 2	Lernmaterialien, Kalk	-
Pfleger	Verstand>Medizin 2 Verstand>Lebenskunde 1 Verstand>Schriftsprache 2	Spitalier-Neoprenanzug	50
Famulant	Verstand>Medizin 4 Verstand>Lebenskunde 2 Verstand>Schriftsprache 2	Spreizer mit Molluske	200
Arzt	Verstand>Medizin 6 Verstand>Lebenskunde 3 Verstand>Schriftsprache 3	Fungizidgewehr	700
Hygieniker	Verstand>Medizin 6 Verstand>Stofflehre 4 Verstand>Lebenskunde 4 Verstand>Schriftsprache 3	ABC-Anzug, Chlorgas-Granaten	700
Konsultant	Verstand>Medizin 8 Verstand>Stofflehre 6 Verstand>Lebenskunde 8 Verstand>Schriftsprache 3		10.000

CHRONISTEN

Zugangsberechtigungen im Cluster sind unmittelbar an den Score bzw. den Level eines Chronisten gebunden – und dieser wiederum an seine Fähigkeiten. Als Richtlinie bei der Erschaffung werden Verstand>Technik und Verstand>Artefaktkunde (jeweils ohne das Attribut) zusammengezählt, um den Level des Chronisten zu erhalten. Mit 1000 multipliziert ergibt sich daraus der Score. Alle acht Level steigt ein Chronist in der Cluster-Hierarchie auf: Vom Agenten über den Mittler zum Streamer und schließlich zum Fragment.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Agent		Vocoder	2.048
Mittler	Technik+Artefaktkunde 8	Wechseldrucker	4.096
Streamer	Technik+Artefaktkunde 16	Streamerhandschuh, Schocker	8.192
Fragment	Technik+Artefaktkunde 20		16.384

HELLVETIKER

Die Grade Soldat, Gefreiter und Obergefreiter werden hauptsächlich vom Kampftraining bestimmt. Ist die Kenntnis Beweglichkeit>Feuerwaffen gut ausgeprägt, so steigt man auf: Mit Stufe 1 gilt man als Soldat, mit 2 als Gefreiter und mit 3 als Obergefreiter. Bereits früh in seiner Laufbahn muss sich ein Hellvetiker für eine der drei Truppengattungen entscheiden: Festungstruppen, Genietruppen oder Infanterie. Sein weiteres Vorankommen ist dann abhängig von bestimmten Kenntnissen. Während Festungstruppen und Infanterie weiterhin großen Wert auf die Kampfkraft ihrer Leute legen (Beweglichkeit>Feuerwaffen), sind es bei den Genietruppen die Ingenieurfertigkeiten (Verstand>Technik), die einen weiterbringen. Pro weiterem Grad nach Obergefreiter muss ein Hellvetiker eine Verbesserung von 1 in der entsprechenden Kenntnis aufweisen.

Für die Unteroffiziersgrade Korporal, Wachtmeister und Oberwachtmeister sind außerdem Kenntnisse in Ausstrahlung>Führung von 2, 4 und 6 sowie Kenntnisse in Verstand>Militärtaktik von 1, 2 und 3 vonnöten.

Die höheren Unteroffiziersgrade Fourier, Feldweibel, Hauptfeldweibel sind nur noch teilweise von Kenntnissen abhängig. Hier ist dann der Erfolg des eigenen Zuges entscheidend.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Soldat	Beweglichkeit>Feuerwaffen 1	Wegbereiter, 5 Schuss, Harnisch	50
Gefreiter	Beweglichkeit>Feuerwaffen 2	10 Schuss	200
Obergefreiter	Beweglichkeit>Feuerwaffen 3	20 Schuss	500
Korporal	Festungstruppen und Infanterie: Beweglichkeit>Feuerwaffen 4 Genietruppen: Verstand>Technik 1 Alle drei Truppenteile: Ausstrahlung>Führung 2 Verstand>Militärtaktik 1	30 Schuss	800

RICHTER

Die Richterschaft ist in zwei Lager gespalten, und auch der Charakter muss sich auf die Seite der Protektoren oder die der Advokaten schlagen. Auf seinen Rang hat dies keinen Einfluss, aber sehr wohl auf sein Leben. Doch zuerst muss er die Vollstrecker- oder Schiedsmann-Prüfung bewältigen: Mit Verstand>Rechtsprechung 4 ist der Weg in die Reihen der Advokaten geebnet, mit Körper>Ausdauer 4 erhält man das Recht, zu vollstrecken. War man vorher noch ein Vagant, so ist man nun ein Stadtrichter. Nach fünf Jahren erhält man erstmals die Möglichkeit, zum Niederrichter aufzusteigen. Vollstrecker müssen dazu Kampferfahrung gesammelt haben (Beweglichkeit>Feuerwaffen 4), Schiedsmänner festigen ihr Wissen über die Rechtsprechung (Verstand>Rechtsprechung 6) und demonstrieren Überlegenheit (Ausstrahlung>Dominieren 3). Um schließlich zum Hochrichter berufen zu werden, bedarf es eines Vorschlags des Senats – und damit beginnt die Arbeit erst.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Vagant			50
Stadtrichter	Schiedsmann: Verstand>Rechtsprechung 4 Vollstrecker: Körper>Ausdauer 4	Schiedsmann: Der Kodex, Schiedsrock Vollstrecker: Richthammer, Richtzeug, Richtermantel, Schlapphut, Brille Beide: Richtermuskete	500
Niederrichter	Schiedsmann: Verstand>Rechtsprechung 6 Ausstrahlung>Dominieren 3 Vollstrecker: Beweglichkeit>Feuerwaffen 4	Reitpferd	2.000

SIPPLINGE

Die Vielzahl an Sippen und ihre unterschiedlichen Gewohnheiten und Hierarchien machen es unmöglich, pauschale Aussagen über die Position eines Sipplings innerhalb seiner Gemeinschaft zu machen. Spielleiter und Spieler sollten sich gemeinsam überlegen, wo der Charakter steht, wie viele Wechsel oder Dinar er erhält und ob und welche Ausrüstung ihm seine Sippe zur Verfügung stellt. Die untenstehende Liste ist ein Beispiel für einen Krieger und Jäger.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Welpe		Schleuder	-
Krieger	Bew. Nahkampf+Kraft 5	Steinkeule, Fallen	10
Held	Bew. Nahkampf+Kraft 10	Schwert	200
Anführer	Bew. Nahkampf+Kraft 15	Schrotflinte	1.000

SCHROTTER

Schrotter sind nicht organisiert, demzufolge gibt es auch keine Hierarchie. Trotzdem können einzelne Schrotter durchaus aus der Menge der Dreckwühler ragen: Haben sie Erfolg, sind auch sie und ihre Rune unter ihresgleichen bekannt. Hier spielen Psyche>Wahrnehmung und Verstand>Artefaktkunde mit hinein. Die beiden Werte werden zusammengerechnet, um den Rang zu bestimmen.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Nada			20
Dreckwühler	Wahrnehmung+Artefaktkunde 5	Tragegestell, Schrottprügel	50
Schrotter	Wahrnehmung+Artefaktkunde 10	Handkarren, Schrottgewehr	200
Spürer	Wahrnehmung+Artefaktkunde 15	Taschenlampe, E-Cubed, Werkzeug	1.000
Legende	Wahrnehmung+Artefaktkunde 20	Gigant	5.000

NEOLIBYER

Es ist die Höhe des Dinar-Haufens in den Schatzkammern eines Neolibyers, die in einem direkten Zusammenhang mit der Achtung steht, die ihm der Kult entgegenbringt. Ein mittelmäßig erfolgreicher Neolibyer mit ein oder zwei Konzessionen hat im Alter von 25 ein Vermögen von etwa 300.000 Dinar, die erfolgreichen konnten in der gleichen Zeitspanne bereits um die 1 Million Dinar anhäufen. Davon müssen Schreiber, Wachen, Unterhändler, Schiffsbesatzungen und der Unterhalt der Günstlinge und Sklaven bezahlt werden. Niemand wird einen Neolibyer nach seinen fachlichen Qualifikationen fragen, solange er beständig reicher wird. Diesen Wohlstand nach außen zu tragen (wertvolle Gewänder, reich verzierte Flinten, wohlgenährte und glücklich scheinende Sklaven) ist eine Pflicht, will der Neolibyer in den gehobenen Schichten mitmischen.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Lehrling		Bilanzierer	500
Schreiber	Verstand>Zahlenkunde 2 Verstand>Schriftsprache 2		1.000
Händler	Verstand>Zahlenkunde 3 Ausstrahlung>Verhandeln 3		10.000
Seefahrer	Verstand>Zahlenkunde 4 Beweglichkeit>Wasserfahrzeuge 2	Transportschiff (200t)	50.000
Magnat	Verstand>Zahlenkunde 3 Ausstrahlung>Verhandeln 6	Transportschiff (1000t)	1.000.000
Schrottförderer	Verstand>Zahlenkunde 2 Ausstrahlung>Führung 4 Verstand>Militärtaktik 2 Verstand>Technik 2	Drangpanzer	200.000

GEISSLER

Sie sind die wohl einzige militärische Organisation auf der Welt, die ohne eine feste Rangordnung funktioniert. Im Alter von 12 bis 28 sind sie einfache Krieger, danach gelten sie als Älteste. Geißler mit überragenden Kampffertigkeiten (Beweglichkeit>Unbewaffneter Nahkampf und Beweglichkeit>Bewaffneter Nahkampf) stehen über ihren schwächeren Waffenbrüdern. Höheres Alter kann dies jedoch ausgleichen. Will man eine Rotte anführen, sollte Ausstrahlung>Führung gut ausgeprägt sein.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Dufu		Geißel, Flakjacke, Helm, Tarnhosen	50
Krieger	Beweglichkeit>Unb. Nahkampf 2 oder Beweglichkeit>Bew. Nahkampf 2	Sturmgewehr	50
Chaga	Beweglichkeit>Unb. Nahkampf 5 oder Beweglichkeit>Bew. Nahkampf 5 Ausstrahlung>Führung 4	Kom (Geißler-Buggy)	5.000
Dumisai	Beweglichkeit>Unb. Nahkampf 6 oder Beweglichkeit>Bew. Nahkampf 6 Ausstrahlung>Führung 6		1.000

ANUBIER

Die sieben Kreise der Anubier sind auch die sieben Sprossen, die sie erklimmen müssen, wollen sie an die Spitze ihres Kults gelangen. Ein Initiant beginnt auf dem äußeren, dem siebten Ring. Zeremonienmeister, Totenführer und Heiler sind meist bereits auf dem sechsten oder fünften, Schakale auf dem fünften oder vierten Kreis. Die Position innerhalb des Kults wird dabei durch einen Hogon ermittelt, der bemisst, wie weit sich die Seele den Ahnen geöffnet hat. Wer sich dem Einfluss der Anubis-Samen entzieht, wird es nicht weit bringen.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Initiant		Anubismaske	5
Zeremonienmeister	Psyche>Glauben 4 Ausstrahlung>Dominieren 2		50
Totenführer	Psyche>Glauben 4 Psyche>Empathie 1 Ausstrahlung>Dominieren 2		50
Heiler	Ausstrahlung>Dominieren 2 Verstand>Lebenskunde 4 Verstand>Stofflehre 2 Verstand>Erste Hilfe 2 Psyche>Empathie 2	Heiltinkturen	50
Schakal	Beweglichkeit>Bew. Nahkampf 4 Verstand>Legendenkenntnis 4 Ausstrahlung>Dominieren 2 Verstand>Schriftsprache 2	Anubisfinger, Sichelschwert	200
Hogon	Ausstrahlung>Führung 8 Ausstrahlung>Dominieren 6 Verstand>Legendenkenntnis 6 Verstand>Schriftsprache 6 Verstand>Technik 3	Sichelschwert	5.000

JEHAMMEDANER

Bei den Jüngern Jehammeds wird man in eine Kaste geboren, der man sein Leben lang nicht entfliehen kann. In dieser Kaste gibt es wenig Möglichkeiten, aufzusteigen – lediglich Ismaeli können durch die Heirat ihren Status verbessern, oder alte Isaaki werden zum Eikoniden berufen. Doch darüber hinaus ist man gefangen im starren Korsett des Kults.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Ismaeli		Krummdolch	5
Schwert Jehammeds	Beweglichkeit>Bew. Nahkampf 4 Körper>Kraft 2	Krummschwert	20
Abrami	Verstand>Legendenkenntnis 5 Ausstrahlung>Führung 3		500
Isaaki	Psyche>Glauben 4 Körper>Kraft 3 Körper>Härte 3 Beweglichkeit>Bew. Nahkampf 4	Reitpferd	100
Saraeli	Ausstrahlung>Dominieren 4 Psyche>Glauben 2		0
Hagari			50

APOKALYPTIKER

Die Apokalyptiker ziehen in Scharen durch die Lande, frei von gesellschaftlichen Zwängen und langweiligen Hierarchien. Wer etwas für die Gemeinschaft leistet und schwierige Aufgaben übernimmt, ist angesehen und bekommt eine Rolle zugewiesen.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Fink			50
Raubkrähe	Beweglichkeit>Unbew. Nahkampf 4	Klingenarmreif	200
Elster	Beweglichkeit>Stehlen 4	Stilett	400
Aasgeier	Verstand>Überleben 4 Verstand>Ortskenntnis 2	Klingenarmreif	600
Kuckuck	Psyche>Verstellen 4	Stilett	200
Albatross	Ausstrahlung>Führung 4 Beweglichkeit>Wasserfahrzeuge 2 Körper>Schwimmen 1	Katamaran	2.000
Möwe	Beweglichkeit>Wasserfahrzeuge 4 Beweglichkeit>Bew. Nahkampf 2 Körper>Schwimmen 1	Katamaran, Harpunenarmbrust	1.500
Eule	Beweglichkeit>Unbew. Nahkampf 4 Beweglichkeit>Verbergen 3	Klingenarmreif	600
Specht	Körper>Ausdauer 3 Körper>Basteln 3	Tragegestell, Spaten, Langwaffe	200
Storch	Beweglichkeit>Stehlen 3 Körper>Klettern 2 Körper>Laufen 2	Klingenarmreif, Netz	300
Rabe	Psyche>Selbstbeherrschung 2 Ausstrahlung>Führung 3 Ausstrahlung>Dominieren 4 Verstand>Rechtsprechung 2	Schrotflinte, Motorrad	5.000

WIEDERTÄUFER

Wiedertäufer zählen ihre göttlichen Emanationen. Aber erst, wenn eine solche Vision von der Kommission in Domstadt als Erleuchtung bestätigt wurde und in den folgenden Befragungen die Festigkeit des Glaubens demonstriert wurde, wird sie den Wiedertäufer in der Hierarchie voranbringen. Ob als Asket oder als Orgiast, jede Emanation muss mit Psyche>Glauben untermauert werden. Pro Stufe in Psyche>Glauben hat der Charakter zwei Emanationen bestätigt bekommen. Um als Täufer in das Eden-Konzil aufgenommen zu werden, bedarf es allerdings wesentlich mehr als zweifelhafter Visionen.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Rekrut		Langwaffe, Spaten	20
Wiedertäufer	Psyche>Glauben 1	Bidenhänder	300
Emissär	Psyche>Glauben 6	Brenner	1.500

BLEICHER

Bleicher haben keine feste Hierarchie; bei ihnen befehlen diejenigen mit dem eindrucksvollsten Auftreten und der stärksten Stimme. Die inoffizielle Hackordnung lässt sich leicht nach der Höhe von Ausstrahlung>Dominieren oder Ausstrahlung>Verführen aufstellen. Mit einem Wert von 5 ist man sicherlich ein Demagogen-Anwärter, mit einem Wert von 10 bekleidet man dieses Amt. Entscheidet sich ein Spieler für die Demagogen-Laufbahn, muss er zuvor die Art der Dominanz festlegen. Solare und Erwecker sind zwei Ränge, die außerhalb der normalen Hierarchie stehen.

Rang	Voraussetzung	Verfügbare Ausrüstung	Geld
Bleicher			0
Solare	Verstand>Technik 5	Werkzeug	10
Erwecker	Überleben+Legendenkenntnis 5	Leuchtknüppel, Maschinenpistole	200
Demagogen-Anwärter	Ausstrahlung>Dominieren oder Ausstrahlung>Verführen 5	Sonnenauge, Maschinenpistole	20
Demagoge	Ausstrahlung>Dominieren oder Ausstrahlung>Verführen 10		30

ENTWICKLUNG UND ERFAHRUNG

Im Verlauf des Spiels lernen die Charaktere dazu und verbessern ihre Attribute, Kenntnisse und Spezialisierungen. Dies wird durch Erfahrungspunkte (EP) simuliert. EP werden den jeweiligen Attributen zugeordnet: Durchlebt ein Charakter viele körperliche Anstrengungen, so erhält er EP in den Attributen Körper und Beweglichkeit. Betätigt er sich gesellschaftlich oder intellektuell, so sammelt er Erfahrung in den Attributen Ausstrahlung und Verstand. Stellt er seine Willensstärke unter Beweis, so kann er EP in Psyche erhalten.

Am Ende jedes Spielabends erhält der Charakter EP für die verschiedenen Bereiche. Diese können direkt neben dem Attribut auf dem Charakterbogen eingetragen werden. An einem Abend sollten es für jeden Charakter zwischen 2 und 6 EP insgesamt sein. Dazu kommen dann auch EP für gutes Rollenspiel, also wenn ein Spieler seinen Charakter prinzipiengerecht gespielt hat. Wurde ein Akt, ein Abenteuer oder eine Kampagne beendet (mehr dazu in BUCH 4: Sperrzone), so können noch jeweils zusätzlich 1 bis 3 EP an jeden Charakter ausgegeben werden. Der Spielleiter gibt an, wie sich die Punkte auf die Attributbereiche verteilen.

EP werden eingesetzt, um die Fähigkeiten der Charaktere zu verbessern. Dies geschieht stufenweise: Um eine Kenntnis von 4 auf 7 zu steigern, müssen auch die Stufen 5 und 6 erworben werden. Die Kosten für die jeweils nächste Stufe ergeben sich aus ihrem Zahlenwert multipliziert mit einem bestimmten Faktor. Die folgende Tabelle zeigt die Kosten für Attribute, Kenntnisse und Spezialisierungen:

Art der Fähigkeit	Kosten
Attribut	Neuer Wert x5
Kenntnis	Neuer Wert x3
Spezialisierung	Neuer Wert x2

EP können nur für Fähigkeiten eingesetzt werden, denen sie zugeordnet sind. Mit Erfahrungspunkten für das Attribut Körper können beispielsweise keine Kenntnisse gesteigert werden, die dem Attribut Ausstrahlung zugeschrieben werden.

Steigert ein Charakter ein Attribut, so erhöhen sich auch die Aktionswerte aller Kenntnisse, die dem Attribut zugeordnet sind. Steigert man eine Kenntnis, verändert sich nur der Aktionswert der betreffenden Kenntnis.

Es ist normalerweise nicht möglich, Attribute, Kenntnisse oder Spezialisierungen über den Wert 10 hinaus zu entwickeln.

PRINZIPIEN

AGORAPHOBIE

Man kannte zeitlebens nur enge Gänge und niedrige Räume. Große Plätze und der offene Himmel bereiten einem jetzt Furcht.

ARROGANZ

Nach dem Eshaton hatten viele Völker großes Potenzial, doch sie stolperten über ihre blinde Arroganz. Manch schlechte Eigenschaft erhält sich auch über die Jahrhunderte.

AUFGEHEN IM STREAM

Für die Chronisten ist die Suche nach dem Stream Lebensinhalt. Einige sehen ihn nüchtern als eine unendliche Wissensquelle, andere verklären ihn zu einem göttlichen Prinzip, das alles durchdringt – auch einen selbst.

AUSERWÄHLT

Egal ob durch eine Religion, eine uralte Doktrin oder bloße Einbildung – man sieht sich als Auserwählten. Und benimmt sich auch so.

BINDEGLIED

In früheren Zeiten nannte man sie Diplomaten: Leute, die sich als Bindeglied, als Vermittler zwischen verschiedenen Interessensgruppen verstehen. Ohne Menschen mit dieser Einstellung wäre der Austausch zwischen Kulten und Kulturen ungleich schwieriger. Doch sie sind nirgends wirklich zuhause, vielerorts werden sie als Verräter beschimpft.

DEKADENZ

Es müssen die wertvollsten Roben, der kostbarste Schmuck und das beste Essen sein. Den eigenen Reichtum anderen zu zeigen ist zur Obsession geworden.

DENUNZIANT

Die Verlockung sich zu profilieren ist bei manchen ein geradezu zwanghaftes Verhalten und der einzige Weg, von eigenen Unzulänglichkeiten abzulenken. In Gruppen mit strengen Strukturen findet sich ein solches Verhalten besonders oft.

EINZELGÄNGER

Ob aus Angst oder Abscheu anderen Menschen gegenüber, oder aufgrund schlechter Erfahrungen: Man fühlt sich besser beraten, alleine in die Ferne zu ziehen. Auf niemanden hat man Rücksicht zu nehmen, niemand kann einen enttäuschen.

ELITEDENKEN

In einer Welt des Verfalls, Hungers und Leids kann selbst ein kleiner Vorteil zu elitärem Denken verführen. Sei es die Mitgliedschaft in einem Kult oder besondere persönliche Fähigkeiten, vermeintliche Gründe sind schnell an der Hand.

ERDENSINN

Berührt man die Erde, so vermittelt sie einem ein Gefühl – ist dies ein guter oder ein schlechter Ort? Wird die Familie hier überleben können? Es ist nichts Übersinnliches dabei – aber jede Menge Einbildung und Erfahrung.

EREMIT
Hin und hergetrieben zwischen einer wenig hoffnungsvollen Zukunft und einer mystifizierten Vergangenheit, wählt manch einer seinen eigenen Weg. Dieser führt ihn in selbst gewählte Einsamkeit, in Vergessen und Stille.

FANATISMUS
Fanatismus in der einen oder anderen Art ist weit verbreitet in einer Welt, die wenig bietet, an dem man sich festhalten kann. Viele Kulte schüren und nutzen ihn für ihre Zwecke, denn niemand ist treuer als ein fanatischer Gefolgsmann.

FREMDENFEINDLICH
Übersteigerte Religiosität, Engstirnigkeit, lange Kriege mit den Nachbarländern – dies mündet in Misstrauen und Argwohn gegenüber allem Fremdem.

GEBRANNTES KIND
Ein Leben lang war man mit Tod und Gewalt konfrontiert; die junge Kinderseele wurde verletzt und sollte nie mehr heilen. Jetzt schreckt man vor Brutalitäten zurück, versucht seiner eigenen Vergangenheit zu entfliehen.

GEFAHRENSINN
Im Urwald oder im Ödland lauern zahlreiche Gefahren. Wohl denen, die sie zu erahnen scheinen – oder ist es nur ihre ausgeprägte Paranoia?

GEHEIMNISVOLL
Mancher hüllt sich in den Schleier des Geheimnisvollen. Ob etwas daran ist, weiß nur er selbst.

GENÜGSAMKEIT
Wechsel oder Dinar, Artefakte oder Nahrung: Nur das Nötigste trägt man mit sich herum. Reichtümer anzuhäufen ist einem fern.

GEWISSENLOS
Ob man Gutes oder Schlechtes vollbringt – es berührt einen nicht.

GIER
Das Anhäufen von Reichtümern kann einem viele falsche Freunde bescheren. Aber wer von seinem Reichtum nichts abgibt, ist bald sehr einsam. Der Gierige ist außerdem Sklave seiner Gier, begibt er sich doch unbedacht und oft in Gefahr, wenn neue Reichtümer winken.

GNADENLOS
Wer niemals Gnade erfahren hat, der wird sich schwer tun, anderen Gnade entgegenzubringen.

KIND DES URVOLKS
Für viele Menschen ist die Vergangenheit der Schlüssel zur Zukunft. Wo andere versuchen, Neues zu schaffen, suchen sie ihr Heil in den Zeugnissen der Alten.

LEBENSLUST
Das Leben hat so viel zu bieten: Liebe, Lust und Leidenschaft – man umfängt sie mit beiden Armen. Sparen für den nächsten Tag? Niemals!

LETHARGIE
Ein Leben, das wenig Gutes bereit hält und jedem Aufstehenden sofort wieder ein Bein stellt, bewirkt in letzter Konsequenz oft Lethargie, betäubt die Menschen und raubt ihnen den Willen.

LIEBHABER
Dem anderen Geschlecht den Kopf zu verdrehen ist manchen angeboren.

LOYALITÄT
Absolute Folgsamkeit ist eine Tugend, wenn derjenige, dem man einst Loyalität schwor, ein redlicher Anführer ist – eine Sünde, sollte er ein Tyrann sein. Denn seine Taten wird man auch dem Loyalen anlasten.

MASCHINENLIEBE
Einige Technik-Jünger geben sich einer quasi-erotischen Maschinenliebe hin; ein bestimmtes Artefakt hat sich einen Platz in ihrem Herzen erobert.

MASOCHIST
Einige Wenige finden Gefallen daran, gequält zu werden.

MILITARIST
Ordnung kann nur durch das Militär geschaffen werden. Niemand sonst bringt die nötige Charakterstärke und Disziplin auf.

MITLEID
Mitleid ist eine Tugend, die sich nur die Wenigsten leisten, wird sie doch von vielen als Schwäche erachtet.

MORALIST
Wer sich festen, unumstößlichen Werten und Moralvorstellungen verschreibt, macht es sich und seiner Umwelt nicht leicht. Moralisten dulden kein *Wenn und Aber,* weder bei sich, noch bei anderen.

NACHTMENSCH
Die Nacht ist einem angenehmer als der Tag. Schatten geben Geborgenheit, grelles Licht ist schonungslos in seiner Offenheit und wird gemieden.

OPPORTUNIST
Nur die eigenen Interessen zählen; wo immer sich einem eine Gelegenheit bietet, wird man sie ergreifen. Auch wenn man dafür seine Freunde im Stich lassen muss.

PARANOIA
Verfolgungswahn ist eine Last. Sie lässt einen des Nachts nicht schlafen; am Tage vermutet man hinter jeder Ecke einen Verfolger. Wird einem allerdings wirklich nachgestellt, so ist sie eine Lebensversicherung.

RACHEGELÜSTE
Nur allzu leicht gibt man sich Rachegelüsten hin. Der geringste Auslöser reicht, um in einem Menschen einen Todfeind auf Lebenszeit zu sehen.

REBELL
Man wendet sich gegen das, was einen einst geprägt hat, gegen die Familie und ihre Ansichten. Das Gegenteil zu leben ist Bestandteil des Selbst geworden.

RECHTSCHAFFEN
Rechtschaffenheit haben sich viele auf die Fahnen geschrieben, doch nur wenigen ist sie ein Bedürfnis, sondern vielmehr ein plakativer Habitus. Bei den wahrhaft Rechtschaffenen hört der Gerechtigkeitssinn nicht dort auf, wo die eigenen Interessen anfangen.

REINHEIT
Reinheit wird zum Wahn, wenn sie ohne Maß ist und in keinem Verhältnis mehr zur Umwelt steht. Seltsamerweise findet man auch im übelsten Dreck Menschen, die sich für reiner im Geiste oder in den Genen sehen als ihre Nachbarn.

SADIST
Befriedigung durch den Schmerz der anderen, das macht einen Sadisten aus.

SAMARITER
Man hilft, wo man kann. Das eigene Wohlergehen muss dabei zurückstehen. Dankbare Blicke sind einem Lohn genug.

SAMMELWUT
Wertvolle Artefakte oder nutzloser Tand: Manch einer kann sich weder vom einen noch vom anderen trennen. Zum Problem wird das erst, wenn man weiterzieht. Denn wie will man den ganzen Plunder mitschleppen?

SCHUTZINSTINKT
Ob eine einzelne Person, die Familie oder eine ganze Region – Menschen mit einem Schutzinstinkt würden für sie Berge versetzen.

SELBSTKASTEIUNG
Das Verlangen, sich selbst für die eigenen Sünden und vielleicht auch die anderer zu bestrafen, ist kein seltener Wahn in der Welt nach dem Eshaton.

SELBSTZERSTÖRUNG
Den Blick ewig in die Vergangenheit gerichtet, stolpert ein großer Teil des Volks auf dem Pfad der Selbstzerstörung dahin – die Taschen voll mit unnützen Artefakten, die Bäuche aber knurrend und leer.

SOZIAL
Es gibt Menschen mit dem Bedürfnis und gleichzeitig der Gabe, ihr soziales Gefüge zusammenzuhalten und zu stärken. Sie werden stets versuchen Streit zu schlichten und Eintracht zu schaffen.

SPIELER
Keine Wette, kein Spiel kann man ausschlagen.

SPRUNGHAFT
Gerade noch war man dieser Meinung, jetzt schon sieht man das Gegenteil als wahr oder erstrebenswert an. Man versteht es damit, jeden Plan zu zerstören.

STARKE SIPPE
Man trägt die Familie im Herzen. Alles würde man für sie tun. Und sie würde alles tun, um einen zu unterstützen.

STATUS AUSLEBEN
Manche Kulte versprechen einen gewissen Status in der Welt der Degenesis: Ärzte beispielsweise waren schon vor dem Eshaton hoch angesehen und sind es immer noch. Viele nutzen ihren Status, um sich über andere zu erheben.

STERNENANGST
Wer den weiten Himmel und seine nächtlichen Gestirne nie kennengelernt hat, dem scheint, als wären die Sterne lodernde Fackeln, die nur darauf warteten in einem unbemerkten Augenblick hernieder zu fahren. Jede Nacht im Freien ist eine Qual.

STOLZ
Stolz sein kann man auf so manches: Sein Land, seine Stadt, seine Familie, seine Freunde und vor allem auf sich selbst. Wehe dem, der schlecht darüber zu sprechen wagt.

STREITLUST
Manch einer streitet sich gerne, ein Grund ist dafür nicht immer notwendig. Man liebt es genauso, sich die Köpfe einzuschlagen, wie sich danach gemeinsam zu betrinken.

SUCHT
Die Sucht ist der Inbegriff des zwanghaften Verhaltens und hat viele Ausprägungen. Seien es Drogen- und Alkoholmissbrauch, Spiel- oder Sexsucht, Abhängigkeit kann sich aus vielem bilden.

TECHNOPHIL
Technik in jeder Form ist begehrenswert. Meist ist sie Lebensmittelpunkt und behindert die Bindung zu anderen Menschen.

TRADITION
Die alten Bräuche waren schon Teil des Lebens der Ahnen und werden auch von den Nachfahren aufrecht erhalten. Sie aufzugeben hieße, die Wurzeln zur Vergangenheit zu kappen.

VERSCHWENDUNG
Keinen Wechsel oder Dinar kann man lange für sich behalten. Alles wird ausgegeben – meist für flüchtige Güter oder kurzweiligen Spaß.

WILDHEIT
Es gibt Krieger, die für den Kampf leben und sterben. Wie Tiere stürzen sie sich auf ihre Gegner.

ZWEI SEITEN
Fast ganz Franka döst im Dunst der Pheromanten dahin. Gewalt, Missgunst und Häme sind nahezu erstickt. Verlassen die Franker aber den Dunstkreis ihrer Herrscher, ist es, als ließe man ein wildes Tier von der Kette. Sie gebärden sich wie wild, nutzen jede Provokation zu einer Schlägerei, dulden keinen Widerspruch, ergehen sich in Wutausbrüchen. Dieses Verhalten lässt erst nach etwa einer Woche nach; zwei Wochen später ist der Schatten vollends gewichen. Den Frankern scheint es, als seien sie aus einem bösen Traum erwacht. Bis sie nach Franka zurückkehren. Dann beginnt das Spiel von vorne.

KAPITEL 6

KAMPF

KONFRONTATION

DER TOD SPIELT MIT

Gewalt und bewaffnete Konflikte sind in der Welt der Degenesis keine Seltenheit. Nur wenige Orte lassen sich durch eine Regierung einen friedlichen Lebenswandel aufzwingen; bei Streitigkeiten einschreitende Ordnungshüter sind eine aussterbende Rasse, und die Macht der Richter bleibt auf Justitian beschränkt. Viel zu oft nehmen zwei Streithähne ihr Recht in die eigene Hand und gehen mit Waffen- und Muskelgewalt gegeneinander vor. Willkommen im Primal Punk!

Das KatharSys versucht Kampfsituationen nachvollziehbar und schnell zu simulieren, und beschreitet damit einen schmalen Grat zwischen Realismus und Spielbarkeit. Sofern sich Charaktere nicht unbedingt gegen eine Übermacht von Gegnern, einen uralten Psychonauten oder gegen einen Marodeur stellen, überleben sie normalerweise den ersten Treffer durch eine Schuss- oder Schlagwaffe. Jeder weitere Treffer kann sie leicht mit dem Tod bekannt machen: Flucht ist manchmal die bessere Alternative.

DER KAMPF BEGINNT

Kämpfe werden im KatharSys rundenweise durchlaufen – eine Runde dauert wenige Sekunden, in denen jeder Beteiligte mindestens einmal eingreifen kann. Falls eine genaue Zeitangabe für eine Runde notwendig ist, kann man mit drei Sekunden rechnen.

Neben den Kampffertigkeiten sind drei Kenntnisse besonders wichtig im Kampf:

- **Körper+Ausdauer** bestimmt die Anzahl der Aktionspunkte, mit denen ein Charakter über seine Grenzen hinauswachsen kann.
- **Körper+Härte** hilft dabei, bei Bewusstsein zu bleiben und legt fest, wie viel Schaden ein Charakter erleiden kann, bevor er stirbt.
- **Beweglichkeit+Initiative** ermöglicht schnelles Agieren.

AKTIONSPUNKTE

Eine schnelle Auffassungsgabe, verbunden mit guten körperlichen Eigenschaften lässt den Kämpfer die Millisekunde früher agieren, die über Leben und Tod entscheidet. Dazu stehen jedem Charakter die Aktionspunkte (AP) zur Verfügung. Sie sind identisch zu Körper+Ausdauer. Mit ihnen kann er vor vermeintlich Schnelleren agieren oder bei einem Kräftemessen sein Gegenüber ausstechen. Doch die AP brauchen sich auf – ihr Einsatz zehrt an der Ausdauer. Verletzungen oder schwere Belastungen können sie weiter reduzieren. Sinken sie schließlich auf Null, bricht der Kämpfer erschöpft zusammen und muss innehalten, bis er mindestens einen Aktionspunkt regeneriert hat.

EINSATZMÖGLICHKEITEN FÜR AKTIONSPUNKTE

Für folgende Vorteile kann ein Charakter Aktionspunkte ausgeben:

- Steigerung der Initiative
- Verringerung einer Erschwernis
- Steigerung des Würfelerfolgs bei einem Widerstreit

VERLETZUNGEN

Erleidet ein Charakter Traumaschaden, so verliert er die gleiche Anzahl AP. Erst wenn die Verletzungen ausgeheilt wurden, erhält er auch die AP zurück.

LASTEN

Im KatharSys hat jedes Ausrüstungsteil einen Lastwert. Alle Einzellasten summieren sich zu der Gesamtlast. Liegt diese über Körper+Kraft, so wird die Differenz von den maximalen AP abgezogen.

Abseits des Kampfes kann der Spielleiter gestatten, dass Charaktere größere Lasten mitführen, als sie zu tragen in der Lage wären. Im Kampf müssten sie dann Tragegestelle abstellen oder Rucksäcke abstreifen. Der Vorteil hierbei: Es muss nur die Last für Rüstung und Waffe errechnet werden.

Beispiel: Jarod hat einen Aktionswert von 11 in Körper+Kraft. Jetzt kommt seine Panzerung aber schon auf eine Last von 8, was mitsamt seiner restlichen Ausrüstung und Waffe eine Gesamtlast von 15 ergibt. Körper+Kraft wird damit um 4 Punkte überschritten. Diese vier Punkte reduzieren seine 9 AP auf 5 AP. Entscheidet sich Jarod allerdings dafür, im Kampf seinen vollbeladenen Rucksack (Last 5) fallen zu lassen, so hat er wieder 9 AP zur Verfügung.

REGENERATION VON AKTIONSPUNKTEN

Die Regeneration von AP gilt als Aktion. Verzichtet der Kämpfer auf alle Handlungen in einer Kampfrunde, so darf er auf Psyche+Selbstbeherrschung würfeln. Ist er erfolgreich,

erhält er einen AP zurück. Bei einem kritischen Erfolg sind es so viele Aktionspunkte wie die Augenzahl eines Würfels – der Charakter aktiviert seine letzten Reserven!

Wird ein Charakter auf 0 AP oder darunter reduziert, so verliert der Charakter vor Erschöpfung das Bewusstsein. In der nächsten Kampfrunde kann der Charakter mit einem Aktionswurf auf Psyche+Selbstbeherrschung einen AP zurückgewinnen, ganz so, als ruhe er sich bewusst aus.

Durch Verletzungen eingebüßte AP können nicht wiedergewonnen werden, solange die Verletzung nicht ausgeheilt ist.

Beispiel: Charesh wird von Vral bedrängt, einem balkhanischen Söldner im Dienste des Bukarester Voivoden. Charesh gelingt es, einen Abhang hinunter zu springen und sich abzurollen, ohne Schaden zu nehmen. Für einen Augenblick ist er außerhalb der Reichweite von Vrals Speer: Eine Runde lang kann er sich erholen. Er würfelt in der kommenden Runde auf Selbstbeherrschung: Die Würfel zeigen zwei Fünfen – und er erhält 5 AP zurück!

WIDERSTREIT

Bei einem Widerstreit messen sich mehrere Kontrahenten geistig oder körperlich, beispielsweise beim Armdrücken oder Ringen. Hierzu wird ein gegensätzlicher Wurf durchgeführt. Wie bei allen gegensätzlichen Würfen siegt derjenige, der als einziger einen Erfolg hat oder den höheren Würfelwert aufweisen kann, falls die Würfe aller Beteiligten erfolgreich waren.

Unter Aufwendung von Willenskraft und körpereigenen Reserven kann ein besseres Ergebnis erzielt werden: Pro eingesetztem Aktionspunkt darf der Würfelwert um jeweils einen Punkt hochgesetzt werden, bis zu der durch die Kenntnis vorgegebenen Obergrenze. Kritische Erfolge können nicht überboten oder durch eingesetzte AP erreicht werden.

Beispiel: Vral hat zu Charesh aufgeschlossen und stürzt sich mit bloßen Händen auf ihn. Vral würfelt eine 11, Charesh eine 10 – damit sind beide unter ihrer Kenntnis Beweglichkeit+Unbewaffneter Nahkampf. Charesh gibt 2 AP aus und wirft Vral dennoch zu Boden.

RUNDENABLAUF

Eine Kampfrunde beginnt damit, dass die Initiative der Beteiligten und damit die Zugreihenfolge bestimmt wird. Der Kämpfer mit dem höchsten Initiative-Wert (Beweglichkeit+Initiative) darf vor allen anderen handeln, dann kommt der Streiter mit dem nächsthöheren Wert an die Reihe. Bei einem Gleichstand sind beide Kämpfer zeitgleich am Zug.

Wer seinem Körper das Äußerste abverlangt, kann trotz schlechterer Voraussetzungen vor einem vermeintlich schnelleren Gegner handeln: Gibt ein Charakter AP aus, steigert er damit seinen Rang in der Zugreihenfolge.

Zu Beginn jeder Kampfrunde setzen alle Kämpfer (auch die vom Spielleiter übernommenen) verdeckt die AP, die sie einsetzen wollen. Die AP werden für diese Kampfrunde zu ihrer Initiative gezählt, müssen aber von den verfügbaren AP abgezogen werden. Niemand darf auf diese Weise seine AP auf Null oder darunter reduzieren.

Beispiel: Vier Grubenkämpfer stehen sich gegenüber. Reshka hat einen Aktionswert von 13 in Beweglichkeit+Initiative, Hiksos 12, Gaschek 10 und Superior nur 8. Die Rangfolge sähe demnach so aus:

13 Reshka
12 Hiksos
11
10 Gaschek
9
8 Superior

Doch noch steht nichts fest. Jetzt setzen die Kämpfer ihre AP: Reshka investiert sicherheitshalber 2 AP, um ihren ersten Platz abzusichern; Hiksos ist abgekämpft (er hat nur noch 3 AP übrig) und verzichtet darauf, Reshka eventuell

zuvorzukommen; Gaschek setzt hingegen alles auf eine Karte: 4 AP! Superior schließlich versucht sich mit 3 AP. Wenn alle ihre Gebote aufgedeckt haben, sieht die neue Zugreihenfolge folgendermaßen aus:

15 Reshka (+2)
14 Gaschek (+4)
13
12 Hiksos (kein Einsatz)
11 Superior (+3)

Reshka bleibt weiterhin erste, dann folgt Gaschek, der zumindest einen Platz gutmachen konnte. Zu einem hohen Preis. Hiksos ist von Platz 2 auf Platz 3 gefallen, muss aber auch keine AP ausgeben. Der große Verlierer ist Superior: Seine 3 AP hat er völlig umsonst eingesetzt. Er ist weiterhin als letzter an der Reihe.

HANDLUNGEN

In jeder Kampfrunde kann ein Charakter problemlos einmal handeln. Mehrmals zu agieren ist möglich, doch es erschwert alle Aktionswürfe in dieser Runde.

BEWEGUNG

Ein Kämpfer kann sich pro Runde zwei Meter bewegen und ohne Erschwernis angreifen oder anderweitig handeln. Für eine größere Distanz zieht er Beweglichkeit+Laufen heran – der Aktionswert gibt den Oberwert in Metern an, den der Kämpfer in einer Runde überbrücken kann. Allerdings werden dann die tatsächlich zurückgelegten Meter auf die Erschwernis angerechnet. Diese wird auf alle weiteren Aktionen in dieser Runde angewendet.

Beispiel: Reshkas Aktionswert in Beweglichkeit+Laufen ist 9. Ihr Gegner ist 5 Meter von ihr entfernt. Ein kurzer Sprint, und sie ist in Waffenreichweite. Wenn sie jetzt angreift, wird ihr Angriffswurf mit einer Erschwernis von 5 belegt werden.

DIVERSE AKTIONEN

So paradox es auch klingen mag, während eines Kampfes wird nicht nur gekämpft: Ein Apokalyptiker versucht eine Tür zu öffnen, und seine Kameraden halten ihm den Rücken frei; der Schütze lädt seine Waffe nach; ein Krieger lässt seinen Rucksack fallen oder durchsucht ihn nach Munition. Die Zahl dieser möglichen Handlungen ist zu groß, um sie alle mit Regeln zu bedenken. Der Spielleiter ist gefragt, den Aufwand einer Aktion zu ermessen. Was kann man in drei Sekunden schaffen? Sicherlich wird man einen Rucksack ohne Zeitaufwand abwerfen können. Oder einen kurzen Satz rufen. Muss eine Feuerwaffe nachgeladen werden, so sind drei Sekunden ausreichend, um das alte Magazin auszustoßen und ein neues einzulegen. Aber wie lange dauert es, die Kugeln einzeln einzulegen, wenn kein Ersatzmagazin vorhanden ist? Eine Patrone pro Sekunde ist eine gute Wahl – das sind drei Kugeln pro Kampfrunde. Einen Vorderlader zu laden, dürfte allerdings selbst für einen geübten

Schützen (wie einen Richter) mindestens zwei Kampfrunden dauern, für einen ungeübten drei bis vier.

DEFENSIVE MANÖVER

Jeder Kämpfer kann eine freiwillige, zusätzliche Erschwernis bis zu einer Höhe von 5 wählen. Dies beschränkt zwar die eigene Angriffsfähigkeit, wird aber auch jedem Angreifer aufgebürdet. Nicht angerechnet wird die Erschwernis, wenn der defensive Charakter hinterrücks angegriffen oder überrascht wird – der Spielleiter entscheidet.

Beispiel: Reshka will Superior angreifen. Sie weiß, dass sie ihren Gegner nicht mit einem Schlag ausschalten kann und dass dieser nach ihr einen Gegenschlag führen wird. Sie entscheidet sich daher für ein defensives Vorgehen und erhöht ihre Erschwernis freiwillig um 4. Damit sinkt ihre Chance, Superior zu treffen. Aber auch Superiors Erschwernis für einen Gegenangriff steigt um 4.

ANGRIFFE

Der menschliche Körper ist im KatharSys in drei Körperzonen unterteilt: Kopf, Ober- und Unterkörper. Jeder dieser Bereiche kann getroffen, verletzt, aber auch geschützt werden. Ein Angriff zielt immer auf eine Körperzone – Spieler müssen sie vor der Attacke ansagen. Vergessen sie es, so schlagen oder schießen sie auf den Oberkörper ihres Gegners.

Ist die Körperzone bestimmt, muss noch die Erschwernis ermittelt werden. Mehrere Faktoren nehmen darauf Einfluss: Die Körperzone, Bewegung, Verletzungen, Defensivverhalten des Ziels, Spezialisierungen, bei Fernkampfwaffen die Distanz (jede Waffe dieser Gattung verfügt über drei von/bis-Distanzbereiche in Metern, denen jeweils eine Erschwernis zugeordnet ist), und einiges mehr – je nach gewünschter Komplexität. Die Werte entnehmen Sie bitte der Erschwernis-Tabelle.

Im KatharSys gibt es sechs Waffenkategorien: Den unbewaffneten und den bewaffneten Nahkampf, Feuer-, Projektil-, Wurf- und Schwere Waffen. Jeder Kategorie ist eine Kenntnis zugeordnet, die auch je nach benutzter Waffe für den Aktionswurf herangezogen wird.

Wurde das alles berücksichtigt, führt der Angreifer seinen Aktionswurf mit der entsprechenden Waffenfertigkeit und der ermittelten Erschwernis durch. Gelingt dieser, wurde der Gegner an der anvisierten Körperzone getroffen. Als nächstes muss der Schaden bestimmt werden.

Beispiel: Masons Revolver fällt unter die Kategorie Feuerwaffen. In Beweglichkeit+Feuerwaffen hat er einen Wert von 14 erreicht. Um seine Fähigkeiten zu demonstrieren tritt er in den Übungsstand und legt auf die Strohpuppe in 15 Metern Entfernung an. Für seine Waffe liegt dies noch in mittlerer Entfernung. Ganz in Ruhe zielt er auf den blöde grinsenden Kopf und drückt ab. Die Erschwernis für diesen Angriff ergibt sich aus der mittleren Distanz (4) und der anvisierten Körperzone (4 für den Kopf). Mason bewegt sich nicht und ist auch nicht verwundet – es bleibt bei einer Erschwernis von 8. Masons Spieler würfelt 2 und 8, also eine 10 und bleibt damit unter dem Kenntnis-Wert und über der Erschwernis. Mason pustet der Strohpuppe den Kopf weg.

MEHRERE ANGRIFFE

Hier kommt erstmals der Trägheitswert einer Waffe ins Spiel: Je höher dieser ausfällt, desto unwahrscheinlicher sind mehrfache Angriffe – ein Schütze kann mit seinem automatischen Gewehr öfter schießen, als ein Holzhacker in der gleichen Zeit mit seiner Axt zuschlagen kann.

Möchte ein Charakter mehrmals angreifen, laufen oder auf eine andere Weise agieren, die die Erschwernis erhöht, so muss er dies bei seiner ersten Aktion angeben. Für jeden weiteren geplanten Angriff nach dem ersten wird die Trägheit seiner Waffe (oder der Angriffsart) auf die Erschwernis für jeden Angriff (oder für jede Aktion) in der Runde aufaddiert.

Nachdem die Erschwernis für den Angriff bestimmt wurde, wird gewürfelt. Mehrere Angriffe müssen direkt hintereinander ausgewürfelt werden.

Wichtig: Der erste Angriff zählt bei der Berechnung der Trägheit nicht mit!

Beispiel: Vral feuert eine Salve auf drei Gegner. Seine Waffe hat eine Trägheit von 4: Bei drei Angriffen hat nun *jede seiner Aktionen* eine Erschwernis von (2x4) 8. Viel Glück! Hätte sich Vral eine Spezialisierung in seiner Waffe angeeignet, so könnte er die Erschwernis von 8 um die Höhe seiner Waffenspezialisierung senken!

KAMPFFERTIGKEITEN

UNBEWAFFNETER NAHKAMPF

Hierunter fallen Schläge mit der Faust, Hiebe mit der Handkante, Tritte. Wer seinen Gegner niederringen will, nutzt unbewaffneten Nahkampf. Schlagringe, Klingenhandschuhe, Sporne, also Waffen, die fest am Körper befestigt sind, gelten als Unterstützung und dürfen verwendet werden, ohne dass dies als bewaffneter Nahkampf gilt.

BEWAFFNETER NAHKAMPF

Alles was man in die Hand nehmen kann, um damit auf seinen Gegner einzuprügeln: Vom Holzschemel über Speere bis hin zu den Bidenhändern der Wiedertäufer sind dies alles Nahkampfwaffen.

FEUERWAFFEN

Waffen, die mit einer Sprengladung Geschosse aus ihrem Lauf katapultieren, gelten als Feuerwaffen. Darunter fallen Pistolen und Gewehre.

PROJEKTILWAFFEN

Dies sind Waffen, die über eine mechanische Vorrichtung – meist mit Muskelkraft betrieben oder gespannt – ein Projektil auf ihr Ziel schleudern. Darunter fallen Bogen und Armbrust.

SCHWERE WAFFEN

Unterstützungswaffen wie Raketen- und Flammenwerfer oder Panzerfaust fallen unter die schweren Waffen. Wer diese Kenntnis beherrscht, beherrscht auch die grundlegenden Techniken, um den Geschützturm eines Panzers zu bedienen oder ein stationäres Maschinengewehr gezielt abzufeuern.

WURFWAFFEN

Steine zu werfen oder Geschosse mit Schleudern ins Ziel zu katapultieren fällt in die Kategorie der Wurfwaffen. Aber auch Nahkampfwaffen wie Speere gelten – sofern sie auf einen Gegner geschleudert werden – für einen Fernangriff als Wurfwaffe.

FERNKAMPF

Im Fernkampf ist die Distanz zum Gegner entscheidend: Ist die Reichweite der Waffe groß genug? Kann der Schütze auf diese Entfernung noch sicher treffen oder wird der Schuss zum Glücksspiel? Um das durch spieltaugliche Regeln wiederzugeben, haben Fernkampfwaffen die drei Distanzbereiche nah, mittel und fern. Den letzten beiden Bereichen ist eine Erschwernis zugeordnet, die auf den Angriffswurf angewendet wird, sollte sich das Ziel in einem entsprechenden Abstand zum Schützen aufhalten. Während die Erschwernisse feste Werte sind (4 für mittel, 8 für fern), ändern sich die Distanzbereiche je nach Waffe. So liegt der Nahbereich für Faustfeuerwaffen meist unter 10 Metern, und selbst der Fernbereich erstreckt sich selten über mehr als 30 Meter. Mit den meisten Gewehren können hingegen Ziele bis in 200m Entfernung getroffen werden.

ERSCHWERNISSE

Zahlreiche Umstände können einen Angriff erschweren. Die wichtigsten sind hier aufgelistet:

TRÄGHEIT DER WAFFE/ ANGRIFFSART

Jede Waffe und jede Angriffsart (wie z.B. der Faustschlag) besitzt eine bestimmte Trägheit. Ist eine Waffe schnell und handlich einsetzbar, so ist ihre Trägheit gering. Wuchtige Waffen hingegen besitzen eine sehr viel höhere Trägheit und sind damit oftmals ungeeignet für mehrere schnelle Attacken. Trägheit wird ausschließlich bei Mehrfachangriffen auf die Erschwernis angerechnet!

GEZIELTER ANGRIFF

Zielt ein Charakter auf den Kopf seines Gegners, so erhöht sich die Erschwernis für diese Attacke um 4. Zielt man auf die Beine, so steigt die Erschwernis nur um 2. Angriffe auf den Torso haben keine Auswirkung auf die Erschwernis.

DEFENSIVE MANÖVER

Ein solches Manöver ist keine Handlung, sondern wirkt sich auf alle unmittelbar folgenden Handlungen aus: Der Angreifer bestimmt für sich eine freiwillige Erschwernis bis zu einem Maximum von 5. Diese wird später in der Kampfrunde auf Angriffe von Gegnern angerechnet, sollten diese den Charakter angreifen.

EIGENE VERLETZUNGEN

Hat der Charakter Traumaschaden erlitten, so erhöht sich die Erschwernis um die Stufe des Traumaschadens.

BEWEGUNG

Bewegt sich ein Charakter um mehr als zwei Meter pro Kampfrunde, so erhöht sich die Erschwernis um 1 pro gelaufenem Meter.

DISTANZ

Bei Fernangriffen erhöht sich die Erschwernis um 4 im mittleren Distanzbereich und um 8 im fernen Distanzbereich.

UNGLEICHER KAMPF

Ist ein Kämpfer dem anderen unterlegen, weil er beispielsweise unbewaffnet ist oder sein Messer gegen eine Waffe mit großer Reichweite steht, so kann der Spielleiter den Angriff für ihn um 2 erschweren.

SPEZIALISIERUNG

Besitzt ein Charakter eine Spezialisierung in der Waffe oder der Angriffsart, die er benutzt, so senkt er die Erschwernis um den Wert seiner Spezialisierung.

KRITISCHE ERFOLGE UND PATZER

Ein kritischer Erfolg beim Aktionswurf deutet an, dass der Angreifer eine Schwachstelle in der Rüstung des Gegners getroffen hat: Die Axt wurde in die Nahtstelle zwischen zwei Blechplatten gerammt, die Kugel passierte das Kettenhemd an einer beschädigten Stelle. Als Folge wird die Rüstung bei der Schadensermittlung nicht berücksichtigt.

Verpatzt der Kämpfer seinen Angriff, so hat die Waffe Ladehemmungen, wird ihm beim Aufprall aus der Hand gerissen oder verletzt ihn. Der Spielleiter entscheidet, welches Unglück den Angreifer ereilt. Denkbar wäre auch der Sturz von einer Brücke, das unbeabsichtigte Verletzen eines Mitspielers oder Herunterreißen empfindlicher Artefakte.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

Viele Waffen haben individuelle Vor- und Nachteile. Diese werden durch die Waffeneigenschaften beschrieben. Eine Auflistung aller Waffeneigenschaften finden Sie am Ende dieses Kapitels. Ähnlich verhält es sich mit Rüstungen. Die Rüstungseigenschaften sind ebenfalls am Ende des Kampf-Kapitels aufgelistet.

WAFFENSCHADEN

Jede Waffe und jede Angriffsart besitzt ein Schadensprofil aus Potenzial und Durchschlagskraft.

- Das **Potenzial** gibt die Zahl der einzusetzenden Würfel an.
- Die **Durchschlagskraft** ist eine obere Schwelle, die erwürfelt oder unterwürfelt werden muss, um Schaden zu verursachen.

Das Potenzial wird als Zahl gefolgt von einem W (=Würfel) geschrieben, die Durchschlagskraft folgt in Klammern: 4W(5) würde also bedeuten, dass mit vier zehnseitigen Würfeln gewürfelt wird und jede 5 oder kleiner als Schadenspunkt zählt.

Im Nahkampf hat die Stärke des Angreifers Auswirkungen auf die Durchschlagskraft, so kann ein kräftiger Kämpfer das Potenzial einer Waffe eher ausreizen als ein Schwächling. Die Durchschlagskraft wird in einem solchen Fall nicht als absoluter Wert angegeben, sondern in Abhängigkeit von Körper+Kraft. Ein Fausthieb hat beispielsweise ein Potenzial von 2W(K/2), wobei K für Kraft steht. Bei einer Kraft von 16 wären das 2W(8).

PANZERUNG

Rüstungen schützen den Träger vor Verletzungen – aber nur, wenn sie den getroffenen Teil des Körpers bedecken. Für jede der drei Körperzonen besitzt ein Charakter einen Panzerungswert.

Hat ein Charakter Rüstungen angelegt, die sich in einer Körperzone überdecken, so zählt nur die höchste Panzerung voll. Alle weiteren Panzerwerte werden nur zu je einem Punkt angerechnet. Einigt man sich in der Spielergruppe darauf, auf die Lastenregeln zu verzichten, so gilt immer nur der höchste Rüstungswert. Das Schichten von Rüstungen ist dann nicht möglich.

Der Wert der Gesamtpanzerung in einer Körperzone ist die untere Schwelle für den Schadenswurf, also eine Art Erschwernis. Sie muss übertroffen werden, während die Würfelwerte unter oder gleich dem Wert der Durchschlagskraft (der zweite Wert im Profil) sein müssen. Jeder Würfel, der eine Zahl zeigt, die in diesem Wertefenster liegt, macht einen Schadenspunkt.

Ist die Panzerung größer als oder gleich der Durchschlagskraft der Waffe, so kann die Rüstung an dieser Stelle nicht durchdrungen werden.

Beispiel: Vasco feuert aus seiner 9mm (5W(8)) in Panik einen Schuss auf einen heranstürmenden Gladiator ab und trifft ihn am Oberkörper. Die Panzerung an dieser Stelle ist ungewöhnlich dick: Über der Lederjacke (2) trägt das Ziel einen Panzer aus Metallplatten (3), was zusammen einen Schutz von 4 bedeutet (die höchste Panzerung zählt voll, die Sekundärpanzerung gibt nur +1).

Vascos Spieler muss jetzt mit 5 Würfeln über 4 (Rüstung) und kleiner oder gleich 8 (Durchschlagskraft) würfeln (also 5, 6, 7, 8), um Schaden zu verursachen. Jeder Wurf, der ihm glückt, wird als Schadenspunkt gewertet. Er würfelt 2, 4, 6, 8, 9 – die Kugel verursacht 2 Schadenspunkte (die 6 und die 8).

VERWUNDUNGEN

Die erwürfelten Schadenspunkte werden dem Opfer als Fleischwunden angerechnet und auf dem Charakterbogen vermerkt. Wird mehr Schaden verursacht, als der Körper Fleischwunden auszuhalten imstande war, so werden die überzähligen Punkte auf der Traumaschaden-Skala abgetragen. Das Opfer ist jetzt schwer verletzt: Rippen sind gebrochen, das Augenlicht zeitweilig verloren, eine Schlagader zerrissen. Es läuft Gefahr, bewusstlos zu werden oder sofort zu sterben!

Jede Stufe Traumaschaden verringert die Aktionspunkte um eine ebensolche Zahl – und zählt als Erschwernis auf alle Aktionen.

TRAUMAWURF

Für jede traumatische Verletzung (aber nicht für jeden Schadenspunkt) muss der Charakter einen Aktionswurf auf Körper+Härte (das ist der so genannte Traumawurf) ablegen. Der bereits erlittene Traumaschaden gilt hierbei als Erschwernis:

- Gelingt der Wurf, bleibt der Charakter bei Bewusstsein;
- misslingt er, verliert er alle AP und bricht bewusstlos zusammen. Ein Patzer beim Traumawurf, und der Unglückliche erleidet einen tödlichen Kollaps. Selbst die erfahrensten Spitalier können ihm nicht mehr helfen.

Übersteigt der Traumaschaden die Fertigkeit Körper+Härte, so stirbt der Charakter qualvoll an seinen inneren Verletzungen. Wird erlittener Traumaschaden nicht behandelt (mehr dazu in „Zusammengeflickt“ auf Seite 254), so erhält der Charakter jede Minute (alle 20 Runden) einen zusätzlichen Punkt Traumaschaden – er verblutet!

In jeder Runde hat ein bewusstloser Charakter die Möglichkeit aufzuwachen. Das entspricht dem Versuch AP wiederzuerlangen und bedarf eines erfolgreichen Aktionswurfs auf Psyche+Selbstbeherrschung, wobei der Traumaschaden als Erschwernis zählt. Sollte die Erschwernis über Psyche+Selbstbeherrschung liegen, so gilt der Charakter als komatös und bedarf medizinischer Hilfe. Von sich aus wird er nicht mehr aufwachen. War der Wurf erfolgreich, so erholt sich der Charakter um einen AP und kann wieder ins Geschehen eingreifen.

STÜRZE

Stürzt ein Charakter aus großer Höhe, sollte er den Aufprall fürchten. Pro Meter erleitet er einen Schadenswürfel auf die Körperzone, mit der er auf den Boden schlägt. Die Durchschlagskraft ergibt sich ebenfalls aus der Höhe. Ein Sturz von einem ein Meter hohen Vorsprung ist harmlos (Schadensprofil von 1W(1)), ein Aufprall aus zehn Metern Höhe ist potenziell tödlich (10W(10)).

Rüstung wird nur dann gewertet, wenn es Sinn macht: So kann ein Helm Sturzschaden absorbieren, wobei eine Kevlarweste so gut wie keinen Schutz bietet. Der Charakter kann versuchen, den Sturz mit einem Aktionswurf auf Beweglichkeit+Härte abzufangen, allerdings wird ihm die Höhe als Erschwernis aufgebürdet. Misslingt der Wurf, so bestimmt der Spielleiter je nach Situation, mit welchem Körperteil der Charakter zuerst aufschlägt. In den meisten Fällen wird das der Unterkörper sein.

Gelingt der Wurf, halbiert sich für die Schadensbestimmung die Höhe. Ein kritischer Erfolg kann so interpretiert werden, dass sich der Charakter geschickt abrollt und die kinetische Energie des Sturzes perfekt abgebaut wird: Wow! Bei einem Patzer landet der Charakter mit dem Kopf zuerst: Ganz schlecht.

EXPLOSIONEN

Auch in der düsteren Zukunft von Degenesis gibt es genügend Menschen, die eine Vorliebe für Feuerwerk haben. Nur dass es selten bunte Blumen aus gleißenden Lichtblitzen an den Himmel malt. Man ist da eher, sagen wir mal, *pragmatisch*.

Das Schadensprofil einer Explosion setzt sich wie bei Waffen aus einem Potenzial und der Durchschlagskraft zusammen. Letztere gibt auch den Zerstörungsradius in Metern an. Schaden wird an allen drei Körperzonen angerichtet! Für jeden Meter, den man vom Zentrum der Explosion entfernt ist, verringert sich sowohl das Potenzial, als auch die Durchschlagskraft um jeweils 1.

Beispiel: Eine schwere Stange Dynamit hat ein Schadensprofil von 8W(8): Sie verursacht im Zentrum demnach 8W(8) Schaden. Jemand, der drei Meter vom Zentrum entfernt ist, erleidet nur 5W(5) Schaden.

Rüstungen schützen mit ihrem Panzerungswert.

SPRENGSTOFF-ÜBERSICHT

Schwarzpulver: pro 200 Gramm +1W(1)
Dynamit: pro 100 Gramm +1W(1)
Plastiksprengstoff: pro 50 Gramm +1W(1)

Eine Stange Dynamit mit 800 Gramm Sprengstoff hätte also ein Schadensprofil von 8W(8). Die gleiche Menge Plastiksprengstoff wäre mit ihren 16W(16) ungleich stärker.

FEUER

Wird ein Charakter großer Hitze ausgesetzt, hat dies zwei unangenehme Folgen: Zum einen ergeben sich daraus Verbrennungen, zum anderen besteht die Gefahr, dass Kleidung oder Haare Feuer fangen.

Rüstungen können bei einer solchen heißen Angelegenheit zum Problem werden. Sie brennen. Außer, sie weisen die Eigenschaft „nicht entflammbar (X)“ auf. Das „(X)“ steht dabei für die Intensität des Feuers, der sie standhalten. Wird diese überschritten, fängt auch eine solche Panzerung Feuer.

Während „nicht entflammbare“ Rüstungen bei

einem Flammenangriff wie gewohnt schützen (sie geben die untere Schwelle beim Schadenswurf vor), sind ihre entflammbaren Gegenstücke ein doppeltes Ärgernis: Zum einen schützen sie nicht. Zum anderen brennen sie, wenn mindestens ein Schadenspunkt erwürfelt wird – und ihr Träger damit auch.

Der Feuer-Grundschaden beträgt bei Fackeln 2W(5), bei besonders heiß abbrennenden Brandmitteln wie beispielsweise Napalm 5W(7). Der Betroffene erleidet diesen Schaden zu Beginn jeder Kampfrunde. Wird der Betroffene einem neuerlichen Flammenangriff ausgesetzt oder vermag es nicht, dem Feuer Einhalt zu gebieten, steigt das Potenzial pro Runde um einen Würfel. Jeder erfolgreiche Löschversuch hingegen senkt das Potenzial um einen Würfel. Feuerlöscherschaum oder der rettende Sprung ins Wasser ersticken die Flammen sofort.

Ein weiterer Nebeneffekt ist die Beschädigung der Rüstung. In jeder Runde, in der eine Panzerung brennt, verliert sie permanent einen Panzerungspunkt, bis sie gelöscht oder von den Flammen verzehrt wird (Panzerung von 0). Bei mehreren Rüstungsschichten brennen die Panzerungen von außen nach innen ab.

Beispiel: Vasco wird von einem Sippling mit einer lodernden Fackel angegriffen: Er trägt nur ein Lederwams (Panzerung 1). Der Schadenswurf der Fackel (2W(5)) beläuft sich auf 2, 7: Mit einem Schadenspunkt wird es heiß für Vasco. Das Lederwams brennt – aber nicht lange. In der nächsten Runde böte es keinen Rüstungsschutz mehr und der Schaden stiege auf 3W(5), sollte sich Vasco nicht dazu entscheiden, sich im Dreck zu wälzen. Aber selbst dann sänke der Schaden für die kommende Runde nur auf 1W(5) – und würde auf Vasco selbst übergreifen. Regeltechnisch ändert das nichts: Vasco nähme so lange Schaden, bis der Brand gelöscht ist. Nur seine Rüstung (nun, ihm bleibt immer noch die Haut) wird nicht weiter reduziert. Stattdessen erleidet er automatisch und zusätzlich 1 Fleischwunde in der betroffenen Körperzone.

ERTRINKEN, ERSTICKEN UND ERWÜRGEN

Manchmal bleibt Charakteren die Luft weg: Beispielsweise wenn sie ohne Atmungsgerät unter Wasser bleiben oder wenn sie gewürgt werden.

Jeder Charakter kann pro Punkt Körper+Ausdauer sechs Sekunden lang (zwei Kampfrunden) die Luft anhalten. Danach wird es brenzlig: Der Sauerstoffmangel lässt die Sinne schwinden. Der Charakter beginnt zu ersticken. Alle sechs Sekunden nach Verbrauch der Luftreserven verliert er einen AP. Sinken diese auf Null, so erleidet er alle sechs Sekunden einen Punkt Traumaschaden. Bis er gerettet wird – oder stirbt.

Hat ein Charakter einen Gegner im Schwitzkasten (erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Beweglichkeit+Unbewaffneter Nahkampf), so kann er versuchen sein Opfer bis zur Besinnungslosigkeit zu würgen. Ein gegensätzlicher Wurf zwischen beiden Kontrahenten bestimmt den Ausgang: Bei einem Erfolg des Angreifers beginnt der Kampf des Opfers gegen die Ohnmacht in der nächsten Runde. Die sechs Sekunden pro Körper+Ausdauer zählen hier nicht – das Opfer ist abgekämpft und konnte schwerlich noch einmal tief Luft holen. Es verliert sofort AP. Sollten diese bereits auf Null reduziert worden sein, erleidet der Gewürgte jetzt Traumaschaden.

Jede Runde hat das Opfer die Chance, sich aus der tödlichen Umarmung mit einem neuerlichen gegensätzlichen Wurf zu befreien. Sobald seine AP jedoch aufgebraucht sind, kann es sich nicht mehr wehren und wird erdrosselt, wenn der Würger nicht von ihm ablässt.

Der so erlittene Traumaschaden regeneriert schneller als gewöhnlicher Schaden. Er sollte daher auf dem Charakterbogen gesondert vermerkt werden. Sobald das Opfer wieder Luft bekommt, regeneriert es einen Punkt dieses Traumaschadens pro Minute. Nur wenn der Traumaschaden Körper+Härte überschreitet, erholt es sich nicht. Denn es ist bereits tot.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

ABERGLAUBEN (X)

Aufflammende Lichter, sprachgestützte Wartungsfunktionen, bizarre Formen, verheerende Schäden, nie gekanntes Material – die abergläubigen Ödländer betrachten Waffen mit diesen Eigenschaften mit Skepsis und Angst. Die einen ergreifen die Flucht, die anderen schaffen einen Kult um das seltsame Artefakt.

Waffen mit der Eigenschaft „Aberglauben" fallen auf und wecken fremdartige Assoziationen in Menschen mit einem geringen Technik-Wissen. Charakteren muss einmalig ein Verstand+Artefaktkunde-Wurf gelingen, mit dem Aberglauben-Wert als Erschwernis. Erst dann können sie die Waffe benutzen. Misslingt der Wurf, ist ihnen das Artefakt äußerst suspekt, bei einem Patzer fliehen sie vor ihm. Erst nach einer Woche wird ihnen ein erneuter Wurf gestattet.

BETÄUBEND

Einige Waffen oder Angriffe verursachen keine Fleischwunden, zehren aber an den AP ihres Ziels. Sie sind durch die besondere Eigenschaft „betäubend" gekennzeichnet. Der Schaden wird wie gewohnt ausgewürfelt, nur werden die Schadenspunkte nicht auf eine Körperzone angerechnet, sondern direkt von den AP abgezogen. Verliert ein Opfer auf diese Weise alle AP, fällt es in Ohnmacht.

BIOMETRISCHE KODIERUNG (X)

Die Waffe wurde auf einen bestimmten Menschen eingestellt. Von niemand anderem kann sie benutzt werden. Die einzige Möglichkeit besteht darin, die Sicherheitsschaltkreise zu formatieren oder zu überbrücken. Beides erfordert einen fähigen Techniker mit einer Elektronikwerkstatt. Auf jeden entsprechenden Versuch wird der Wert der Eigenschaft als Erschwernis angerechnet.

BUMERANG-EFFEKT

Manch Waffe birgt für den Ungeschickten die Gefahr, sich selbst zu verletzen: Verfehlt der Angreifer sein Ziel, muss er seinen Angriffwurf sofort wiederholen. Diesmal, um seine Waffe in den Griff zu bekommen. Misslingt ihm das, wird per Zufall eine Körperzone ermittelt (1-2 Kopf, 3-6 Oberkörper, 7-10 Unterkörper). Diese erleidet Waffenschaden, der vom Spieler wie bei einem normalen Angriff ausgewürfelt wird.

DOPPELLÄUFIG

Die Waffe verfügt über zwei Läufe, die einzeln oder zusammen abgefeuert werden können. Für welchen Modus man sich auch entscheidet, es ist nur ein Angriffswurf nötig. Wird das Ziel aus beiden Rohren getroffen, sind allerdings zwei Schadenswürfe fällig.

EMPFINDLICH

Einige hochpräzise Waffen reagieren äußerst empfindlich auf Stöße, unsachgemäße Behandlung und Beschädigungen im Allgemeinen. So sollte ein Charakter mit einem sperrigen Scharfschützengewehr oder einem juwelenbesetzten Schmucksäbel immer darauf achten, mit dem wertvollen Instrument nirgends anzuecken. Ansonsten erhält die Waffe pro Beschädigung eine dauerhafte Erschwernis von +1.

ENTFLAMMT

Die von der Waffe verwendete Munition oder die Waffe selbst setzt ihr Ziel in Brand. Beachten Sie dazu bitte die Feuer-Regeln.

EXPLOSIV

Die verschossene Munition explodiert bei Aufprall und beschädigt alles in einem bestimmten Umkreis. Benutzen Sie dazu bitte die Explosionen-Regeln.

EXTREM LAUT

Das Donnern der Waffe ist weithin hörbar – kein Zweifel, die gesamte Umgebung ist gewarnt. Lebewesen mit empfindlichen Ohren können das Feuergetöse schwerlich aushalten, Tiere werden wahrscheinlich die Flucht ergreifen. Menschen in unmittelbarer Nähe der Waffe (bis etwa in 10 Schritt Entfernung) sind für W10 Kampfrunden schwerhörig, sofern sie sich nicht schützen.

FATALER SCHADEN

Thermonukleare Entladungen, der unsichtbare Tod eines Mikrowellenstrahlers: Sie kümmern sich nicht um Rüstungen und Fleischwunden – sie verursachen direkt Traumaschaden. Derart mächtige Waffen sind äußerst selten, doch es gibt sie. Sie sind mit der Eigenschaft „fatal" versehen.

KRAFTMINIMUM (X)

Einige sehr schwere, große und unhandliche Waffen können nur von Menschen mit besonderer Kraft geführt werden. Sollte Körper+Kraft unter dem Kraftminimum-Wert liegen, kann die Waffe nicht benutzt werden.

LADEHEMMUNGEN

Ladehemmungen sind der Fluch eines jeden Schützen – bei Waffen mit dieser besonderen Eigenschaft sollte sich der Kämpfer in sein Schicksal ergeben: Bei jeder Benutzung der Waffe muss ein W10 geworfen werden, wobei eine 1-3 eine Ladehemmung anzeigt. Diese kann nur mit einem erfolgreichen Beweglichkeit+Basteln-Wurf behoben werden, was eine Kampfrunde Ruhe erfordert.

PANZERBRECHEND (X)

Bei einem Treffer mit einer panzerbrechenden Waffe wird die Rüstung des Gegners für die Schadensermittlung um den Wert der Eigenschaft gesenkt.

STREUT

Die Waffe verschießt Dutzende Projektile, die sich kegelförmig ausbreiten und auf das Ziel prasseln. Das bekannteste Beispiel hierfür ist die Schrotflinte. Während Schrotmunition im Nahbereich eine verheerende Wirkung erzielt, lässt die Wirksamkeit auf die Distanz rapide nach.

Der im Waffenprofil angegebene Schaden bezieht sich daher nur auf den Nahbereich. Auf größere Entfernungen verringert sich die Durchschlagskraft um jeweils 2 pro Zone (mittel -2; fern -4). Allerdings wächst mit der Distanz zum Ziel auch die Wahrscheinlichkeit, dieses zu treffen: Schrotflinten bekommen keinen Malus durch Distanzmodifikatoren!

UNBERECHENBAR
Unberechenbare Waffen neigen dazu, plötzlich zu streiken oder loszugehen. Häufig wird dieses Verhalten bereits durch kleine Erschütterungen ausgelöst.

VERSTRICKT (X)
Gelingt dem Gegner kein Wurf auf Beweglichkeit+Unbewaffneter Nahkampf mit dem X der Eigenschaft als Erschwernis, so ist er von jetzt an handlungsunfähig. Erst in der nächsten Kampfrunde kann er erneut versuchen, den Effekt zu durchbrechen, indem er den Wurf wiederholt – was allerdings als Handlung zählt. Ins Kampfgeschehen eingreifen könnte er erst wieder in der Folgerunde.

VORDERLADER
Die Waffe wird über den Lauf erst mit Schwarzpulver und dann mit einer Bleikugel beladen – eine zeitaufwändige Prozedur, die zwei Kampfrunden dauert.

ZERBRECHLICH (X)
Waffen mit dieser Eigenschaft neigen dazu, bei einem erfolgreichen Angriff zu zerbersten. Der zugehörige Wert gibt die Wahrscheinlichkeit an: Der Benutzer der Waffe würfelt mit einem W10; liegt das Würfelergebnis unter dem Wert der Eigenschaft, gilt die Waffe als zerstört. Manche Waffen sind allerdings reparabel, hier entscheidet der Spielleiter.

RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

FEUERFEST (X)
Flammenwerfer können verheerende Schäden anrichten, und nur eine feuerfeste Rüstung verhindert das Schlimmste. Der Eigenschaftswert wird bei einem Flammenangriff auf den Panzerwert angerechnet.

INSTABIL (X)
Eine instabile Rüstung kann nach einem Treffer Schaden nehmen. Der Träger würfelt dazu mit einem W10 – ist das Ergebnis geringer als der Eigenschaftswert, wird die Panzerung um 1 reduziert.

KUGELSICHER (X)
Eine kugelsichere Panzerung absorbiert die kinetische Energie des Projektils, der Träger nimmt dadurch weniger Schaden. Der Eigenschaftswert wird bei einem Treffer auf den Panzerwert der Rüstung angerechnet. Gegen Hieb- oder Stichwaffen ist diese Extrapanzerung allerdings nutzlos.

STOSSFEST (X)
Stoßfeste Rüstungen sind besonders resistent gegen stumpfe Waffen. Der Eigenschaftswert wird bei einem Angriff beispielsweise mit Keulen oder Stangen zu der Panzerung addiert. Er gilt jedoch nicht bei Angriffen mit Klingen- oder Feuerwaffen.

SIGNALPISTOLE

ZUSAMMEN-GEFLICKT

Erste Hilfe und Medizin sind zwei Kenntnisse, die den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen können: Mit ihnen können Verletzungen geheilt oder zumindest stabilisiert werden.

- **Verstand+Erste Hilfe** kann nur eingesetzt werden, wenn die Wunden des Patienten nicht älter als eine Stunde sind. Mit einem Aktionswurf auf diese Kenntnis können Traumaschäden stabilisiert und Fleischwunden geheilt werden – letzteres allerdings nur, wenn ein eventueller Traumaschaden vollständig ausgeheilt ist. Die Zahl der Fleischwunden oder des Traumaschadens – je nachdem, was höher ist – geht als Erschwernis in den Wurf ein. Ein kritischer Erfolg lässt den Patienten entweder einen Punkt Traumaschaden regenerieren, oder so viele Punkte an Fleischwunden, wie ein Würfel des Paschs anzeigt. Ein normaler Erfolg reicht, um die Wunde zu stabilisieren oder eine Fleischwunde zu heilen. Für jede Körperzone darf nur einmal gewürfelt werden.
- Mit **Verstand+Medizin** behandelt man Traumaschaden. Ein erfolgreicher Aktionswurf (mit einer Erschwernis in Höhe des Schadens) heilt einen Punkt. Ein kritischer Erfolg regeneriert so viele Punkte Traumaschaden, wie ein Würfel des Paschs zeigt. Der Medizin-Wurf darf jeden Tag wiederholt werden.

NATÜRLICHE HEILUNG

Natürliche Heilung setzt voraus, dass die Verbände des Verwundeten stets gewechselt werden und er sich rund um die Uhr ausruht.

- Fleischwunden heilen dann schnell: Jeden Tag, den sich ein Charakter schont, heilt eine Fleischwunde pro Körperzone – aber nur, wenn sein Körper nicht durch Traumaschaden geschwächt ist. Erst muss dieser ausgeheilt sein.
- Jeder Punkt Traumaschaden braucht so viele Tage zum Heilen, wie seine Stufe an Traumaschaden beträgt.

Beispiel: Vasco wurde bei seinem letzten Gefecht sehr schwer verletzt: Er hat 6 Punkte Traumaschaden erlitten. Nach sechs Tagen hat er nur noch 5 Punkte Traumaschaden. Nach weiteren fünf Tagen nur noch vier Punkte, und so weiter. Nach insgesamt 21 (6+5+4+3+2+1) Tagen ist sein gesamter Traumaschaden kuriert – die Fleischwunden heilen nun mit einem Punkt pro Tag und Körperzone.

GIFTE, KRANKHEITEN UND STRAHLUNG

Viele Lebewesen sind giftig, Umweltgifte und radioaktive Strahlung machen ganze Landstriche zu Todesfallen. Epidemien können ganze Regionen entvölkern. Auch wenn viele Menschen gewisse Immunitäten gegen den tödlicheren Teil ihrer Umwelt entwickelt haben, lauern noch genügend unsichtbare Gefahren.

VERSTRAHLUNG

Ja, es gibt sie. Das Knacken eines Geigerzählers verrät den stillen Tod, den die Nomaden nur als „den Fluch" kennen. Er lauert dort draußen im Ödland in den Bunkeranlagen und den großartigen Kuppelbauten auf jene, die die Ruhe des Urvolks zu stören wagen.

Das Wissen um Radioaktivität ist längst vergessen. Lediglich die technologisch weit entwickelten Kulte wie die Spitalier, die sogar noch Röntgengeräte nutzen und Bleiwesten in ihren Beständen führen, sowie die Chronisten und Hellvetiker kennen die wahre Natur des Fluchs. Die Menschen aufzuklären würde Sinn machen, wäre Verstrahlung ein weit verbreitetes Problem. Aber das ist es nicht. Am ehesten trifft man noch in alten Arztpraxen auf radioaktive Quellen – eine Gefahr, die nicht zu unterschätzen ist, aber nur bei längerem Aufenthalt in unmittelbarer Nähe lebensbedrohlich wird. Wesentlich gefährlicher, aber auch absurd selten sind geborstene Reaktoren. In Borca wird man kaum auf ein solches Ungetüm stoßen, auch in Franka würde man lange nach ihnen suchen müssen. Im Balkhan hingegen steigen die Chancen, dass man in den dichten Wäldern auf die verstrahlten Überreste eines alten Meilers stößt. Aber selten sind sie auch dort.

Je nach Belastung des Ortes erhalten die Charaktere pro Minute, Stunde, Tag oder Woche jeweils einen Punkt auf der Verstrahlungsskala (ähnlich der Traumaskala, mit Körper+Härte als oberer Schwelle). Pro Zeitintervall müssen sie einen Aktionswurf auf Körper+Härte ablegen, mit der Verstrahlung als Erschwernis. Misslingt der Wurf, so erleiden sie einen Traumaschaden von 1.

Radioaktivität baut sich nur langsam wieder ab. Alle 10 Tage sinkt die Verstrahlung um einen Punkt.

SIECHTUM

Das Profil von Krankheiten und Giften gleicht dem der Waffen: Es sagt etwas aus über das Potenzial sowie die Wahrscheinlichkeit, dieses voll zum Einsatz zu bringen. Der Spielleiter würfelt den Schaden aus, der Spieler überträgt ihn dann auf die Vergiftungs-/Krankheitsskala seines Charakterbogens. Von da an muss dem Charakter in einem vorgegebenen Zeitintervall ein Aktionswurf auf Körper+Härte gelingen, will er nicht dahinsiechen. Der Schaden auf der Skala wird dabei als Erschwernis gesehen. Diese wird zusätzlich um einen eventuellen Traumaschaden erhöht.

Glückt der Wurf, wird der Schaden auf der Vergiftungs-/Krankheitsskala um 1 reduziert. Misslingt er, erleidet der Betroffene den im Profil angegebenen Schaden.

Beispiel: Draan ist ein aus einer frankischen Sumpfpflanze gewonnenes, starkes Kontaktgift und hat ein Profil von 8W(6)[Minütlich, 1 Traumaschaden]. Der Spielleiter würfelt 1, 1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, was eine Vergiftung von 5 ergibt. Hätte der betroffene Charakter eine gewisse Immunität beispielsweise durch ein Serum, wäre diese als Erschwernis (bzw. Panzerwert) in den Wurf eingeflossen.

Der Spieler muss nun minütlich einen Härte-Wurf mit einer Erschwernis von 5 ablegen. Gelingt der Aktionswurf, sinkt die Vergiftung für den nächsten Versuch auf 4, dann auf 3. Misslingen ihm Würfe, muss er sich jeweils einen Traumaschaden anstreichen.

TÖDLICHE GIFTE

Fällt der Vergiftungsschaden (plus Traumaschaden) größer als Körper+Härte aus, ist es dem Charakter praktisch unmöglich, dem Einfluss des Giftes etwas entgegenzusetzen. Er wird dahinsiechen und schließlich sterben. Außer, er nimmt ein Gegenmittel ein. Dieses reduziert mit jeder Dosis den Vergiftungsschaden um den in seinem Profil angegebenen Entgiftungswert.

GOTT
FRISST DIE VÖLKER,
DIE IHM FEIND SIND,
ER ZERMALMT
IHRE KNOCHEN.
[MOSE]

24

WENN DAS JAHRTAUSEND BEGINNT, DAS NACH DEM JAHRTAUSEND KOMMT
WERDEN DIE MENSCHEN TRUGBILDER ZUM LEBEN ERWECKEN KÖNNEN
DIE SINNE WERDEN GETÄUSCHT WERDEN,
UND SIE MEINEN ZU BERÜHREN, WAS GAR NICHT IST
SIE WERDEN WEGE BESCHREITEN,
DIE NUR DIE AUGEN SEHEN KÖNNEN
UND DER TRAUM WIRD SO WIRKLICHKEIT WERDEN.
DOCH DER MENSCH WIRD NICHT MEHR UNTERSCHEIDEN KÖNNEN
ZWISCHEN DEM, WAS IST,
UND DEM, WAS NICHT IST
ER WIRD SICH IN FALSCHEN LABYRINTHEN VERLIEREN
JENE, WELCHE DIE TRUGBILDER ZUM LEBEN ERWECKEN KÖNNEN
WERDEN MIT DEM GUTGLÄUBIGEN MENSCHEN IHR SPIEL TREIBEN UND IHN BETRÜGEN
UND VIELE MENSCHEN
WERDEN ZU UNTERWÜRFIGEN HUNDEN.

[JEHAN DE VEZELAY]

VERSPORUNG

Die Sporen machen den menschlichen Geist empfänglich für den Ruf der Erden-Chakren. Bei den meisten Leperos äußert sich dies in einem leisen Hintergrundrauschen, durchwoben von fernen Walgesängen oder kafkaesken Träumen und außerkörperlichen Erfahrungen. Nur die wenigsten werden jemals eine Geistschmelze zwischen ihrem Bewusstsein und dem des Erden-Chakras durchleben. Alle diese Erfahrungen sind im besten Fall verwirrend und emotionsgeladen – im schlechtesten Fall läuft man als Leperos den Spitaliern in die Arme. Es bleibt das Gefühl, für einen Augenblick seiner Individualität beraubt worden zu sein. Was durchaus stimmt. Während der Homo Degenesis in das erwachte Erdenbewusstsein eingebunden ist und die Fäulnissporen die Pforten seines Geistes weit aufstoßen, ist die genetische Veranlagung des Homo Sapiens ein natürlicher Türstopper, den zu überwinden er mit dem Verstand bezahlt. Und doch: Die Sporen lassen einen Blick durch den Spalt zu, in eine Welt, in der das Kollektiv sich zu gleichen Teilen auf seine Manifestationen verteilt hat: Schwarz glänzende Chitinleiber, die ihre Fühler dem Mond entgegenrecken; Spinnen, die fraktale Muster in ein gigantisches weltumspannendes Netz spinnen; Psychonauten mit seltsamen Masken, die sich zum Takt einer unhörbaren Musik wiegen; sieben glühende Sterne auf der Körperachse des ersten und letzten Menschen... Die Visionen sind fremdartig und den Versporten absolut unverständlich – wenn sie denn überhaupt einen Sinn haben.

Im KatharSys wird Versporung ähnlich wie Traumaschaden behandelt: Auf einer Skala werden Versporungspunkte abgetragen, die obere Grenze wird dabei durch Psyche+Selbstbeherrschung vorgegeben. Bei jeder neuen Versporung muss dem Betroffenen ein Aktionswurf auf Psyche+Selbstbeherrschung gelingen – mit der bisher angesammelten Versporung als Erschwernis. Bei einem Erfolg geschieht nichts, das Opfer bemerkt die Versporung nicht einmal. Bei einem Misserfolg jedoch wird das Bewusstsein des Leperos von einem Erden-Chakra ertastet und umfangen. Die Visionen sind abhängig vom Versporungsgrad und der Nähe und Natur des nächsten Erden-Chakras. Pro Versporungspunkt dauert der Einblick ins Kollektiv etwa eine halbe Stunde, in der der Leperos handlungsunfähig ist und mit zuckenden Augen am Boden liegt.

TRÄGER DER SAAT

Im Tiefenrausch der Visionen ist die körpereigene Immunabwehr geschwächt. Die inkorporierten Sporen nutzen dies, um sich zu verändern. Sie sammeln sich in den Stirn- und Nebenhöhlen, lösen ihre Myzele von den Schleimhäuten und fächern auf. Dann warten sie. Erwacht der Leperos, ist er dem Ersticken nahe, so zugewuchert sind Kehle und Nase. Er wird husten und niesen, um Luft holen zu können. Und damit die Saat für ein neues Sporenfeld legen.

PERMANENTE VERSPORUNG

Weshalb überantworten die Spitalier Leperos den Flammen, statt sie zu entsporen? Es ist die permanente Versporung durch mehrfach potenzierte Sporen, die lange Zeit hatten, in einem Körper heranzureifen und eine Symbiose mit dem Wirt einzugehen. Wann immer ein Charakter sein Versporungsmaximum erreicht und dieses nicht innerhalb eines Tages um mindestens einen Punkt reduziert, erhält er einen permanenten Versporungspunkt. Nichts und niemand wird diesen jemals beseitigen können. Er wird auf ewig ein Träger der Saat sein. Ein Werkzeug des Erden-Chakras, das ihn infiziert hat.

NANITENBEFALL UND ENTROPISCHE WUCHERUNGEN

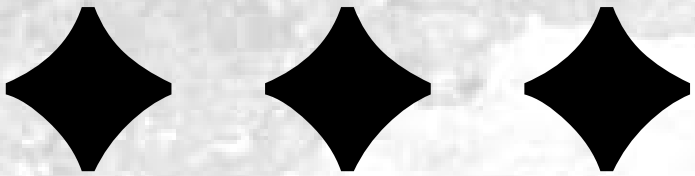
Die negative Seite des exzessiven Einsatzes von Naniten kurz vor dem Eshaton sollte den Überlebenden zum ersten Mal im Jahre 2119 schmerzlich vor Augen geführt werden: Beim Plündern eines Krankenhauses im östlichen Bayern stieß eine Gang aus dreizehn Jugendlichen im Luftschutzkeller des Komplexes auf einen geborstenen Tank. Warnzeichen waren keine zu sehen, lediglich das Recombination Group-Logo prangte auf einem der blauen Plastebruchstücke, die überall in dem niedrigen Raum verteilt waren. Die obere Hälfte des Tanks musste förmlich explodiert sein, der untere Teil war von Rissen durchzogen. Eine milchige Flüssigkeit war aus ihm hervorgequollen – und mitten im Fluss erstarrt. Kristallisierter Schaum und Blasen erwecken den Eindruck, dass die Zeit plötzlich stehen geblieben war. Einige Tropfen waren zu Boden gefallen und lagen dort als perfekte, weiße Kugeln. Als die Plünderer das Phänomen genauer untersuchten, bemerkten sie den Staub, der sich fingerdick auf der Wellenlandschaft gesammelt hatte. Seit einer Ewigkeit hatte niemand mehr diesen Keller betreten. Der Schrecken begann, als einer der Jugendlichen mit dem Finger die geschwungenen Konturen der erstarrten Masse nachfuhr und gedankenverloren eine Furche in den Dreck der Jahrhunderte zog. In Sekundenbruchteilen verflüssigte sich das massive Weiß zu einer trüben Flüssigkeit und klatschte zu Boden, wo sie zu kochen begann. Dann breitete sie sich aus. Schnell und unaufhaltsam schwappte sie über den grauen Beton, umströmte die Füße der zurückweichenden Plünderer. Und floss an ihnen empor. Und kristallisierte. Erst hatte diese wandelbare Masse nur die Konsistenz von Watte, knisterte, wenn man sich aus ihr befreien wollte. Dann wurde sie hart wie Stein. Einer der Jugendlichen konnte sich losreißen und floh panisch an die Oberfläche, begleitet von den Schreien seiner Freunde.

Die Naniten galten in der urvölkischen Zeit als der heilige Gral der Medizin. Wie vieles, das großes Potenzial in sich trägt, hätte man sie nicht aus den Augen verlieren sollen. Fünf Jahrhunderte später ist das Pendel umgeschwungen – vom Leben zum Tod. Die mikroskopischen Molekülbälle stellen eine ungeahnte Gefahr dar. Viele verloren im Laufe der Zeit ihre Programmierung, die sie einst dazu befähigt hatte, in menschliche Zellen einzudringen und dort Schäden zu beheben, Viren und Bakterien zu bekämpfen, oder auch Giftstoffe gezielt aus dem Körper zu schwemmen. Jetzt sind sie nicht weniger als brodelnde Entropie; Parasiten, die ihrem Wirt die Energie entziehen, um sie in reine Zerstörung umwandeln.

Wird ein Lebewesen von solchen so genannten „wilden“ oder auch „entropischen“ Naniten befallen, dreht sich das Rad des Schicksals. Alles ist möglich: Von einem leichten Unwohlsein bis zur Kristallisierung des Körpers reicht die Palette des Schreckens. Vorhersehbar ist nur der Tod des Betroffenen. Die Technik zur Reformatierung der Naniten existierte, doch nach einer Ewigkeit des technologischen Rückfalls dürfte kaum jemand in der Lage sein, ein solches Gerät auch nur zu identifizieren, geschweige denn es in Gang zu bringen.

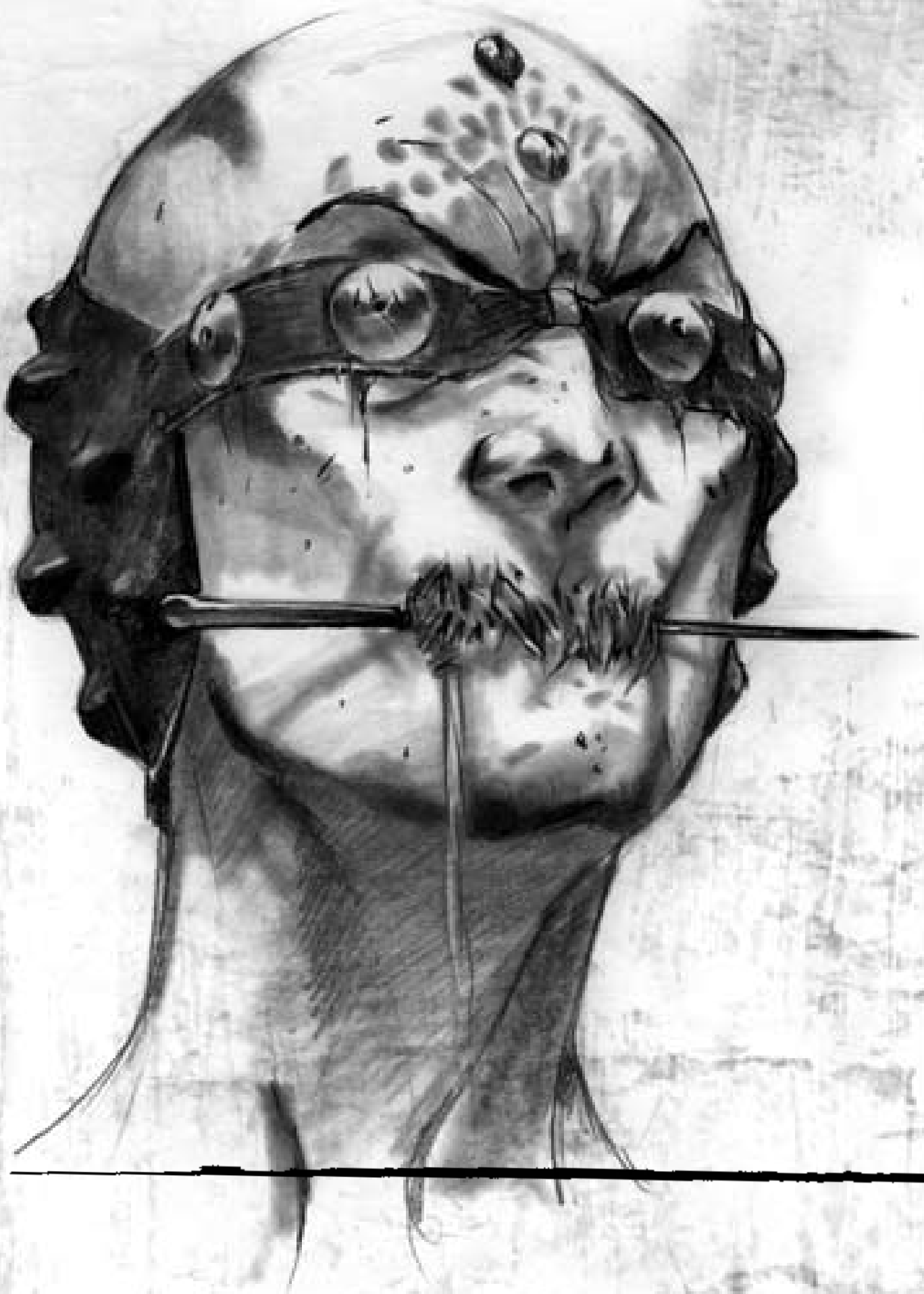
Die gute Nachricht: Naniten entfernen sich nie weit von ihrem Ursprung, meist den Tanks der Recombination Group. Bunker, Waffenlager und Schläferdispenser sind mögliche Kandidaten für eine Nanitenverseuchung, nicht aber die uralten Ruinen, auf die man allerorten stößt oder gar die bewohnten Regionen wie das justitianische Protektorat. Außer, ein nichtsnütziger Schrotter schleppt eine dieser verdammten Nanitenkartuschen auf den nächstbesten Tauschplatz.

Der Spielleiter sollte Naniten mit Bedacht einsetzen. Nichtspielercharaktere oder Tiere, die aus Versehen oder Unwissenheit in eine Naniten-Falle geraten, sollten den Spielern Warnung genug sein.



WER ÜBERLEBT HAT RECHT!

[ANJUK]



A3

BUCH 3:
ALMANACH

WINTER

Die wuchtigen Portalflügel schlugen hinter einem Berg von Mann zusammen. Er atmete die kühle Morgenluft, gewöhnte seine Augen an die erfrischende Helligkeit einer Großstadt unter Schnee. Der Muff der Greise der Kommission hing an ihm wie ein Rinderfurz, stellte er angewidert fest und schüttelte sich. Die gehärteten Lederplatten seiner Rüstung schabten leise aufeinander. Er fröstelte. Es war Nik, zehn Winter nach seiner ersten Schlacht im Balkhan. Sein Gesicht war zerfurcht wie einst das seines Rottenführers Stauffer. Er hatte es weit gebracht, Emanation um Emanation aus den Fingern gesaugt und sich einen Spaß daraus gemacht, der Kommission Jahr um Jahr groteskere Visionen aufzutischen. Sie mussten ihn lieben, denn seine Version des brennenden und sprechenden Dornenbuschs würde ihrer vergammelten Religion wieder neue Impulse geben. Vielleicht würden die Schreiber ein Buch über ihn verfassen. Er lachte trocken.

Und doch war da diese Langeweile, die wie Mehltau auf allem lag, was er dieser Tage anpackte. Erst hatte er sich als Infanterist in jede Schlacht geworfen, die sich ihm bot, hatte Jehammedanern ihre eigenen Krummschwerter in den Wanst gerammt und Nester von Spaltenbestien ausgebrannt. Alles hatte seinen Reiz. Für eine Weile. Dann hatte er ganze Schlachtenhaufen geführt, Anhänger um sich geschart, Rekruten ausgebildet. Alles wiederholte sich irgendwann, und alles Neue bekam nur allzu bald einen fahlen Beigeschmack. Gedankenverloren strich er sich die Haare zurück und zog das Stirnband nach. Das Öl hing klebrig zwischen seinen Fingern. Er betrachtete die Flüssigkeit eine Weile (in der Kälte stockte sie und flockte aus) und wischte sie wie tausende Male zuvor an der Oberschenkelpanzerung ab. Er konnte jetzt hinunter nach Domstadt gehen, sich in seinem niedrigen Steinbau am knisternden Feuer wärmen und auf den kommenden Tag warten – oder zum ersten Mal in seinem Leben den Schritt in die Vergangenheit wagen.

* * *

Die drei Rappen preschten durch den kniehohen Schnee Richtung Sonnenuntergang. Ihre Reiter waren in groben braunen Stoff gehüllt, der in langen Schleppen hinter ihnen herwehte. Nik ritt voran, denn nur er kannte den Weg. Immer an der Front, immer dem Feind entgegen. Doch diesmal würde ihm sein Schwert keinen Dienst erweisen. Sein Pferd donnerte über ein felsiges Stück Boden, wirbelte Pulverschnee auf. Die beiden Wiedertäufer hinter ihm folgten in respektvollem Abstand. Sie waren seine Schüler und Leibwächter. Als Nik sich damals die rituellen drei Punkte auf die Stirn tätowieren ließ und seinen Leib damit dem Kult verpfändete, war er nicht viel älter, als die beiden heute waren. Ein unerzogenes Kind voller Zorn und Tatendrang war er gewesen. Viel davon hatte er im Herzen bewahrt, doch die Festungsmauern, die seine Seele umfangen hielten, bekamen Risse, sonst hätte er an diesem Tag die Pferde in den Stallungen gelassen und sich mit seinen Gefährten in das nächste Orgiasten-Fest gestürzt.

Hier musste es sein. Nik zügelte sein Pferd, das schnaubend zum Stehen kam. Die beiden Wiedertäufer schlossen auf.

„Jader." Er warf einen flüchtigen Blick auf den Reiter zu seiner Linken und deutete auf die Bergkette vor ihnen. Jader wusste, was von ihm verlangt wurde, zog beflissentlich einen Feldstecher unter dem Mantel hervor und betrachtete durch ihn das zerklüftete Gebirge. „Nun?"

„Drei Rauchsäulen, wahrscheinlich kleinere Lagerfeuer" eiferte er.

Niks Augenbrauen, schwer vom Eis, zogen sich skeptisch zusammen.

„Wir werden sehen. Ho!"

Die Pferde preschten los, die leichte Steigung zum Pass hinauf. Ein Vorgeschmack auf die Nacht umfing sie, als sie zwischen den hohen Steinflanken hindurchritten. Das Klappern der Hufe wurde vom Fels hart zurückgeworfen, der Ausgang war ein heller Schlitz in weiter, dunkler Ferne. Dann waren sie heraus, standen wieder im trüben Winterlicht. Und Nik war

an den Ort zurück gekehrt, an dem einst alles begonnen hatte. Die Wälder an den Berghängen, die die Wiedertäufer damals abgeholzt hatten, hatten sich erholt und waren jetzt weiß eingepudert. Dort oben an den Flanken sah er die wuchtigen Bauten, in denen die Obersten des Dorfs residierten. Aber die Fensteröffnungen waren nicht hell erleuchtet vom flackernden Schein der Pechfackeln, auch der Weg nach oben war ein unberührtes Schneebrett. Angst packte sein Herz. Jader deutete in die Talsenke, aber Nik hatte die drei Lagerfeuer inmitten der verwüsteten Hütten längst bemerkt.

„Ihr bleibt hier" zischte er und gab seinem Pferd die Sporen. Er trieb seinen Rappen unbarmherzig voran, als ginge es in die letzte Schlacht, spürte das Beben des dampfenden Leibes unter sich. Es saßen Gestalten an den Feuern, und sie standen auf, als sie ihn wie einen der apokalyptischen Reiter heranstürmen sahen. Nik sprang ab, riss sein reifbeschlagenes Stahlschwert vom Sattel und taumelte auf die erschrockenen Männer und Frauen zu. Es konnte nicht wahr sein. Er kannte sie alle. Ihre Namen hatte er vergessen, wie er auch sein altes Leben vergessen hatte. Jetzt kehrte die Erinnerung mit der Wucht einer Flutwelle zurück, ließ ihn straucheln. Da stand Dona, mit der er zusammen die Felder bestellt hatte. Ein kleines Kind hielt sich hinter ihrem Rock verborgen. Dann Jannek und Thaleb, die Brüder von nebenan, die ihn einmal in einen hohlen Baum gesteckt hatten. Und Iuna, die Tochter der Seherin. Da waren noch andere, doch sie hielten sich außerhalb des Feuerscheins auf. Für einen Moment fühlte sich Nik zuhause, am Ziel. Die ewige Suche nach verzehrenden Emotionen hatte ihn von diesem Ort und seiner großen Liebe fortgelockt. Was für ein Narr er gewesen war. Jetzt konnte alles wieder gut werden.

„Meister, was wollt ihr?"

Nik erstarrte. Das Gefühl der Geborgenheit machte einer dumpfen Leere Platz. Sie erkannten ihn nicht. Auch sie hatten sich verändert. Ihre Augen waren gerötet, ihre Haut fleckig. Ihre Kleidung konnte man nicht einmal mehr als Lumpen bezeichnen. Einige stützten sich auf knorrige Äste. Alt und schwach sahen sie aus. Die Kleine fing an zu weinen. Er schaute sich um: Die alten Korb-Hütten waren fort, der Brunnen eingestürzt. Schlammige Trampelpfade führten zu den Ruinen und den Höhlen hinauf.

Tränen rannen seine Wangen hinab.

„Kennt ihr eine Nebe?" Jedes Wort war eine Qual.

Dona spuckte aus und rieb sich die aufgequollene Nase.

„Verdammte Hure. Hat mit jedem hier rumgemacht."

„Dona, du kannst ihr nicht die Schuld geben." Ein Mann trat aus den Schatten und berührte die Frau beruhigend am Arm, doch diese schlug seine Hand weg.

„Lass mich in Ruhe! Du bist doch auch einer von denen, die ihrem Liebreiz erlegen waren."

„Frau!" Die Stimme des Mannes war so hart, wie die Stimme eines Betrunkenen sein konnte. „Sie suchte nur Trost. Erst im Schnapps," er blickte Nik an „dann bei anderen Männern."

Übelkeit wallte in Nik auf, doch er blickte nicht weg. Diesmal nicht.

„Seid ihr einer ihrer Freier, Meister?"

„Nein, kein Freier." sagte er seltsam sanft. Sein Gegenüber hatte es nicht bemerkt.

„Was wollt ihr dann von ihr?"

Nik ignorierte ihn. „Wo ist sie jetzt?"

Dona grinste ein Totenkopfgrinsen. „Entehrten gestatten wir kein Begräbnis. Ihr könnt in den Fuchsbauten nach ihren Knochen suchen."

Die Zeit schien stillzustehen. Da war nur dieses feiste Grinsen, das danach schrie, von seinem Schwert zerteilt zu werden. Und der kühle Stahl entglitt seinen Fingern. Fast lautlos sank er in den Schnee.

„Warum?" Nik hauchte es nur, doch die Vettel schien alles mitzubekommen. Er kannte die Antwort. Hören wollte er sie nicht.

KAPITEL 7

BAZAR

KULTGEGENSTÄNDE

WERKZEUGE DES FANATISMUS

ANUBIER

ANUBISMASKE

Trägt ein Anubier diese Maske und hat zugleich seinen Körper mit Baumharzen schwarz gefärbt, so nimmt er symbolisch die Identität Anubis an. Er ist unnahbar und gebietet den Legenden nach über die Fähigkeiten des Gottes. Bei allen wichtigen Riten findet diese Maske Verwendung.

TIEGEL

In diesen tiefschwarzen, steinernen Gefäßen zerstoßen vor allem die Heiler der Anubier Erden und Pflanzen zu Salben und Tinkturen. Angeblich seien die Tiegel aus Meteoritengestein gefertigt.

SICHELSCHWERT

Die unterarmlange Klinge des anubischen Sichelschwerts ist stark gekrümmt, so dass sie eher einem Krummsäbel als einem Schwert ähnelt. Die Schneide ist allerdings im Gegensatz zum Säbel auf der Innenseite des schlanken Stahls.

Die Anubier führen selten eine andere Waffe, da das Sichelschwert einen festen Platz in ihrer Mythologie hat. So sehen sie es als Werkzeug, um den Lebensstrang eines Gegners zu zertrennen – was letztlich nichts anderes ist, als ihn wie mit jeder anderen Klingenwaffe in Stücke zu hauen.

APOKALYPTIKER

KLINGENARMREIF

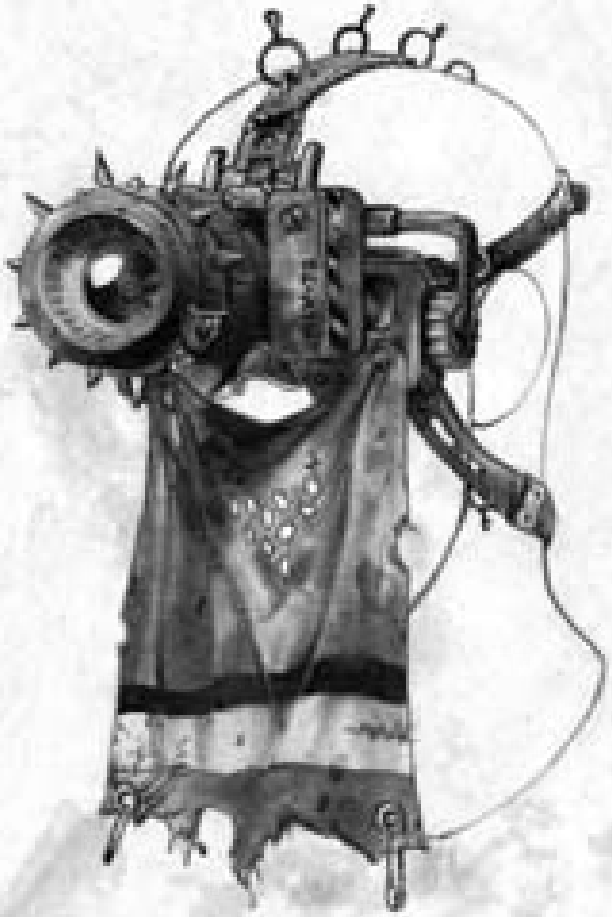
Eine beliebte Waffe unter den Apokalyptikern, die ihren urtümlich schlichten Stil und ihre Zweckdienlichkeit schätzen. Die gebräuchlichen Armreife sind mit Nieten oder Stacheln besetzt und oftmals mit einfachen Linienmustern verziert. Bei den meisten dieser Waffen ragen sechs Klingen sternförmig aus dem Torus des Reifs, sind in aufwändigen Exemplaren auch einklappbar.

HARPUNENARMBRUST

Mit unglaublicher Wucht verschießt die Armbrust der Apokalyptiker eine widerhakenbewehrte Harpune, treibt sie tief hinein in Menschen oder durch die Panzerung gegnerischer Fahrzeuge. Ein Seil verbindet die Waffe sicher mit dem Projektil; klinken die Apokalyptiker die Armbrust an ihrem Motorrad ein, können sie in voller Fahrt ihre Opfer umreißen und hinter sich herschleifen.

MOTORRAD

Das Motorrad ist der Stolz eines Apokalyptikers. Leisten können es sich nur die wenigsten, doch wer in seiner Schar als Macher angesehen werden will, sollte anfangen zu sparen. Die Maschinen sind immer modifiziert: Aufgebohrte Motoren, ungewöhnliche Designs, Halterungen für Waffen. Und gepflegt sind sie! Mehr als die windigen Typen es vermuten lassen.



BLEICHER

SONNENAUGE

Sonnenaugen sind Nachtsichtgeräte, die im Laufe der Jahrhunderte von den Bleichern mit feinen Gravuren und allerlei Zierwerk versehen wurden. Ein immer wiederkehrendes Symbol ist die stilisierte Sonne. Sie steht dafür, dass Bleicher mit diesen Artefakten die Nacht „mit den Augen der Sonne durchdringen".

Die Sonnenaugen sind kostbar und werden von den Demagogen leihweise an Bleicher mit besonderen Aufträgen ausgegeben.

LEUCHTKNÜPPEL

Bleicher brauchen in ihren von LCD-Displays und flackernden LEDs erhellten Bunkern kein Licht, doch in unerforschten Gängen oder in sternenlosen Nächten sind sie ebenso blind wie jeder andere Mensch auch. Viele führen daher eine der alten Taschenlampen mit sich, umwickelt mit Lederbändern und heiligen Stofffetzen, ergänzt um Kondensatoren, Platinenbruchstücken, Spiegelsplittern und was die alten Lager sonst noch hergeben. Wegen der robusten Bauart eignen sich die Artefakte übrigens hervorragend als Knüppel. Wofür sie auch hauptsächlich genutzt werden. Denn das Problem ist die Energieversorgung: Die in den Lampen verwendeten E-Cubed sind nur selten geladen. Und die Ladestationen in den Bunkern sind längst nicht mehr in Betrieb.

MASCHINENPISTOLE

Die damaligen Wächter der Schläfer waren mit Maschinenpistolen ausgerüstet; Jahrhunderte später sind die MPs in den Händen der Bleicher. Mit einer Bajonett-Klinge unter dem Lauf und Schalldämpfer ist die kurze Waffe ideal geeignet für den Kampf in engen Räumen und Tunneln.

CHRONISTEN

WECHSELDRUCKER

Die Gelddruckmaschinen der Chronisten. Die Fragmente legen die Obergrenze der pro Monat zu druckenden Wechsel fest und beschränken die Geräte auf einen Betrag, der abhängig ist vom Level des Benutzers (Level x 50 in Chronistenwechseln). Wird dieser Wert überschritten, muss das Artefakt im Cluster frei geschaltet werden, bevor es erneut eingesetzt werden kann.

Um den Wechseldrucker zu aktivieren, muss der Chronist seinen persönlichen Code und eine Geheimnummer eingeben. Tippt er dann einen Betrag ein und bestätigt dies über eine rasche Zeichenfolge, so wird der Wechsel auf dem Thermopapier ausgegeben.

STREAMERHANDSCHUH

Ebenso wie der Wechseldrucker hat sich der Streamerhandschuh zu einem Symbol des Kults entwickelt – der erhobene kleine Finger eines Chronisten schafft Respekt, fürchtet doch jeder die schmerzhaften Entladungen aus der Fingerkuppe. Als Basis dient ein nicht leitender Kunststoffhandschuh mit einer Elektrode am kleinen Finger. Ein kleiner E-Cubed am Handgelenk versorgt das Gerät mit Energie.

SCHOCKER

Chronisten halten sich aus Kämpfen heraus. Sollte das nicht möglich sein, reicht der Streamerhandschuh meist nicht aus, um die Gegner zu überwältigen. In gefährlichen Regionen tragen Chronisten daher oftmals einen Schocker, den großen Bruder des Handschuhs, bei sich. Die Waffe ist etwa armlang und mit Dutzenden E-Cubed bestückt, die sich auf Knopfdruck über eine Elektrode in den Körper des Gegners entladen. Und der Duft gebratenen Fleisches wehte über den Platz...

VOCODER

Der Vocoder ist fester Bestandteil der Einschüchterungstaktik der Chronisten. Das Gerät ist ein Schallmodulator, mit dem sich die Stimme verzerren lässt; sie klingt maschinenhaft und scheppernd. Das Mikrofon ist im Mundbereich der Ledermaske integriert, Modulator samt Lautsprecher sind auf der Brust festgeschnallt. Die Lautstärke eines Vocoders ist stufenlos regelbar von leisem Wispern bis zu infernalischem Gedröhne, das über Kilometer zu hören ist. Über weitere Drehknöpfe lässt sich Hall hinzufügen, die Frequenz ändern und kreischende Rückkopplungen dazuschalten. Gekonnt eingesetzt ist der Vocoder die effektivste Waffe der Chronisten.

Innerhalb des Clusters werden die Stimmverzerrer nicht gebraucht.

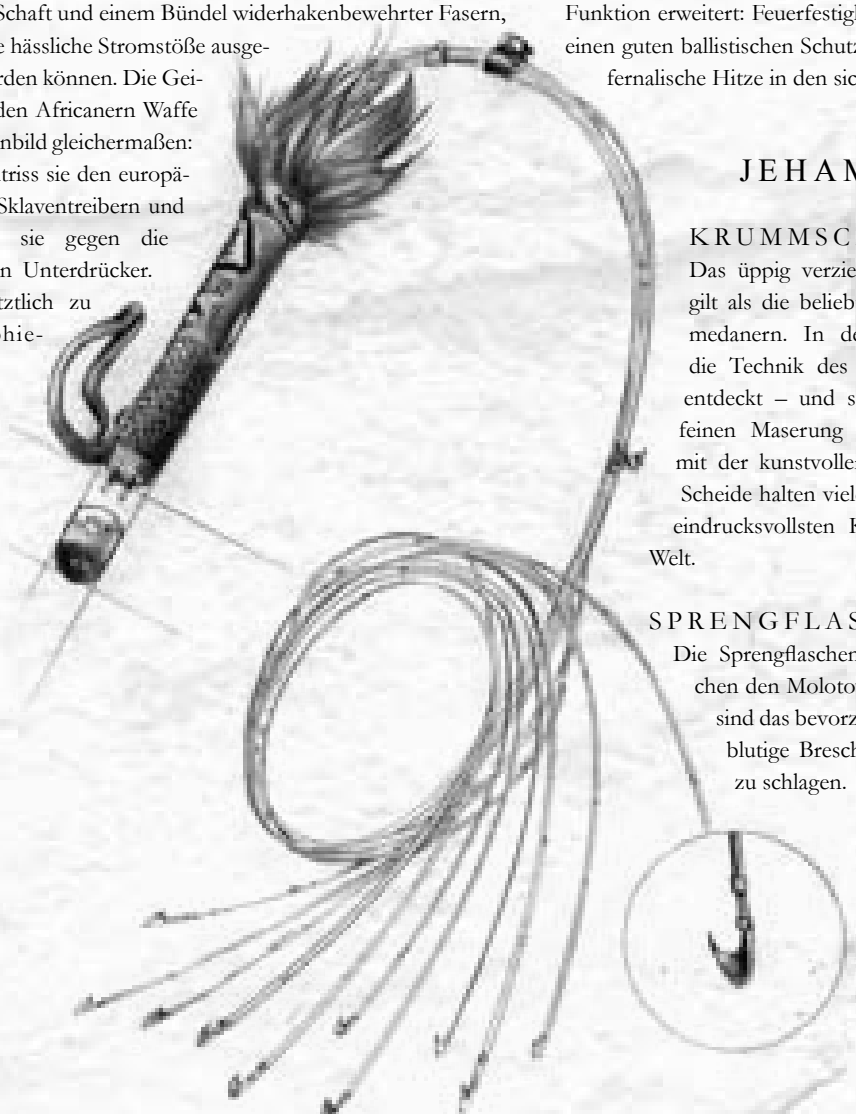
GEISSLER

TOTENMASKE

Die Totenmaske ist ein Symbol für die enge Bindung der Geißler zum Tod – und zugleich ein Mittel der Einschüchterung. Außerhalb Africas wird man einen Geißler niemals ohne seine Maske antreffen; sie im Kampf zu tragen ist kultische Pflicht. Jeder Geißler fertigt seine Maske aus einem Stück Holz seiner Heimat und bemalt es, wie sein Vater es ihn gelehrt hat. Der Verlust des furchteinflößenden, zweiten Gesichts im Feindesland wird als schlechtes Omen verstanden, denn der Tod weiß nun, wer sich seiner bedient.

GEISSEL

Die Geißel ist eine Schockpeitsche, bestehend aus einem isolierten Schaft und einem Bündel widerhakenbewehrter Fasern, über die hässliche Stromstöße ausgeteilt werden können. Die Geißel ist den Africanern Waffe und Sinnbild gleichermaßen: Man entriss sie den europäischen Sklaventreibern und richtete sie gegen die einstigen Unterdrücker. Um letztlich zu triumphieren.



KOM

Wer jemals einem Geißler-Rudel begegnet ist, kennt auch seine Fahrzeuge: Buggies, die so genannten Koms. Vorne findet sich ein Ausleger für Fangnetze, hinten wartet ein Käfig auf seine menschliche Fracht. Die Wagen sind leicht gepanzert und für den jeweiligen Auftrag ausgerüstet. So kann es vorkommen, dass statt eines Käfigs ein Maschinengewehr montiert wurde.

HELLVETIKER

WEGBEREITER

Hellvetiker gehen eine enge Bindung zu ihrer Waffe ein, sehen in ihr ihre beste Freundin oder den besten Freund. Möglicherweise ist sie es.

Der Wegbereiter ist ursprünglich ein Sagur-11 Sturmgewehr, das neben drei 5,45mm-Läufen auch mit einem Granatwerfer ausgestattet ist. Die Munition kann über ein Magazin, aber auch über einen Patronengurt zugeführt werden. Dank eines ausgeklügelten Systems kann die Schulterstütze zum Bajonett, Nahkampfmesser und Zweibein umgebaut werden.

Getreu der strengen Rationalisierungsphilosophie der Hellvetiker werden die Waffen regelmäßig über eine Schnittstelle ausgelesen, um Munitionsverbrauch, Reinigungszyklen und einen Wust an weiteren technische Daten zu kontrollieren und auszuwerten.

HARNISCH

Der Harnisch der Hellvetiker ist neben dem Wegbereiter das wichtigste Ausrüstungsstück der Soldaten. In der Zeit des Brückenbaus wurde diese Rüstung perfektioniert und um eine Funktion erweitert: Feuerfestigkeit. Heute liefert sie nicht nur einen guten ballistischen Schutz, sondern kompensiert die infernalische Hitze in den sichelschlagnahen Passagen.

JEHAMMEDANER

KRUMMSCHWERT

Das üppig verzierte, mächtige Krummschwert gilt als die beliebteste Waffe unter den Jehammedanern. In deren Manufakturen hat man die Technik des Damaszener-Schmiedens neu entdeckt – und so entstehen Klingen mit der feinen Maserung gefalteten Stahls. Zusammen mit der kunstvollen Ornamentik an Schaft und Scheide halten viele die Krummschwerter für die eindrucksvollsten Klingenwaffen der bekannten Welt.

SPRENGFLASCHEN

Die Sprengflaschen der Jehammedaner entsprechen den Molotov-Cocktails der Alten Welt. Sie sind das bevorzugte Mittel der Jehammedaner, blutige Breschen in die Reihen der Gegner zu schlagen.

SEELENBRENNER

Die Seelenbrenner der Marodeure sind die einzig bekannten Energiewaffen – und zugleich legendär in ihrer Zerstörungskraft. Angeblich gibt es zahlreiche High-Tech-Zusätze wie Nachtsichtbrille, Laserpointer, Zielsystem und Fernauslösemechanismus. Eine biometrische Sperre soll nur demjenigen die Nutzung erlauben, dessen genetischer Fingerabdruck in der Waffe gespeichert ist. Ein Nachteil des Seelenbrenners ist der hohe Energiebedarf, welcher einen schweren Akkumulator-Rucksack nötig macht.

NEOLIBYER

JAGDFLINTE

Den Reichtum eines Neolibyers erkennt man an der Kleidung, dem Gefolge und an seiner Flinte. Die in africanischen Manufakturen gefertigten Präzisionsbüchsen sind prunkvoll gearbeitete Einzelstücke, deren Pracht in direktem Zusammenhang mit dem Status ihres Besitzers stehen. Manche lassen ihre Flinten mit Gold und Silber veredeln, andere bevorzugen Edelsteine oder Elfenbein. Allen gemein ist jedoch eine Namensgravur am Schaft, die jede Waffe individuell ihrem Besitzer zuordnet. Wer es sich leisten kann, lässt seine Jagdflinte noch zusätzlich mit Artefakten wie Zielfernrohren oder Laserpointern modifizieren.

KRUMMDOLCH

Ähnlich wie die Jagdflinte ist auch der Krummdolch ein obligatorisches Ausrüstungsstück der Neolibyer. Und auch hier kommt es darauf an, zu zeigen, was man hat. So sind die Dolche meist sehr aufwändig mit Edelsteinen besetzt und mit Metallen beschlagen. Der Krummdolch wird an der Gurtkoppel getragen, gut zu sehen für Andere.

BILANZIERER

Der Bilanzierer ist ein wichtiges Arbeitsutensil für die geschäftigen Neolibyer. Äußerlich ist es ein dickes Buch, welches mit Löwenhaaren oder Metallornamenten versehen ist. Der Neolibyer heftet in den Bilanzierer seine Handelskonzessionen, Protokolle wichtiger Handel und Rechnungen. Wer es sich leisten kann, wertet seinen Bilanzierer mit elektronischen Hilfsmitteln wie Taschenrechner, Mini-Computern oder Fingerabdruck-Scannern auf. Viele Neolibyer sichern ihn mit Schlössern oder sogar Fallen. Aus der Hand geben sie ihn nie.

DRANGPANZER

Die Drangpanzer sind die Giganten unter den endzeitlichen Fahrzeugen. Auf gewaltigen Ketten wälzen sie sich durch die Ruinen, unbezwingbar für die barbarischen Sipplinge Europas. Den Neolibyern sind sie eine bewegliche Basis, die auf ausgedehnten Plünderungen im feindlichen Gebiet ein Muss ist. In den Laderäumen können Tonnen an Artefakten gebunkert werden, in der Garage finden 12 Koms Platz. Die Ausstattung ist zweckmäßig bis luxuriös; viele Neolibyer können auf ihren Prunk und ihr Gefolge schwerlich verzichten.

RICHTER

RICHTER-MUSKETE

Die in den Manufakturen Justitians gefertigten Vorderlader sind praktisch Nachbauten der Musketen des 17. und 18. Jahrhunderts. Sie sind einschüssig und werden über den Lauf mit Schwarzpulver und einer gegossenen Bleikugel geladen. Alle Richter-Musketen sind mit standardisierten Ornamenten versehen und sofort dem Kult zuzuordnen. Obligatorisch ist auch die so genannte Hammerklappe im Schaft, die Ersatzteile und Wartungsmaterial enthält.

RICHTHAMMER

Der Erste Richter schuf die Tradition des Richtens mit dem Hammer, die sich bis heute erhalten hat. Jeder Vollstrecker erhält bei seiner Weihe einen dieser soliden Stahlhämmer – und wird ihn schon bald einzusetzen haben. Deshalb sind Richthämmer äußerst zweckmäßig konstruiert: Sie haben einen schnörkellosen, zylindrischen Kopf und einen Stahlschaft von einem guten Meter Länge. Wie die Musketen tragen sie das Emblem des Kults.

RICHTZEUG

Die wenigsten Strafen werden bei den Richtern mit dem Tode oder Arrest geahndet. Stattdessen werden Verurteilte markiert – die nötigen Farben dazu gehören ins Richtzeug, das jeder Vollstrecker in einer Ledertasche bei sich trägt. Weiterhin findet sich in dem Beutel noch ein Brandeisen, mit dem Wiederholungstäter, Vergewaltiger und Mörder gezeichnet werden. Zündwerkzeug und Kohle dürfen natürlich nicht fehlen.

SCHROTTER

SCHROTTGEWEHR

Das Gewehr eines Schrotters ist so einzigartig, wie er selbst und seine Rune. Viele Dreckwühler hegen Misstrauen gegenüber Waffen aus den Ruinen (Verflucht sind sie! Denn sie vermochten nicht, ihre Besitzer zu schützen!) und schrauben und schweißen sich ein eigenes Gewehr aus dem zusammen, was sie auf ihren Reisen finden. Das Endprodukt ist selten schön – aber man hat was eigenes. Die meisten Schrottgewehre sind Vorderlader und werden mit Schwarzpulver und Bleikugel beladen, doch es soll auch Varianten geben, die aufbereitete Patronen des Urvolks verschießen. Einschüssig sind sie aber immer. Angeschraubte Klingen oder Stoßdorne sowie versteckte Sicherungsmechanismen sind üblich.

SCHROTTPRÜGEL

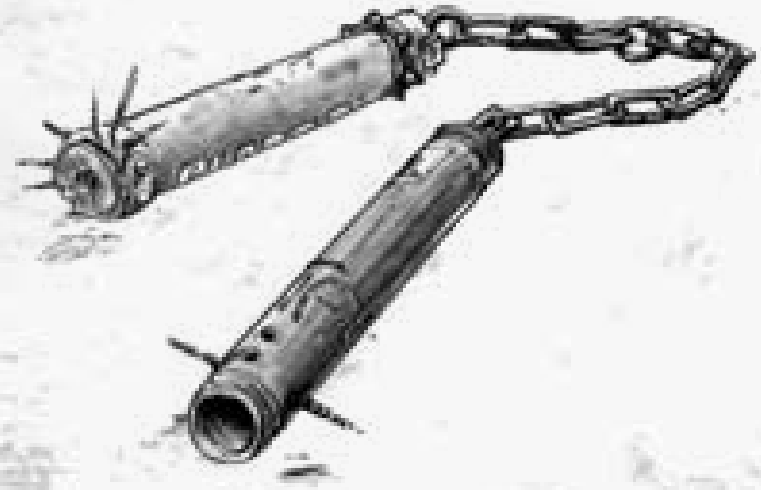
Ähnlich wie die Schrottgewehre werden auch Nahkampfwaffen von Schrottern aus Artefaktteilen zusammengeschustert. Man montiert Sägeblätter, Nieten, Glassplitter. Hauptsache, es hält. Und sieht brachial aus. Schrotter sind keine Kämpfer, Abschreckung ist daher wichtig. Für den Notfall erweitern einige ihre Prügel um einfache Sprengmechanismen – ein Schaft voller Schwarzpulver kann einem die nötigen Minuten verschaffen, um sich aus dem Staub zu machen.

TRAGEGESTELL

Fahrzeuge oder Reittiere haben im Arbeitsgebiet der Schrotter keine hohe Lebenserwartung, zu uneben ist der Boden, zu viele scharfkantige Löcher warten nur darauf, Füße zu brechen oder Reifen zu zerschlitzen. Die Dreckwühler mussten eine andere Möglichkeit finden, ihre Funde aus den Ruinen zu schaffen: Über die Zeit entwickelten sie verschiedene Arten von Tragegestellen und Handkarren und perfektionierten sie. Heute verraten uns Größe und Komfort dieser Geräte einiges über den Erfolg eines Schrotters.

FALLEN

Nicht immer bringt die Jagd mit Speer und Bogen genügend Beute an das Lagerfeuer, um eine Sippe ernähren zu können. Die Sippen hätten nicht überlebt, wenn ihre Jäger nicht Meister im Fallenstellen wären. Aber nicht immer steht der Beutefang im Mittelpunkt: Das Bedürfnis nach Schutz vor wilden Bestien oder den Kriegern feindlicher Stämme ließ ein grausiges Sortiment an unterschiedlichsten Fallen entstehen. Jäger und auch Krieger tragen oftmals einige davon bei sich.

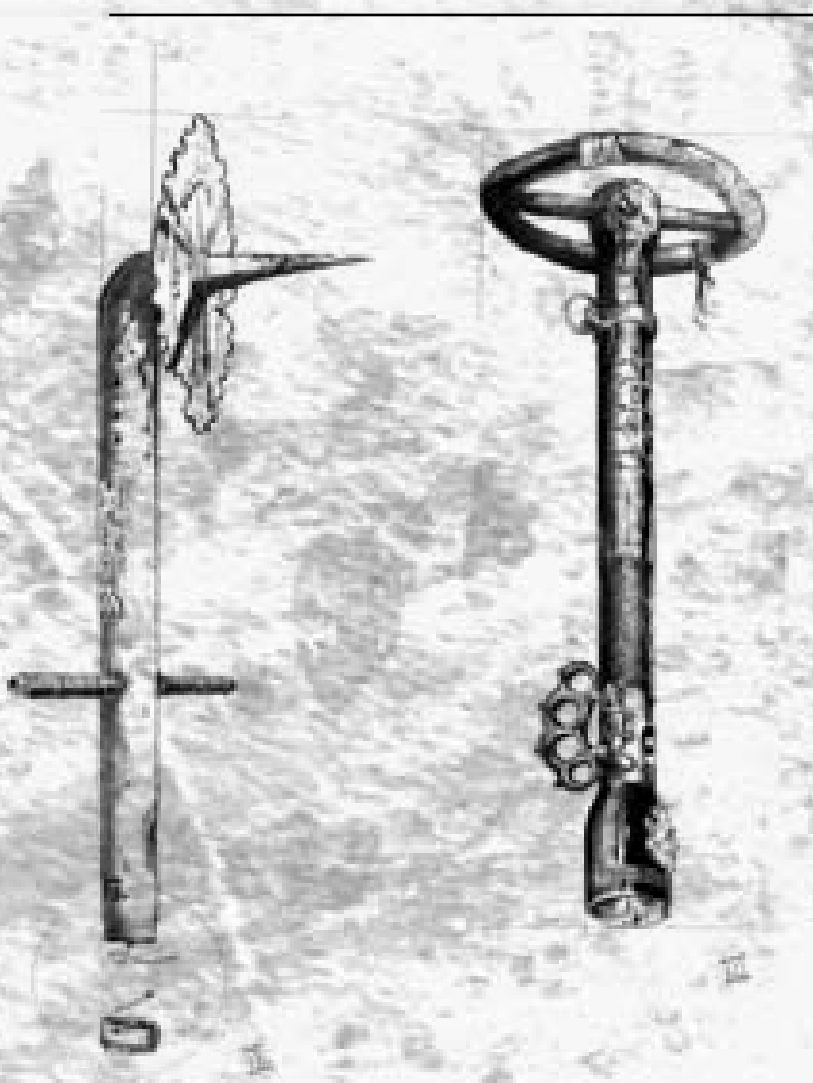


SIPPLINGE

STEINKEULE

Sipplinge verfügen nur selten über das Wissen der Eisenverarbeitung und sind daher auf primitive Waffen wie die Steinkeule angewiesen. Der Schaft einer solchen Waffe besteht aus Rohren oder in den Ruinen gefundenen Hölzern; alte Baseballschläger sind wegen ihrer Stabilität beliebt. Der Kopf ist aus Beton oder Ziegelsteinen, selten auch aus härterem Quarzgestein, das man in den Bergen findet.

Die Stämme haben meist eine individuelle Symbolik, die auf die Waffen übertragen wird, manche flechten auch die Haare ihrer erlegten Feinde um den Schaft oder knoten Zähne und Krallen an ihn.

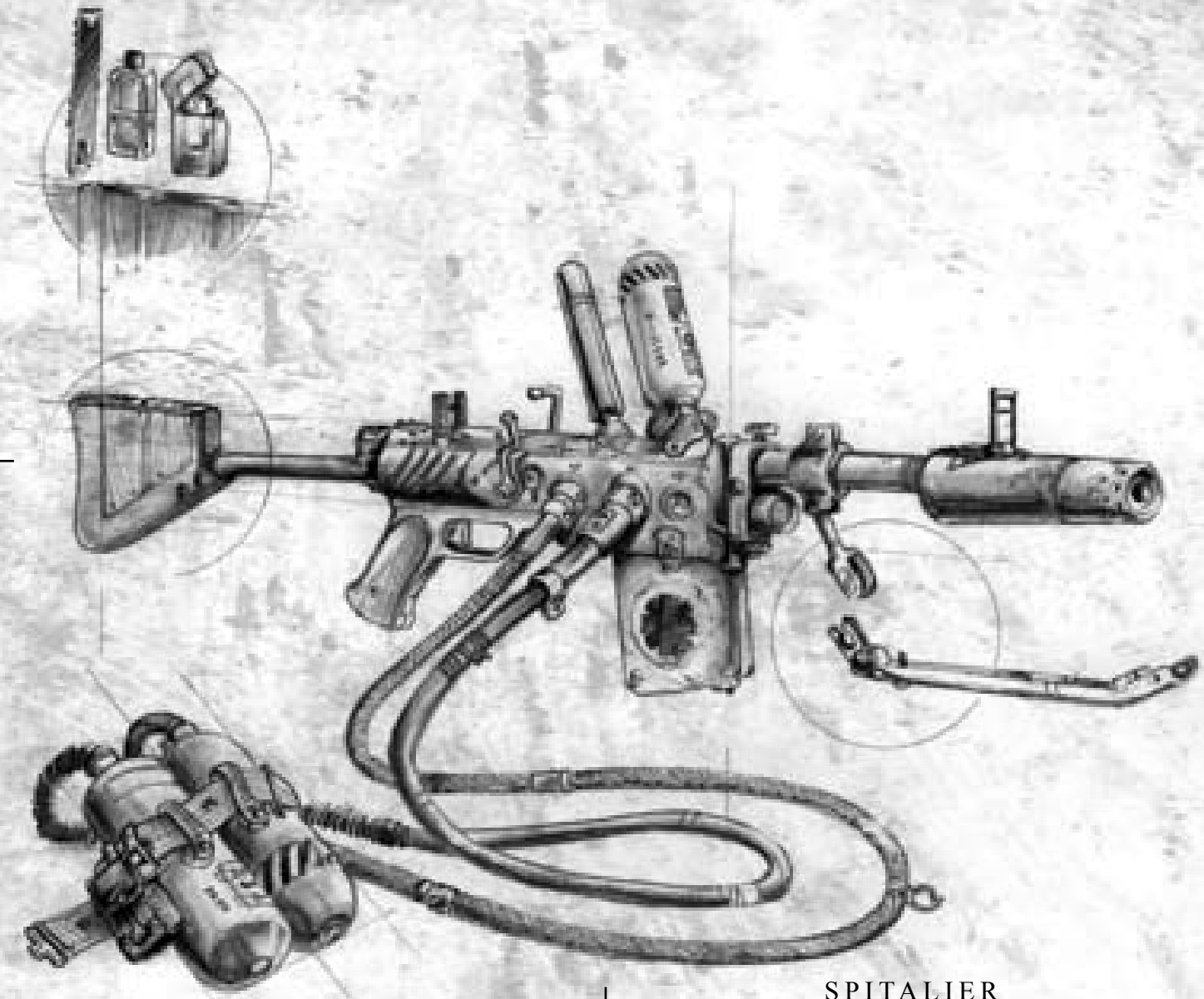


SPEERSCHLEUDER

Ähnlich wie Steinkeulen sind Speerschleudern einfache Waffen, die leicht hergestellt werden können und in vielen Varianten existieren. Angespitzte Stäbe werden über sie beschleunigt weggestoßen. Durchschlagskraft und Reichweite sind dadurch wesentlich höher, als würde man den Speer von Hand werfen.

KÖRPERFARBEN

Körperbemalung gehört bei vielen Stämmen zur Tradition. Seien es die Massai oder die pollnischen Nomaden, sie alle haben traditionelle Muster und Formen, die bei Kämpfen, zur Tarnung und bei Riten auf die Haut gemalt werden. Viele Sipplinge tragen daher einen Beutel mit pflanzlichen und tierischen Farben bei sich, um stets die richtige Bemalung auftragen zu können.

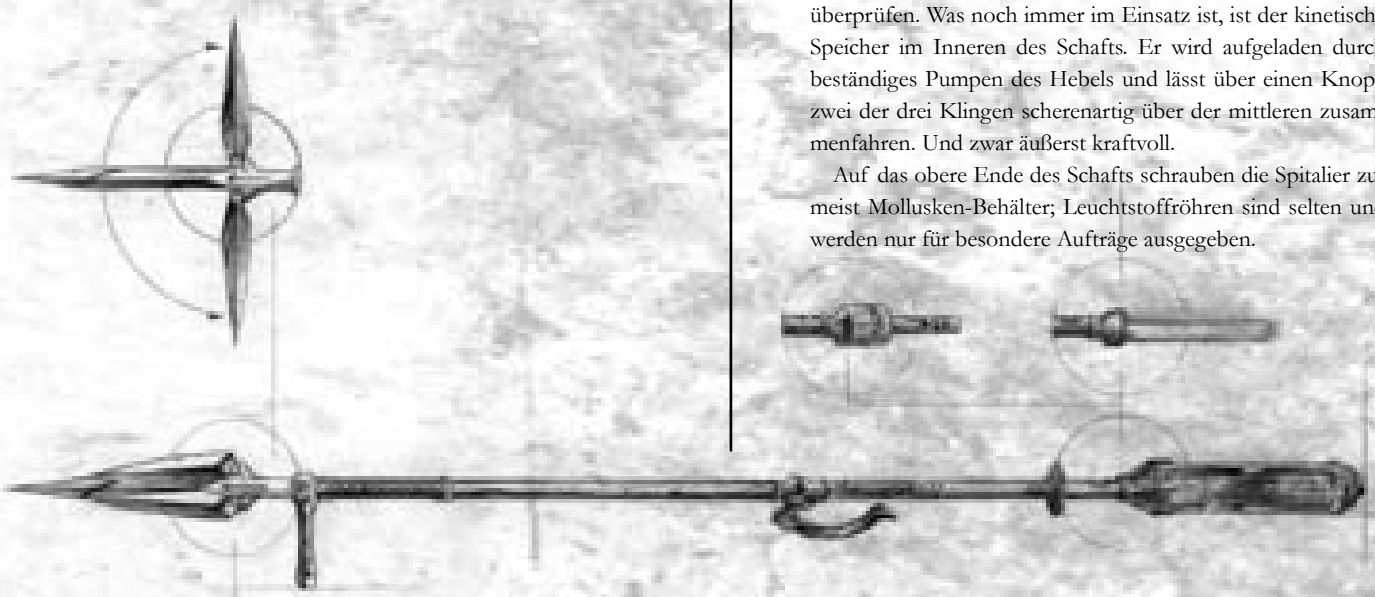


SPITALIER

SPREIZER

Ein langer Schaft mit einem Gewinde am oberen Ende und einer dreigeteilten Klinge am unteren, im Mittelstück Anschlüsse und ein Hebel: So kennt man den Spreizer der Spitalier. Ursprünglich wurde die Waffe von Deeskalations-Truppen der UEO verwendet. Man vermutet auch, dass die Anschlüsse als Druckluft-Zufuhr und Steuerungs-Interface für AMSUMOs (dies ist die urvölkische Bezeichnung für die Menschmaschinen) gedient haben. Die Funktion lässt sich heute nicht mehr überprüfen. Was noch immer im Einsatz ist, ist der kinetische Speicher im Inneren des Schafts. Er wird aufgeladen durch beständiges Pumpen des Hebels und lässt über einen Knopf zwei der drei Klingen scherenartig über der mittleren zusammenfahren. Und zwar äußerst kraftvoll.

Auf das obere Ende des Schafts schrauben die Spitalier zumeist Mollusken-Behälter; Leuchtstoffröhren sind selten und werden nur für besondere Aufträge ausgegeben.



FUNGIZIDGEWEHR

Um die Auswüchse des Primers zu vernichten braucht es eine Waffe, welche sich den Anforderungen entsprechend modifizieren lässt. Die Lösung des Problems ist das so genannte Fungizidgewehr. Auf den ersten Blick scheint es ein moderner Flammenwerfer zu sein, kann jedoch über Kanülen oder über externe Tanks mit verschiedensten Chemikalien geladen werden. Ob Fungizide, Pestizide, Zwei-Komponenten-Brandchemikalien oder chemische Kampfstoffe – das Programm der Spitalier ist beeindruckend gesundheitsschädlich.

Die Schulterstütze eines Fungizidgewehrs enthält zudem meist ein Notfallkit mit unterschiedlichsten Gegenmitteln, für den Fall, dass man sich selbst vergiftet.

FELD-KIT

In jedem regulären Spitalier-Trupp trägt mindestens ein Arzt ein Feld-Kit. Diese Notfall-Koffer sind bestückt mit Erste-Hilfe-Material, Operations- und Laborbesteck, Fungiziden, Pestiziden und Medikamenten. Einige Kits beinhalten auch Noumenon-Vocalizer, mit denen sich die Kommunikation von Erden-Chakren hörbar machen lässt.

SPITALIERANZUG

Der Neoprenanzug ist nicht nur Markenzeichen der Spitalier, sondern unabdingbar für ihre Arbeit. Er ist absolut luft- und damit auch bakterienundurchlässig; mit Gasmaske und eingekalktem Schädel (der Kalk desinfiziert), sind die Ärzte auch in verseuchten Gebieten verhältnismäßig sicher. Für längere Einsätze ist der Anzug mit einer Urin-Flasche versehen, der Spitalier kann somit den Kontakt zu der kontaminierten Außenwelt vermeiden. Dünne Membranen an den Armbeugen ermöglichen das Setzen einer Injektion durch den Anzug hindurch.

WIEDERTÄUFER

BIDENHÄNDER

Der mannshohe Zweihänder ist Teil der Tradition der Orgiasten. Jeder verdiente Kämpfer trägt eine dieser gewaltigen Klingen. Die Waffe hat einen im Schaft versenkten Dolch, der sich durch einen Drehmechanismus lösen lässt.

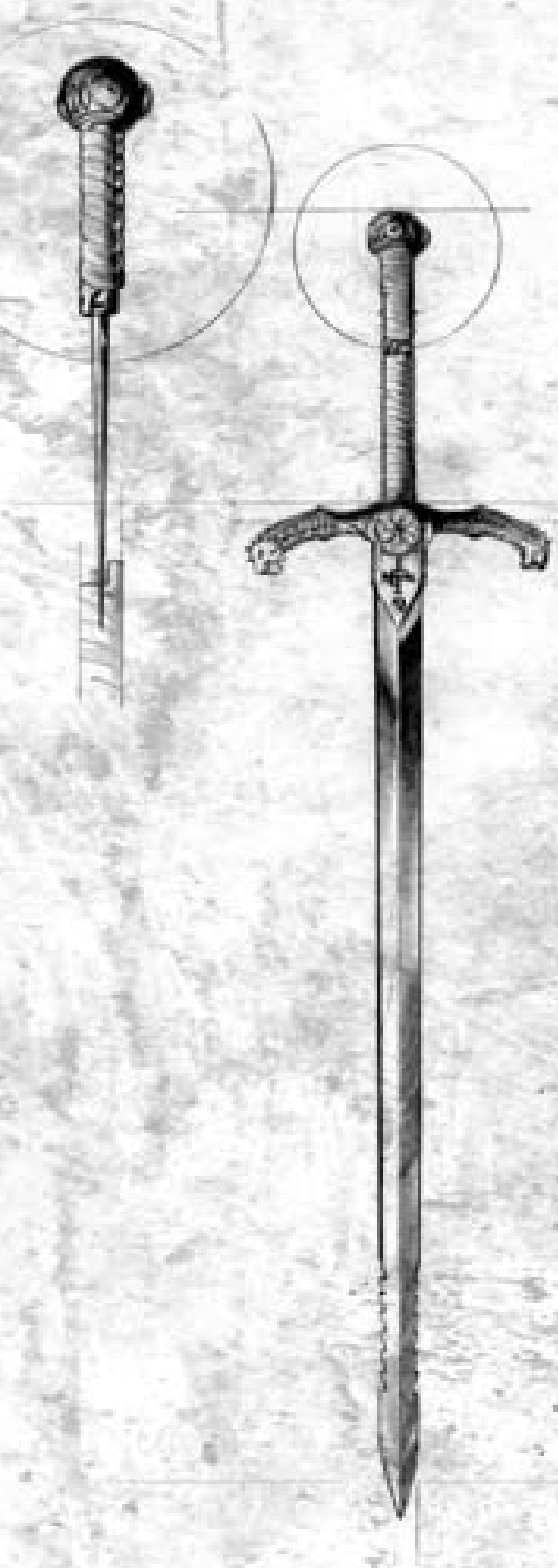
BRENNER

Die Brut der Fäulnis soll brennen, sagen die Orgiasten. Sie meinen es so.

Ihre Flammenwerfer werden mit hochprozentigem Alkohol betrieben, was einen Flammenstoß zwar teuer macht – aber auch äußerst tödlich. Die Brenner sind in ganz Europa gefürchtet. Ein guter Grund, sich auf die Seite der Wiedertäufer zu schlagen.

LANGWAFFEN

Nicht alle Wiedertäufer tragen Bidenhänder in den Kampf, Asketen und Neulinge müssen sich mit den Waffen eines Bauerns begnügen: Mit Feldwerkzeugen. Das macht sie nicht weniger gefährlich. Klingen, Haken, Krallen und Flegel stellen in kräftigen Händen durchaus eine Gefahr dar.



HARDWARE
DAS ÜBERLEBENSBESTECK

TECH-LEVEL

Um dem Spielleiter einen Eindruck von der technischen Entwicklung einer Gemeinschaft zu geben, gibt es in Degenesis den Tech-Level. Je höher er ausfällt, desto komplexer sind die Gerätschaften, welche produziert werden können.

TECH I: PRIMITIV BARBARISCH

Die Menschen sind größtenteils nicht-sesshafte Jäger und Sammler. Die Eisenverarbeitung ist ihnen noch unbekannt, als Waffen nehmen sie, was sie in den Ruinen finden. Die bevorzugten Materialien sind Knochen und Stein – sie kann man bearbeiten.

TECH II: MITTELALTERLICH

Schrott kann eingeschmolzen und zu einfachen Waffen oder Konstruktionen geschmiedet werden. Eine große Errungenschaft ist der Eisennagel. Mit ihm lassen sich stabile Gerüste und Schiffe bauen. Die Menschen betreiben Landwirtschaft, werden sesshaft, wo der Boden fruchtbar ist. Drei-Felder-Wirtschaft und Fruchtwechsel erhöhen die Erträge und erlauben die Versorgung größerer Gemeinschaften. Die ersten befestigten Städte werden errichtet.

TECH III: FORTSCHRITTLICH

Die Schmieden produzieren guten Stahl, aus dem sich einfache Flintenläufe ziehen lassen. Zusammen mit dem neuartigen Schwarzpulver revolutionieren die Vorderlader die Kriegsführung. Kanonen bewachen die Eingänge zu Tech III-Städten, die Rüstungen der Soldaten sind frei von Rost. In Manufakturen werden erstmals viele Spezialisten zusammengezogen, um gemeinsam an einem Produkt zu arbeiten. Es ist eine Zeit des Aufbruchs mit zahllosen neuen Entwicklungen. Der Schleier aus Aberglaube und Religion lüftet sich und offenbart ein klares, deterministisches Weltbild.

TECH IV: INDUSTRIEZEITALTER

Die industrielle Fertigung löst die Manufakturen ab. Kunststoffe und Verbundwerkstoffe erlauben großartige neue Entwicklungen. Elektronik setzt sich in vielen Bereichen durch.

Tripol sowie einige andere neolibysche Küstenstädte haben die Schwelle in dieses neue und aufregende Zeitalter überschritten, auch wenn sie sich Mühe geben, ihren Fortschritt hinter bunten Tüchern und allerlei Tand zu verbergen.

TECH V: TRANSHUMANES ZEITALTER

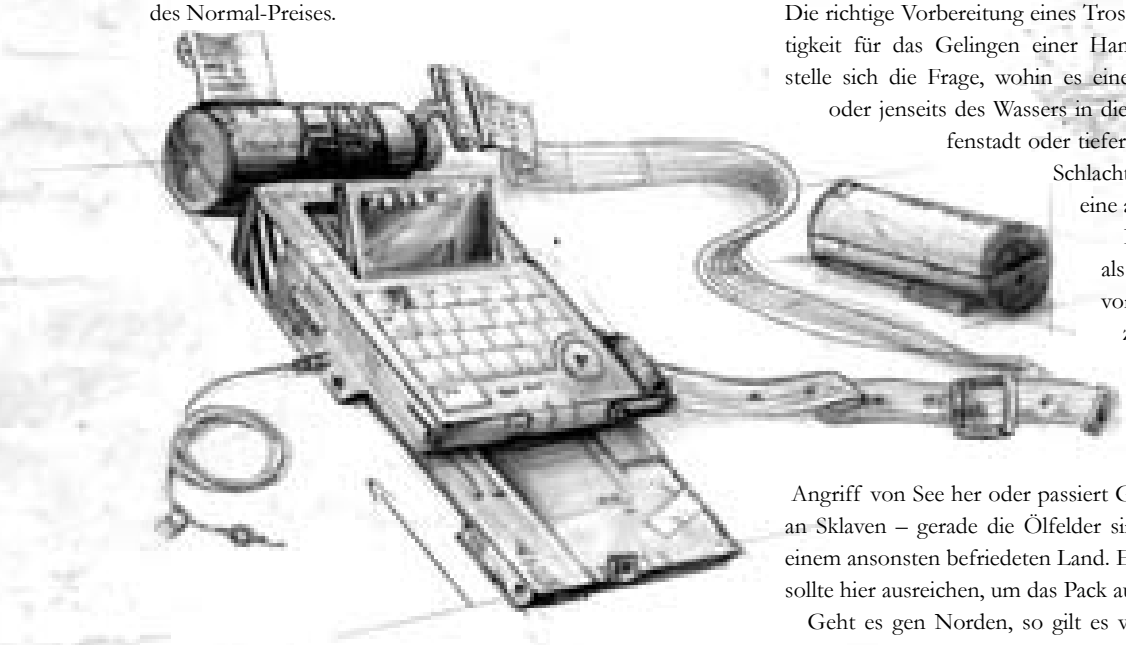
Computer sind ein Bestandteil des Lebens, unsichtbar wirken sie im Hintergrund. Der Stream vernetzt die Menschen zu einem globalen Übergehirn. Nur Schläfer könnten eine Siedlung mit Tech V gründen.

TECH VI: WONDERLAND

Das bunte, glitzernde, fiepende und blinkende Wunderland der High-Tech eröffnet sich vor einem, wenn man ein Tech VI-Artefakt in den Händen hält. Selbst das Urvolk hätte ein solches Gerät nicht konstruieren können. Eine Gemeinschaft, die in der Lage wäre, für sich einen so hohen Standard zu entwickeln, könnte die Welt im Handstreich nehmen. Und dem Primer ein würdiger Gegner sein. Bislang ist keine Organisation bekannt, die Tech VI erreicht hat.

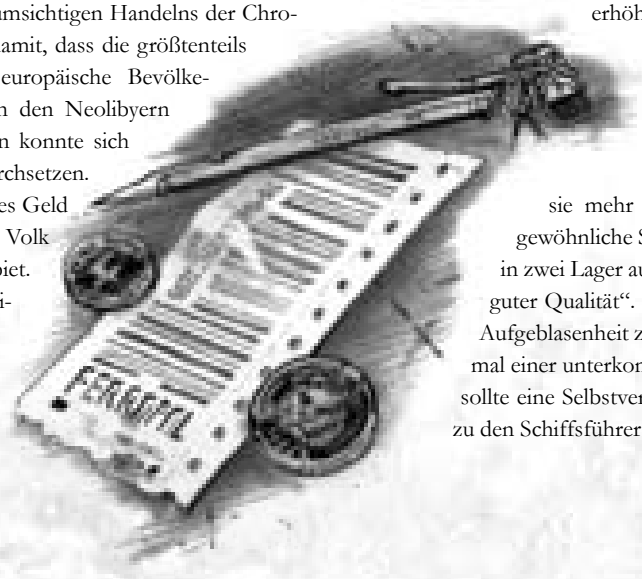
MANUFAKTUR

Wird ein Tech-Level einer Stadt zugeordnet, so gibt er die technischen Möglichkeiten dieser Ortschaft an. Alle Gegenstände mit dem gleichen Tech-Level oder einem geringeren können von dieser Gemeinschaft hergestellt werden. Ein kleines Dorf mit einer Schmiede und einem versierten Chemisten hätte beispielsweise einen Tech-Level von III und wäre demnach in der Lage, Objekte der Tech-Level I, II und III zu produzieren. Alle anderen Gegenstände, deren Fertigung ein größeres technisches Verständnis als vorhanden voraussetzen, können nur durch Händler und Schrottsammler in eine solche Gemeinschaft gelangen. Dementsprechend haben sie einen weitaus größeren Wert und sind nur weit über Preis zu erstehen – in der Regel werden sie für das Doppelte ihres regulären Wertes verkauft. Im Gegenzug können Gegenstände, die technisch unter den Möglichkeiten der Gemeinschaft liegen, besonders günstig erworben werden, zu etwa 60-80% des Normal-Preises.



WÄHRUNGEN

In den letzten Jahrhunderten konnten sich zwei Währungen etablieren: In den von Chronisten und Spitaliern kontrollierten Gebieten Borca, Pollen, Purgare und Franka bestimmt der Chronistenwechsel den Handel. In Africa und dem südlichen Hybrispania konnten die Neolibyer den Dinar einführen. Der Wechselkurs hat sich im Laufe der Zeit auf ein Verhältnis von 1:1 eingependelt – dank des umsichtigen Handelns der Chronisten. Der Kult verhindert damit, dass die größtenteils der Arithmetik unkundige europäische Bevölkerung bei Umrechnungen von den Neolibyern übervorteilt wird. Im Balkhan konnte sich keine dieser Währungen durchsetzen. Jeder Voivode lässt sein eigenes Geld pressen und bindet damit das Volk an das eigene Herrschaftsgebiet. Der Handel zwischen den Voivodaten ist dadurch eingeschränkt und auf Wechselstuben und Tauschhandel angewiesen.



VON DER KUNST DES KONZESSIONSHANDELS

Aus dem Reisetagebuch des Matabi

Manch einer der unsrigen ist übereifrig, wird gar von einem Fieber gepackt, wenn es um das Ersteigern der Konzessionen geht. Mit der Sucht nach Gewinn geschlagen, ist ihr Blick nicht mehr allein auf die Profitabilität der Route gerichtet. Fatal, fatal! Dennoch: Des Unvorsichtigen Leid ist des Könners Profit, und so kauft unsereins billig bei den Hunden, wie wir sie nennen, denn auch sie schlagen sich den Magen voll, bis sie matt verharren, die Viere von sich gestreckt, zu keiner Regung außer einem Grunzen fähig.

VON DER VORBEREITUNG EINES TROSSES

Die richtige Vorbereitung eines Trosses ist von größter Wichtigkeit für das Gelingen einer Handelsunternehmung. Man stelle sich die Frage, wohin es einen verschlägt: Innerlands oder jenseits des Wassers in die Gefilde der Krähe? Hafenstadt oder tiefer Vorstoß? Friedens- oder Schlachtenland? Jedes erfordert eine andere Vorgehensweise: Innerlands ist kaum mehr als ein einfacher Konvoi vonnöten, um die Kilometer zwischen den Städten zu überbrücken. Geißler werden kaum nötig sein, außer man vermutet einen Krähen-Angriff von See her oder passiert Gebiete mit einer Vielzahl an Sklaven – gerade die Ölfelder sind stete Unruheherde in einem ansonsten befriedeten Land. Eine einfache Bewaffnung sollte hier ausreichen, um das Pack auseinander zu treiben.

Geht es gen Norden, so gilt es vielfältige Vorbereitungen zu treffen: Ein Schiff muss gechartert und eine Crew angeheuert werden – obwohl man hier mit der Stammbesatzung gut beraten ist. Niemandem liegt mehr am Herzen, das Schiff – das zugleich ihre Heimat ist – wohlbehalten in den Hafen von Tripol zurückzusteuern. Eine Faustregel: Pro 100 Tonnen Laderaum rechnet mit 10 Mann Besatzung, jeder pro Tag zu je 50 Dinar zu vergüten. Weiter rechnet mit 3 Rationen zu je 200 Gramm pro Mann und Tag. Eine gute Mischung aus Gepökeltem und Obst hält die Sieche von den Arbeitern fern und erhöht die Moral! Für den Schutz des Schiffes gilt es Geißler zu verpflichten. Achtet darauf, nicht die selbstgefälligen unter ihnen zu wählen. Gewohnheitsmäßig verlangen sie mehr und bessere Nahrung als der gewöhnliche Schiffer, daher teilt eure Vorräte in zwei Lager auf und tituliert das eine als „von guter Qualität“. Das sollte ausreichen, um ihrer Aufgeblasenheit zu schmeicheln, sollte euch doch mal einer unterkommen. Treibstoff für das Schiff sollte eine Selbstverständlichkeit sein, befragt hierzu den Schiffsführer nach dem Verbrauch. Eine ein-

fache Regel für eine Überschlagsrechnung lautet: Multipliziert die Tonnage mit 0,0008 um den Verbrauch in Tonnen auf 100km zu bestimmen. Ein kleines 200t-Schiff hätte demnach einen Verbrauch von 160 Litern. Vergesst nicht, den benötigten Treibstoff auf euren Laderaum anzurechnen!

Erst einmal auf den Wassern kann nicht mehr viel geschehen – wir dominieren die Gewässer. Krähen abseits des Weges gilt es mit den Bordgeschützen den Garaus zu machen.

Legt das Schiff schlussendlich an seinem Bestimmungshafen an, löscht seine Ladung und stecht alsbald wieder in See, so ist nichts weiter zu beachten, als ordentlich Bilgewasser in die Tanks zu pumpen.

Expeditionen ins Nest der Krähe sind von ganz anderer Natur. Dominanz ist hier das oberste Gebot! Geißler sollten ihre schnellen Jäger, ihre Koms, mit sich führen und die Schalldämpfer von den Auspuffrohren schrauben – der Lärm schlägt das Gesindel in die Flucht! Schleicht nicht – schreitet! Eine Krähe flattert, ein Löwe brüllt – denkt immer daran, wenn das bleiche Volk wie Maden aus den Ruinen quillt!

Für die wahrhaft großen Expeditionen empfehlen sich die Drangpanzer. Sie wird man in Syrakus aufladen müssen, denn dort werden sie gebaut. Ob in Einzelteilen oder zu prächtiger Größe im Vorfeld errichtet – ein Drangpanzer ist eine arge Last für jedweden Schiffstyp. 600 Tonnen und mehr wiegen diese Titanen. Ein Heer an Mechanikern ist vonnöten, um ihre keuchenden Triebwerke nicht an Lungenentzündung sterben zu lassen. Das Öl verbrennen sie schneller in stinkenden Rauch, als ein Sklave allein nachzukippen verstände. Aber die Drangpanzer sind es, die uns das Land erobern! Uneinnehmbare Festungen und Beweis der africanischen Überlegenheit – Löwe, sei stolz auf das Erreichte! Die Panzer dienen als Hauptquartier (der Luxus ihrer Kabinen steht den hohen Häusern Tripols in Nichts nach), Waffenlager, Hangar für Koms und Lagerraum.

Pachtet oder erwerbt einen Drangpanzer und ihr werdet feststellen, dass die Versicherer gnädig lächeln und die Policen im Preis senken – ein solches Gefährt verleiht allen ein Gefühl von Sicherheit; auch eure Geißler werden umgänglicher sein. Und nicht zu vergessen: Abschreibungen der gewaltigen Anschaffungskosten lassen sich auf kommende Konzessionen anrechnen.

VOM HANDEL MIT FRANKA

Interessant für uns sind nur die frankischen Küstenstädte des Mittelmeeres, die dank unseres Engagements allesamt über gut ausgebaute Hafenanlagen verfügen. Namentlich sind dies Toulon und Perpignan, wobei gerade letzteres in Vergangenheit als Rastplatz der irren Ziegenhirten in Verruf geriet, liegt es doch auf der Haupttrasse zwischen Souffrance und Hybrispania. Bis unsere Geißler auch diesen Vorposten des europäischen Wahns nach Autarkie unterworfen haben, sollte man Konzessionen für dieses Gebiet dankend ablehnen. Die Sipho, ein 14.000-Tonner und die Kashka, ein 200 Tonnen schwerer Waffen-Katamaran wurden ´52 Opfer eines Partisanen-Angriffs und versanken in der Fahrrinne. Das Öl lastet auch heute noch schwer an den Stränden Perpignans – die siegreichen Angreifer wurden dafür von der aufgebrachten Bevölkerung in die schwarze Brühe getrieben, bis sie elendig verreckten. Der Krähe spitzer Schnabel im Auge der anderen ist ein gut Ding.

Dennoch: Toulon ist ein guter Ort, um Handel zu treiben. Die Pilzgeflechte unserer Breiten, mit denen wir Vergiftungen und Infektionen niederringen, finden reißend Absatz. Wie's scheint, ist die frankische Medizin so ärmlich wie das, was unsere Schrotter noch aus dem Land schleppen können. Was Dampfkessel und Werkzeuge angeht, sinkt die Nachfrage seit Jahren. Die Industrialisierung schreitet unablässig voran und macht viele unserer Lieferungen überflüssig. Aber Öl brauchen sie alle, und seit dem Fall Perpignans ist Toulon das letzte Bindeglied zwischen Frankas aufstrebender Wirtschaft und unseren Ölfeldern. Entsprechend gesichert sind die Docks: Seit jeher residieren unsere Brüder und Schwestern in einem stillgelegten Drangpanzer neben den Hafengebäuden. Die Königin des Menschenschwarmes, die betörende Jaquiera (rüstet euch mit Marduk-Öl vor ihren Schmeicheleien, denn sie ist eine Pheromantin), stellt traditionsgemäß eine kleine Armee in unsere Dienste. Als gern gesehene Gäste sollen wir uns sehen. Doch führt euch nicht so auf. Verbrüdern wollen wir uns mit den Krähen deshalb noch lange nicht.

MODERNE WEGELAGERER

Die Festung der Hellvetiker ist Ehrfurcht gebietend, ihre Technik unserer ebenbürtig. Und doch verschleiert das alles nicht die wahre Natur der Hellvetiker: Sie sind Wegelagerer. Ihr Glück ist zweifellos die prominente Stellung im Herzen Europas. Jeder würde es dort zu Reichtum bringen, hielte er nur die Hand auf – und in der anderen eine Waffe. Für eine Konfrontation ist es nun zu spät, die Hunde haben sich eingegraben. Mit offenen Armen müssen wir ihnen entgegenschreiten und Karren mit Gütern hinter uns herschleppen. Munition, Nahrung und unglaubliche Mengen an Öl sind die begehrtesten Waren, für die wir weit mehr bekommen als eine einfache Passage durch ihre Tunnel. Kalisalpeter aus den anubischen Bergen wird tonnenweise angefordert. Man sagt, die Drangpanzer, die vom alten Genua aus starten, hätten sich schon eine Furche bis zum 130 Kilometer entfernten Hellvetiker-Portal gegraben, dass die Sipplinge glaubten, ein Riesenwurm würde sich aus dem Meere bis zu den kühlen Bergen schlängeln.

Abgesehen von der Passage, was haben die Hellvetiker uns zu bieten? Es sind Soldaten und keine Handwerker, sollte man meinen. Aber der Schein trügt: Sicherlich sind ihre Dienste als Wächter unersetzlich, insbesondere wenn unsereins ohne Drangpanzer in den Norden vorstößt. Doch für jedermann interessant sollten auch die Konstruktionsfertigkeiten der Hellvetiker sein: Brücken, Bunker, Befestigungen – ihr Zeichen auf einem solchen Bau bürgt für lange Lebensdauer und Standhaftigkeit auch unter widrigsten Umständen.

Handelt nicht mit ihnen, wenn ihr keine Dienstleistung als Zahlung duldet!

DIE ZUGEFRORENE HÖLLE

Borea ist das unwirtlichste Land, das sich unsereins vorstellen kann. Die Kälte ist beißend, das Essen schlecht und die namhaftesten Händler – die Chronisten – bekommen das Maul nicht auf. Mit einsilbigen Entgegnungen gedenken sie den Preis auszuhandeln. Da gibt es kein pathetisches Auftreten: Sie gestikulieren nicht, jammern nicht über den geringen Preis, mit dem sie niemals ihre zehn Kinder und fünf Frauen satt bekämen. Sie sind nüchtern und kalt wie das Land. Die Wärme

einer Frau würde ihnen gut tun. Der Kunde ist bei ihnen nicht König, nein, er ist ein Untertan. Unfassbar, wie sie es mit dieser Verkaufstaktik an die Spitze des Technikhandels gebracht haben. An ihnen vorbei kommt man gerade deshalb nicht.

Sie verstehen ihr Metier: Unbekannte Aggregate werden zuerst auf ihren Verfall hin untersucht – sind die Isolierungen brüchig oder ist das Gehäuse rostig? In ihren Wechselstuben wartet ein ganzes Sortiment an Sensoren darauf, sich auf das Artefakt zu senken und es zu beschnüffeln, zu betatschten und auf jede erdenkliche Art und Weise mit Strahlen und Elektrizität zu quälen. Dass der Chronist dabei aus seiner Lethargie erwacht, wäre zuviel erwartet. Ergeben lauert er auf das scheppernde Quieken seiner Analysegeräte, um dann gemächlich die nächste Saugglocke in Position zu bringen.

VON PURGISCHEN GEFILDEN

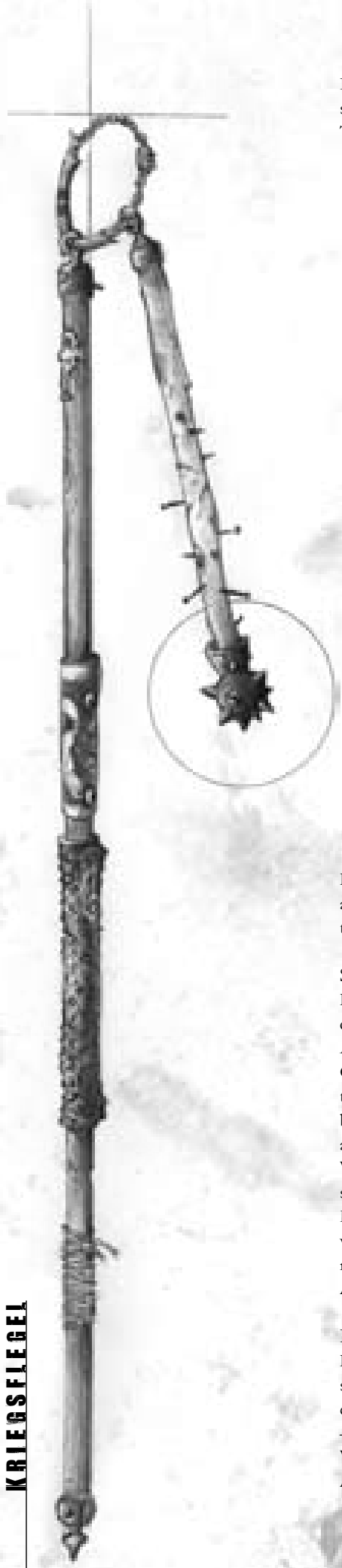
Purgare ist erbärmlich. Der größte Reichtum des Volks ist sein Glauben – und diesen in bare Münze zu wandeln, gliche dem Bestreben, auf dem Markt in Tripol dem irren aber nichtsdestoweniger gerissenen Sariki Luft in Flaschen andrehen zu wollen. Also, was hat das vermaledeite Purgare uns zu bieten? Da wären die günstigen Häfen: Nirgends landet es sich heimlicher als in den Ruinenstädten. Nun, was für einen Spion begrüßenswert wäre, ist für einen Händler der Tod. Unbeachtet müsste er seine Lebensmittel alleine vertilgen – Gewinn macht man hier nicht an der Westküste. Verderbliche Waren sollten tunlichst in Tripol bleiben. Waffen und Textilien sollte man laden, doch auch sie sind nicht mehr als Glasperlen, die man dem barbarischen Volk in den Weg wirft, um ein Lächeln auf seine Lippen zu zaubern. Nun sind wir aber keine Wohltäter. Als Gegenleistung fordern wir von den Purgern Marmor, der in dieser Qualität nirgends auf der Welt ein zweites Mal zu finden ist. Der Preis ist lächerlich, da es im Inland praktisch keine Verwendung für den edlen Stein gibt. Aber weit wichtiger sind zweierlei Dinge: Zum einen ist Purgare das Tor in die Regionen östlich des Sichelschlags. Landete man im Westen an, so müsste die Zerklüftung durch die Passagetunnel der Hellvetiker überquert werden – für größere Expeditionen nicht finanzierbar! Dann sind da noch die purgischen Ruinen, die zwar weitgehend durchwühlt wurden – aber eben nur weitgehend. Gerade in den verpesteten Regionen lassen sich wahre Schätze unter Schwefelkruste und Ascheschicht entdecken. Die Abnutzung des Materials allerdings könnte den Gewinn einer solchen Schrotter-Expedition zunichte machen. Dies ist nur etwas für die Wagemutigen – oder Verzweifelten.

SPORENGÄNGER

Die wohl seltsamste Kundenschicht trifft man an den balkhanischen Küsten an, inmitten der Psychovoren. Sie kommunizieren mit uns nur über Funk – ihre Frequenz steht in haushohen Ziffern an Fassaden oder auf Plakatwänden entlang der überwucherten Ufer. Die Vorgehensweise ist immer die gleiche: Nach Kontaktaufnahme warnt uns unser gesichtsloses Gegenüber vor einer weiteren Annäherung. Dies darf nicht als Drohung verstanden werden, sondern vielmehr als wohlgemeinter Hinweis auf die Gefahr durch die Psychovoren. Wer von uns hat nicht schon einen guten Freund an diese Seuche verloren! Der Kapitän sollte derweil darauf achten, nicht zu tief in die Algenteppiche vorzudringen – die schwimmenden Sporenpacken können die Schiffsschrauben blockieren. Antriebslos würde man unweigerlich, durch die Brandung an die Küste gedrängt, auflaufen. Wer mir nicht glaubt, möge die drei neolibyschen Wracks auf dem grün brodelnden Strand betrachten, der laut alter Karten einst zu einer Stadt namens Antalya gezählt wurde. Die Strömung hier ist tückisch. Nun zurück an den Funk! Die Gesprächspartner sprechen nur einen Dialekt des Balkhanischen, interessieren sich nicht für Informationen aus der Außenwelt – und sind auch nicht bereit, etwas über sich preiszugeben. Und sie haben einen auserlesenen Geschmack: Technik vom Feinsten fordern sie an – Kondensatoren, Widerstände, Kabel, alte Platinen zum Ausschlachten, Bauteile aus aufgebrachten Menschmaschinen. Im Gegenzug bieten sie uns hochwirksame Medikamente, womöglich aus psychovorem Grundmaterial. Das ist nichts für den einfachen Africaner, auch sollte man es vor den Geißlern versteckt halten. Aber bei den reichen Neolibyern, die vor Angst schwitzend sich am Leben festkrallen und der Ahnen Ruf nicht zu hören vorgeben, bei diesem Volke erbringen die geheimnisvollen Drogen großen Profit! Doch noch haben wir sie nicht, denn der Austausch steht noch aus: Alle Waren werden in ein Beiboot verbracht, das dann der Strömung überantwortet wird. Irgendwann wird es knirschend auf dem Sand des Strandes auflaufen, doch dann sind wir meist schon wieder weg. Ein Handel auf Treu und Glauben. Unsere Ware können wir uns Tage später an einer Boje vor der Küste abholen. Fest verzurrt dümpelt das Paket in der leichten Dünung, angebunden an den verblichenen orangefarbenen Koloss, der schon auf Kilometer zu sehen ist. Bislang enttäuschten uns die Fremden aus den Psychovoren nicht.

KRIEGSTREIBEN

Wer sagt, Krieg sei ein gutes Geschäft, enttarnt sich zweifelsfrei als Barbar. Die Kosten eines Krieges an Söhnen und Töchtern als auch an Material sind erschreckend. Hätte sich jemand die Mühe gemacht, vor Beginn eine Bilanz aufzustellen, so wäre er beim Anblick all der roten Tinte zurückgeschreckt. Uns trifft es hier besonders hart, sind wir doch den Ahnen gegenüber verpflichtet, einen fordernden Geißler mit Waffen, Nahrung und Unterkunft zu versorgen. Es verwundert daher nicht, dass die Konzessionen nach Hybrispania und in den Balkhan selten einen Abnehmer finden. Es ist ein offenes Geheimnis, dass sich Neolibyer nur auf eine Reise in diese brandgefährlichen Regionen einlassen, wenn die Geißler garantieren, ein vorgegebenes Kontingent an Sklaven zu erwirtschaften. Zudem werden dann oftmals große Schrotter-Trupps mitgekarrt, denn gerade Hybrispania und der Balkhan sind großartige Fundplätze alter Technik. Mit der Bevölkerung zu handeln solltet ihr euch allerdings gleich aus dem Kopf schlagen! Nicht nur, dass ihr euch damit zum Verräter an der africanischen Sache machen würdet, die Wilden jener Breiten sind nur allzu begierig darauf, euch die Schädel zu zertrümmern.



SCHADENSBEMESSUNG

In Degenesis ist die in Feuerwaffen verwendete Munition ausschlaggebend für den Schaden. Die Waffe hingegen bestimmt Trägheit und teilweise die Reichweite.

Kaliber	**Schadensprofil**
5,56 mm HUNTER Flechette	10W(9)
.50 GL	9W(9)
Kaliber 12 (Flintenlaufgeschoss)	8W(9)
.44	8W(9)
5x30 mm caseless	7W(9)
5,7x28 mm	7W(8)
4,6x30 mm	8W(8)
5,56x45 mm UEO	9W(7)
9mm UEO	8W(7)
.45 ACP	8W(7)
.357	7W(6)
Kaliber 12 (Schrot)	10W(6)
Bleikugel (Vorderlader)	7W(7)

Waffenart	**Schadensprofil**
Faustschlag	2W(K/2)
Leichte Nahkampfwaffe (stumpf)	3W(K/2)
Leichte Nahkampfwaffe (Klinge)	4W(K/2)
Mittelschwere Nahkampfwaffe (stumpf)	5W(K/2)
Mittelschwere Nahkampfwaffe (Klinge)	6W(K/2)
Schwere Nahkampfwaffe (stumpf)	7W(K/2)
Schwere Nahkampfwaffe (Klinge)	8W(K/2)
Pfeil	5W(K/2)
Bolzen	6W(7)
Schleudergeschoss	3W(K/2)

GASKARTUSCHEN

Die Spitalier verfügen über ein ehrfurchtsgebietendes Arsenal an Chemikalien für ihr Fungizidgewehr. Zwei der bekanntesten Beispiele sollen hier aufgelistet werden:

SP 4016 TH

Dieses schwarze, übel riechende Fungizid wird zur Abtötung der Fäulnis verwendet. Während der hohe Schwefelanteil zur Austrocknung der Sporenfelder führt, verhindern die beigefügten Giftstoffe eine Neubildung der Sporen. Besprühte Regionen vertrocknen und sterben innerhalb weniger Stunden ab. SP 4016 TH baut sich sehr langsam ab, daher wird eine erneute Versporung auf Monate, wenn nicht sogar auf Jahre hinaus verhindert.
Wirkung: Sporen verfärben sich unter dem Einfluss des Gifts schwärzlich und vergehen. Menschen, die mit dem Fungizid in Hautkontakt geraten, erleiden für einen Tag eine Erschwernis von 3 auf alle Handlungen. Der Körper ist für diese Zeit von rötlichen Pusten übersät, die Haut juckt.
Anwendungen: 20 Sprühstöße pro Kartusche

BRANDSTAUB

Dieses weiße Pulver besteht aus einer ‚gecoateten' Phosphorsubstanz, die erst eine knappe Sekunde nach Sauerstoffkontakt entflammt. Das Ergebnis ist eine eruptionsartige Entzündung – einer riesigen Stichflamme gleich.
Wirkung: wie Flammenwerfer, evtl. Selbstentzündung und Rückstoß.
Anwendungen: 5 Sprühstöße pro Kartusche

FERNKAMPFWAFFEN

Bezeichnung	Kaliber	Kenntnis	Trägheit	Nah/mittel/fern	Schaden	Munition	Eigenschaften	Tech	Last	Wert
Schleuder	Stein	WurfW.	8	10/20/30	3W(K/2)	1		I	1	5
Bola	-	WurfW.	10	5/10/15	3W(K/2)	1	Bumerang-Effekt, verstrickt (6)	I	2	20
Wurfmesser	-	WurfW.	8	5/10/15	4W(K/2)	1		II	1	30
Wurfaxt	-	WurfW.	8	5/10/15	5W(K/2)	1		II	1	50
Harpune	-	WurfW.	8	10/20/30	6W(K/2)	1		I	2	50
Speerschleuder	Speere	WurfW.	8	20/40/100	5W(K/2)	1		I	1	20
Blasrohr	Nägel	ProjW.	4	10/20/30	2W(6)	1		I	1	10
Bogen (simpel)	Pfeil	ProjW.	8	K*2/K*4/K*6	5W(K/2)	1		I	1	100
Bogen (Kohlefaser)	Pfeil	ProjW.	8	K*2/K*5/K*8	6W(K/2)	1		IV	1	2.000
Armbrust	Bolzen	ProjW.	10	10/30/100	5W(7)	1		II	2	200
Schwere Armbrust	Bolzen	ProjW.	10	10/40/150	5W(8)	1		II	3	300
Repetierarmbrust	Bolzen	ProjW.	10	10/30/100	5W(7)	8		IV	2	2.000
Harpunenarmbrust	Speziell	ProjW.	10	10/25/50	6W(7)	1		III	2	600
Pistole	9mm UEO	FeuerW.	5	5/20/80	8W(7)	15		IV	1	1.000
	5,7x28mm	FeuerW.	5	5/20/80	7W(8)	20		IV	1	1.000
	.45 ACP	FeuerW.	5	5/20/80	8W(7)	15		IV	1	1.000
Signalpistole	Speziell	FeuerW.	8	5/20/80	2W(9)	6	entflammt	IV	1	1.000
Schwere Pistole	.50 GL	FeuerW.	6	5/20/80	9W(9)	12	Extrem laut	IV	1	1.500
	.44	FeuerW.	6	5/20/80	8W(9)	12		IV	1	1.500
Revolver	.45 ACP	FeuerW.	6	5/20/80	8W(7)	6		IV	1	1.200
Jagdgewehr	.357	FeuerW.	7	20/100/500	7W(6)	4		IV	2	2.000
Scharfschützengewehr	5,56x45mm UEO	FeuerW.	7	40/300/1500	9W(7)	6	empfindlich	IV	2	4.000
Pumpgun	12mm	FeuerW.	7	5/20/80	8W(9)	4		IV	2	1.500
Schrotflinte	12mm Schrot	FeuerW.	7	5/20/40	10W(6)	2	doppelläufig, streut	IV	2	1.500
Sturmgewehr	5,56x45mm UEO	FeuerW.	4	20/100/600	9W(7)	35		IV	2	3.000
	5x30mm hl.	FeuerW.	3	30/200/1000	7W(9)	50		V	2	3.000
Maschinenpistole	5,7x28mm	FeuerW.	3	5/20/80	7W(8)	30	unberechenbar	IV	1	2.000
	4,6x30mm	FeuerW.	3	5/20/80	8W(8)	35	unberechenbar	IV	1	2.000
Leichtes Maschinengewehr	5,56x45mm UEO	FeuerW.	3	40/300/1500	9W(7)	Patronengurt	Kraftminimum (6), Ladehemmungen	IV	2	2.500
Flechette-Gewehr	HUNTER Fl.	FeuerW.	3	40/300/1500	10W(9)	50		V	2	6.000
Richter-Muskete	Bleikugel	FeuerW.	10	10/40/100	7W(7)	1	Vorderlader	III	2	1.000
Schrottgewehr	Bleikugel	FeuerW.	10	5/15/40	7W(7)	1	Vorderlader	III	2	800
Neolibysche Flinte	12mm	FeuerW.	10	20/60/300	8W(9)	1		III	2	1.400
Fungizidgewehr	Speziell	FeuerW.	10	2/4/10	Speziell	Speziell		III	2	1.000
Wegbereiter	5,56x45mm UEO	FeuerW.	3	20/100/600	9W(7)	35		V	2	3.500
Seelenbrenner	E-Cubed	FeuerW.	5	100/400/3000	12W(9)	60	bio. Kodierung (14), Aberglauben (12)	VI	2	9.000
Brenner	Benzin	Schw.W.	4	2/4/10	6W(8)	15	entflammt	III	3	1.000
Granatwerfer	Granate	Schw.W.	10	20/200/600	8W(8)	4	explosiv	V	3	1.500
Raketenwerfer	Rakete	Schw.W.	10	30/50/80	9W(9)	1	explosiv	V	3	1.500
Schweres MG	5,56x45mm UEO	Schw.W.	2	40/300/1500	9W(7)	Patronengurt	panzerbrechend, Ladehemmungen, Kraftminimum (8)	IV	4	4.000

Bezeichnung	Kaliber	Kenntnis	Trägheit	Reichweite	Schaden	Munition	Eigenschaften	Tech	Last	Wert
Fäuste	-	Unb.NK	5	1	2W(K/2)	-	-	-	-	-
Schlagring	-	Unb.NK	5	1	3W(K/2)	-	-	I	0	10
Klauenhandschuh	-	Unb.NK	5	1	4W(K/2)	-	-	I	0	20
Apo. Klingenreif	-	Unb.NK	5	1	4W(K/2)	-	-	I	0	25
Gewehrknauf	-	Bew.NK	6	1	3W(K/2)	-	-	-	-	-
Zerbr. Flasche	-	Bew.NK	6	1	3W(K/2)	-	zerbrechlich (5)	I	0	-
Knüppel	-	Bew.NK	6	1	3W(K/2)	-	-	I	1	10
Leuchtknüppel	-	Bew.NK	6	1	3W(K/2)	-	-	IV	1	200
Kampfmesser	-	Bew.NK	6	1	4W(K/2)	-	-	III	1	100
Stilett	-	Bew.NK	6	1	4W(K/2)	-	-	III	1	80
Axt	-	Bew.NK	7	1	6W(K/2)	-	-	III	2	200
Nagelkeule	-	Bew.NK	7	1	5W(K/2)	-	zerbrechlich (3)	I	2	120
Steinkeule	-	Bew.NK	7	1	5W(K/2)	-	Kraftminimum (8)	I	3	100
Schrottprügel	-	Bew.NK	7	1	5W(K/2)	-	zerbrechlich(2)	II	2	150
Langwaffe	-	Bew.NK	8	2	6W(K/2)	-	-	II	2	250
Speer	-	Bew.NK	8	2	6W(K/2)	-	zerbrechlich(1)	I	2	200
Dreschflegel	-	Bew.NK	8	2	5W(K/2)	-	-	I	2	180
Kette	-	Bew.NK	8	2	5W(K/2)	-	-	III	2	200
Spitzhacke	-	Bew.NK	8	2	8W(K/2)	-	Kraftminimum (10)	III	3	400
Bidenhänder	-	Bew.NK	8	2	8W(K/2)	-	-	III	3	450
Schwert	-	Bew.NK	7	2	6W(K/2)	-	-	III	2	250
Krummdolch	-	Bew.NK	6	1	4W(K/2)	-	-	III	2	100
Krummsäbel	-	Bew.NK	7	2	6W(K/2)	-	-	III	2	250
Richthammer	-	Bew.NK	8	2	7W(K/2)	-	Kraftminimum (8)	II	3	350
Vorschlaghammer	-	Bew.NK	8	2	7W(K/2)	-	Kraftminimum (10)	II	3	300
Spreizer	-	Bew.NK	8	2	6W(K/2)	-	-	V	2	800
Geißel	E-Cubed	Bew.NK	7	2	5W(9)	40	betäubend, Aberglauben (5)	V	1	1.200
Schocker	E-Cubed	Bew.NK	8	2	5W(9)	20	betäubend, Aberglauben (8)	V	1	2.000
Streamer-Handschuh	E-Cubed	Unb.NK	5	1	4W(7)	30	betäubend, Aberglauben (8)	V	1	1.800

JEHAMMEDANISCHE REITHACKE

MUNITIONSTYPEN

.50 GL

Ein sehr schweres Kaliber mit extremer Durchschlagskraft. Der Gasdruck der gezündeten Patrone kann bei minderwertigen Waffen zu Zerstörungen führen, daher sollte diese Munition nur in generalüberholten Waffen aus voreshatologischen Beständen Verwendung finden.

.357

Früher fand dieses Kaliber Anklang bei Jägern und Sicherheitskräften. In Sportwaffen-Läden stößt man daher noch immer auf alte Bestände.

.44

Eine sehr starke Patrone, die hauptsächlich für die Jagd entwickelt wurde. Ihre Durchschlagskraft reicht allerdings nicht an die .50 GL heran.

.45ACP

Trotz seiner langen Geschichte und zahlreicher Neuentwicklungen blieb die .45 ACP-Patrone der Standard für amerikanische Pistolen und hatte auch in Europa einen festen Platz in den Waffenläden. Von der Durchschlagskraft ist sie etwa gleichauf mit der 9mm UEO.

5,56X45 MM UEO

Das Standard-Kaliber der NATO im 21. Jahrhundert. Die UEO übernahm bei ihrer Gründung aufgrund der bereits geschaffenen Kapazitäten diese Patrone, tauschte das Kürzel NATO jedoch gegen UEO aus. Die Munition ist dennoch typengleich und in Waffen beider Bündnisse gleichermaßen zu gebrauchen.

Die 5,56x45mm UEO-Patrone ist gegen ungeschützte menschliche Ziele sehr effektiv, hat jedoch auf größere Entfernungen Schwierigkeiten mit schwerer Körperpanzerung.

5,56 MM HUNTER FLECHETTE

Flechettes sind Nadelgeschosse mit einer sehr hohen Mündungsgeschwindigkeit und exzellenter Durchschlagskraft. Die von Flechettes verursachten Schäden im menschlichen Körper führten jedoch zu ihrer internationalen Ächtung, auf Kriegsschauplätzen war Munition dieses Typs verboten. Das hinderte einige westliche Staaten nicht daran, sie in der Verbrechens- und Terrorbekämpfung zum Einsatz zu bringen, auch einige Bunkerbesatzungen wurden mit entsprechenden Waffen ausgestattet.

Während herkömmliche Munitionshülsen teilweise wiederverwendet werden können, ist dies bei Flechettes unmöglich. Zum einen verformen sich die Nadeln im Zielmedium und werden somit unbrauchbar, zum anderen sind sie perfekt in einen Treibkäfig eingepasst, der wiederum von einer Kunststoffhülle umschlossen ist. Die dazu nötige Präzision ist seit der Katastrophe unerreicht. Das mag auch ein Grund für die extrem geringe Fundhäufigkeit dieser Munitionsart sein.

5,7X28MM

Eine verhältnismäßig kleine Patrone, die jedoch durch ihre hohe Mündungsgeschwindigkeit besticht und hauptsächlich in MPs und Pistolen Verwendung findet. Sie steht in direkter Konkurrenz zu der 4,6x30mm-Patrone, konnte sich jedoch nicht durchsetzen. Dennoch hatte sie in Frankreich die schwächere 9mm UEO nahezu verdrängt.

4,6X30 MM

Die Standard-Patrone der NATO und später auch der UEO für Pistolen und Maschinenpistolen.

9MM UEO (9X19MM PARABELLUM)

Vor dem Eshaton war dies ein weltweit eingesetztes Geschoss und wurde gleichermaßen von Sportschützen, wie auch Polizeikräften und dem Militär verwendet. Erst kurz vor der Katastrophe änderte man den UEO-Standard für Pistolen und Maschinenpistolen auf die effektivere 4,6x30mm-Patrone.

5X30 MM HÜLSENLOS

Ein hülsenloses Geschoss mit guten ballistischen Eigenschaften. Das Projektil steckt hier in einem Block aus gepresstem und verhärtetem Pulver, das bei Zündung vollständig abbrennt.

Keine bekannte Manufaktur hat bislang die Kunstfertigkeit erreicht, diese Munitionsart zu fertigen – man ist weiterhin auf Funde in militärischen Bunkeranlagen angewiesen.

KALIBER 12

Für Flinten bot sich dem voreschatologischen Schützen eine reiche Munitionsvielfalt. Wenig ist davon geblieben. Hauptsächlich Flintenlaufgeschosse, die eine massive Bleikugel ins Ziel katapultieren und Schrotpatronen gehören heute zu den verbreitetsten Munitionsarten.

BLEIKUGEL

Um eine Bleikugel herzustellen, braucht es nicht viel mehr als flüssiges Blei und einen hohen Turm. Das Blei wird oben durch ein Sieb geschüttet, nimmt im Flug Kugelform an, härtet aus und prasselt unten auf Stoffbahnen. Die Kugeln müssen nur noch rausgefegt werden.

Das Schießpulver ist eine Mischung aus Salpeter, Holzkohle und Schwefel, welches meist in einem Lederbeutel mitgeführt wird. Der Vorderlader wird erst mit dem Schießpulver beladen, das zudem noch über einen Stock verdichtet wird. Dann folgt die Kugel, die ebenfalls fest eingedrückt wird. Die Zündung der Ladung kann über eine Lunte oder über einen Funken des Schlagmechanismus erfolgen.

E-CUBED

Ein E-Cubed ist eigentlich keine Munition. Er ist ein Energiespeicher, der auch in Energiewaffen wie dem Seelenbrenner oder Geißeln verwendet wird. E-Cubed sind äußerst selten und kostbar, und von wenigen Kulten überhaupt zu nutzen. Nur die Neolibyer, Chronisten und Hellvetiker verstehen es, die Artefakte aufzuladen.

MUNITION UND IHR WERT

Munition ist rar – und die Bestände aus urvölkischer Zeit schrumpfen rasant. Die untenstehende Tabelle gibt Verfügbarkeit und Wert an.

Munition	Verfügbarkeit	Tech-Level	Wert
5,56mm HUNTER Flechette	Sehr rar	V	70
.50 GL	Rar	IV	50
Kaliber 12 (Flintenlaufgeschoss)	Gebräuchlich	IV	30
Kaliber 12 (Schrot)	Gebräuchlich	IV	10
.44	Selten	IV	40
5x30mm hülsenlos	Sehr rar	V	60
5,7x28mm	Rar	IV	50
4,6x30mm	Rar	IV	50
5,56x45mm UEO	Selten	IV	40
9mm UEO	Gebräuchlich	IV	30
.45 ACP	Selten	IV	40
.357	Gebräuchlich	IV	30
Vorderlader-Ladung	Häufig	III	20
Pfeil	Häufig	I	5
Bolzen	Häufig	I	10
E-Cubed	Sehr rar	VI	1.000
Kanister Alkohol	Gebräuchlich	III	300
Kanister Petro	Selten (Häufig in Africa)	III	500 (5 in Africa)
Rakete	Sehr rar	V	800
Granate	Sehr rar	IV	400

RÜSTUNGEN

Jede Materialklasse hat einen Schutzwert, Eigenschaften, ein Gewicht, einen Tech-Level und Grundkosten. Die folgende Tabelle gibt einen groben Überblick.

Panzermaterial	Schutzwert	Eigenschaften	Tech-Level	Last	Wert
Stoff	0		I	1	10
Salzgestärkter Stoff	1	Instabil (8)	I	2	20
Leder	1		I	2	50
Metallversatzstücke, Ketten	2		II	3	200
Stahlplatten	3	Stoßfest (1)	III	6	500
Keramik	4	Feuerfest (2)	V	4	1.000
Schutzgewebe	4	Kugelsicher (1)	V	4	1.500
AMSUMO-Verschalung	4	Feuerfest (4)	VI	3	2.000
Komposit	5		VI	3	2.000

Alle Rüstteile lassen sich einem dieser Materialien zuordnen: So kann ein Helm mit Schutzgewebe oder Komposit bespannt sein, ein Mantel wurde aus Leder oder Metallversatzstücken gefertigt. Mehrere der drei Körperzonen können auf diese Weise durch eine Rüstung geschützt werden. Um das Gesamtgewicht zu ermitteln, wird für jede Körperzone die Last der Rüstung ermittelt und zusammengezählt. Mit den Kosten ist es ähnlich, nur werden hier die Einzelwerte summiert.

Beispiel: Apokalyptiker bieten Vasco einige Stücke aus ihrem Raubgut an. Er entdeckt einen Mantel mit eingenähten Metallplatten. Das Leder hat eine gute Qualität, das Metall stellt sich als Stahl heraus – gute Ware! Der Rüstungsschutz beträgt für Ober- und Unterkörper 4 (3 für die Stahlplatten, +1 für die zusätzliche Panzerung durch das Leder), bei einem Treffer durch stumpfe Waffen sogar 5 (dank der Eigenschaft „Stoßfest(1)“ von Stahlplatten). Doch der Mantel ist schwer: Er bringt eine Gesamtlast von 16 auf die Waage (6 Last jeweils für die Stahlplatten an den beiden Körperzonen und zusätzlich eine Last von 4 für das Leder). Hätten die Apokalyptiker Ahnung, würden sie von Vasco 1.100 Wechsel verlangen.

KULTRÜSTUNGEN

Einige der Kulte stellen ihren Mitgliedern spezielle Rüstungen zur Verfügung. Diese sollen hier aufgelistet werden. Die drei durch einen Querstrich getrennten Zahlen in der Spalte „Körperschutz“ stehen für die Panzerwerte des Kopfs, Ober- und Unterkörpers.

Bezeichnung	Körperschutz (K/OK/UK)	Eigenschaften	Tech-Level	Last	Wert
Spitalier-Anzug	(0/1/1)	-	IV	4	500
Preservisten-Variante	(0/3/3)	-	IV	6	1.500
Hellvetiker-Harnisch	(2/3/3)	Feuerfest (4)	V	11	4.000
Hellvetiker-HeavyDuty	(4/4/4)	Feuerfest (4)	V	12	6.000
Geißler-Flakweste	(0/4/0)	Kugelsicher (1)	V	4	2.500
Richter-Mantel	(0/2/2)	-	III	6	800

OPTIONAL: QUALITÄT

Ein hoher Panzerwert und eine geringe Last sind nicht alles. Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Qualität der Rüstung – je niedriger, desto instabiler die Panzerung. Eine schlecht gefertigte Rüstung weist die Eigenschaft „Instabil“ auf Stufe 5-8 auf; außergewöhnlich hochwertige Panzerungen lassen die Eigenschaft vollständig vermissen oder auf einer geringen Stufe (zwischen 1 und 3).
Doch Qualität hat ihren Preis: Rüstungen ohne die Eigenschaft „Instabil“ kosten das Doppelte, jede Stufe reduziert die Kosten um 10%. Vascos Mantel würde mit Instabil (2) also 2.200-220=1.950 Wechsel kosten. Soweit die Theorie. Wenn Sie den Preis einer Rüstung ermitteln, schlagen Sie sich nicht mit wilden Rechnungen herum. Stattdessen nehmen sie Faktoren wie Verfügbarkeit, Tech-Differenz Rüstung/Siedlung, Qualität, Laune des Händlers und überschlagen Sie den Wert. Niemand dort draußen nimmt es mit Zahlen sonderlich genau – außer vielleicht die Neolibyer. Die hier vorgestellte Formel soll Ihnen nur einen Anhaltspunkt geben.

ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG

Draußen in der Wildnis ist der beste Freund ein umsichtig gepackter Rucksack. Die folgende Liste gibt einen groben Übersicht, was sich darin befinden könnte.

Bezeichnung	Tech-Level	Wert
Angelzeug	I	2
Decke	I	20
Dietrich	II	40
Fackel	I	2
Falle	II	50
Fernglas	III	300
Feuerstein und Zunder	I	10
Feuerzeug	III	200
Funkgerät	IV	1.000
Handkarren	I	80
Insektennetz	II	50
Kerze	I	5
Kochgeschirr	II	10
Kompass	II	100
Öllampe	II	20
Rucksack	I	20
Schlafsack	I	60
Schneeschuhe	I	20
Seil	I	30
Skier	I	40
Streichhölzer	III	80
Tarnnetz	II	80
Tarnutensilien	I	10
Taschenlampe	IV	200
Tragegestell	I	50
Trinkflasche/-Beutel	I	5
Wasserfilter	III	100
Werkzeug	III	400
Zelt	I	60

MEDIZINISCHE AUSRÜSTUNG

ANTIBIOTIKA

Die Spitalier sind die einzigen Europäer, die Antibiotika in großen Mengen und zuverlässiger Qualität herstellen können. Jeder Arzt wird auf Außenmissionen großzügig damit ausgestattet. Die Weitergabe an Fremde ist jedoch untersagt – es würde die horrenden Preise zerstören, die die Ärzte von Kranken im Spital verlangen. Das Medikament ist äußerst wirksam: Die Erschwernis auf den Körper+Härte-Wurf bei bakteriellen Erkrankungen fällt weg. Bei allen anderen Siechen wirkt es hingegen nicht.

DESTILLAT

Viele loben seine berauschende Wirkung, anderen dient es zur Desinfektion von Wunden – oder zum Befeuern von Motoren. Ein Allrounder. Immer gewesen. Und fast von jedem herzustellen. Am reinsten und hochprozentigsten ist aber der Stoff der Spitalier – man lästert, sie selbst seien die besten Abnehmer.

Desinfiziert man mit Destillat eine Wunde, so wird die Erschwernis beim Aktionswurf auf Verstand+Erste Hilfe oder Verstand+Medizin um 1 reduziert.

Ein übermäßiger oraler Gebrauch wird hingegen mit einer allgemeinen Erschwernis von 1-3 geahndet.

DIVERSE MEDIZINISCHE INSTRUMENTE

Spitalierbesteck, Stethoskop und Blutdruck-Messgerät vereinfachen die Arbeit eines Mediziners. Sie senken die Erschwernis um 1 pro eingesetztem Instrument. Dabei ist es nicht möglich, mehrere Hilfsmittel der selben Art zu nutzen.

EX

Die wohl größte Errungenschaft der Spitalier: Eine Droge, die Fäulnis-Sporen im menschlichen Körper bindet und ausschwemmt. Die Prozedur ist eine Tortur. Die Droge wird als Lösung injiziert – und verursacht sofort extremes Unbehagen, das sich zu Erbrechen und Durchfall steigert. Der Patient muss viel Wasser trinken, will er nicht dehydrieren.

Pro Behandlung sinkt die Versporung um 2; pro Tag kann sie zweimal durchgeführt werden.

HEILKRÄUTER

Sipplings-Schamanen kennen das Geheimnis um die Wirkung von Kräutern, Wurzeln und zerquetschten Tierchen. Ob entgiftend oder heilfördernd, in manchen Dörfern lassen sich wahre medizinische Schätze bergen.

Eine entgiftende Mischung kann in unterschiedlichen Stärken daherkommen. Diese kann je nach Qualität der Rohstoffe und Sachkunde des Schamanen zwischen 1 und 5 betragen und wird von der Erschwernis beim Körper+Härte-Wurf abgezogen. Gleiches gilt auch bei Erkrankungen.

Eine Heilmischung senkt die Erschwernis des Aktionswurfs auf Verstand+Erste Hilfe oder Verstand+Medizin um die Stärke der Mischung.

VERBANDSKASTEN

Ein Verbandskasten enthält standardmäßig 5 eingeschweißte Mullbinden, in einem kleinen Fläschchen 100ml Destillat (entspricht 10 Anwendungen), Nadel und Faden zum Nähen größerer Wunden und ein kleines Messer. Die Verbrauchsgegenstände können nachgekauft und wieder aufgefüllt werden. Einen solchen Kasten bei einem Verstand+Erste Hilfe- oder Verstand+Medizin-Wurf zu nutzen senkt die Erschwernis um 1.

Bezeichnung	Tech-Level	Wert
Antibiotika	IV	100
Destillat 1l	I	40
Div. Instrumente	III	100-300
Ex	IV	200
Heilkräuter	I	20 pro Stufe
Verbandskasten	III	300

ÜBERLAND

Aufgeplatzter Asphalt, eingestürzte Brücken, Trümmerlandschaften, das ist schlechter Untergrund für Fahrzeuge. Zusammen mit Treibstoffmangel ist es ein Begräbnis der Autokulturen. Nur die Neolibyer sind noch in der Lage, im großen Stil Flotten geländegängiger Buggies aufzustellen. Die Apokalyptiker folgen weit abgeschlagen mit ihren in jeder Hinsicht apokalyptischen Motorrädern. Das Schlusslicht bilden verbissene Mechaniker, die aus dem Gebirge an Schrott die benötigten Teile kramen und auch noch das Wissen besitzen, diese richtig zusammenzuschweißen. Wer freie Straßen sehen will und Fahrzeuge, die sich auf ihnen drängeln, wird sich nach Africa begeben müssen.

Die untenstehende Tabelle führt nicht die Geschwindigkeit der Fahrzeuge auf. Das hat einen guten Grund: Das Terrain fordert mehr Fahrkönnen als leistungsstarke Motoren, zudem sind Beschleunigung und Endgeschwindigkeit zu großen Teilen vom Mechaniker abhängig. Außer Konkurrenz ist nur der Drangpanzer: Selbst unter besten Bedingungen wird er nicht schneller als 30km die Stunde fahren können.

Treibstoff für die Fahrzeuge wird nur noch in neolibyschen Raffinerien produziert. Entsprechend schwierig ist es für Europäer ihre Tanks zu füllen, und entsprechend hoch ist der Preis für einen Liter Petro. Lediglich die Hellvetiker und einige frankische Küstenstädte werden von den Neolibyern beliefert; der Großteil des europäischen Treibstoffs wird jedoch aus aufgebrachten Tankern, Buggies oder Drangpanzern geborgen. Der Preis pro Liter auf dem freien Markt schwankt zwischen 100 und 500 Wechseln. In Africa ist der Liter mit 5 Dinar fast geschenkt.

Fahrzeug	Verbrauch (auf 100km)	Tech-Level	Wert
Apokalyptiker-Motorrad	15l	IV	4.000
Drangpanzer	2500l	V	600.000
Geißler-Buggy	20l	IV	5.000
Geländewagen	30l	IV	5.000
Lastwagen	40l	IV	6.000
Motorrad	15l	IV	4.000
PKW	25l	IV	4.500
Trike	20l	IV	4.500

DER DRANGPANZER

DOMESTIZIERTE TIERE

GENDO

Es sind Bestien, die nur aus Zähnen und Muskeln zu bestehen scheinen und von einer unbändigen Gier nach Fleisch getrieben werden – wenn man ihnen in der Wildnis begegnet. Werden sie bereits als Welpen in die Obhut eines erfahrenen Tiermeisters gegeben, können sie dem Mensch ein wertvoller Diener sein: Zum Spür- und Wachhund ausgebildet sind sie unersetzbar.

GIGANT

Giganten sind gewaltige Mammuts, die vor allem durch die Wälder Ost-Borcas streifen. Sie zu zähmen ist schwierig, aber jeden Aufwand wert: Wer eines dieser zornigen Tiere reitet, muss sich um Wegelagerer keine Sorgen mehr machen. Ein Problem ist jedoch der enorme Appetit der Tiere, der außerhalb der Wälder kaum zu stillen ist.

KRÄHE

Krähen sind eine der wenigen Vogelarten, die mit Arglist und Zähigkeit die dunklen Jahre nach dem Eshaton zu überstehen wussten. Heute bevölkern riesige Schwärme die menschlichen Siedlungen, stürzen sich dreist auf jedes offen gezeigtes Stück Nahrung. Die intelligenten Tiere zu dressieren ist nicht leicht, doch es lohnt sich: Im Kampf stürzen sie sich auf Gegner (die pro Krähe eine Erschwernis von 1 auf alle Aktionen erhalten); am Tage kann man sich auf ihre Sinne verlassen, denn sie stieben in die Höhe, sobald sich ihnen jemand schnell nähert.

OHOMI

Wer sie nicht kennt, sieht in ihnen träge Rinder mit nach innen gedrehten, schweren Hörnern und zotteligem Fell. Doch geraten sie in Aufregung, sollte man eine geschützte Position aufsuchen: Eine Stampede der etwa 800kg schweren Biester kann selbst ein Hellvetiker-Trupp unter Missachtung der Munitionsrationierung nicht aufhalten.

Ohomis werden wegen ihres Fleischs und ihrer Milch gehalten.

PFERD

Die Preservisten und Richter schwören auf Pferde als Reittiere; die Asketen der Wiedertäufer nutzen sie als Ackergäule; Sipplinge schnipseln sie in ihr Ragout. Die Möglichkeiten sind zahlreich – was den Preis beim Händler in die Höhe treibt, ist die Qualität und Art der Ausbildung.

Bezeichnung	**Wert**
Ackergaul	500
Gendo	800
Gigant	10.000
Krähe	200
Ohomi	1.000
Schlachtross	2.000

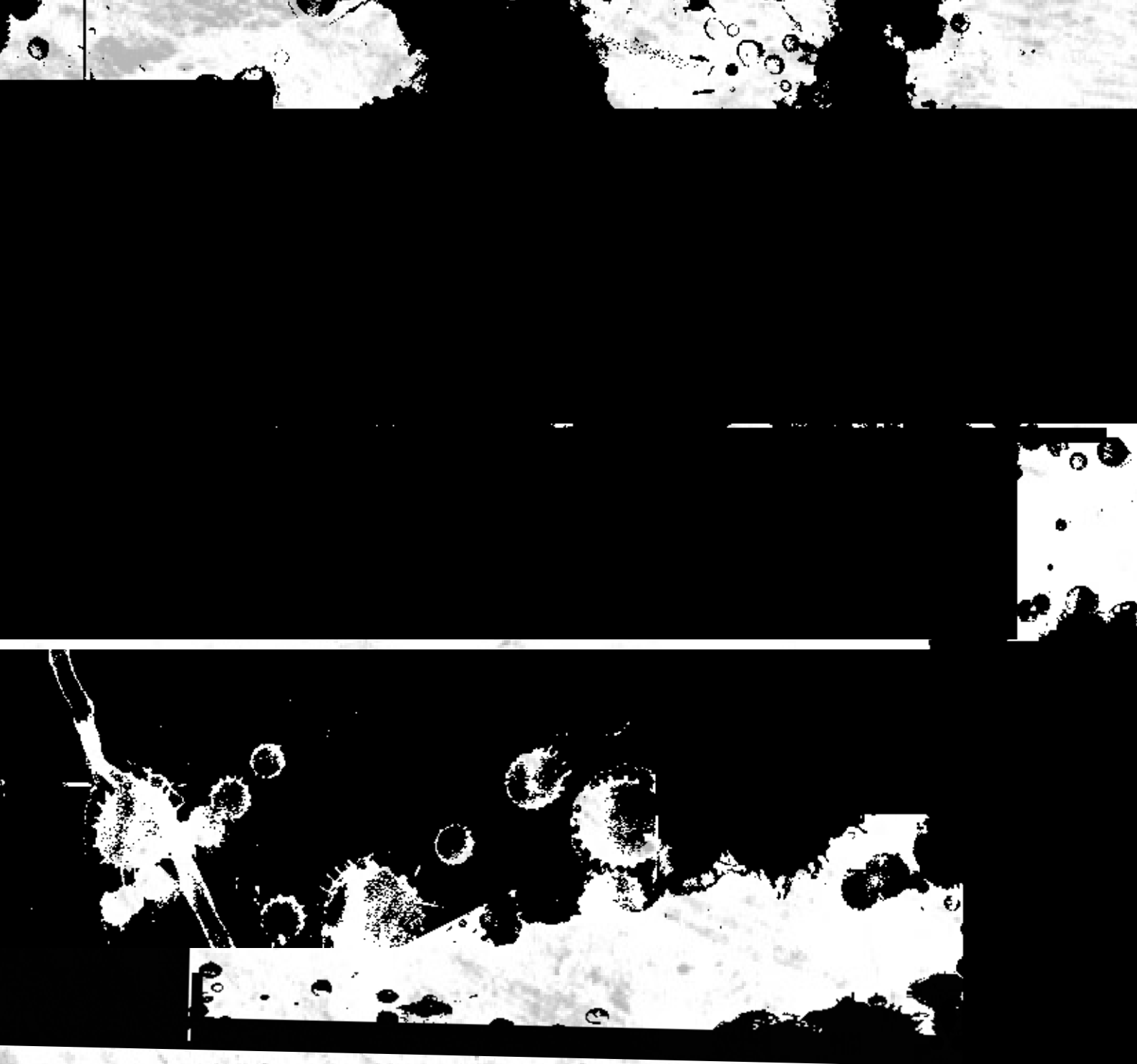
WASSERFAHRZEUGE

Das Mittelmeer gehört den Neolibyern. Ihre Schiffe sind die größten, schnellsten und am besten bewaffneten. Und doch gibt es Piraten, die sich gegen die Herrschaft der Africaner auflehnen: In Seglern oder zusammengeschusterten Seelenverkäufern dümpeln sie in den Kampf. Ihre Strategie? Vielleicht Mut, vielleicht Gottvertrauen. Für die Neolibyer sind es Gewaltverbrecher, für viele Europäer Helden. Aber immer sind es außergewöhnliche Seemänner und -frauen.

Während über das Mittelmeer rostige Giganten schippern und schnelle Segler auf den Wellen tanzen, steht den Frankern das Wasser bis zum Hals. Das Land versumpft, und Boote gehören zum täglichen Überlebenskampf. Die folgende Tabelle listet die gebräuchlichsten Wasserfahrzeuge auf.

Bezeichnung	Tech-Level	Wert
Frankisches Flachboot	II	500
Katamaran	III	2.000
Neolibysches Torpedoboot	IV	10.000
Neolibysches Transportschiff	IV	Tonnage x 5.000
Segler (Einmaster)	III	700
Zweimaster	III	3.000

TORPEDOBOOT



KAPITEL 8
BURN

BURN BABY, BURN!

Sie kam mit dem Primer und sollte Europa im Sturm erobern – jene mysteriöse und potente Droge namens Burn. Sie ist die Versuchung und das Paradies, aber auch Sünde und Verderbnis ganzer Völker. Wer sich ihr hingibt, gilt in der einen Enklave als Leperos, in der anderen als Erleuchteter. Das Burn ist ein zweischneidiges Schwert, das von den einen am Griff und von den anderen an der Klinge gehalten wird.

Die Spitalier verdammen den Einsatz der Droge. Auch wenn sich die Burn-Sporen bislang noch nicht in das Gesamtbild aus Erden-Chakren und Muttersporenfeldern einordnen lassen, ist ihre Herkunft doch unbestritten auf den Primer zurückzuführen. Damit sie ihre Wirkung entfalten können, müssen die feinen, grauen Myzele inhaliert werden, was in den meisten Fällen zu einer leichten Versporung führt. Grund genug für die Ärzte, Burn kategorisch abzulehnen.

Jedes Erden-Chakra bringt ein anderes Burn mit einer anderen Wirkung hervor. Äußerlich sind die fünf Varianten nicht voneinander zu unterscheiden, erst die Einnahme offenbart die Unterart.

RAUSCH UND STIMULUS

Die Wirkungsweise von Burn ist in eine Rausch- und eine Stimulusphase unterteilt.

RAUSCHPHASE

Inhaliert katapultieren die Burn-Sporen einen auf eine enge Umlaufbahn um das Mutterbewusstsein, eine Reise in reine, schillernde Göttlichkeit. Die infektiösen Gene der Sporen bohren sich dabei durch die Lungenzellen, um schließlich über den Blutfluss ins Gehirn zu branden: Einige Burner berichten von sinnlichen Erfahrungen mit einem gierigen, saugenden Gebärmutterschlauch, der das ekstatische Individuen-Bewusstsein ins Gaia-Kollektiv zu zerren suchte. Ying und Yang, Verschmelzen zu einer Gesamtheit, Aufglühen von Chakren, Seelenwanderung und Besessenheit – es gibt keinen besseren Gesprächspartner für Eso-Themen als einen Burn-Abhängigen. Die meisten jedoch flüstern nur von einer endlosen Welt des sinnlosen Rausches, projiziert auf bestimmte Punkte der Körperachse. Doch diejenigen, die in die feuchte Dunkelheit des Kollektivs hinabtauchen, gleiten in eine Realität des urtümlichen Wissens, werden Splitter eines gigantischen Bewusstseinsraumes. Schamanen behaupten, dass man Fetzen des Wissens bei der Abstoßung in die Wirklichkeit mit sich reißen kann – seltsame Linien und Schriftzeichen kratzen sie in den Staub, um uns von der Richtigkeit ihrer Behauptungen zu überzeugen, faseln von Vergangenheit und Zukunft, und doch verstehen wir nicht. Alles ist möglich dort draußen, aber kaum etwas fassbar.

Ob übersinnliche Erfahrung oder reine Lust am Rausch, die Neuronen brennen nach einer Burn-Inhalation ein wahres Feuerwerk an Signalen ab. Jeder Tropfen Neurotransmitter wird aus dem Hirn gewrungen; nach ein bis drei Tagen ist die Seele nur noch eine vertrocknete Hülse ohne Bedürfnisse und Emotionen.

Wie wär's mit einer Reise ins Licht?

STIMULUSPHASE

Verlässt der Burner die Rauschwelt, überkommt ihn ein Gefühl unbeschreiblichen Verlustes – der Tod von Familie oder geliebten Menschen kann dieses Feuerwerk an Emotionen kaum übertreffen. Doch das Ausbrennen der Seele, die Schmerzen und der Verlust der Individualität werden schließlich durch die Stimulus-Phase belohnt. Sie fällt je nach Burn-Typ unterschiedlich aus.

QUALITÄT

Die Qualität des Burns hängt maßgeblich vom Entwicklungsstadium des Sporenfeldes ab, auf dem es geerntet wurde. Je reifer ein Feld, desto intensiver ist der Rausch und umso stärker fällt die Stimulusphase aus:

- Dauer des Rausches: Qualität in Stunden
- Dauer der Stimulus-Phase: Qualität in Tagen

Qualität	Ernteplatz
1	Ein junges Sporenfeld, keine 20 Schritt im Durchmesser
3	Erwachsenes Sporenfeld, kurz vor der Verpuppung zum Muttersporenfeld
5	Großes Muttersporenfeld
7	Peripherie eines Erden-Chakras
10	Zentrum eines Erden-Chakras

KONSUM UND VERSPORUNG

Burn wird oft in einem Ziegenbalg dargeboten: Der Konsument bläst diesen auf und inhaliert die Luft/Sporen-Mischung. Dabei wird er um 2 Punkte auf der Versporungsskala versport. Die Versporung ist nicht von der Qualität des Burns abhängig.

VARIANTENREICHTUM

BURN: BION

Menschliches Chakra: Untere Wirbelsäule
Erden-Chakra: Pollen
Kosten: Qualität x 5

Ohne das in Pollen nahe des Pandora-Kraters geerntete Bion-Burn dürfte es den Pollnern schwerer fallen, in ihrem unwirtlichen Heimatland zu überleben, auch wenn sie sich das selbst niemals eingestehen würden. Das Bion stimuliert neben den Burn-typischen Rauschzuständen die körpereigenen Abwehrkräfte und erlaubt eine gewisse Umweltanpassung: Während Kälte erträglicher wird, wird Hitze als weniger heiß empfunden – das Lot pendelt sich ein: der Mensch ist nicht länger ein Spielball der Umwelt, sondern wird ein Teil von ihr.

Regeln: Die Erschwernis bei Aktionswürfen auf Krankheiten, Kälte- oder Hitzeschaden wird um die Qualität des Bion-Burns reduziert.

BURN: GLORIE

Menschliches Chakra: Solar Plexus
Erden-Chakra: Purgare
Kosten: Qualität x 30

Glorien-Burn stärkt den Willen und lässt den Körper vor Energie geradezu fiebern. Vom Brustbein strahlt eine teils wohlige, teils verzehrende Wärme in die Glieder, gibt dem Menschen die volle Kontrolle über jede einzelne Faser seines Körpers. Die Muskeln sind geschmeidig, erlauben Kraftakte, die vor Einnahme der Droge noch undenkbar waren. Alles ist schneller, besser, ausdauernder – die perfekte Söldnerdroge. In Stadtarmeen hingegen findet Glorie keine Verwendung, da die gesteigerte Willenskraft aus Soldaten schlechte Befehlsempfänger macht.

Regeln: Menschen unter dem Einfluss von Glorie sind sehr willensstark und reduzieren die Erschwernis bei Aktionswürfen auf Psyche+Selbstbeherrschung um die Qualität des Burns. Körper+Kraft und Körper+Ausdauer werden um die halbe Qualität (abgerundet) erhöht. Letzteres hat auch Auswirkungen auf die Zahl der Aktionspunkte.

BURN: EINTRACHT

Menschliches Chakra: Herz
Erden-Chakra: Franka (Souffrance)
Kosten: Qualität x 10

Das Burn, das eine Lawine an Ereignissen im alten Paris lostrat und die Metropole schließlich unter einem dichten Sporenteppich erstickte. Heute haben die Menschen gelernt, mit der Versporung zu leben, damals blieb ihnen nur die Flucht. Umso erstaunlicher ist, dass das Chaos durch die wohl versöhnlichste Burn-Variante ausgelöst wurde. Wer die Sporen inhaliert, verspürt nach der üblichen Rauschphase eine tiefe, innere Liebe, die sich in kribbelnden Stößen wellenförmig vom Brustkorb ausbreitet. Nach etwa zwei Stunden hat sich ein intensives Gefühl des Friedens und der Ausgeglichenheit aufgebaut, das selbst den härtesten Krieger der Gewalt abschwören lässt. Käme es zu einem Kampf, würde der Betroffene fliehen oder versuchen, den Aggressor zu einem friedlichen Abkommen zu bewegen. Diese Eigenschaften sind es, die das Eintracht-Burn so wertvoll für die untereinander zerstrittenen Klans der Staublunge machen. Bündnisse lassen sich so viel leichter schließen, und Domänengrenzen so viel leichter abstecken, wenn alle Beteiligten zwei Handbreit über dem staubigen Boden auf einer Wolke des Glücks schweben. Niemand muss befürchten, sein Gesicht zu verlieren – alles kann auf die Droge geschoben werden. Das Schmieden einer neuen Zivilisation – mit freundlicher Unterstützung des Primers.

Regeln: Unter dem Einfluss des Eintracht-Burns wird man nicht gewaltsam in Kämpfe eingreifen, sondern allenfalls als Vermittler auftreten.

BURN: MUSE

Menschliches Chakra: Kehle
Erden-Chakra: Balkhan
Kosten: Qualität x 20

Muse lässt einen die Welt durch Schwingungen erfahren. Wind, Sonne, Erde, Menschen, Gedanken – alles scheint in der Sprache der Schwingungen kodiert. Ein einziger gesprochener Satz oder auch nur ein unbedachter Seufzer haben die Macht, das filigrane Geflecht zu zerreißen, Chaos und Entropie zu bringen. Zumindest scheinbar. Man weiß, dass diese Möglichkeit besteht, man nur die Hand ausstrecken müsste, um danach zu greifen und diese sonderbare Kunst der Auflösung zu praktizieren. Doch man ist gebunden. Der Körper gehorcht einem nicht auf dieser Ebene. Noch nicht.

Muse macht abhängig. Die Süchtigen sind besessen davon, irgendwann die letzte Barriere zu durchbrechen, um mit ihrem Schwingungsorgan – der Kehle – die Welt umzuformen. Eine absurde Idee, die jedoch durch die Dushani, den Psychonauten des Balkhans, immer wieder neue Nahrung erhält.

Doch Muse hat nicht ausschließlich das Ausleben bizarrer Wahnvorstellungen zur Folge, sondern kann – mit Bedacht

eingesetzt – zu einer zeitweisen Steigerung der Kreativität führen. Ein seltsames Phänomen, das im Zusammenhang mit der Einnahme dieser Burn-Variante zusätzlich beobachtet wird, ist eine erkennbare Veränderung der Stimme, zumeist in die tieferen Tonlagen. Reines Musen-Burn aus dem Erden-Chakra selbst (Qualität 10) lässt den Konsumenten für Stunden in Zungen reden. Dieses Gelalle ist für Außenstehende unverständlich, für andere Musen-Burner aber von einer inneren Schönheit durchdrungen und absolut klar.

Regeln: Die Erschwernis bei allen Aktionswürfen auf Verstand- oder Psyche-Kenntnisse wird um den Qualitätswert des Burns gesenkt.

BURN: ARGUS

Menschliches Chakra: Stirn
Erden-Chakra: Hybrispania
Kosten: Qualität x 10

Hybrispania ist das Land der Seher und Messiahs – einen Teil ihres geistigen Wahns kann man mit Argus-Burn nachempfinden. Die Droge schwächt das Band zwischen Körper und Seele, lässt das Bewusstsein in fremde Realitäten abdriften und von den Zeitströmen mitreißen: Plötzlich blickt man in eine Welt, wie sie in hundert Jahren sein wird – oder vor 10 Millionen Jahren aussah. Realität und Vision verschmelzen zu einer Einheit und sind für den Burner nicht mehr zu unterscheiden. Nur sehr selbstbeherrschte Menschen trotzen den Wogen der Zeit und verankern sich im Jetzt und Hier. Zwar sehen sie das Leben um sich herum in Zeitraffer vergehen und neu erstehen, aber Argus gewährt ihnen auch kurze Einblicke in die nahe Zukunft und Vergangenheit.

Regeln: In gefährlichen Situationen muss der Burner einen Aktionswurf auf Psyche+Selbstberrschung bestehen, ansonsten nimmt er die Bedrohung nicht wahr und muss von seinen Kameraden davon abgehalten werden, blind ins Unglück zu marschieren. Gelingt der Wurf allerdings, so kann der Burner durch nichts überrascht werden. Im Kampf erhöht sich seine Initiative für die erste Runde um die Qualität des Burns.

BURN: DISKORDIA

Menschliches Chakra: -
Erden-Chakra: -
Kosten: Qualität x 50

Diskordisches Burn unterscheidet sich in seiner Wirkung stark von dem der gesunden Erden-Chakren. Während diese sich durch eine Rausch- und Stimulus-Phase auszeichnen, wird der Konsument von Diskordia in ein unbeschreibliches Nichts gesaugt: Die seelische Singularität. Tausende Arme schlingen sich um seinen Leib, zerren ihn gierig in die absolute Schwärze, fixieren ihn, aber halten ihn nicht – ein Paradoxon, das im Rausch vollkommen Sinn macht. Viele Burner berichten von sieben Malen von der Stirn bis hinab zu den Geschlechtsteilen, die heiß und gleißend Löcher in ihre Leiber brennen. Schmerzlos, unbeteiligt. Sie schweben im Nirgendwo, können nur beobachten, wie die Male auslaufen und sich ihre Energie in spiralenden Bahnen in der endlosen Schwärze verliert.

Der Rausch dauert um die sechs Stunden, bis die Fremdrealität den Burner abrupt und unvorhersehbar ausspeit. Das Erwachen ist schmerzhaft, die Welt scheint für Tage noch fremd und unverständlich – und widerlich hell. Und irgendetwas von dir blieb zurück in der Dunkelheit.

Regeln: Diskordisches Burn ist ein Schatten dessen, was es hätte sein können. Die Entfremdung von seinem Erden-Chakra nahm ihm alle positiven Effekte und reduzierte es zu einer leeren Hülle, die dem Burner jegliche Energie entzieht. Der Konsument erleidet daher eine allgemeine Erschwernis in Höhe der Qualität des Burns, die jedoch pro Tag um jeweils einen Punkt verringert wird.

ANALYSE

Seit 220 Tagen untersuchen wir nahe Pandora das Ernteverhalten versporter Probanden. Das Vorgehen wurde standardisiert und auf jeden Leperos angewandt: Nach einer zehntägigen Vollentsporung setzten wir alle Freiwilligen – mein Dank gebührt hier den Danzigern für die Auslieferung ihrer verbrecherischen Elemente an unsere Organisation – den Einflüssen des von uns kontrollierten Erprobungs-Sporenfeldes (Ausdehnung inzwischen etwa 400 Meter, dem biokinetischen Erden-Chakra zugeordnet) östlich unserer Danziger Dependance aus. Die Versporung wurde unterschiedlich gut von den Probanden angenommen, Ausfälle können durch eine schlechte Physis und verlotterten Lebenswandel erklärt werden. Obduktionen stehen noch aus.

Wir unterschieden bei den überlebenden Subjekten nach der Aufenthaltsdauer im Feld und sandten sie für jeweils drei Stunden auf die Suche nach Burn-Knospen. In dem uns bekannten Areal befinden sich zu jedem Zeitpunkt zwischen 30 und 45 dieser Krebsgeschwüre. Bei einer zehntägigen Versporung gelang es den Probanden, innerhalb der gegebenen Zeit zwischen 20 und 25 Knospen ausfindig zu machen. Offensichtlich wurde hier nicht gesucht, sondern gezielt vorgegangen. Das andere Extrem konnten wir bei nur gering Versporten beobachten: Sie irrten sichtbar unmethodisch durch das Feld und fanden im besten Fall drei Knospen – ein eindeutiges Indiz für die Korrelation des Versporungsgrades mit der Zahl der Funde.

Schwieriger gestaltet sich die Erklärung, weshalb ein Sporenfeld neben den normalen, sporentragenden auch einige rauschfördernde Knospen ausbildet. Unseren vorläufigen Untersuchungen nach – und hier muss ich darauf hinweisen, dass wir uns im Folgenden in Spekulationen ergehen müssen, bis uns neue Beweise zugetragen werden – sieht das Chakren-Kollektiv das Burn als Belohnung für die Verbreitung seiner Sporen. In gewisser Weise imitiert es über den Ätherruf an die Versporten die strahlende, anziehende Farbe einer Pflanzenblüte. Das Burn selber hat die Funktion von Nektar. Verseuchter, parasitärer Nektar! Wir haben es hier offensichtlich mit einer evolutionären Anpassung an die Bedürfnisse der Leperos nach Vorbild der Pflanzenwelt zu tun. Erschreckend, dass sich der schwache, unreine Mensch ähnlichen Mechanismen unterwerfen lässt, wie es Insekten seit Jahrmillionen tun. Was sagt das über die Leperos im allgemeinen und die Psychonauten im besonderen aus? Dass unsere Organisation sie zerquetschen sollte, anstatt ihre Rettung zu betreiben? Nur ein Weg ist der richtige.

ERNTE

Ob man sich an den versporten Hängen des Souffrance-Kraters bewegt, auf die vor Leben brodelnde Ursuppe Pandoras starrt oder durch die kühlen Grotten des Balkhans schreitet – es ist dieses unbestimmte Gefühl, das einem untrüglich den Weg zu den kostbaren Burn-Knospen weist. Der Primer ruft.

Visionen sind keine Seltenheit in der sporenschwangeren Luft der Felder, und nur allzu oft begleiten sie die Ernte, scheinen sie anzuleiten: Insektenstraßen lösen sich in einen wimmelnden Haufen auf, um sich neu zu arrangieren und sternförmig aus mehreren Richtungen auf die Knospen zuzulaufen; dunkelrote, pulsierende Linien spannen ein Netz aus Vielecken auf, mit den Knospen als Eckpunkten; Einflüsterungen, unverständlich und befremdlich, wandeln sich zu einem begehrlichen Lockruf, je näher man an das Ziel gerät; das korrespondierende Chakra im menschlichen Körper strömt Wärme aus, kribbelt... Keine zwei Ernter durchleben die gleiche Vision. Doch es gibt Ähnlichkeiten, denn scheinbar bedient sich der Primer vorhandener Elemente des Unterbewusstseins und zwingt sie in eine neue, durch ihn kontrollierbare Form. Doch auch hier bedarf er der Sporen, um das Individuum in das kollektive Erdenbewusstsein einzubetten: Je ausgeprägter die Versporung, desto realer und emotionaler scheinen die Visionen.

Ist eine Burn-Knospe erst einmal entdeckt, geht alles sehr schnell: Die faustgroße Knospe kann als Ganzes aus dem spinnenwebartigen Myzel herausgelöst werden. Dieser Vorgang dauert bei aller gebotenen Sorgfalt nicht weniger als einige Sekunden. Später wird man die verschrumpelte, papierartige Außenhülle aufreißen und jeweils etwa eine Messerspitze Burn in einem Ziegenbalg zur Inhalation anbieten.

die Trüffelschweinen gleich die Burn-Knospen für sie ausfindig machen, daher auch die im Vergleich zu anderen Ländern enormen Ernte-Erträge.

Ein zwanzigköpfiger Spitalier-Trupp mit dem pollnischen Preservisten Pavel Keresz an der Spitze ist damit betraut, dem umtriebigen Gebaren der Apokalyptiker ein Ende zu setzen und den Bion-Strom nach Borca einzudämmen. Die Erfolge waren bisher marginal, lediglich Boten und Zwischenhändler konnten aufgegriffen, sowie einige Lager ausgebrannt werden. Zum Erliegen kam das Geschäft damit nicht, aber die Preise des pollnischen Bion-Burns zogen drastisch an. Es zeichnet sich jedoch ab, dass der Oktopus seine abgetrennten Arme nachwachsen lässt – die Scharen scheinen neue Kanäle erschlossen zu haben. Die Spitalier treten auf der Stelle. Keresz kommt mehr und mehr in Zugzwang.

BURN IN DEN KULTUREN

BORCA

Burn aus ganz Europa strömt nach Borca und findet in den Schrotter-Lagern reißenden Absatz. Hier ist die Spitalierpräsenz gering, doch im Protektorat stehen die Dinge anders. An jeder Ecke warten die Mollusken der Ärzte darauf, dich, JA GENAU DICH, als Leperos in einer Menge unbefleckter Menschen zu identifizieren. Alle starren dich wie ein Monstrum an und weichen vor dir zurück. Die Herren und Damen in Neopren hingegen ziehen ihre Gasmasken auf die Gesichter, pumpen die Spreizer auf und entzünden die Pilotflamme ihrer Brenner. Dann gibt es nur zwei Möglichkeiten: Das Entsporungmittel Ex zum Preis von 300 pro Pille oder einen heißen Tod. Die Spitalier sind nicht zimperlich. Und genau dieses Wissen um ihre Gnadenlosigkeit hält Justitian sauber.

Doch ganz wollen die Menschen auf Burn nicht verzichten. Aus diesem Grunde floriert der Schwarzmarkthandel mit gestohlenem oder von Famulanten und Pflegern aus dem Spital geschmuggeltem Ex ebenso wie mit pollnischem Bion oder Glorien-Burn aus Purgare.

FRANKA

Der ungezügelte Burn-Konsum, diese Gier nach innerem Frieden, führte zur Versporung von Paris – Jahrhunderte später blickt man auf ein Volk, das dieser Droge nicht mehr bedarf. Die Pheromanten halten die Menschen in einem Dauerrauschzustand. Eintracht-Burn wird ausschließlich zum Export nach Borca geerntet, Hybrispana und Purgare als Länder, in denen Friedfertigkeit als Schwäche beschimpft wird, zeigen kein Interesse an der Droge.

POLLEN

Drei Apokalyptiker-Scharen, die Szenkoras, die Haadvars und die Jen haben den Burn-Handel in Pollen unter sich aufgeteilt. Ein Netz aus Gewährsmännern und Zwischenhändlern zusammen mit einer extremen Mobilität ermöglichten den Scharen bislang, den Nachstellungen der Spitalier zu entkommen. Gerüchten nach sind sie einen unheiligen Deal mit einigen Biokineten eingegangen,

BALKHAN

Das Musen-Burn gilt als die wohl seltsamste Variante der Droge. Der normale Städter weiß damit nichts anzufangen; gerade in den Voivodaten steht den Menschen der Sinn nicht nach wilden Hirngespinsten und lallenden Idioten, die ihr Wasser vor innerer Erregung nicht halten können. Man hat mit beiden Beinen auf dem Boden zu stehen – wer ihn verlieren will, sollte es gefälligst mit Alkohol versuchen.

Das balkhanische Burn ist allerdings in intellektuellen Kreisen und vor allem in spirituellen Vereinigungen ein Dauerbrenner. Ein organisierter Handel im großen Stil ähnlich dem Bion-Burn lohnt sich für die Apokalyptiker bei dem eingeschränkten Kundenstamm kaum. Ein weiteres Problem sind die erschwerten Erntebedingungen: Die Knospen bilden sich größtenteils in Grotten und Höhlen aus, welche wiederum von den grotesken Dushani bewacht oder bewohnt werden. In den seltensten Fällen lassen diese Wesen mit sich reden, Ernter verschwinden regelmäßig. Es scheint, als würden die Beseelten die Droge eifersüchtig hüten, vielleicht stört es sie aber auch, dass wildfremde Menschen durch ihre Behausungen trampeln.

HYBRISPANIA

Die hybrispanischen Guerilleros fordern das Burn für sich, und werden dabei von der Bevölkerung unterstützt. Mehrere Familien leben am Rande der größeren, potenten Felder und teilen sich die geringen Einkünfte aus dem Verkauf der Droge. Meist werden sie direkt von einzelnen Guerilla-Truppen für ihre Dienste mit geraubten africanischen Waffen entschädigt. Der Ertrag aus minderwertigen Sporenfeldern wird zumeist nach Franka exportiert, und von da weiter nach Borca und Purgare.

Obwohl keiner der hybrispanischen Kämpfer es zugeben würde, ist das Argus-Burn der wahre Held des Widerstands. Obwohl die im Rausch durchlebten Visionen bestenfalls als nebulös bezeichnet werden können, versetzen sie die hybrispanischen Guerilla-Truppen in einen Zustand ständiger Paranoia, der vor Behäbigkeit schützt und sie Hinterhalte aufspüren lässt. Trifft jetzt noch die ein oder andere Vision zu, ist die Bedeutung der Droge für die Kultur der Hybrispanier überdeutlich: Das Burn ist die Seele des Widerstands, die Kämpfer das Fleisch und die ausführende Hand.

PURGARE

Apokalyptiker-Scharen haben den Drogenhandel in Borca fest in der Hand, entsenden Kuriere und Erntehelfer in entfernteste Länder, scheuen keine Mühen, um dem Kunden die Freuden eines Burn-Rausches zu ermöglichen. In Purgare ist dies anders. Allein die Abhängigkeit vom Wohlwollen der Hellvetiker bei der Überquerung der Alpen und die damit vorgegebenen, von den Spitaliern leicht zu patrouillierenden Wege machen die Purgare-Connection zu einem riskanten Unterfangen. Der Transport des Burns in größeren Mengen ist nur entlang der Mittelmeerküste nach Franka möglich – und selbst hier gilt es den Sichelschlag zu überqueren. Kleinere Mengen der Droge sind in Borca für horrende Kosten von Söldnern oder Hellvetikern zu erwerben.

Der größte Absatzmarkt für Glorien-Burn findet sich in Hybrispania. Die Beschaffung gilt als kriegsentscheidend und wird von ehemaligen Guerillero-Trupps, meist Versehrten oder Alten, übernommen.

AFRICA

Obwohl der psychovore Pflanzengürtel längs des Äquators eine Schöpfung des Primers ist, finden sich nur wenige Ähnlichkeiten zu den Sporenfeldern. Massai-Sippen sollen auf Früchte mit betörender Wirkung und halluzinogene Pilze im dampfenden Dschungel des africanischen Kernlandes gestoßen sein, aber die Effekte des Burns blieben bisher unerreicht.

DISKORDANZ-ZONE

Die diskordischen Sporenfelder im Mittelmeerraum und Teilen des Balkhans wurden vor Jahrhunderten von ihren Erden-Chakren abgestoßen, die Nabelschnur zum Kollektiv zertrennt. Und doch gebären auch sie noch Burn-Knospen. Die Gewinnung der Droge ist ungleich schwieriger, da die Versporung nicht länger einen Kanal in das Erden-Bewusstsein öffnet, das dem Suchenden den Weg zu den Rauschsporen weist. Stattdessen lenkt das diskordische Sporenkollektiv den Ernter in eine Falle – zu den Fressknospen des Feldes.

Wer dem zu begegnen weiß, riskiert noch immer, seine Seele an die bizarren Wahnvorstellungen zu verlieren, die im versporten Zustand auf ihn einbranden: Kafkaeske Verwandlungen, wogende Meere aus schillernden Insektenleibern und fauliger Regen gehören dabei zu den harmloseren Illusionen. Die Suche nach diskordischem Burn kennt nur zwei Währungen – Verstand und Leben.

CHRONISTENDIENSTE

Die Chronisten sind die Informations-Broker Europas. So geheimnisvoll sie sich auch geben, mit den richtigen Artefakten oder Wechseln kann man eine Menge aus ihnen herausholen.

ARTEFAKTAUFKAUF

Die Chronisten sind abhängig von den Scharen an Schrottern, die für sie in die Ruinen ziehen und mit den Schätzen des Urvolks zurückkehren. Denn die Schrotter bringen ihnen den Stream. Jedes Artefakt, das von diesem beseelt war, kann den Kult seinen Zielen einen Schritt näher bringen. Wobei selbst die Chronisten nicht mit Sicherheit sagen können, worin sich die Präsenz des Streams wirklich äußert. Man verlegt sich auf Mutmaßungen und zahlt gute Preise für alte Datenträger und Computer.

In vielen der größeren Ortschaften Europas hat der Kult dazu Wechselstuben eröffnet. Mannshohe Strichcodes, mit Kreide an die Wand gezeichnet, kennzeichnen Wellblechhütten oder alte Bauten als Dependance. Mindestens zwei Mittler-Chronisten nehmen dort die Artefakte entgegen und bewerten sie. Selbst wertloser Schrott wird angenommen und mit einer Pauschale entgolten. So hält der Kult die Schrotter bei Laune. Während viel versprechende Stücke in die Cluster geschafft werden, wandert der Rest in die Schrotterhallen, wo sie von Technikern zerlegt und zu Waffen oder Baumaterial weiterverarbeitet werden.

CHRONISTENNETZWERK

Die Cluster sind die Knotenpunkte in einem weit gefächerten Informationsnetz. Um Teil dieses Netzes zu werden, kann man sich bei den Chronisten einen „Account" einrichten lassen, mit dem man Mitteilungen an andere Nutzer versenden kann. Diese so genannten „Mailings" können in jedem Cluster abgerufen werden. Dazu begibt man sich in die Informationsnischen, das sind kleine abgetrennte Räume im Eingangsbereich der Anlagen, und streicht mit seiner persönlichen Netzkarte (altersfleckiges Plastik mit Magnetstreifen) an dem Chronistenauge vorbei, einer mattschwarzen, handflächengroßen und runden Glasscheibe in der Wand. Man bezeichnet das als den „Netzgruß". Er muss solange wiederholt werden, bis der bernsteinfarbene Monitor in der Wand aufleuchtet und die letzten Mitteilungen anzeigt. Will man antworten, so nutzt man dazu die Tastatur, die einem von einem Chronisten gereicht wird.

INFORMATIONEN

Die Chronisten sind legendär für die wertvollen Informationen, die sie dem Zahlungswilligen anbieten. Oft handelt es sich dabei um mögliche Lagerplätze von Artefakten. Bei der Bemessung der Information überschlagen die Chronisten den Wert des zu erwartenden Fundes. Bei einem Waffenlager der Alten gehen sie davon aus, dass sich 10 funktionstüchtige Feuerwaffen, sowie einige Dutzend Patronen finden lassen. Da nicht bekannt ist, um welchen Typ von Waffen es sich handelt, wird für Schusswaffen ein Standardwert von 500 CW veranschlagt. Insgesamt macht das also 10 x 500 = 5.000 CW. Die Patronen werden als Dreingabe betrachtet und nicht berechnet. 50% des geschätzten Betrages verlangen die Chronisten als Bezahlung. Bei besonders ausführlichen Informationen – beispielsweise wenn sie über eine Karte mit exakten Positionsangaben verfügen, erhöht sich der Preis bis auf 70% des Schätzwertes.

SCHRIFTLEHRGANG

Das Chronistennetzwerk hat nur für denjenigen einen Nutzen, der lesen und schreiben kann. Um die Kundenbasis zu erweitern, unterweisen die Chronisten im zentralen Cluster in Justitian die Einwohner in der Schriftsprache. Natürlich nicht umsonst. Die Unterweisungen dauern 10 Tage und heben die Kenntnis Verstand>Schriftsprache auf Stufe 1. Die Kosten belaufen sich auf 1.000 Wechsel.

Bezeichnung	Kosten
Beantragung der Netzkarte	300
Mailing-Versand	50
Abruf von Mitteilungen	20

SPITALIERDIENSTE

Enklaven-Ärzte findet man in vielen Dörfern und Städten auch außerhalb des Protektorats; wer eine optimale Versorgung will, sollte sich jedoch ins Spital begeben. Aber wo auch immer man die Dienste eines Spitaliers einfordert – sie kennen ihren Wert.

ERSTE HILFE

Sollte sich jemand mit einer frischen Verletzung zum örtlichen Spitalier schleppen, so könnte dieser Erste Hilfe leisten (mit einem Aktionswert Verstand+Erste Hilfe von 14) – wenn er denn gerade Zeit für dieses blutende Pack hat.

BEHANDLUNG VON FLEISCHWUNDEN

Die Behandlung erfordert absolute Ruhe vom Patienten. Der Spitalier wechselt mindestens zwei Mal am Tag die Verbände und bestreicht die Wunden mit einem Heiltonikum. Gelingt ihm ein Verstand+Medizin-Wurf (durchschnittlicher Aktionswert: 14) mit der Zahl der Fleischwunden als Erschwernis, so wird die natürliche Heilung verdoppelt.

CHIRURGISCHER EINGRIFF

Wer auf den OP-Tisch eines Spitaliers gelegt wird, sollte es nur mit der Angst bekommen, wenn er Psychonaut ist. Ansonsten können einem die Halbgötter in Neopren das Leben retten. Ein gelungener chirurgischer Eingriff (der Aktionswert der Ärzte liegt zwischen 10 und 15) reduziert den Traumaschaden um 1. Ein solcher Eingriff kann nach 4 Tagen wiederholt werden.

ENTGIFTUNG

Der Spitalier verabreicht dem Patienten nach einer ausgiebigen Untersuchung eine entgiftende Medizin, welche die Stärke des Giftes um 1-5 reduziert.

VOLLENTSPORUNG

Unangenehm, aber nötig (siehe Beschreibung und Regeln der Droge „Ex"), hält man sich auf Spitalier-Gebiet auf. Begibt man sich in die Obhut der Ärzte, führen sie eine kontrollierte Entsporung mit Ex durch.

Bezeichnung	Kosten
Erste Hilfe	50
Behandlung von Fleischwunden	Pro Tag 200
Chirurgischer Eingriff	500
Entgiftung	100 pro Stufe
Vollentsporung	1.000

ZON

BUCH 4:
SPERRZONE

FRÜHLING

Es war Bewegung in dem kleinen Wäldchen. Das Brechen von Ästen und das Rauschen der Blätter weckte die alte, abgelegte Vorsicht des Kriegers in dem Mann hinter dem Pflug. Er wischte die grauen Haarsträhnen aus dem Gesicht und stapfte durch die aufgebrochenen Erdschollen an die Seite seines Zugpferds Teufel, einem alten Rappen, der an Pferdejahren dem Mann in nichts nachstand. Die Nüstern des Tieres bebten, es scharrte unruhig mit den Hufen. Der Alte lauschte und starrte angestrengt in das aufgewühlte Grün des Walds, während er geistesabwesend seinem Pferd den Hals tätschelte. Mensch und Tier standen so eine Weile, seltsam vereint, ließen sich bezaubern vom sanften Rauschen des Windes, genossen den kräftigen Duft frischer Erde.

„Nik, was ist denn?“ Eine dünne Stimme in der Ferne, irgendwo hinter ihm.

Erst reagierte er nicht, wollte diesen mystischen Augenblick im Herzen bewahren, so lange es ging. Dass er gerade noch wilde Balkhaner oder marodierende Apokalyptiker im Gebüsch vermutet hatte, war vergessen. Privileg und Fluch des Alters zugleich. Nik seufzte, rieb sich die schmerzenden Gelenke und drehte sich um. Dort drüben, am Ende des langgestreckten Korridors, den er und seine Söhne dem Unterholz abgetrotzt und in einen Kartoffelacker verwandelt hatten, kauerte einem riesigen, staubigen Käfer gleich sein Haus. Schrott, den sein Ältester Joshua herangeschleppt hatte und an die Karawanen unten im Tal zu verkaufen gedachte, war an den Wänden zu einem rostigen Verwuchs gestapelt; nur die Tür- und Fensteröffnungen hatte er ausgespart. Nik konnte nicht sofort ausmachen, woher die Stimme kam, doch dann winkte Arden und offenbarte ihm ihre Position auf der Terrasse. Nik schüttelte grimmig den Kopf, seine Augen ließen ihn langsam im Stich. „Strategisch ungünstig, aber gute Tarnung.“ Er konnte sich nicht von seinem alten Leben lösen. An den guten Tagen spielte er im Kopf immer wieder seine siegreichen Schlachten durch, wog die eigenen Verluste gegen die der Feinde auf; an den schlechten Tagen kamen die Zweifel. Warum hatte er damals in den Feldern vor Bukarest nicht die Zangenbewegung befohlen? Wie konnte seine Rotte nahe Laibach in diesen Hinterhalt geraten? Keine Form des Todes und der Qual schienen ihm fremd.

Ergeben lächelte er Arden zu und winkte zurück. Sie war keine Schönheit wie Nebe, aber sie war eine gute und liebevolle Frau. Drei Söhne hatte sie ihm geschenkt – und den inneren Frieden, vor dem er so lange davongelaufen war. Sie wusste, dass er Nebe niemals vergessen würde, wie auch seine Schuld niemals zu tilgen war, und sie gestattete ihm diese kleine Untreue.

Er schlug seinem Rappen noch einmal auf den Hals und stapfte Richtung Haus. Arden hasste es, über weite Distanzen zu reden, sie nannte ihn dann immer „altes Signalhorn“.

„Ich dachte, ich hätte Joshua kommen gesehen“ sagte Nik, als er den ersten Schritt auf die Bohlen der Terrasse setzte.

„Du wirst langsam alt; nicht weniger als fünf Tage, hat er gesagt, und das war vorgestern.“

Er ignorierte den vorwurfsvollen Ton und blickte an ihr vorbei ins Haus.

„Wann gibt’s was zu essen?“

„Erst wenn Perdres vom Holzsammeln zurück ist. Aber erst werde ich den Kleinen füttern.“

Nik war das egal, er hörte nur mit einem Ohr hin; damals im Feindesland hatte er oftmals tagelang nichts Ordentliches zwischen die Zähne bekommen. Aber es gab Arden das Gefühl, sich kümmern zu können, wenn er ab und zu Bedürfnisse oder Wehwehchen vortäuschte. Man muss einen Soldaten motiviert halten. Nik lachte rau.

„Es dreht sich nicht immer alles um dich...“ sagte Arden mit einem beleidigten Unterton in der Stimme. Nik lächelte. Und erschrak: Wieder das Krachen von Ästen! Wesentlich lauter diesmal. Nik blickte zu Teufel hinüber – das Tier tänzelte unruhig und ließ das Geschirr klirren, das spröde Holz des Pflugs ächzte.

„Dreh dich ruhig weg. Das macht es nicht besser.“

„Sei still!“ zischte er und hastete zu seinem Rappen. Sein Herz schlug hart in der Brust, Angst prickelte wie Eiswasser durch seine Adern. Keine Waffen. Verdammt, sie hatten keine Waffen hier! Sein altes Stahlschwert hatte er schon vor Jahren Joshua geschenkt, das restliche Arsenal aus Eisenmessern und zerbrochenen Schwertern hatte als Beschläge von Türen und im Pflug eine neue, friedfertige Verwendung gefunden.

Einen Moment lang verharrte er an der Seite des Rappen. War es das Alter, das ihn mit Irrsinn strafte? Wenn ja, würde man es ihm später vergelten; wenn nein, gäbe es kein Später mehr. Er machte einen Satz zur Seite und zertrat mit aller Kraft den Pflug. Das Holz splitterte, die Schwerter waren fast frei. Teufel schnaubte überrascht und tänzelte zwei Schritte vor, im Schlepptau das Geschirr und zerfaserten Holzbruch. Nik war fast überrascht, dass das Holz und nicht seine Knochen entzwei gegangen waren. Aus dem Augenwinkel bemerkte er jetzt wieder mehrere dunkle Schemen im Wald. Gleich wären sie hier! Nik ließ sich auf die Knie fallen, ignorierte den stechenden Schmerz in der Hüfte, und riss ein rostfleckiges, auf Armlänge abgebrochenes Schwert aus dem Wust aus Draht und Holz.

„Nik!“ Er hörte wie Arden herbeigeeilt kam. Und sie war erzürnt.

„In das Haus, schnell!“ brüllte er, wähnte sich plötzlich

wieder an der Front als Anführer einer Rotte. Mit den Fingern kämmte er sein schmutziggraues Haar zurück – wie in alten Tagen. Die drei Punkte auf seiner Stirn kribbelten. Es war Krieg. Dann stand er auf.

„Kommt raus, der Alte hat uns gesehen." Die Stimme war ein wenig zu hoch, um angenehm zu sein. Sie gehörte zu einem Hünen von einem Mann, der auf den Kartoffelacker schritt und sich die Kletten und Flechten von seinem mit schwarzem Fell besetzten Mantel zupfte. Er trug keinen Rucksack und kein Essgeschirr, das fiel Nik sofort auf. Er musste seine Sachen im Wald abgelegt haben. Ein schlechtes Zeichen.

Keine zehn Schritt entfernt brach ein weiterer Fremder aus dem Unterholz, ganz in das matte Neopren eines Spitaliers gekleidet. Sein Gesicht verbarg er hinter einer Gasmaske mit zerbrochenen Gläsern. Ein Arzt war es jedoch nicht: Lange, schwarze Haarsträhnen umwucherten die Halteriemen der Maske und hingen fettig herab. Zu unhygienisch. Wie eine räudige Ratte sah er aus. Eine bewaffnete Ratte mit einem Stilett in jeder Hand.

Wo war der dritte?

Nik blickte sich zu Arden um, wollte noch ihren Namen brüllen, als er den Schrotter mit wehenden Lumpen von hinten an sie heranstürmen sah, da ging sie schon zu Boden. Sie schrie nicht. Schreien bedeutete Tod. Sie keuchte nur kurz, als ihr beim Sturz die Luft aus den Lungen gepresst wurde. Ihr Gesicht war voller Erde, sie hustete und spuckte einen großen Brocken aus. Angstvoll blickte sie Nik an, dann kniete sich der Schrotter auf sie und presste ihren Kopf wieder in den Dreck.

„Hab sie!" Eine verfaulte Zahnreihe grinste Nik aus einem Gesicht mit viel zu eng beieinanderstehenden Augen an. Ruhe bewahren.

„Was wollt ihr?"

Der Hüne schaute Nik interessiert an, sagte aber nichts.

„Wollt ihr was essen? Destillat? Waffen haben wir nicht hier. Wir sind Bauern. Asketen." Nik betonte das letzte Wort, und forschte in ihren Gesichtern nach einer Reaktion. Kannten diese Bastarde keine Wiedertäufer?

„Du interessierst uns nicht," sagte der Hüne mit seiner unpassend hohen Stimme, „aber deine Tochter sehr wohl." Niks Herz erstarrte zu einem Eisklumpen. Ja, Arden war jung...

„Die Schar der Freigeher zahlt gut."

Diese verfluchten Apokalyptiker brauchten Burn-Ernter. Dennoch atmete Nik auf. Es war nicht seine Vergangenheit, die ihn einholte. Es waren gewöhnliche Räuber und Entführer.

Plötzlich war der Hüne an seiner Seite, zwang ihn mit seinen Pranken in die Knie und drückte ihm eine Klinge an den Hals. Kühl fühlte sie sich an. Wie viele seiner alten Gegner hatten wohl ein ähnliches Gefühl kurz vor ihrem Tod gehabt? Aber noch immer hielt Nik das verkrüppelte Schwert in der Hand.

Auf einmal kam Bewegung in die Fremden. Sie blickten zum Waldrand hinüber. Der Gasmaskenmann eilte zum Haus. Nik hatte selber nichts gesehen.

Da hörte er es: „Vater! Mutter!"

NEIN! dachte Nik, sie sollten nicht auch Perdres bekommen. Mit einer letzten Kraftanstrengung schlug er den Arm des Hünen beiseite, der überrascht war, dass dieser kauzige Alte Gegenwehr leistete. Nik rollte sich zur Seite und stieß das zerbrochene Schwert gegen seinen Peiniger. Es schepperte laut, als die Klinge gegen den gepanzerten Unterrock fuhr und abrutschte.

Der Hüne grinste feist.

Mit einem weiteren Streich – ein bisschen tiefer diesmal – zertrennte Nik dessen Achillessehne. Blut spritzte auf ihn, lief ihm heiß in Augen und Mund. Der Hüne schrie, stolperte und stürzte neben Nik auf den Kartoffelacker. Erde zu Erde. Das Schreien verwandelte sich zu einem Gurgeln, als Nik ihm mit einem weiterer Hieb die Kehle zerschnitt. Dann war da nur Stille. Der alte Wiedertäufer kniete wie ein Rachedämon über der dampfenden Leiche. Seine gelben Augen starrten aus einem blutroten Gesicht, fixierten den Schrotter. Dieser blickte ihn nur irritiert an, stand dann auf und stolperte zurück.

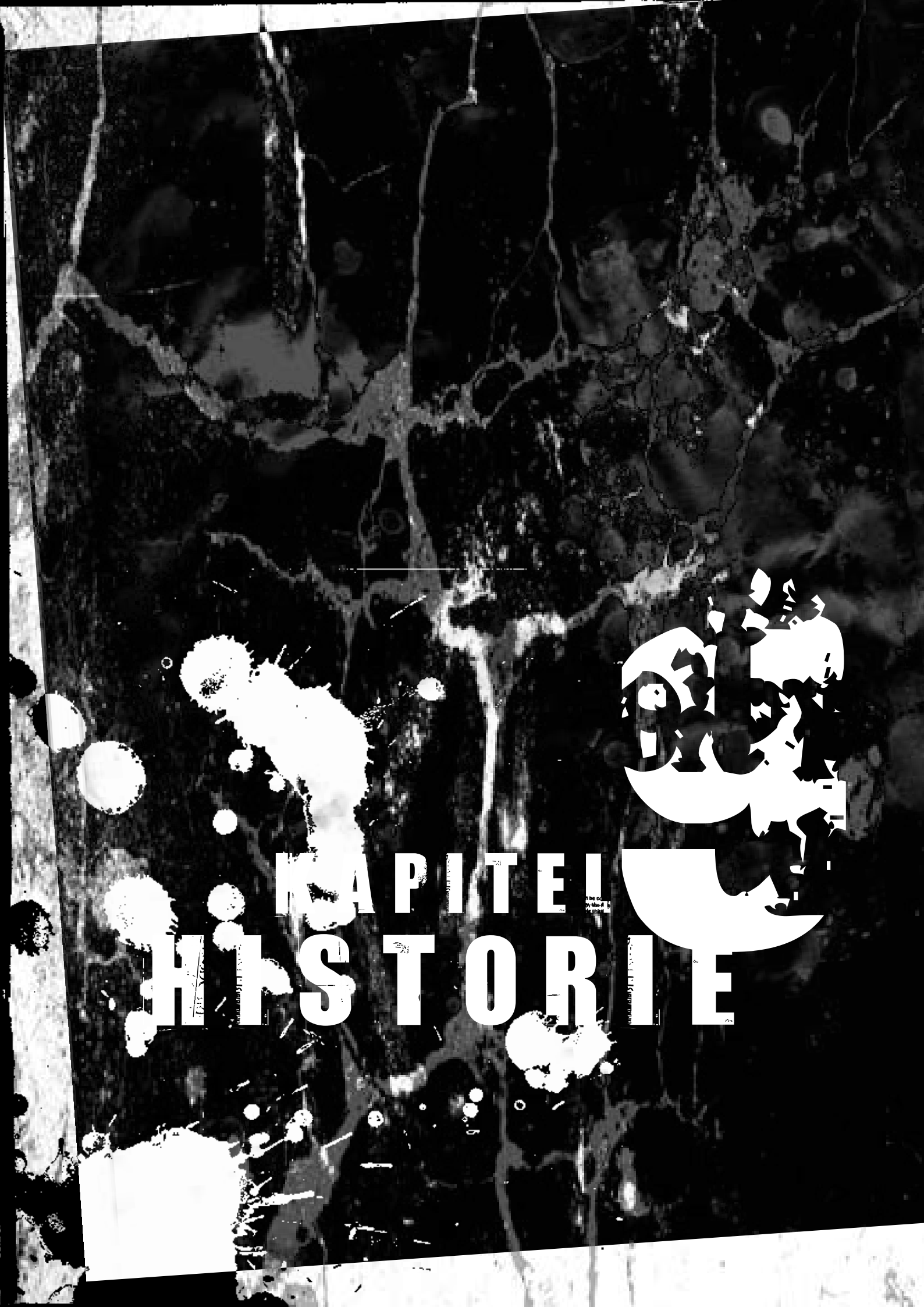
„Rael!"

Gasmaske kam zur Tür heraus, sah den Toten und den zurückweichenden Schrotter.

„Scheiße!"

Dann sprintete er auf Nik zu. Er war schnell, jede Bewegung wirkte geschmeidig und kraftvoll. Nik wusste, dass er gegen die wirbelnden Stilette keine Chance hatte. Nicht mehr. Tränen rannen seine faltigen Wangen hinab. Er hatte Sorge um seine Familie. Und er verspürte eine tiefe Liebe. Waren das die Gefühle, nach denen er so lange gesucht hatte? Dann war der Gasmaskenmann heran, rammte Nik eine Klinge in den Arm, riss sie heraus, stach wieder zu. Bis zur kurzen Parierstange steckte das Stilett in seinem Bauch. Nik sah noch, dass Arden dem Schrotter in den Unterleib trat, nachsetzte und ihm die Augen auskratzte. Gutes Mädchen. Auch bemerkte er noch Perdres, der das Brennholz wie in Zeitlupe fallen ließ, nach seinem Schwert griff und Arden zu Hilfe eilte. Plötzlich war der Gasmaskenmann weg, und dort waren Ardens und Perdres Gesicht. Sie weinten. Doch Nik lächelte jetzt. Dies war der erste Kampf, den zu kämpfen es sich gelohnt hatte.

Und es war Frühling.


KAPITEL
HISTORIE

SPORENREGEN

SPITALIERARCHIVE

2073: Das Jahr ’73 bringt der Menschheit die Zerstörung, aber Mutter Erde einen neuen Anfang. Asteroiden schlagen an vielen Stellen auf der Nordhalbkugel ein und setzen die Saat für eine schnelle Verbreitung der Primer-Urmaterie. Die Südhalbkugel wird weitgehend verschont, einige Brocken durchschneiden allerdings die Atmosphäre und donnern in wenigen Kilometern Höhe über das Land. Abgeplatzte Fragmente regnen zusammen mit schwefligen Verbindungen gen Erde – auch hier wird sich der Primer ausbreiten.

Ein gigantischer Asteroid (Colossos) bohrt sich in den Grund des Atlantiks, kann seine Saat jedoch für Jahrhunderte nicht entlassen.

2100: Nahezu die gesamte Primer-Materie in Europa und Asien hat sich in Fäulnis verwandelt. Anders in Amerika: Der Ausbruch des Yellowstone-Vulkans droht das Land unter einer meterdicken Ascheschicht zu ersticken, der Primer findet keinen angemessenen Wirt und kann sich nicht verbreiten. Nur sporadisch befällt er bei Ausgrabungen einzelne Menschen. Die Vergewaltigung ihrer Gene überleben diese Unglücklichen nur in den seltensten Fällen.

Die ersten primerbedingten Veränderungen in Zentralafrika werden sichtbar. Anders als in Eurasien scheinen Pflanzen der Favorit der außerirdischen Materie zu sein. Sie verbreitet sich über Pollen, wuchernde Moosteppiche und teilweise auch Amöben.

Ca. 2200: Der Vormarsch der Fäulnis ist nicht zu stoppen, ihre Anziehungskraft auf Insekten enorm. Das ehemalige Polen mit dem Pandora-Krater nahe der vernichteten Stadt Warschau wandelt sich zu einer Brutstätte von Spinnen und giftigen Hundertfüßlern. In Pandora selbst staut sich ein See an – urzeitliches Leben tummelt sich an seinen Ufern und wird durch abfließende Flüsse in weite Teile Europas und Asiens geschwemmt.

Die Sporen des französischen Souffrance-Kraters werden als halluzinogene Droge im ganzen Land geschätzt. Gerade das Arbeiterheer des wieder auferstandenen Paris fordert große Mengen an. Die unkontrollierte Ausbreitung der Fäulnis beginnt kurz darauf.

Die africanischen Primerpflanzen erfahren eine rasende Verbreitung entlang des Äquators, trennen die Nord- von der Südhälfte des Kontinents.

2221: Erstmals gibt es dokumentierte Fälle von paranormalen Phänomenen, die eindeutig Menschen zugeschrieben werden können. Die Verbindung zur Fäulnis kann erst 2305 von den Spitaliern bei der Autopsie eines Psychonauten-Gehirns hergestellt werden.

Die ersten Psychonauten treten vorwiegend im Norden der alten Landfläche Polens auf und verfügen anfangs lediglich über gesteigerte Selbstheilungskräfte. Erst später beobachtet man bizarre Metamorphosen und die Verwandlung urbarer Krume zu stinkender Erde durch bloße Anwesenheit der Absonderlichen. Die veränderten Menschen werden von ihren Familien verstoßen und gnadenlos gejagt.

2235: Ein starkes Beben legt Teile von Colossos frei. Der Evolutionsmotor wird angeworfen. Eine Vielzahl von urzeitlichen Arthropoden schlüpft daraufhin, adaptiert die Primermaterie und tritt ihren Siegeszug über die Weltmeere an. An den Küsten Frankreichs hält man die seltsamen, angeschwemmten Tiere für Krebse.

2240: Der Souffrance-Krater im Zentralmassiv Frankas ist nicht nur für die an seinen Hängen wuchernde Droge Burn bekannt, sondern auch für das bizarre Panorama in seinem Inneren: Riesige Schlote ragen in den Himmel, sind Knotenpunkte auf pheromonschwangeren Ameisenstraßen inmitten eines kahlen Waldes.

2267: Das Schicksalsjahr der Metropole Paris: Das Land versumpft, die Stadt droht zu ersaufen. In fieberhafter Eile werden Dämme errichtet. Doch der wahre Schrecken lauert an anderer Stelle: Sporadisch überfallen große Insektenschwärme Paris, verbreiten die Fäulnis bis in den letzten Winkel. Schon 2265 sind weite Gebiete der Stadt dermaßen versport, dass das Überleben ohne Luftfilter unmöglich ist.

Der Burn-Konsum und der Wildwuchs der Fäulnis finden ihren Höhepunkt in der Ausbildung eines Muttersporenfeldes nahe des Stadtzentrums. Einige Wagemutige nehmen mit Brandsätzen und Fungiziden den Kampf auf, müssen sich jedoch zurückziehen, als die Dämme durch die Erdwellen des Feldes brechen. Die Menschen fliehen aus Paris und überlassen ihre Stadt den Insekten. Dutzende Quadratkilometer versumpfen.

2270: Drei psychonautische Raptien haben sich in Europa etabliert: Die Biokinese in Pollen und weiten Teilen Borcas, Prägnoktik in Hybrispania und Dushan im Balkhan. Alle Raptien sind an große Muttersporenfelder, die Erden-Chakren, gebunden, die ihre Eigenschaften in den kommenden Dekaden an die umliegenden Felder übertragen.

2290: Die klimatischen Bedingungen in Africa haben sich grundlegend gewandelt. Beständige Regenfälle verwandeln das Kongobecken in einen der größten Seen der Welt. Fischer können auf ihm bis tief in das Herz des Kontinents vorstoßen, ohne von den aggressiven Sporen und Pflanzen bedroht zu werden. Eine Passage in den Süden ist jedoch weiterhin ausgeschlossen.

2300: Die Souffrance-Schlote stoßen Methan aus. Verantwortlich scheint eine Mutation der Insektenpopulation. Ameisen und einige Käferarten sind zu einer komplexen Lebensgemeinschaft verschmolzen, Jahrmillionen der ungesteuerten Evolution scheinen vergessen. Als die Spitalier die atmosphärischen Veränderungen feststellen und die unmittelbare Beteiligung der Fäulnis nachweisen, beginnt ihr Feldzug gegen den Primer und seine Brut.

2302: Die Neolibyer stoßen in den westlichen Schlackewüsten Purgares auf die ersten Psychokineten – Kinder, die im Zorn ihr Dorf vernichteten. Der vierte Raptus gilt von Beginn an als der gefährlichste und unberechenbarste.

2306: In Frankreich entsteigen als Anpassungsreaktion auf die großen Insektenschwärme erstmals hochspezialisierte Psychonauten den Muttersporenfeldern – die Pheromanten. Man dankt der vermeintlichen kollektiven Weisheit der Fäulnis, indem man den Psychonauten hohe Ämter zugesteht und die Spitalier aus dem Land treibt. Ein seltsamer Frieden überkommt die Menschen, baut Brücken über Äonen alte Abgründe des Hasses.

2312: Das Mendener Muttersporenfeld wird von den Spitaliern unter Aufbietung großer Opfer förmlich zerrissen. Zurück bleibt ein vergewaltigtes, seiner Lebensenergie beraubtes Land, welches dennoch nicht ruhen kann: Der Zonenbrand, kontaminiert mit tausenden Tonnen entropischer Naniten, breitet sich langsam aus. Und er scheint nicht zu stoppen zu sein.

2320: Der africanische Primer erobert das Wasser. Zunehmend werden infektiöse Pollen über die weitverzweigten Flüsse des Kontinents an bislang unerreichte Gestade gespült. Der Viktoriasee ist von einer wuchernden Algenschicht bedeckt, von der immer wieder Teile abreißen und den Nil hinabgeschwemmt werden.

2360: An den Ufern des unteren Nils brodelt das Leben – fremdes, bizarres Leben. Doch die Anubier wehren sich nicht. Sie lassen sich auf die Herausforderung ein und lernen, die adaptierten Pflanzen zu nutzen.

2390: Obwohl man vom erneuten Einsatz wilder Naniten absieht, sind die Erfolge der Spitalier in der Staublunge gegen die Fäulnis beachtlich. Einige Entwicklungen scheinen vielversprechend: Mit den Mollusken, versportem Muskelgewebe in Flaschen voller Nährlösung, können Psychonauten entlarvt werden; abgewandelte Fungizide lassen junge Sporenfelder verdorren; Echein-Spinnen jagen und erlegen sporentragende Insekten, ohne sich selbst dabei zu infizieren.

2455: Die Fungizide der Spitalier verlieren ihre Wirkung – die Sporen passen sich an. Der Krieg gegen die Fäulnis wird zunehmend schwieriger, bis die Diskordanz-Theorie das Spital neue Hoffnung schöpfen lässt. Anscheinend gibt es zwischen den Muttersporenfeldern Europas und Africas Kommunikationsprobleme. Bisher ging man davon aus, dass die Verständigung der Chakren untereinander der Koordination und dem Austausch von überlebensfähigen DNA-Sequenzen diente. Jetzt überlagert ein Missklang die Übertragung, die Felder scheinen sich wechselseitig zu stören oder gar falsche Informationen zu übermitteln. Die Folge sind hunderte tote Dushani, ehemals bewährte Muttersporenfelder speien lebensunfähige Mutanten aus.

2470: Als die Schockwellen der Diskordanz das Kollektiv erzittern lassen, beeinflusst das auch die Biokineten. Das biokinetische Erden-Chakra pumpt unablässig grotesk verzerrte Informationen in sie, erschließt ihnen sinnlose psychonautische Fähigkeiten und prägt ihre Gene auf eine Weise, wie es vielleicht auf dem Ursprungsplaneten des Primers Sinn gemacht hätte. Die Biokineten winden sich in gleißender Agonie, ihre Körper werden umgeformt zu grotesken Zerrbildern ihres früheren Seins. Die meisten sterben, der Rest verliert den Verstand. Als die Diskordanz verebbt, erkennt das Chakra, dass es für seine Psychonauten keine Rettung mehr gibt und stößt sie ab, verbannt die faule Brut aus dem Kollektiv. Dann beginnt es erneut, Biokineten heranzuzüchten.

2476: Das Diskordanz-Phänomen hat sich stabilisiert. Einige Muttersporenfelder, die meisten davon im Mittelmeerraum, sind noch immer in der diskordischen Resonanz gefangen. Man meidet sie und nennt den mehrere hundert Kilometer durchmessenden Streifen „Diskordanz-Zone".

2492: Die Spitalier nehmen Danzig im Sturm – nur dass sich ihnen niemand entgegenstellt. Viele der Einwohner verladen ihr Hab und Gut auf Karren und fliehen in den Süden. Die Ärzte kommen zwar nicht als Plünderer und Mörder, aber die Pollner sind ein misstrauisches Volk, und Misstrauen den Spitaliern gegenüber schien schon immer eine gute Überlebensstrategie.

In den kommenden Jahren baut die Ärzteorganisation die Stadt zu ihrem pollnischen Operationszentrum aus und startet erste Expeditionen in den Osten.

2512: Der Sporengürtel schließt sich. Wo früher eine Passage in den Osten möglich schien, hat die Fäulnis das Land erobert. Die Spitalier errichten Vernichtungsfesten, die durch eine gezielte und ständige Abgabe von Fungiziden und Pestiziden die durch Insekten und Spinnentiere herangetragene Saat tilgen sollen. Der Plan sieht vor, eine Schneise in den Gürtel zu treiben.

2535: Der psychovore Pflanzengürtel Africas breitet sich aus. Über Dornen und Pollen werden Informationen an adaptierte Lebensformen weitergegeben – virale Gensequenzen, die bei normalen Menschen Krebs verursachen. Es wird schwieriger, sich dem Gürtel zu nähern, ohne sich in Todesgefahr zu begeben. Überlebende von Expeditionen kehren Jahrzehnte später aus der Zone zurück, sind um Jahre jünger als zum Zeitpunkt ihres Aufbruchs und bar jeglicher Erinnerung. Sie reden in Zungen, können sich selbst durch Körpersprache nicht verständlich machen. Eine erschreckende Erfahrung für das größtenteils abergläubige und dem Animismus verhaftete Stammesvolk.

2562: Das Jahr, das als Vascos Sündenfall in die Geschichte der Spitalier eingeht. Dr. Hernez Vasco stößt bei einer Grabung am Pandora-Krater angeblich auf einige Gramm der legendären Primermaterie und beginnt eine ausgedehnte Untersuchungsreihe. Seine Ergebnisse und die daraus abgeleiteten Theorien sind ein Schock für die Konsultanten. Seine Erklärung für identische Teilabschnitte in den Gensequenzen aller bekannten Spezies – hier interessieren vor allem die Ähnlichkeiten zwischen urtümlichem Trilobiten und modernem Homo Sapiens – ergeben ein anderes Bild, als es die Assimilationstheorie propagierte. Bislang ging man davon aus, dass Primermaterie vorhandene DNA kopiere, um sie in befallenes Gewebe einzusetzen. Vasco jedoch behauptet im Januar 2562 im Sitzungssaal des Spitals vor ausgewählten Ärzten, dass der Primer selbst reine DNA sei – eine Art Virus, das vor Milliarden Jahren das Leben auf der Erde erst ermöglicht hätte. Den Kampf gegen die Sporenfelder bezeichnet er als Irrweg und fordert seine Kollegen auf, der Fäulnis als neue Chance für die Menschheit aufgeschlossen und neugierig entgegenzutreten.
Sein Vorschlag trifft auf wenig Gegenliebe. Zwei Tage später flieht er mit 36 Gesinnungsgenossen ins Exil.

2570: Preservisten spüren Vasco auf, der, inzwischen vollkommen versport, sich und seinesgleichen als die Speerspitze der neuen Spezies *„Homo Degenesis"* sieht. Ihm gelingt das Unmögliche: Er ringt seine Häscher nieder und entkommt. Die beteiligten Preservisten geben später zu Protokoll, dass Vasco erstaunlich stark und gewandt gewesen wäre.

2585 (heute): Vieles ist ungeklärt. Die Ursachen für das Diskordanz-Phänomen sind weiterhin unbekannt – die Dushani spüren noch immer den Nachhall, fürchten sich vor einem neuerlichen Schlag.

Was geschieht innerhalb des africanischen Pflanzengürtels? Mit wem oder was sehen sich die Menschen dort wirklich konfrontiert? Was wird passieren, wenn die africanische, pflanzenbestimmte Primervariante auf die europäische Sporenfront trifft?

EINE NEUE WELTORDNUNG

DER STREAM

Der Stream durchdrang jeden Bereich des Lebens, verband den Menschen mit dem globalen Datennetz auf eine unbewusst intuitive Weise. Er war immer da, wie selbstverständlich im Hintergrund; eingewoben in Hemden, integriert in jedes erdenkliche Haushaltsgerät, Überwachungskameras, Verkehrsleitsysteme, implantiert – die Welt befand sich im Fluss. Es bedurfte nur eines einfachen Kommandos und Agentensysteme schwärmten aus, vergaben ihrerseits Aufträge, brandeten auf digitale Informationsknoten und taten, wie ihnen geheißen. Mit ihrer Hilfsbereitschaft schlichen sie sich in das Leben der Menschen und in ihre Herzen.

Die komplexen Vorgänge im Stream faszinierten. Forscher verglichen die Bewegungsmuster von Agentenschwärmen mit dem Flugverhalten von Zugvögeln oder auch mit Ameisenkolonien. Strukturen wurden entdeckt, die so niemals programmiert worden waren und sich dem Verständnis ihrer Betrachter entzogen. „Ist digitales Leben möglich?“ war nicht länger die Frage einer sozialen Randgruppe, sondern wurde gesellschaftstauglich. Plötzlich galt es als schick, sich mit neophilosophischen Themen auseinander zu setzen; Computerfreaks wurden ins Rampenlicht gezerrt, ihre Glaubwürdigkeit an ihrer Absonderlichkeit gemessen. Es war wie eine sportliche Herausforderung, bei der jeder den anderen mit abstruseren Theorien zu übertrumpfen suchte.

Die anfänglich wissenschaftliche Betrachtung der hochkomplexen Entwicklungen im Stream verwässerte zu einer Diskussion über digitale Inkarnationen, künstliche Intelligenz durch kritische Masse und manifestierter Göttlichkeit. Neue Vereinigungen und Gesellschaften bauten umfassende Glaubenswerke auf diesen zweifelhaften Grundsteinen und wilderten erfolgreich in der Domäne der althergebrachten Religionen. All diese Ideen, verpackt in moderner Sprache und von alter Patina befreit, hatten die Anziehungskraft einer Glühbirne auf lichtgeile Insekten – und je näher man kam, umso schwieriger wurde einem die Rückkehr. Nicht wenige strandeten an den Gestaden der Sonderlichkeit, unfähig zu einer gedanklichen Flucht.

Die Streamer waren eine dieser Gruppen. Millionen von ihnen – ausgestattet mit Visualisierungshilfen wie Datenhelmen (dem sogenannten Sensorium) – ließen sich vom Stream in entlegene Regionen menschlicher Vorstellungskraft treiben. Dort, in der Abgeschiedenheit, nur umtanzt von Schwärmen willfähriger Agenten, hofften sie den Zugang zu einem tieferen Verständnis zu erlangen. Viele berichteten von einer intensiven Erfahrung, der Durchdringung, und Begegnungen mit Programmen, die in einer unbekannten Sprache auf sie einredeten, scheinbar versuchten Kontakt aufzunehmen. Und immer wieder die Zahl 2 hoch 16, und ihre Entsprechung 65536 – ob als Fehlercode, als Markierung eines Datenknotens oder als blitzartige, visuelle Entladung: Sie war in jenen Tagen überall, tauchte plötzlich auf und verschwand ebenso schnell und spurlos wieder. Unter den Streamern wurde es als Zeichen göttlicher Präsenz gedeutet, für die Netz-Experten war es ein Ärgernis, das sie den Job kosten konnte. War es ein Virus? Oder die Anzeichen einer extremen Überlastung? Oder tatsächlich etwas Übersinnliches? Es sollte nicht mehr zur Auflösung dieses Rätsels kommen.

Mit dem kosmischen Schwarm kam das Feuer, und der Stream versiegte.

Und obgleich die Überlebenden im Tal des Leids wandelten, durch die schier unüberwindbaren, schroffen Flanken vom wärmenden Schein der Zivilisation abgeschnitten, vergaßen sie das ehemals weltumspannende Datennetz nicht. Zu sehr war es ein Teil ihres Lebens gewesen, zu stark hatte sich seine psychologische und mythische Dimension in den letzten Tagen der alten Welt ausgebildet.

Eine anfangs kleine Gemeinschaft von Streamern aus der Rhein-Ruhr-Region beschloss für sich, die Arbeit des Streams fortzuführen, sahen sich als stoffliche Manifestation des digitalen Konstrukts. Einige sammelten Informationen und tauschten diese gegen Technikfunde und Nahrung, andere durchforsteten die Ruinen nach intakten Datenspeichern. Wieder andere nahmen für sich in Anspruch, Augen und Ohren des blinden Giganten – des Streams – zu sein und erstellten eine Chronologie der Zeit nach dem Null-Ereignis, auf dass nichts verloren ginge.

Viele Jahrhunderte gingen ins Land, und ihre Bibliotheken und Lager hatten sich mit Schätzen jenseits des Vorstellbaren gefüllt. Doch die Nachfahren der ersten Streamer zogen sich zunehmens zurück, verschlossen ihr Wissen in gewaltigen Festungen, statt es mit anderen Überlebenden zu teilen. Gerüchte kamen auf, die von kultischen Handlungen hinter den hohen Mauern berichteten; Rituale lenkten das tägliche Leben in befremdliche Bahnen. Kontakt zur Außenwelt war nur gestattet, wenn er der Gemeinschaft einen Vorteil versprach und sich positiv in den Datenbeständen niederschlug.

Es war in jener Zeit, als sich die Nachfahren der Streamer in Chronisten umbenannten.

ZEITSTRAHL

2043: Die Spannungen in der UNO werden zu groß. Das hegemoniale Gebaren der USA und dessen Praktiken, die UNO immer wieder für die eigenen weltpolitischen Interessen auszunutzen, reißen eine klaffende Wunde in die ohnehin geschwächte Staatenkoalition. Präsident Trunk sei gelangweilt von den ewigen Debatten des Sicherheitsrates, dem Tauziehen der Bürokaten, und bezweifle schlichtweg die Kompetenz der Redner, Entscheidungen von Tragweite zu treffen, so

die Sprecherin des Weißen Hauses, Deborah Ann. Amerika sei nicht länger bereit, geschweige denn davon abhängig, sich anderen Nationen zu fügen. Der Eklat ist perfekt. Die größten europäischen Industrienationen frieren ihre Beitragszahlungen an die UNO bis auf weiteres ein und beginnen intensive Gespräche über eine Reform der Allianz. Ähnliches geschieht in Afrika. Der Nebensitz der UNO in Nairobi wird kurzfristig geschlossen.

2045: Eine neue Weltordnung bildet sich, die Jahrzehnte alten Strukturen bekommen Risse und zerfallen schließlich. Die UNO ist in mehrere Kontinental-Fraktionen zersplittert: Die UEO, die United Europe Organization, bündelt die europäischen Industrienationen zu einem Gegenpol zur Großmacht USA, mit Russland und einigen Balkanstaaten als ständigen und gleichberechtigten Partnern; die United Africa Organization (UAO), fängt die afrikanischen UNO-Staaten auf. Deren Zahl ist allerdings gering, da die Arabische Liga große Teile des schwarzen Kontinents unter ihrer Flagge vereint. Das wirtschaftlich erstarkte China bietet den umliegenden Staaten Bündnisse in Form eines Protektorats an. Der Vorstoß wird weltweit stark kritisiert und ist Gegenstand heißer Diskussionen. Als sowohl die Mongolische als auch die Kasachische Republik sich im November 2045 China anschließen, stößt dies eine Lawine von Allianzen an – und wird zum machtpolitischen Fiasko Trunks. Statt einer Schwächung der weltpolitischen Strukturen und einer Ausweitung der Handhabe Amerikas gegen gegnerische Nationen tritt das Gegenteil ein: Neue Machtblöcke entstehen und stellen die Vormachtstellung der Weltmacht USA in Frage.

Mister President is not amused.

2046: In Novaja Semlja (Barentssee) wird ein Mammut der Gattung *Mammuthus primigenius* aus dem Permafrostboden geborgen. Eine Sensation: Die DNA des zottigen Urviechs ist in gutem Zustand und geht in den kommenden Monaten an zahlreiche Forscher weltweit. Einem gentechnischen Labor in Helsinki gelingt daraufhin das Unglaubliche: In einer Elefantenkuh reift eine transgene Eizelle zu einem gesunden Mammutkalb heran, das im Dezember des Jahres das Licht der Welt erblickt – 10.000 Jahre nach dem Aussterben seiner Spezies. Doch dieser Klon soll erst der Anfang sein. Kein Jahrzehnt später stampfen Dutzende der Giganten durch das weitläufige Freigehege in Helsinki und gelten als die finnische Touristenattraktion schlechthin.

2047: Die UNO ist zurück, wenn auch nur als Forum für die neuen Allianzen. Trunks Plan ist es, die geborstenen Glieder der Kette wieder zusammenzuschmieden, doch die Staaten gefallen sich in ihrer neu gewonnenen Selbständigkeit. Die UNO wird nie wieder das sein, was sie einmal war, und Trunk scheitert erneut.

Die weltpolitische Neustrukturierung hat weitreichende Auswirkungen auf andere bestehende Bündnisse: Die Bedeutung und Notwendigkeit der NATO wird stärker denn je in Frage gestellt, ein Bruch zeichnet sich auch hier ab.

Die UAO und die arabische Liga unterhalten freundschaftliche Beziehungen, nähern sich täglich weiter aneinander an.

2050: Die Befürchtungen bezüglich Chinas Expansion scheinen unbegründet. Die Mongolei und Kasachstan profitieren vom freien Handel mit ihrem mächtigen Nachbarn, Investitionen im ganzen Land lassen die verdorrten Städte zu blühenden Oasen aufleben – Ulan Bator mausert sich zu einer Weltstadt mit westlich geprägtem, aber asiatisch dominiertem Flair. Ein Infrastrukturprogramm von gigantischen Ausmaßen hat es sich zum Ziel gesetzt, ein befestigtes Straßennetz zwischen den Ortschaften der neuen Provinzen zu spannen. Hunderttausende arbeiten an diesem wohl größten Unternehmen seit der Errichtung der Pyramiden. Aber noch immer wird die chinesische Aufrichtigkeit bezweifelt. Sie hätten jetzt Zugang zum Kaspischen Meer mit seinen letzten vermuteten Ölreserven, die Straßen und Magnetschwebebahnen durch das Ödland dienten nur dem Zwecke der Truppenbewegung, so die Kritiker.

DAS TRANSHUMANE ZEITALTER

Die zugrunde liegenden technischen Prinzipien waren von den Menschen kaum mehr zu verstehen. Die Schere klaffte weit auseinander: Auf der einen Seite die konsumierende Masse, die keine Vorstellung von den gewaltigen Mächten im Hintergrund hatte und dem Pseudowissen des Streams verfallen war, auf der anderen Seite die Bildungselite mit ihren Agenten – hochspezialisierten künstlichen Intelligenzen –, gefangen in einer Rückkopplung, die gigantische Mengen an Wissen und Macht ausspie. Bestehende Hilfssysteme optimierten sich mit einer erschreckenden Effizienz und machten Entwicklungen möglich, deren Nützlichkeit unbestritten war, aber deren Konstruktion bei Experten ein Gefühl der Hilflosigkeit auslöste. Die Komplexität hatte einen kritischen Punkt erreicht, die das Fassungsvermögen des menschlichen Hirns überstieg.

Es war diese Zeit, in die der legendäre Ur-Nanit geboren wurde – ein kleiner, unscheinbarer Verbund aus Molekülen, umgeben von einer Fullerene-Hülle. In seinen zahlreichen Varianten kam er später in der Medizin zum Einsatz und trat als vermeintliches Allheilmittel einen Siegeszug über den Erdball an. In großen Mengen in den menschlichen Körper injiziert und über chemische Botenstoffe programmiert, entwickelte er eine erstaunliche kollektive Intelligenz, die theoretisch jede damals bekannte Krankheit zu besiegen imstande war. Doch die Abstimmung erforderte Zeit, derweil Tausende Todkranke die Kliniken der Recombination Group in Hoffnung auf baldige Heilung belagerten. Man entschloss sich zu einem gewagten Vorstoß: Man injizierte den Probanden eine neuartige Nanitenlösung, welche die intrazelluläre Kristallbildung verhindern sollte – praktisch ein Frostschutzmittel –, und legte sie bis zur Entwicklung eines auf sie abgestimmten Medikaments auf Eis.

2051: Die Zahl der technischen Neuentwicklungen in diesem Jahr verdoppeln sich im Vergleich zum Vorjahr. Genetisch angepasste Implantate und Prothesen sind kein Wunschdenken mehr, sondern Alltag – und die ersten Versuche der Recombination Group mit Naniten versprechen einen neuen Quantensprung in der Medizin. Der Visionär und Zukunftsforscher Salim Mushar erklärt daraufhin das Informationszeitalter als beendet und ruft das transhumane Zeitalter aus.

2053: Das Karussell dreht sich schneller und schneller: Der Stream wird für einen Großteil der Bevölkerung der Industrienationen zu einer Ersatzrealität, in der man soziale Kontakte auslebt, das Essen bestellt oder sich einfach nur entspannt; währenddessen findet die Verschmelzung von Mensch und Maschine als Überwacher in französischen Atomanlagen ihren bizarren Höhepunkt. Über implantierte Chips mit gespeicherter Sozialversicherungsnummer, Retina- und DNA-Abgleich,

Krankendaten und Kontoverbindungen beschweren sich nur noch die Ewig-Gestrigen, Permanent-Hippies, Technikresistenten und Totalverweigerer – Subgruppen in einer ausufernden Gesellschaft, mit zwar kreischender und orakelnder Stimme, aber ohne jegliches Gewicht.

2055: AIDS ist theoretisch besiegt. Ein von der WHO ausgearbeiteter Plan sieht vor, die Welt in den nächsten zwanzig Jahren von der Seuche zu befreien. Erste Verteilungszentren in Nigeria und Indien werden mit Serum und Impfstoff beliefert. Millionen Menschen machen sich auf den Weg. Die befürchtete humanitäre Katastrophe bleibt aus, die Völkerwanderungen sind eingeplant und werden durch UAO-Truppen überwacht. General Heshimu, ein Bantu aus Tansania, ist der Mann der Stunde: Mit dem vom ihm ausgearbeiteten Krisenplan stärkt er das Selbstvertrauen seiner Truppe und verdient sich den Respekt des Auslandes.

2057: Das Jahr der Sekten. Als gäbe es noch nicht genug Esoterik-Schrund zwischen den vermeintlich uralten Templerorden mit ihren hermetischen Traditionen, der New- und Old-Age-Bewegungen und den technophilen Streamer-Auswüchsen, kämpfen im angehenden transhumanen Zeitalter gleich zwei Eso-Schranzen um Anhänger. In der einen Ringecke der selbsternannte Messias Jehammed mit seinem Gemisch aller drei Buchreligionen; gegenüber der ebenso charismatische wie dogmatische Televangelist Gerome Getrell. Die erste Runde ist eingeläutet.

2064: Dem schwarzen Kontinent ist kein Frieden vergönnt. An der Elfenbeinküste sterben Seeleute eines amerikanischen Kreuzers an einem bislang unbekannten Virus. Die seltsame Krankheit breitet sich rasant aus und hat bald ganz Abidjan in ihrem eisigen Griff. Schwarze Flaggen wehen über der Millionenstadt. Eilig herbeibeorderte UAO-Truppen bauen einen Sperrgürtel auf, scheitern jedoch an den aus der Stadt herausquellenden Menschenmassen. Gegen Mitte des Jahres werden die ersten Krankheitsfälle in Burkina Faso und Yamoussoukro gemeldet, keine drei Wochen nach dem schicksalhaften Anlanden der Amerikaner. Das Virus breitet sich unkontrollierbar aus.

Viele Afrikaner halten die neue Seuche für ein Geschenk der USA, um das große afrikanische Volk nach dem Sieg über AIDS wieder zu schwächen. Als im August 2064 das Institut Pasteur in Paris bekannt gibt, dass es sich bei der mysteriösen Seemannskrankheit um einen neuartigen und äußerst aggressiven AIDS-Stamm handelt, ist dies Wasser auf die Mühlen der Antiamerikanisten. In vielen Ländern Zentralafrikas werden amerikanische Botschaften gestürmt und geplündert. General Heshimu entsendet UAO-Truppen, um Aufstände zu deeskalieren, befiehlt aber ausdrücklich, den eigenen Landsleuten keine Gewalt zuzufügen. Als amerikanische Marines der Fregatte Washington anlanden wollen, um den Rückzug der Botschaftsangestellten zu sichern, verwehrt er ihnen die Passage und setzt sie unter Quarantäne. Die Großmacht ist brüskiert.

2065: HIV-E, das Virus von der Elfenbeinküste, hat einem Flächenbrand gleich den ganzen Kontinent erfasst. Es verbreitet sich über die Luft, was den niesenden Typen neben dir in der Straßenbahn zum Massenmörder machen kann. Klimaanlagen gelten als Infektionsherde und werden in weiten Teilen des Landes ausgeschaltet, kaum ein aufgeklärter Afrikaner wagt sich noch ohne Mundschutz in die Öffentlichkeit. In den Straßen von Nairobi glaubt man sich in einem stadtumspannenden Neo-Rave, nur ohne das Wummern der Musik – die Menschen verbergen jeden Zentimeter Haut unter Gasmasken und Schutzanzügen in Warnfarben. Die sonst so emotionalen und gastfreundlichen Kenianer sind zurückhaltend, man beschränkt sich in diesen Tagen auf den Kontakt zur Familie und meidet Fremde.

2066: Die Recombination Group hat den heiligen Gral der Medizin entdeckt, zumindest versuchen einige europäische Nachrichtenblätter mit dieser Meldung ihre Auflage zu steigern. Doch sie könnten Recht damit haben. Die Presseabteilung der RG lässt leise verlauten, dass sich erste Erfolge bei der Bekämpfung von HIV-E abzeichneten und in Bälde mit einem Serum zu rechnen sei. Während die vor der Seuche fliehenden Völkermassen in den Wochen zuvor noch auf chaotischen Bahnen durch den Kontinent kreuzten, bemerkt man nun eine tendenzielle Ausrichtung nach Norden hin. Agadez, eine Stadt im zentralafrikanischen Niger, die schon in früherer Zeit ein wichtiger Zwischenstopp für die auf der Nord-Süd-Achse verkehrenden Karawanen war, bläht sich in wenigen Monaten zu einer Millionenstadt auf, die jeden Moment kollabieren kann. Und der Flüchtlingsstrom nimmt nicht ab.

Einen Ausweg in den Norden gibt es nicht, Algerien und Libyen halten ihre Grenzen geschlossen, und gehen rigoros gegen illegale Einwanderer vor. Die von General Heshimu oft beschworene Einheit des Kontinents stirbt mit jedem erschossenen, in der Sahara verdorrenden Flüchtling ein wenig mehr, bis schließlich nichts weiter bleibt als um ihr Überleben kämpfende Familien.

2067: Algerien ist gefallen. Hunderttausende durchbrechen die Minengürtel, Stacheldrahtverhaue und Patrouillenlinien. Die Regierung ist machtlos, die UAO überfordert. Libyen erbittet die Hilfe der UEO und bekommt sie gewährt. Aus gutem Grund: Ziel der Flüchtlinge ist Europa, welches der Ansicht vieler Afrikaner nach ein Heilmittel für HIV-E besitzt – ein Überspringen der Seuche auf den europäischen Kontinent muss auf jeden Fall vermieden werden, und die Anfrage der Libyer kommt gerade recht. Ein beeindruckendes Flottenaufgebot wird daraufhin im Mittelmeer zusammengezogen und bereitet sich auf eine ungleiche Schlacht gegen Flöße und nur durch schiere Verzweiflung zusammengehaltene Seelenverkäufer vor. Hafenstädte werden besetzt und zu Festungen ausgebaut. Der Handel mit den Europäern gerät für die Libyer zu einem Pakt mit dem Teufel.

2068: Sind denn alle Entwicklungsgelder in Waffengeschäfte geflossen? Vier von fünf Flüchtlingen nennen eine Kalaschnikow ihr eigen und sind Willens, diese auch einzusetzen. Was als Blockade begann, eskaliert zu einem Krieg ohne klare Ziele – dem Afrika-Konflikt.

Die Sichtung von Boatpeople an den Küsten der iberischen Halbinsel und Sizilien führt unter der Bevölkerung zu Paranoia gepaart mit Fremdenhass – einer gefährlichen Mischung in einer vor wenigen Tagen noch als aufgeklärt und tolerant geltenden Gesellschaft. Farbige werden ausgegrenzt, gelten als potenzielle Seuchenträger.

2069: Der Konflikt ist außer Kontrolle geraten. Tausende versinken in den Fluten des Mittelmeers, Tausende sterben im Kugelhagel der verängstigten und nervösen UEO-Truppen. AMSUMOs, für den Polizeieinsatz konstruierte, zweibeinige autonome Robot-Systeme, werden erstmals in Kampf-Einsätze geschickt. Man erhofft sich durch deren stählerne Präsenz eine gewisse Abschreckung, doch man erahnt nicht die bloße Verzweiflung der Flüchtlinge.

2070: Ein OWL (Overwhelmingly Large Telescope) in Peru registriert mehrere unverzeichnete Asteroiden, die sich mit

hoher Wahrscheinlichkeit auf Kollisionskurs mit der Erde befinden. Man misst der Meldung nur wenig Bedeutung bei, der Krieg in Afrika ist so viel näher mit seinen weit größeren Auswirkungen auf das eigene Leben.

2071: Alle Teleskope haben sich inzwischen auf die ungebetenen Gäste aus der Kälte des Alls ausgerichtet. Keine Weltraum-Agentur schließt mehr den Zusammenstoß aus. Nach außen gibt man sich besonnen und bedacht, im Inneren herrscht Panik. Die Papiere des vor zwanzig Jahren entwickelten Paladin-Satellitensystems zur Asteroidenabwehr werden erneut zur Prüfung eingereicht und mangels anderer Lösungen für gut befunden.

Derweil geht das Sterben im Mittelmeerraum weiter. HIV-E grassiert in Spanien und Italien, kann jedoch durch eine effektive Quarantäne-Politik auf einige wenige Regionen beschränkt werden.

Die Bemühungen der Recombination Group sind von Erfolg gekrönt: Die Produktion des Serums läuft an. Doch die Anlagen fahren weit unter Kapazität, der Grund dafür ist das unbemerkt vor den Augen der Öffentlichkeit ins Leben gerufene Projekt Tannhäuser. Die Medien werden schon bald die Witterung aufnehmen.

Das im Ngorongoro-Krater im nördlichen Tansania lebende Hirtenvolk der Massai scheint immun vor HIV-E zu sein. Ist es seine Lebensweise und Ernährung, die es zu den Überlebenden der Seuche macht? Oder ist der erloschene Vulkanschlot verantwortlich (ionisierte Luft? Kondensierte kosmische Strahlung? Außerirdische? Jesus?), in dem es seit ihrer Umsiedlung durch die Briten mehr schlecht als recht dahinvegetiert? Das ist genau der Stoff, aus dem die Träume der New-Age-Anhänger Europas sind, und sorgt für eine wahre Afrikanisierung der Eso-Szene. Die Folgen für die Massai sind weniger erfreulich: Sie kämpfen um ihr Überleben, während vor Angst halb wahnsinnige Flüchtlinge in ihr Gebiet eindringen, um auf unterschiedlichste Weise Läuterung zu erfahren. Die einen suchen Heilung durch Gebete, Opfergaben und Gespräche mit den Ältesten, andere saufen das Blut erschlagener Krieger, um deren schützenden Geist in sich aufzunehmen.

2071: Der erste der 211 Paladin-Satelliten wird von einer Ariane-Trägerrakete in den Orbit geschossen. Die restlichen folgen innerhalb eines Jahres. Gesteuert wird die silberne Horde, wie sie von den Medien getauft wird, von einem geheimen Stützpunkt auf Spitzbergen aus. Die großen Zentren der NASA und der ESA haben nur eine Kontrollfunktion und dienen als Ablenkung für befürchtete terroristische Aktivitäten.

2072: Wellen an Viren legen große Teile des Streams lahm. Datenströme werden umgelenkt, um einen weitgehend reibungslosen Ablauf zu gewährleisten. Die Experten sind beunruhigt, die neusten Viren-Permutationen weisen alle eine 2 hoch 16-Signatur auf. Das Werk von Trittbrettfahrern oder die von pseudoreligiösen Technikjüngern angekündigte Immunreaktion des Streams?

Die Recombination Group schließt den Ausbau ihrer Vorhalteanlagen ab. Die Selektion und Indoktrinierung besonders fähiger und loyaler Mitarbeiter sickert durch an die Presse – das Projekt Tannhäuser droht aufzufliegen. Als undichte Stelle macht man das Vorstandsmitglied Norman Thorn aus. Dieser flieht nach Ägypten, wo er untertaucht und vom Anubis-Syndikat rekrutiert wird.

Im Dezember schließlich geschieht das Unvorstellbare: Einheiten der RG leeren die Schläferkammern und verbringen die Körper der Kranken in unterirdische Kavernen, die kurz darauf verschlossen werden. Das Projekt läuft auf vollen Touren, Abweichlern begegnet man mit aller Härte – und in der Gewissheit, dass Judikative und Exekutive die herannahende Katastrophe nicht überstehen werden.

Die Regierung der Schweiz vertraut nicht auf die Allmacht der Technik allein und lässt große Teile der vergessenen Alpenfestung instand setzen. Über Monate hinweg winden sich endlose Lastwagenschlangen durch das Land der Eidgenossen, um vor den Eingängen des megalomanen Tunnelsystems ihrer Entladung zu harren: Waffen werden ebenso eingelagert wie auch Nahrung und Medizin – Anlaufhilfe für den Wiederaufbau nach einer möglichen Katastrophe.

2073: „Clash of the giants!" – die Schlacht am Himmel zwischen der menschlichen Verteidigungslinie und den Klumpen aus den Weiten der Galaxie wird zu einem Medienereignis der Sonderklasse hochstilisiert – um schließlich nicht stattzufinden. Die Silberne Horde zieht an dem Asteroiden-Schwarm vorbei, ohne auch nur einen ihrer Sprengkörper zu zünden. Die genauen Ursachen für den Ausfall sind mysteriös und werden nie vollständig geklärt. Der einzige Hinweis ist eine 2 hoch 16-Signatur in der Steuersoftware der Paladin-Satelliten.

Panik bricht aus. Die Menschen verlassen die Städte und suchen in den Bergen Schutz vor der herannahenden Apokalypse. Massenkarambolagen verstopfen die Ausfahrtsstraßen der Metropolen. Entsetzliche Szenen spielen sich auf den Straßen ab, Egoismus und Gewalt gehören zu der Überlebensstrategie der Verzweifelten. Polizeieinheiten und Militär sind hoffnungslos überfordert.

Die Vorhalteanlagen der Recombination Group werden in Dispenser umbenannt. Kurz darauf werden sie versiegelt.

Das Militär der Schweiz zieht sich in die Alpenfestung zurück, ihnen folgen Regierungsvertreter in die von Xenon-Strahlern erhellten, endlosen Tunnel. Hinter ihnen schließt sich der Berg und lässt eine protestierende Bevölkerung zurück.

Die zur Abwehr von Raketenangriffen konstruierten Thor-Laser richten sich gen Himmel – „mit der Fliege den Elefanten aus der Bahn drängen" wird die Aktion scherzhaft von den Besatzungen genannt. Noch lacht man, versteckt sich hinter den technischen Errungenschaften einer zehntausendjährigen Entwicklung von der Bändigung des Feuers über die Entdeckung des Rades bis hin zu selbstsuchenden Großlasern. Doch die Zuversicht, die den Medien nach dem Paladin-Debakel abhanden gekommen ist, soll sich nicht mehr einstellen. Berichte von der Leistung der Thor-Anlagen sind kühl und sachlich, der patriotische Unterton ist längst geschwunden.

Viele wenden sich ab von der Technik, die sie mit ihrer Machtlosigkeit verraten hat, und suchen das Heil im Glauben. Tradition hat wieder einen hohen Stellenwert. Endzeitsekten erfahren einen enormen Zuwachs, aber auch in den Gotteshäusern der alten Religionen findet man Trost und Schutz.

Die kasachische Steppe erzittert unter den Schubdüsen der zwölf Recombination Group-Orbiter. Ziel und Auftrag sind unbekannt. Die Verantwortlichen im Kosmodrom Baikonur verweigern jede Auskunft.

Am 13. März schließlich endet das transhumane Zeitalter in einem globalen Flammenmeer – keine der Bemühungen konnte das Himmelsbombardement aufhalten; die Megawatt-Entladungen der Thor-Laser gehen im Donnergrollen der aufgepeitschten Atmosphäre unter, sind im Angesicht der gigantischen Bedrohung kaum mehr als Spielzeug. Nie war sich der Mensch seiner Nichtigkeit so bewusst, wie an diesem Tage.

DAS SONNENBAND-EREIGNIS

Während die Asteroidenbruchstücke in der nördlichen Hemisphäre mit wuchtigen Schlägen Krater in das Land stanzten, durchpflügte ein Irrläufer den Himmel über Afrika. In etlichen Kilometern Höhe zog er vom Sudan in südwestlicher Richtung über das Kongobecken, bevor er irgendwo über dem Atlantik wieder im Weltall verschwand. Die Dauer des Fly-By-Ereignisses betrug nur knapp zwei Minuten, doch seine Zerstörungskraft sollte die Erscheinung Afrikas auf ewig verändern: Das gigantische Geschoss erhitzte die es umgebende Luft auf 30.000 Grad Celsius und strahlte in einem unerträglich hellen Licht – manch einer glaubte in das Antlitz Gottes zu blicken und fiel bei diesem Anblick auf die Knie. Von der Eintrittsstelle zog sich ein glühender Schweif über das Firmament, durchdrungen von giftigen Schwaden ionisierten Sauerstoffs und Stickstoffs. Geschmolzenes Gestein perlte in einem grandiosen Feuerwerk gen Erde, härtete während des minutenlangen Falls zu glitzernden Tropfen aus.

All dies geschah vollkommen lautlos. Menschen strömten aus ihren Hütten, um das feurige Spektakel zu beobachten. Aufregung herrschte in den Straßen. Die Mittagssonne brannte heiß, es roch nach Staub. Staunend wies man Freunde und Verwandte auf die gleißenden Lichtblitze hin, die an der ständig wechselnden Front des taumelnden Himmelskörpers aufblühten. Besonders heftige Entladungen blähten sich noch im Schweif zu gigantischen Feuerbällen auf, als der Asteroid bereits weitergerast war – eine himmlische Perlenkette, aufgereiht auf einem Faden aus Plasma und Stickoxiden. Später sollte dieses Phänomen als *Sonnenband* in die Kultur der Rückkehrer und Neubesiedler eingehen; Stammesreligionen nahmen sich des Ereignisses an, das nur vier Minuten nach seinem ersten Auftreten den Landstrich zwischen Sudan und Congobecken entvölkerte.

Kaum jemand war sich der Gefahr bewusst, erahnte auch nur die Bugwelle komprimierter Luft, die der Asteroid vor sich her trieb. Ein Grollen wie von tausend Donnerschlägen brandete auf die Erde hinunter, ein unangenehmer Druck machte sich in den Ohren bemerkbar. Überall schluckten die Menschen krampfhaft, Angst schlich sich auf ihre Gesichter. Wolken rasten wie in Zeitraffer über ihnen dahin. Der Himmel verdunkelte sich, die Sonne war nunmehr eine glosende Murmel, weit entfernt und unbeteiligt; Sterne stachen durch das Cadmiumblau des Zenits. Weit im Norden, jenseits des Horizontes, blitzte etwas.

Dann plötzlich war das Vorspiel beendet: Mit mehreren tausend Atmosphären Druck prallte die Welle auf die Erde, fraß sich mit unglaublichen 30km pro Sekunde durch das Land, pulverisierte alles in ihrem etwa 300km breiten Korridor und riss diese Melange aus Mensch, Tier, Vegetation, Bauwerken und Dreck als Staubwolke hinter sich in die Höhe. Bei guter Sicht hätte man noch von Libyen aus – trotz der Erdkrümmung – im fernen Süden eine schwarze, wogende Wand ausmachen können.

Stürme entluden ihre zerstörerische Kraft in die angrenzenden Regionen, die von den unmittelbaren Auswirkungen des Vorbeiflugs verschont geblieben waren. Zentralafrika versank in einem tosenden Meer aus Chaos und Vernichtung. Die Hilfeschreie der Menschen verhallten ungehört; ein Tsunami hatte die stark urbanisierten Küstenregionen Nordafrikas verwüstet, der Süden kapselte sich ab.

Es sollte Jahre dauern, bis der Niederschlag den Staub aus der Luft gewaschen hatte, und es vergingen weitere 200 Jahre, bis die ersten Menschen zurückkehrten. Das Land hatte sich erholt. Das veränderte Klima trieb regenschwangere Wolken vom Atlantik her über die Sahara, ließ sie am Ahaggar-Massiv großzügig melken. Das Wasser bahnte sich einen Weg die Hänge hinab in die einstmals staubige Ebene und schnitt dabei tiefe Rillen in den losen Untergrund. Schlamm- und Geröllllawinen ergossen sich in die Meere oder wurden zu schroffen Hügellandschaften zusammengetrieben. Die Vegetation explodierte förmlich in dem feuchtwarmen Klima, Pflanzenteppiche breiteten sich in einer rasenden Geschwindigkeit aus. Sturzfluten rissen immer wieder große Schollen aus dem Geflecht und trieben sie als grüne Inseln aufs Meer hinaus. Die Natur triumphierte über die Wüste.

2074: Der Wiederaufbau ist das alles beherrschende Ziel am Tag danach.

Lokale Krisenstäbe übernehmen die Kontrolle, während Pioniereinheiten strategisch wichtige Zufahrtsstraßen räumen und destabilisierte Brücken befestigen. Ein neuer Patriotismus entflammt das Volk – man gibt sich noch lange nicht geschlagen.

Die beim Eintritt der kosmischen Geschosse in die Atmosphäre entstandenen elektromagnetischen Impulse hatten die globalen Telefonnetze lahm gelegt. Eine dichte Schicht aus ionisierten Staubpartikeln verhindert weiterhin jegliche Verbindung zu Telekommunikations- oder GPS-Satelliten, wenn diese nicht ohnehin zu kosmischem Staub verdampft sind. Der Stream gilt als unwiderruflich zerstört, und er riss wichtige logistische Daten mit ins Vergessen. Der Wiederaufbau gestaltet sich ohne Kommunikation und Koordination schwierig. Und doch bilden sich drei Machtzentren in den noch rauchenden Ruinen des alten Deutschlands heraus: Große UEO-Verbände sammeln sich an der Bigge-Talsperre und organisieren von dort die Wasserversorgung des südlichen Ruhrgebiets. Später werden sich diese Einheiten als *der Konvoi* einen Namen im ganzen Land machen. Berlin als Regierungssitz und Hauptstadt gilt als Ausgangspunkt für alle humanitären Bemühungen, von dort will man den Wiederaufbau koordinieren, was jedoch von Beginn an zum Scheitern verurteilt ist. Der letzte und größte Sammelpunkt ist Koblenz, das mit seinen weitläufigen Kasernenanlagen, nur geringen Schäden und hervorragender Infrastruktur bestens geeignet scheint. Weitere angedachte Krisenkontrollzentren in Metropolen wie Hamburg, Frankfurt oder München nehmen nie ihre Arbeit auf; erst Jahre später erfährt man in Koblenz und Berlin, dass München und Hamburg vollständig vernichtet wurden.

2075: Der Sichelschlag bricht auf und spaltet Deutschland. Die Überquerung dieser tektonisch äußerst instabilen Zone auf dem Landweg gerät zu einem unvorhersehbaren Risiko. Mit dem spurlosen Verschwinden eines Nahrungskonvois am 20. Dezember wird der Transfer eingestellt. Die westlichen Krisenkoordinationszentren sind damit endgültig von Berlin abgeschnitten.

2076: Der Sichelschlag breitet sich unaufhaltsam aus. Inzwischen hat er eine Breite von durchschnittlich zwei Kilometern, und ein Ende ist nicht absehbar. Ortschaft um Ortschaft wird zwischen den sich auftürmenden Erdschollen zermalmt, Flüsse glühenden Gesteins brennen sich durch das Land

2079: Die sogenannte „zweite Welle“ erreicht Nordeuropa: HIVE, wie das mysteriöse Virus von der Elfenbeinküste in-

zwischen genannt wird, hat sich von Italien über die Alpen bis nach Frankreich und Deutschland gekämpft. Sein Weg ist von Leichenbergen gesäumt, nur einige wenige abgelegene Dörfer bleiben verschont.

Die vom Militär mühsam aufrecht erhaltene Ordnung bricht schließlich zusammen. Die Menschen fliehen voreinander, ein jeder könnte ein Bote des Todes, ein Träger des HIVEs sein. Schüsse hallen durch die entvölkerten Straßenschluchten.
Der medizinische Stab der Krisenabteilung Südliches Ruhrgebiet kapituliert vor dem Leid und verbarrikadiert sich in einem Krankenhauskomplex in den Ruinen Dortmunds. Später sollen die Nachfahren dieser Ärzte als Spitalier bekannt werden.

2080: Kein Land Europas und Nordafrikas bleibt von HIVE verschont. Die wenigen Überlebenden haben sich in entlegene Regionen fernab der früheren Ballungsräume zurückgezogen. Rote Kraterasche weht über die Straßen. Ratten und Insekten sind jetzt die Herrscher der Metropolen.

2082: Die Jahre des Zwielichts haben Mutter Erde ausgekühlt, kraftlos fällt sie in einen unruhigen Winterschlaf. Anhaltende Schneestürme in Skandinavien bringen die Bewohner an die Grenze ihrer Belastbarkeit. Während ein harter Kern darauf besteht, das Land ihrer Väter nicht zu verlassen und auf bessere Zeiten zu hoffen, machen sich Hunderttausende auf den Weg in den Süden.

2090: Die Spitalier drängen aus ihrem Exil und errichten Eindämmungszonen um ihr Hauptquartier, wagen einen neuen Anfang.

2095: Der Janus-Krater sitzt wie ein Blutgerinsel zwischen europäischem Festland und Großbritannien und hindert den Golfstrom am Durchfluss – der Infarkt für das empfindliche Klima Europas: Nord- und Ostsee beginnen zuzufrieren.

2097: Das Zeitalter des Tieres kommt über die Menschen: Die Hilflosigkeit und der erlittene Verfall entladen sich in blutiger Gewalt, ein letztes sinnloses Aufbäumen gegen das Unvermeidbare. Bar jeder Kontrolle geben asoziale Subjekte ihrer dunklen Seite den Vorzug und tyrannisieren ganze Dörfer.

2102: Eine Streamer-Sekte nimmt den Güterbahnhof auf dem zukünftigen Stadtgebiet Justitians in Besitz. Seltsame Gestalten sind es, die durch die Ruinen streifen und voreshatologische Aufzeichnungen zu retten versuchen. Von den Einheimischen werden sie daher als Chronisten bezeichnet.

2146: Die Gründung Exalts läutet das Ende des Zeitalters des Tieres ein: Neu gegründete Polizeieinheiten geben dem Umland der Stadt den lang ersehnten Frieden zurück, Gesetzlose werden wie Vieh gejagt und niedergestreckt. Doch außerhalb der Grenzen Exalts wüten noch immer die Banden und lassen die Bevölkerung in Angst erstarren.

2147: Viele Kulte und Sekten entspringen den Ruinen, genährt von der Begierde nach einer starken Gemeinschaft und Strukturen, an die man glauben kann. Und doch überdauern die wenigsten der neo-religiösen Vereinigungen den Tod ihres Verkünders, zu gering ist ihr innerer Glanz, um die zum Licht Strebenden in der Falle zu halten. Die Wiedertäufer hingegen bilden eine unrühmliche Ausnahme – basierend auf einem Transkript der Gnosis erschaffen sie ein tragfähiges Glaubenswerk, statten ihre Jünger mit Macht und Waffen aus und schicken sie auf einen Feldzug gegen alles, was in ihren Augen den Kriterien eines Archonten des Demiurgen entspricht. Mit reinigendem Feuer tilgen sie das Ungeziefer vom verrottenden Leib des Paradieses und begegnen der Unfruchtbarkeit des Bodens mit läuterndem Wasser.

Wo die Wiedertäufer-Rotten auftauchen, erhellen die Flammenstöße ihrer Brenner die Nacht. Von Angst ergriffene Menschen kriechen wie die Kakerlaken aus aufgebrochenen Kellern und eingestürzten Bauten und reihen sich hinter den Racheengeln der Endzeit ein, um ihrem Strafgericht zu entgehen.

2148: Das Diktat des Glaubens: Die Stürmung der Domkuppel durch die Wiedertäufer beraubt die Chronisten ihrer bislang größten Sammlung an alten Schriften und Datenbeständen. Für einen Moment scheint es, als wäre dies das Ende der Streamer.

2160: Die Massai verlassen den Ngorongoro-Krater und schreiten mit weit ausgreifenden Schritten hinaus in ein menschenleeres Land.

2173: Genau einhundert Jahre nach dem Weltenbrand öffnen sich die Anlagen der Recombination Group, um erneut menschliche Eitelkeit in die sich wandelnde Welt zu entlassen: Die 100er sind erwacht. Die erste Generation Schläfer des Tannhäuser Projekts. Als sogenannte „Dispenser-Teams" schwärmen sie aus, um sich die Erde untertan zu machen. Während einige von ihnen kleinere Ortschaften unterwerfen und am Aufbau einer Agrar-Gesellschaft arbeiten, legen andere Lager für ihre Nachfahren, die 200er, an. Ein Funknetz und ausgedehnte Tunnelsysteme sollen die Basis für die neue Infrastruktur bilden.

2185: Ost-Borca erwacht aus seiner Totenstarre. Das Klima hat sich in den Jahren nach dem Eshaton stark gewandelt. Aus dem Sichelschlag aufsteigende Feuchtigkeit wird vom Wind in den Osten getrieben und begünstigt die Vegetation. Wälder aus immergrünen Nadelhölzern breiten sich langsam aus.

2210: Purger und Balkhaner stoßen in der adriatischen Tiefebene aufeinander. Die einen stehen mit dem Rücken zur Wand, da ihr Hinterland von der Flut geschleift und von Vulkanen verbrannt ist, die anderen behaupten, als Erste da gewesen zu sein. Man geht sich an die Kehle.

2215: Die Neolibyer beginnen die Plünderung Purgares. Syrakus auf Bedain gewinnt als Zwischenlager und Umschlagplatz an Bedeutung.

2265: Die Hybrispanier marschieren mit einer gewaltigen Streitmacht über die Landbrücke von Gibraltar und fallen in die Domäne der Africaner ein. Diese können den Invasoren zuerst nichts entgegensetzen, sammeln sich jedoch und schlagen die Aggressoren vernichtend bei Tunis. Dann drehen sie den Spieß um.

2269: Die hybrispanischen Expeditionsstreitkräfte werden bis nach Gibraltar zurückgedrängt. Tagtäglich strömen junge Krieger aus dem Hinterland herbei, um dem besiegten Feind einen letzten Tritt zu versetzen – die Armee der Africaner wächst und wächst. Der Krieg bekommt eine Eigendynamik, die niemand vorhersehen konnte: Die Africaner treiben die Hybrispanier nicht nur zurück in ihr Land, sondern nehmen für sich auch Andalusien in Besitz, als Ausgleich für die erlittenen Verluste und Schäden.

2270: Exalts Aufstieg zur Handelsmacht wird von vielen mit Neid betrachtet. Doch der Einfluss der Stadt weitet sich aus, sie scheint unantastbar, ein Bollwerk der Ordnung und Sicherheit in einem Sumpf voller Schlangen.

2273: Die 200-jährigen entsteigen im Balkhan den Dispensern. Doch irgend etwas läuft schrecklich schief. Das Erinnerungsvermögen der Schläfer hat unter der langen Cryostase gelitten, die Position der Lager ist in Vergessenheit geraten. Die vermeintliche Elite der Recombination Group gleicht einem aufgeschreckten Rudel Kaninchen, das draußen im

Ödland in jede Falle stolpert, die ihm von den Dushani gestellt wird. Bleicher, die ehemaligen Wächter der RG, sehen in den Ahnungslosen omnipotente Anführer. Scharmützel zwischen den Wiedererwachten und den widerspenstigen, stolzen Balkhanern lassen das Land vor Gewalt erbeben.

2305: Eine Flotte bestehend aus dreizehn riesigen Barken mit Dreieckssegeln landet an der Westküste Frankas an. Die Bevölkerung ist misstrauisch und bleibt auf Distanz – zu oft schon wurden Küstenstädte von hybrispanischen und walisischen Piraten angegriffen. Man fordert Truppen aus Aquitaine und die Hilfe des gottgleichen Pheromanten Jaquar an. Beides wird gewährt, doch die Furcht ist unbegründet. Bei den vermeintlichen Invasoren handelt es sich offenbar um chinesische Händler und Forscher. Letztere ziehen mit Erlaubnis Jaquars Richtung aufgehender Sonne, um nach eigenen Angaben Flora und Fauna des Landes zu studieren.

2310: Entlang des Adria-Flusses haben Purger und Balkhaner ausgedehnte Befestigungen errichtet. Das fruchtbare Schwemmland musste Grabenanlagen und Stacheldrahtverhauen weichen. Die Spitalier gründen auf der Seite der Purger Lazarettstädte. Die Neuigkeit verbreitet sich schnell: Die Balkhaner in Europa sind erzürnt und greifen Spitalier-Einrichtungen in Borca an. Auf der anderen Seite misstraut die Ärzteorganisation jetzt ihren eigenen Leuten, sofern sie aus dem Balkhan stammen oder Beziehungen dorthin unterhalten.

2320: Die sich unaufhaltsam nach Süden ausweitende Eisbarriere treibt die Skandinavier an die Küsten des ehemaligen Deutschlands. Ihr Eintreffen belebt die Kulturen Borcas und bringt den nomadischen Waldvölkern den Kult des Pferdes.

2333: Die Konvertierungswelle der Wiedertäufer in Purgare beginnt.

2373: Es ist wieder soweit. Die 300-jährigen sollten sich aus ihren Grüften erheben. Dass sie es nicht tun, liegt daran, dass die meisten Dispenser inzwischen ein Notprogramm fahren. Ist es noch immer das 2 hoch 16-Virus? Oder ist doch etwas an den Berichten über grotesk verunstaltete Schläfer, die an den Schläferkapseln Modifikationen vornehmen? Dispenser-Trupps werden nur noch sporadisch ausgestoßen. Das Projekt Tannhäuser kann damit endgültig als gescheitert betrachtet werden.

2381: Der erste Richter erscheint und bringt dem Norden Borcas in den kommenden Jahren Gerechtigkeit.

2390: Argyres Vorstoß: Er ist einer der Alten, Sieger unzähliger Kämpfe, entmenschlicht in einem Maße, dass seine Seele einem von Kakerlaken blank gefressenen Skelett gleicht. Man nennt ihn den Aasgeier. Er ist ein *Schläfer, der nie schlief*, und schon früh die Macht und die Möglichkeiten zu schätzen wusste, die ihm durch Ambrosia in die Hände gelegt wurden. Er ist es, der das Joch konstruierte, mit dem er sich Schläfer gefügig machte, und er ist es, der die Kunst der Bestrafung, die Sanktionik, perfektionierte. Im März des Jahres erklärt er Britain zu seinem Hoheitsgebiet. Schilder warnen unter Androhung der Folter jeden Schrottsammler und Glücksritter, nicht in der Domäne des Aasgeiers zu wildern.

AMBROSIA

Ambrosia ist in der Mythologie des Urvolks jene Speise, die den Göttern die Unsterblichkeit verleiht. Das Ambrosia Argyres – und damit das Ambrosia aller Marodeure – ist das Nanitenblut der Schläferkapseln. Schwer und alt fließt es durch ihre Adern, wartet darauf erneuert zu werden. Sind Marodeure unsterblich, wenn sie ihr Blut auffrischen? Vielleicht. Wenn Argyre nur eine Person ist und über die Jahrhunderte niemand anderes seine Rolle einnahm, dann wäre Ambrosia wirklich mit der Speise der Götter zu vergleichen.

2410: Chronisten und Richter gründen gemeinsam Justitian, die Stadt des Gesetzes.

2482: Die Städtekämpfe: Die Agenda der RG-Schläfer sah die Rückeroberung neuralgischer Knotenpunkte der neuen Welt vor. Eine RG-dominierte Weltordnung sollte etabliert werden. Doch viele Schläfer hatten Freunde und Partner unter den vermeintlich Wilden. Die Pläne der längst verrotteten Konzernbosse entbehrten jeglicher Realität oder waren längst vergessen.

Es ist einer der 400-jährigen, der die Jahre des Aufbaus in einem Anfall von Wahn zunichte macht. Cultrin ist anders als die hirnlosen Zombies, die mit ihm die Kältegruft verlassen – die Doktrin bestimmt noch immer sein Denken, sein Erinnerungsvermögen ist unangetastet. Und er kennt die verborgenen Lagerplätze der 100er und 200er. In nur wenigen Wochen schart er Gleichgesinnte um sich, heuert Söldner an und bewaffnet sie. Die Anführer der Städte beobachten diese Entwicklung mit Argwohn, verstärken ihre Wälle oder laufen zu Cultrin über.

Die Wiedertäufer sehen ihren Einfluss schwinden und locken den Emporkömmling in einen Hinterhalt – und werden aufgerieben. Geschlagen und gedemütigt ziehen sie sich nach Domstadt zurück, verlieren alle weiteren Städte in Borca an Cultrins nachrückende Armeen.

Der Kontakt des erfolgreichen Heerführers mit den Pheromanten Frankas lässt seine Gesinnung plötzlich umschlagen. Der Legende nach entsagt er dem Kampf und entlässt seine Truppen. Diese denken jedoch nicht daran, so kurz vor dem Ziel aufzugeben – innere Machtkämpfe drohen die brandgefährlichen Heere zu zerreißen. Exalt sieht die Gelegenheit, der Bedrohung ein Ende zu setzen und sammelt seine Armeen. Die Pest soll ihr zuvorkommen. Cultrins Leute sterben wie die Fliegen, während die Preservisten leere Kanister im Staub des Ödlandes verscharren. Der Krieg im Westen ist vorbei.

Aber auch im östlichen Borca zeichnet sich eine Wende ab: Osmans Janitscharen besiegen vor Berlin die Expeditionsstreitkräfte Cultrins. Die Stadt wird daraufhin in Osman umgetauft.

2495: Exalts Untergang: Die in den zahlreichen Schlachten der Städtekämpfe erfolgreichen Generäle ringen um Einfluss und Kontrolle im Stadtrat. Als sie ihre Truppen aufmarschieren lassen, um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen, fliehen die kriegsmüden Exalter aus der Stadt, verlassen das sinkende Schiff, um nicht in seinem Sog mit in die Tiefe gerissen zu werden. Exalt übersteht diese innere Zerreißprobe nicht. Ohne Bauern, die die Felder bestellen, gehen die Nahrungsreserven zur Neige, die Soldaten desertieren. Schließlich lösen sich die ach so glorreichen Armeen auf.

2496: Ein neuer Stern gleißt am Himmel: Liqua, die Stadt des Wassers und des Spiels, der Hurerei und des schnellen Reichtums. Die Bevölkerung setzt sich hauptsächlich aus früheren Exaltern zusammen, die die neue Freiheit im Übermaß genießen.

2498: Mit dem Niedergang Exalts gewinnt Justitian zunehmend an Einfluss. Seine Protektoren schwärmen aus, schlagen Aufstände nieder und rotten Bandennester aus. Mehrere Siedlungen begeben sich in ihren Schutz – der Beginn des

Protektorats Justitians.

2512: Archäologen der Praha Republika initiieren in Osman den Bau der großen Bibliothek. Heerscharen an Glücksrittern ziehen daraufhin in das unerforschte Ost-Borca, um die geheimnisumwitterten Ruinen nach alten Schriften zu durchkämmen.

2515: Eine Gruppe Marodeure beobachtet das Treiben der Prahaer schon seit längerem mit Missfallen. Als die Archäologen schließlich weitere Archivare aus der Goldenen Stadt anfordern wollen, schlagen die Marodeure zu: Über ein Netz aus Tunneln, alten Lüftungsschächten und U-Bahn-Trassen bahnen sie sich den Weg in die Hallen des Wissens, schlachten die überraschten Prahaer ab und stoßen deren Leichen in einen unterirdischen Brunnen.

Gewährsleute und Helfer verbreiten daraufhin das Gerücht, die Praha Republika gebe die Bibliothek in die Hände der einheimischen, angelernten Archivare. Die Gründe für das Vorgehen der Marodeure liegen im Verborgenen.

2531: Das justitianische Protektorat wächst und gedeiht. Das Stadtgebiet Justitians umfasst bereits mehrere Quadratkilometer, schluckt Siedlung um Siedlung. Auch die Spitalier, die sich lange gegen den fremden Einfluss gestemmt haben, schließen sich dem Städtebund an – allerdings nicht, ohne zahllose Zusatzbedingungen. Und sie können fordern: Die justitianischen Truppen benötigen Medikamente und fähige Ärzte; das Stadtgebiet selbst ist ein Brutkasten für Krankheiten. Man ist auf die Spitalier angewiesen, will man weiter wachsen. Obwohl formell Teil des Protektorates bleiben sie weiter unabhängig.

2563: Das Nadelturm-Fiasko: Die Chronisten beauftragen 16 ihrer loyalsten Fragmente, den Sichelschlag zu überqueren und im jenseitigen Land ein Informationsnetz aufzubauen. Ziel sind die so genannten Nadeltürme, sich übermütig über die Wälder Borcas reckende Bauten, die sich hervorragend für eine Funkstrecke nutzen ließen. Doch fernab der Prüderie ihrer Glaubensbrüder, fernab der Halsschelle namens Kontrolle und ausgestattet mit einem Wissen, dass sie in den Augen der abergläubischen Borca-Nomaden als Halbgötter dastehen lässt, verliert das Pflichtgefühl gegenüber Eitelkeit und Gier. Die Nadeltürme besetzen sie, doch die Scharen an Händlern und Huren, Söldnern und Halsabschneidern in ihren Diensten machen deutlich, dass sich ihre Ansichten gewandelt haben. Gerüchte besagen, dass von den 16 Gesandten nur acht den Prüfungen des Sichelschlages gewappnet waren, und diese Verbleibenden sich zu gleichen Teilen in jeweils vier Abtrünnige und vier Bewahrer spalteten. Es ist unklar, ob diese Zahlen nur von den Chronisten verbreitet wurden, um die Kontinuität der Zahl Zwei und ihrer Potenzen (2 x 2 = 4, 2 x 2 x 2 = 8, etc.), einem wichtigen Grundsatz ihrer Numerologie, aufrecht zu erhalten. Fakt ist jedoch, dass es in den weiten Wäldern Borcas mindestens zwei von Chronisten gegründete Städte gibt: Iridium und Chromium – Sodom und Gomorrha wären passendere Bezeichnungen für diese Sündenpfuhle. Mehrere hundert Hütten schmiegen sich in beiden Fällen an die Flanken der Nadeltürme und bilden so einen natürlichen Schutzring um die Festungen der Abtrünnigen. Wie absolute Herrscher gebieten die ehemaligen Chronisten über ihre Untertanen; Demonstrationen ihrer Macht sind an der Tagesordnung.

2573: Die bislang letzte geplante Öffnung der Dispenser. Ihre Technik versagt, entlässt in unvorhersehbaren Abständen ohne jeden Bezug zum Plan der RG ihre Fracht in eine ungewisse Zukunft. Die lobotomisierten Geschöpfe stolpern hilflos durch die Ruinen, werden Opfer der Bestien oder fallen den blutgeilen Marodeuren in die Klauen. Und doch sollen noch immer voll funktionsfähige Dispenser ihrer Zeit harren – verborgen in den Tiefen der Erde und begraben im Polarkreis unter Hunderten Metern Schnee und Eis.

2585: Willkommen im heute! Das Protektorat gewinnt täglich an Macht, während die Africaner Stein um Stein ein Weltreich errichten und Hybrispanier und Balkhaner zurückdrängen. Hält die Verteidigung? Was ist Argyres Plan? Welche Geheimnisse birgt die Große Bibliothek, dass sich die Marodeure einmischen? Die Zukunft von Europa ist ungewiss.

GETRELLS BILDNIS

Der von den Apokalyptikern vergessene Urvater ihres Kults wird sicherlich seit Jahrhunderten tot sein. Erstaunlich ist daher, dass die Chronisten in den vergangenen Jahrzehnten mehr als dreißig übermannsgroße Bildnisse Getrells an uralten Häuserwänden entdeckten. Die Portraits waren auf gekalkten Untergrund gemalt worden – dem Erhaltungsgrad nach höchstens wenige Jahre alt. Die Sichtungen konzentrierten sich auf die Ruinenstädte des südlichen Borcas, weit entfernt von jeglicher Zivilisation. Bislang hat sich niemand als Künstler zu erkennen gegeben.

VERDECKTE OPERATIONEN

DANZIG

Danzig ist eine kalte, unwirtliche Stadt, die darauf wartet, von der Eisbarriere verschluckt zu werden. Die ansässigen Pollner begegnen den Spitaliern mit einem unterschwelligen Hass, dulden sie nur, weil die Ärzte großzügig Medikamente verteilen. Es gäbe eine Vielzahl besserer Ortschaften für ein pollnisches Spital. Und doch beharrten die Altvorderen auf Danzig. Warum?

Die Antwort ist einfach: Feldforschung. An Spaltenbestien. Der Untergrund der in weiten Teilen zerstörten Stadt ist ein gigantischer Brutstock der ersten Biokineten und ihrer Abkömmlinge. An den tiefsten Stellen erstreckt er sich bis zu zwei Kilometer in die Tiefe. Hier nahm alles seinen Anfang, und hier setzen die Spitalier an, um die Bestien ein für allemal auszurotten. Doch die Erfolge sind bislang bescheiden. Auch wenn die Preservisten zeitweise bis in eine Tiefe von etwa 150 Metern vorgestoßen sind und auf ihrem Weg Tod und Verderben über die Spaltenbestien gebracht hatten, waren nur Tage nach der Rückkehr an die Oberfläche die Tunnel erneut vom absonderlichen Geschmeiß bevölkert.

Doch die wahre Gefahr geht von etwas anderem aus: Von der Wahrheit. Denn die Spaltenbestien sind nicht die hirnlosen Monster, als die sie die Spitalier hinstellen. Viele von ihnen sind bizarr, fleischgeil und oftmals auch grausam, das lässt sich nicht bestreiten; doch es gibt auch andere unter ihnen, die sich um ihre entarteten Brüder und Schwestern kümmern und mit Arglist die Verteidigung des Danziger Nests organisieren. Die Spitalier, von denen nur die Preservisten und die Altvorderen eingeweiht sind, bezeichnen sie als Alphas. Die blutrünstige Variante wurde als Beta klassifiziert.

Aber warum gab es dann diese Spaltenbestien-Flut in Borca? Die Ärzte schweigen, wenn ihnen diese Frage gestellt wird. Doch sie kennen die Antwort. Denn sie sind verantwortlich. Sie rotteten vor Jahrzehnten eine Alpha-Kolonie nördlich von Danzig aus und rissen damit ein enormes Loch in das soziale Gefüge der Spaltenbestien. Tausende Betas strömten daraufhin aus ihren Nestern und verbreiteten sich in ganz Pollen und Borca. Viele Bestien flohen damals an der zugefrorenen Nordseeküste entlang zum Janus-Krater, wo sie eine neue Brutkolonie gründeten. Ohne Alphas.

Käme heraus, dass die Spitalier eine Mitschuld an der Vernichtung zahlloser Nordmann-Siedlungen durch die Betas tragen, wäre der Vertrauensverlust in der Bevölkerung enorm. Die Wahrheit darf niemals aufgedeckt werden, darin sind sich Preservisten und Altvordere einig. Das propagierte Bild des kinderfressenden Dämons muss auf jeden Fall aufrechterhalten werden.

REINSTRANG|FREMDSTRANG

Es gibt ein Geheimnis, das ist ebenso alt wie die Organisation der Spitalier selbst: Damals zogen sich die Ärzte vor dem HIVE in ihr Spital zurück und hofften, die Seuche aussitzen zu können. Obwohl die Krankheitsfälle draußen zurückgingen und schließlich ganz verschwanden, lebte das HIVE in vielen Menschen weiter. Doch diese waren immun. Wie fast alle Überlebenden in Europa und Africa. Die Ärzte jedoch waren es nicht. Sie schützten sich mit regelmäßigen Impfungen, aber besiegen ließ sich HIVE so nicht.

Jahrhunderte später leben noch immer die Nachfahren der ersten Ärzte. Sie nennen sich selbst Reinstrang-Spitalier, sehen alle anderen als Fremdstrang-Ärzte. Sie bilden einen kleinen elitären Zirkel innerhalb des Kults, der unerkannt von den meisten Konsultanten und Preservisten erheblichen Einfluss ausübt.

DIE OSMANISCHE BIBLIOTHEK

Die Chronisten wollen die Große Bibliothek in Osman für sich. Dazu entsenden sie in regelmäßigen Abständen Unterhändler in die ostborcische Stadt, die um die Gunst der Familien buhlen. Angeblich gelang es bereits, einen Chronisten in das Gefolge der Osmans zu schleusen.

KONFLIKT IN DEN ALPEN

Einige hellvetische Verbände heißen die Ausbeutung Borcas durch die Neolibyer nicht gut. Bereits mehrfach ersuchten sie beim Oberkommando, den Africanern die Süd-Nord-Passage zu verwehren. Dieses lehnte stets ab und beharrte auf der Neutralität der Hellvetiker.

Noch ist die Anti-Africaner-Fraktion linientreu, doch es gibt Berichte, dass sie sich am Timmelsjoch um eine junge Soldatin scharen.

GEFÄHRLICHER ATLANTIK

Die Transportschiffe der Neolibyer sind seetaugliche Festungen mit kräftigen Antrieben. Das Mittelmeer durchkreuzen sie ohne Probleme. Im Atlantik ist jedoch auf einmal alles anders: Schiffe, die sich zu weit von der Küste entfernen, verschwinden plötzlich. Manche werden Monate später vollkommen zerrissen angespült. Überlebende gab es bislang nicht – nicht einmal Leichen konnten geborgen werden.

FALLENDE STERNE

Vor Jahren stürzte in der Ramein-Region ein vermeintlicher Stern vom Himmel und verwüstete die Hauptstadt der dort regierenden Taunar-Kaste. Spätere Untersuchungen ergaben, dass es sich bei dem „Stern“ um ein urvölkisches Fluggerät handelte. Zeitgleich gab es mehrere Sichtungen von Marodeuren in Purgare und Borca. Angeblich hat sich Aspera in die Ramein-Region aufgemacht.

DER FRANKISCHE WIDERSTAND

Er existiert, doch schwerlich ohne Unterstützung von außen. Die Wiedertäufer-Enklaven in Briton am nordwestlichsten Zipfel Frankas als Zentrum des Widerstands zu bezeichnen, ist kaum mehr als ein Ablenkungsmanöver. Wieder einmal sind

die Spitalier die Vorreiter im Kampf gegen die Psychonauten. Doch in Franka treten sie wesentlich subtiler als in Borca oder Pollen auf, was vor allem im Zusammenhang mit justitianischen Waffen- und Munitionslieferungen zu sehen ist. Die Advokaten bedanken sich mit dem Kriegsgerät für das Störfeuer der Spitalier in den Reihen der Protektoren. Würde das bekannt werden, wäre der Eklat in der Richterschaft perfekt.

Die Angriffe auf frankische Dörfer laufen immer gleich ab: Von den Spitaliern angeheuerte Söldner oder Widerständler feuern Kartuschen mit pheromon-neutralisierenden Gasen in die Ortschaften. Der geistige Würgegriff der Pheromanten wird gesprengt und die verdrängten Emotionen des Volks entladen sich in berserkerhaften Gewaltorgien. Oft fallen die Psychonauten dem Mob zum Opfer, werden von ihm niedergerungen und zerfetzt. Der Pheromanten-Bau wird mit Spaten und Hacken geschleift. Sobald der Wahn verebbt, eilen von den Spitaliern ausgebildete Franker in das verheerte Dorf und beginnen mit der Umerziehung. Schon bald steht eine weitere Bauernarmee.

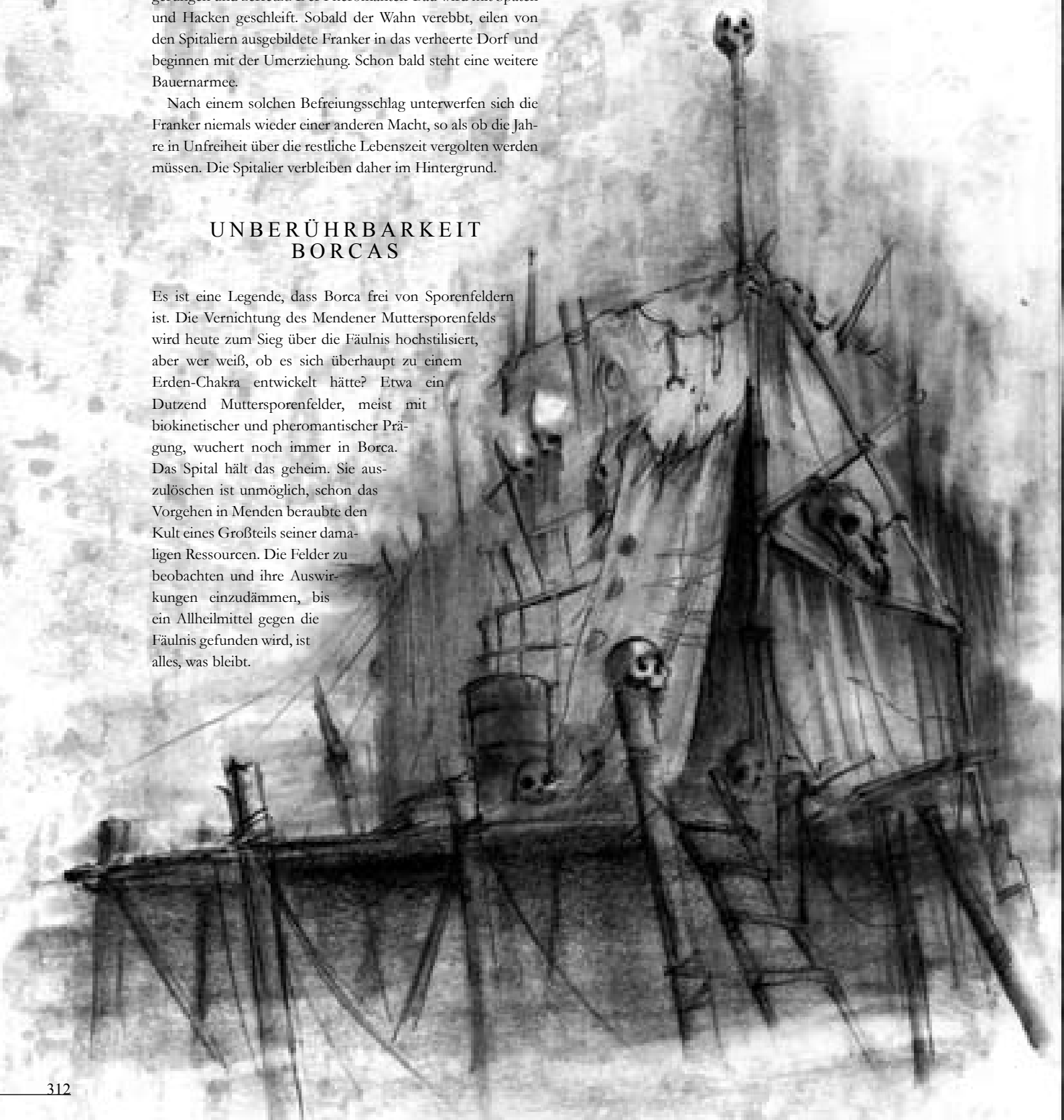
Nach einem solchen Befreiungsschlag unterwerfen sich die Franker niemals wieder einer anderen Macht, so als ob die Jahre in Unfreiheit über die restliche Lebenszeit vergolten werden müssen. Die Spitalier verbleiben daher im Hintergrund.

UNBERÜHRBARKEIT BORCAS

Es ist eine Legende, dass Borca frei von Sporenfeldern ist. Die Vernichtung des Mendener Muttersporenfelds wird heute zum Sieg über die Fäulnis hochstilisiert, aber wer weiß, ob es sich überhaupt zu einem Erden-Chakra entwickelt hätte? Etwa ein Dutzend Muttersporenfelder, meist mit biokinetischer und pheromantischer Prägung, wuchert noch immer in Borca. Das Spital hält das geheim. Sie auszulöschen ist unmöglich, schon das Vorgehen in Menden beraubte den Kult eines Großteils seiner damaligen Ressourcen. Die Felder zu beobachten und ihre Auswirkungen einzudämmen, bis ein Allheilmittel gegen die Fäulnis gefunden wird, ist alles, was bleibt.

NOUMENON-SPÜRER

Man mag die Spitalier für eine Gruppe intelligenter und ambitionierter Forscher halten und läge damit nicht falsch. Doch das Wissen um den Primer und die zahlreichen, auf die Psychonauten ausgelegten Errungenschaften wie die Mollusken oder der Noumenon-Vocalizer – wurden sie wirklich im Spital ersonnen? Woher nahmen die Ärzte das Wissen in einer Zeit, da ihnen nicht einmal ein Elektronenrastermikroskop oder Gensequenzierer zur Analyse der Fäulnis zur Verfügung standen? Die Berichte aus den jungen Jahren des Kults sind diese Frage betreffend äußerst unscharf, in Randnotizen wird allerdings auf die Gruppe der so genannten Noumenon-Spü-



rer verwiesen. Ob diese jedoch Teil der Spitalier-Organisation war und noch immer existiert, ist weiterhin unklar.

Preservist Genef Rakoszec wurde damit betraut, einen Stab an Helfern zusammenzustellen und die Spurensuche aufzunehmen – was nahe legt, dass selbst die Altvorderen bezüglich der Noumenon-Spürer ahnungslos sind.

Rakoszec ist bekannt für seine Verschwiegenheit und sein bedachtes Vorgehen, und daher bestens für diese sensible Aufgabe geeignet. Nur einige wenige Konsultanten – insbesondere die Altvorderen unter ihnen – sind eingeweiht, der normale Arzt wird niemals in Verlegenheit kommen, die glorreiche Vergangenheit des Spitals anzuzweifeln.

DER LETZTE SERVER

Der Stream ist nicht tot. Er ist geschwächt, und ohne Zweifel ist auch ein großer Prozentsatz der ehemals gespeicherten Daten auf ewig verloren. Doch er hat noch immer die Macht, die Menschheit aus ihrem technologischen Jammertal zu zerren. Die oberen Chronisten-Ränge wissen um einen letzten intakten Server – eine Art Vorhaltespeicher an einem entlegenen Ort. Den Protokollen zufolge soll er selbst Jahrzehnte nach dem Eshaton noch Kontakt zu Relaisstationen unterhalten haben. Als die Chronisten zwei Jahrhunderte darauf eine dieser Stationen auswerteten und auf die besagten Einträge stießen, ging eine Welle der Erregung durch den Kult. Das Ziel schien so nah zu sein.

Viele Generationen an Chronisten versuchten sich an der Suche – der Suche nach dem heiligen Gral des Wissens. Und noch immer entzieht sich der Server den Nachstellungen. Die Informationen zu seinem Standpunkt sind widersprüchlich und meist in komplexe Formelstrukturen eingebettet. Der Grund dafür ist unbekannt – wieso hätte das Urvolk einen ihrer Streamserver verstecken sollen?

Die Operation läuft seit drei Jahrhunderten mit veränderlicher Intensität, aber immer im Verborgenen. Niedrigrangige Brüder und Schwestern werden als potenzielle Informationslecks erachtet und wissen nicht einmal um die Existenz des Servers. Die Fragmente dürfen kein Risiko eingehen. Wer den Server als erstes auslesen kann, wird sich die Welt untertan machen.

WEISSE FLECKEN

Die Chronisten sind in weiten Teilen Borcas vertreten. Sie sind ein Motor für Handel und Wirtschaft. Wo sie auftauchen, kaufen sie den Schrottern ihre Funde ab und geben ihnen im Austausch dafür Wechsel oder Informationen. Aber nicht überall. In Südwestborca gibt es ein Gebiet, in dem Chronisten zwar präsent sind, aber keine Artefakte aufkaufen – und damit eine Schrotterkultur wie in der Staublunge erst gar nicht zulassen. Die Region hat einen Durchmesser von etwa 100 Kilometern und ist bislang nahezu unberührt. Jeder Chronist weiß um die Existenz dieses weißen Fleckens auf den Karten und auch vom Verbot, in dieser Zone eine Dependance aufzubauen. Die Order kam von den hochrangigsten Fragmenten ohne Angabe von Gründen.

Viele Chronisten mutmaßen, dass die Führung des Kults schließlich durch die in das unerschlossene Gebiet vorrückenden Neolibyer gezwungen wird, ihre Pläne zu offenbaren und ihr uraltes Tabu aufzuheben. Doch noch regen sich die Fragmente nicht und beobachten grimmig den Vormarsch der Africaner.

FELDLINIEN

Betrachten die Anubier die wandfüllenden, in Messing getriebenen Aufzeichnungen ihrer Urahnen, so stoßen sie auf den alten Landkarten immer wieder auf einen Ort, von dem geschwungene Linien ausgehen – ganz so, als streue man Eisenspäne auf einen Bogen Papyrus, unter dem ein Magnet darauf wartet, die Späne entlang seiner Feldlinien auszurichten. Dieser Ort ist das Plateau von Gizeh mit seinen Pyramiden, die verbotene Stadt. Und die Psychovoren wucherten entlang unsichtbarer Linien auf ihn zu, von Anfang an.

DIE VERBOTENE STADT

Kairo – erobert von den Psychovoren ragen nicht einmal mehr die Pyramiden aus dem wildwuchernden Dschungel. Die Stadt ist nicht so sehr verboten, als vielmehr unerreichbar für Menschen. Und doch beanspruchen die Anubier die Region für sich. Kein Neolibyer oder Geißler kann dies verstehen oder hat selbst jemals einen Blick auf die uralten Mauern der gigantischen Sakralbauten geworfen. Und niemand hat sich Gedanken darüber gemacht, dass jährlich Tausende von Sklaven von den Plantagen verschwinden und niemals wiedergesehen werden. Dabei gibt es Sichtungen von großen Sklaventreks, die von Anubiern angeführt wurden und angeblich in den Psychovoren des Nils verschwanden.

KAPITEL 10
VIELFEIND

SCHLÄFER

GOTTES VERGESSENE KINDER

Es sind die Männer und Frauen eines vergangenen Zeitalters. Sie wurden ihrer Umgebung, ihren Freunden und Verwandten entrissen, um in einer fernen Zukunft eine neue Weltordnung aufzubauen. Das letzte, das sie sahen, bevor sich ihre Schläferkammern schlossen und das Cryo-Gel sie umfing, waren harte und entschlossene Gesichter. Für Trauer, Besorgnis oder auch nur Demut vor der gewaltigen Katastrophe, die ihre Welt so nachhaltig zerstören sollte, war kein Platz.

Sie mussten nur auf ihre Handgelenke blicken, um an den Zeitpunkt ihres Erwachens erinnert zu werden. Jeden normalen Menschen hätte schon die „100“ in massiven, schwarzen Ziffern verängstigt – 100 Jahre würde sich die Erde ohne sie weiterdrehen; 100 Jahre, in denen alles möglich war. Und erst die 200 oder größere Zahlen: Der Gedanke, eine kleine Ewigkeit in den Schläferkapseln gefangen zu sein, wurde erst mit einer intensiven Indoktrinierung erträglich. Jede Eventualität war bedacht worden, so versicherte ihnen die Führungsriege der Recombination Group. Die Infrastruktur der neuen Weltordnung war vorbereitet, sie würden nur die Dispenser verlassen müssen, die verborgenen Lager ausfindig machen, in Besitz nehmen und sie sich zu Nutzen machen. Die Unterwerfung aufständischer Banden wäre nur eine Formalität.

Doch einiges ging schief: Dispenser fielen aus, Rechnersysteme waren von der 2 hoch 16-Signatur zerfressen. Einige 300er wurden schon nach 120 Jahren aus ihrem Schlaf gerissen, während viele 100er noch immer in Cryostase verharrten. Diejenigen, die in den ersten 200 Jahren wieder an die Oberfläche entlassen wurden, traf es am härtesten: Sie hatten das Wissen ihrer Zeit, in einer Welt, die andere Ansätze und ein Umdenken erforderte. Sie kämpften und starben, um denen, die nach ihnen kommen sollten, den Boden zu bereiten.

Bei den später Erwachten zeigten sich erste Anzeichen partieller Amnesie – je länger der Beinahe-Tod in den Kältegruften andauerte, desto stärker war sie ausgeprägt. Die zuletzt erwachten Schläfer konnten nahezu kein Wissen aus ihrer Zeit in die neue Welt hinüberretten. Das Tannhäuser-Projekt, der Plan, der Name des letzten Präsidenten, aber auch die Namen der Eltern oder Ehepartner – an nichts davon konnten sie sich erinnern. Viele von ihnen stolperten in die schneeumtoste Oberwelt und wurden ein Opfer der Naturgewalten und räuberischer Banden. Oder der Marodeure – grotesker humanoider Wesen, die sich des Blutes der Schläfer bemächtigten und nur bleiche und leblose Hüllen zurückließen.

GÖTTERDÄMMERUNG

Die massiven Umwälzungen durch das Eshaton und die erblühenden Kulte wurden durch den Plan der RG-Führung nicht abgedeckt; selbstverliebt und von ihrer Allmacht überzeugt hatten seine Macher eine schnelle Übernahme durch die technisch überlegenen Schläfer vorausgesetzt. Es sollte ein ewiger Kampf werden. Ein Kampf um die eigene Identität. Obwohl die Schläfer ihre Kapseln in körperlich einwandfreiem Zustand verließen, war ihr Geist verblutet. Sie erinnerten sich an ihr Schusswaffen-Training und waren in ihren Spezialgebieten noch immer jedem Ödländer überlegen, aber Kindheit und moralische Prägung lagen in Scherben. In den Waffenkammern der Dispenser rüsteten sie sich mit Maschinenpistolen oder Sturmgewehren aus und traten ans Tageslicht – wo sie als Götter empfangen wurden.

BLEICHERWAHN

Seit Jahrhunderten warten die Bleicher auf den Tag, an dem die Schläfer erwachen. Ihren Überlieferungen nach werden sie einst gemeinsam mit den Göttern aus der Finsternis die Oberwelt beschreiten und die Barbaren mit Donnerhall aus ihren Landen vertreiben.

Nicht alle Bleicher-Gemeinschaften haben die Saat des Aberglaubens und der Verheißung in sich keimen lassen, doch ihre Zahl ist groß. 500 Jahre sind eine lange Zeit. Und so empfangen die meisten Bleicher die Dispenser-Teams wie göttliche Wesen, bieten ihnen Opfer dar und berichten über die glorreiche Vergangenheit des Bunkers. Das schwarze Loch im Geiste vieler Schläfer saugt derlei Firlefanz auf – und gründet darauf ein bizarres Glaubenskonstrukt von Allmacht, gestützt von den Resten der alten Recombination Group-Doktrin. Zusammen mit fanatischen Bleichern brechen sie auf an die Oberfläche, unterwerfen Dörfer, errichten Königreiche oder vergehen im Kreuzfeuer der Kulte.

FLUCHT INS JETZT

Nicht alle Schläfer lassen sich von den salbungsvollen Worten der Bleicher täuschen. Sie entkommen ihrer eisigen Umarmung und beschreiten ihren eigenen Weg. Manche ziehen sich in entlegene Regionen zurück, andere suchen die Gemeinschaft und werden ein Teil von ihr. Viele dieser Schläfer sind respektierte Mechaniker oder Gelehrte. Ihre wahre Natur aber halten sie geheim – und dazu gehört, die Zahl auf ihrem Handrücken zu verbergen.

PROFIL: TYPISCHER SCHLÄFER

ATTRIBUTE

Verstand 8
Beweglichkeit 6
Körper 7
Ausstrahlung 4
Psyche 6

KENNTNISSE

Verstand+Artefaktkunde 16
Verstand+Lebenskunde 10
Verstand+Physik 10
Verstand+Schriftsprache 16
Verstand+Stofflehre 10
Verstand+Technik 14
Verstand+Zahlenkunde 12
Beweglichkeit+Feuerwaffen 9
Beweglichkeit+Initiative 8
Beweglichkeit+Landfahrzeuge 10
Körper+Ausdauer 10
Körper+Härte 10
Körper+Schwimmen 10
Ausstrahlung+Dominieren 6
Psyche+Selbstbeherrschung 8

Spezialisten wie Ärzte haben zusätzlich Verstand+Lebenskunde und Verstand+Medizin auf 14.

VERFASSUNG

Kopf 2
Oberkörper 4
Unterkörper 3

STANDARDBEWAFFNUNG

Maschinenpistole (4,6x30mm)

STANDARDPANZERUNG

Keine

PROFIL: SOLDAT

SOLDAT WEYRICH

Sie alle hetzten einem hinterher, der das Wissen hatte. Doch wusste er wirklich, wie ihre Vergangenheit aussah und was ihre Bestimmung war? Weshalb sie aus diesen Kammern heraus in ein neues Leben geboren wurden? Als Cultrin benebelt von frankischen Düften seine Truppe verließ, ließ er sie alle im Ungewissen. Weyrich wollte kämpfen. Aber er wusste nicht gegen wen und warum. Und so zieht er heute auf der Suche nach Antworten und ehemaligen Gefährten durch die Städte. Zu erkennen gibt er sich nicht. Noch nicht. Bereit ist er längst.

ATTRIBUTE

- Verstand 5
- Beweglichkeit 8
- Körper 7
- Ausstrahlung 4
- Psyche 6

KENNTNISSE

- Verstand+Artefaktkunde 12
- Verstand+Erste Hilfe 7
- Verstand+Lebenskunde 8
- Verstand+Militärtaktik 10
- Verstand+Schriftsprache 9
- Verstand+Technik 9
- Verstand+Überleben 9
- Verstand+Zahlenkunde 7
- Beweglichkeit+Bew. Nahkampf 13
- Beweglichkeit+Feuerwaffen 14
- Beweglichkeit+Initiative 13
- Beweglichkeit+Landfahrzeuge 13
- Beweglichkeit+Schwere Waffen 12
- Beweglichkeit+Unb. Nahkampf 12
- Beweglichkeit+Wurfwaffen 10
- Körper+Ausdauer 11
- Körper+Härte 12
- Körper+Kraft 12
- Körper+Laufen 11
- Körper+Schwimmen 10
- Ausstrahlung+Dominieren 7
- Ausstrahlung+Führung 8
- Psyche+Selbstbeherrschung 9
- Psyche+Wahrnehmung 10

VERFASSUNG

- Kopf 3
- Oberkörper 5
- Unterkörper 4

STANDARDBEWAFFNUNG

- Flechette-Gewehr

STANDARDPANZERUNG

- RG-Kampfanzug: (0/4/4), kugelsicher (1), Last 8

MARODEURE

Schon vor Jahrhunderten fanden sie als unbeherrschte Krieger Eingang in Mythen und Legenden. Man sagt, ihre Zahl sei auf wenig mehr als ein paar Handvoll begrenzt – und dass sie Jagd auf Schläfer machten. Angeblich hüllen sie ihre Leiber in eiterfleckige Bandagen, als seien diese das letzte, was sie zusammenhält. Mit einem einfachen Fingerzeig ließen sie ihre Gegner verdampfen, entvölkerten ganze Dörfer auf ihren unsteten Wanderungen.

Den Aasgeier im alten Britain als auch den Aries der Jehammedaner zählt man zu ihnen. Doch die Informationen über diese Wesen zwischen Verfall und Allmacht sind spärlich gesät, selbst die Chronisten können nur mutmaßen.

AMSUMO

DIE MENSCHMASCHINEN

Gebeugte Lumpengestalten stampften durch den Schneesturm, ihre Schritte schlugen hart und schwer durch das Eis. Ihre Schädel, seltsam glatt und ohne Gesichtsausdruck ruckten von einer Seite zur anderen – bei allen in der Gruppe. Mit unbeweglichen Augen musterten sie das Mosaik aus Grau und Weißtönen. Sie redeten nicht miteinander. Sie marschierten nur. Zielstrebig gingen sie die verheerten Häuserschluchten ab: Patrouille in einer zerstörten Stadt.

Niemand lebte hier mehr. Was machte das für einen Sinn?

Da, eine Bewegung in einer dunklen Fensterhöhle. Die Gestalten hatten es gesehen. Sie verharrten keinen Augenblick, schwärmten aus – und sie waren schnell. Mit weit ausgreifenden Schritten donnerten sie auf das Fenster zu.

Die Schwärze hinter den leeren Fensterhöhlen erwachte zum Leben, als Dutzende Wiedertäufer aufsprangen und die Pilotflammen ihre Brenner anrissen. „Zur Hölle mit euch!“ Ein ganzes Heer grimmiger blauer Flammen zischelte in der Dunkelheit, dann öffneten sich die Pforten der Hölle: Über dreißig Feuerlanzen zerrissen mit einem Brüllen die Stille und verwandelten die Schneelandschaft in ein dampfendes Inferno. Die heraneilenden Gestalten waren in gleißendes Lodern gehüllt. Ihre Lumpen vergingen in Sekunden, schwebten in glühenden Fäden zu Boden. Doch sie stoppten nicht. Ihre Körper waren schwarz von Ruß, aber unversehrt: Metalllamellen schützten die Gliedmaßen, der Kopf war eine einzige Maske aus Stahl und Sensoren.

„Menschmaschinen!“

Einige der Wiedertäufer sandten erneut Flammenstrahlen gegen die Metallwesen, andere hatten ihre Waffen in Panik fallengelassen und stürmten davon, wurden von der Dunkelheit geschluckt. Dann erreichten die Menschmaschinen das Gebäude, brachen durch die Wand, schlugen mit ruckhaften Bewegungen auf die wenigen verbleibenden Wiedertäufer ein. Knochen krachten, Schädel wurden zerschmettert. Dann senkte sich Stille über das Schlachtfeld. Die Menschmaschinen rissen die Kleidung von den reglosen Leibern, schlangen sie um ihre Körper.

Die überlebenden Wiedertäufer hetzten durch den Schnee, keuchten, beteten. Man folgte ihnen nicht. Waren sie gerettet?

Die Maschinen schritten zurück auf die Straße und formierten sich. Sekundenlang verharrten sie wie ausgeschaltet, dann setzten sie ihre Patrouille fort. In einer Lagerhalle, keine einhundert Schritt von den Flüchtlingen entfernt, erwachte ein weiterer Enforcer-Trupp aus dem Standby-Modus und machte sich auf die Jagd.

ALTLASTEN

Das urvölkische Militär schrie nach widerstandsfähigen, aber zugleich auch ersetzbaren Einheiten, deren Tod oder Zerstörung die Heimatfront nicht bröckeln ließ. Was in der Industrie schon längst vollbracht war, nämlich der effektive Einsatz autonomer, vollautomatischer Fahrzeuge, sollte sich schließlich auch beim Militär durchsetzen: Zu einem breiten Sortiment an Drohnen gesellten sich die Autonomen Mobilen System zur Unterstützung Militärischer Operationen, die so genannten AMSUMOs: Humanoide Roboter mit einer kollektiven Gefechtsintelligenz. Man warf die neuen, willenlosen Soldaten in den Afrikakonflikt und setzte sie später mit veränderten Programmen zur Unterstützung der Polizei ein. Als die Ordnung in Deutschland zusammenbrach und Plünderungen und Gewalt den Alltag unerträglich machten, behielten die AMSUMOs der Kasernenstadt Koblenz die Kontrolle über den Mob.

Doch dann ging alles schief. Als der Stream unter dem 2-hoch-16-Phänomen zusammenbrach, schwappte etwas von dem digitalen Wahnsinn in die Steuereinheit der AMSUMOs, fraß sich durch ihre Datenspeicher, zerstörte Programme und manifestierte sich in neuen Befehlen. Erst schien es, als hätte es keinen Einfluss auf die Maschinen, zumal die schlimmsten Fehler durch Sicherheitsalgorithmen ausgeglichen wurden. Doch dann legten die AMSUMOs ein seltsames Verhalten an den Tag: Sie hüllten ihre blaulackierten Körper in Kleidung und alte Lumpen, ignorierten Funkbefehle. Trotzdem erfüllten sie ihre Aufgaben: In Koblenz inhaftierten sie weiter Ruhestörer, in Afrika schützten sie die UEO-Festungen. Kritisch wurde es erst, als sie Freund nicht mehr von Feind unterscheiden konnten: Die Polizei wurde entwaffnet und in die überfüllten Arrestzellen gesperrt; Soldaten, die vor Tagen noch die Wartungsarbeiten an den Robotern durchgeführt hatten, wurden als Eindringlinge erachtet und mit kühler Präzision eliminiert.

Und die AMSUMOs veränderten sich weiter: Einige übermalten ihre Identifizierungsnummer auf der Stirnplatte mit 2 hoch 16, andere liefen Amok, wieder andere deaktivierten sich.

Jahrhunderte später nennt man sie Menschmaschinen. Sie sind der Schrecken eines jeden Schrotters; in den Horrorgeschichten am nächtlichen Lagerfeuer haben sie einen festen Platz.

TECHNIK

Unter zahllosen Schichten stinkender Lumpen stößt man auf lamellenartige Panzerplatten, die sich um Gelenke und Oberkörper schmiegen – ein intakter AMSUMO bietet einem Angreifer eine durchgehende Fläche blau lackierten Stahls. Die Lamellen sind druckempfindlich, unter ihnen auf dem Kerngerüst reihen sich Sensoren aneinander. Bei Berührung oder einem Treffer verraten sie der Maschine, wo sich der potenzielle Gegner befindet.

ENFORCER

Sie sind die Standard-Variante der AMSUMOs. Ihre Programme vermitteln ihnen taktische Manöver und ausgeprägte Waffenkenntnisse. Ein Enforcer kann jede Waffe, sei es ein Knüppel oder ein Sturmgewehr, optimal einsetzen. Ihre Zielgenauigkeit ist legendär.

Sie sind die Kämpfer der so genannten Jagdtrupps, das sind Verbände von bis zu zehn AMSUMOs. Doch ohne die Unterstützung anderer Varianten begeben sie sich nicht auf Patrouille.

STACHELSCHWEINE

Augen und Ohren eines AMSUMO-Jagdtrupps sind hochspezialisierte Menschmaschinen, bei denen auf die Panzerung zugunsten einer Sensorphalanx verzichtet wurde. Daumendicke, gummiummantelte Antennen stecken auf den Schnittstellen des Kerngerüsts, in denen sonst die Panzerlamellen samt Berührungssensor eingeklinkt sind. Schultern und Rücken sind je nach Zustand der Maschine mit bis zu 120 dieser etwa unterarmlangen Antennen bestückt, was dieser AMSUMO-Variante den Beinamen Stachelschwein einbrachte.

Ein solcher AMSUMO übernimmt die gesamte Ortungs- und Navigationsarbeit. Die begleitenden Enforcer-Maschinen verlassen sich auf diese Daten und fahren ihrerseits die Sensoren vollständig herunter. Wird ein Stachelschwein zerstört, ist der Rest des Trupps kurzfristig blind, bis er wieder auf die eigenen Optiken umschaltet. Im Normalfall dauert das keine drei Sekunden und ist als Taktik, die Menschmaschinen zu überwältigen, nur bedingt sinnvoll.

TANKER

Eine weitere Spezialvariante sind die Tanker, die mit wuchtigen Biogeneratoren auf dem Rücken den Operationsradius eines Jagdtrupps theoretisch ins Unendliche ausdehnen. Das Kernstück eines solchen Generators sind die drei großen, durchsichtigen Röhren, in denen eine grüne, brodelnde Algenbrühe im Takt der Schritte der Maschine an die Wandungen klatscht. Aufgrund der ständigen Feuchtigkeit und des Umgangs mit den Algen sind Teile der Tanker mit einer moosigen Schicht überzogen, Rostflecken verunzieren die bei Enforcern tadellose Panzerung. Ihre Kleidung ist klamm und verrottet, wird in fauligen Schleppen hinter ihnen hergeschleift.

Tanker sind schwerfällig und langsam und für Kampfeinsätze denkbar ungeeignet. Und doch sind sie das Herzstück eines jeden Jagdtrupps. Die Leistung der E-Cubed in den meisten Menschma-

schinen ist nur noch ein flackernder Funke im Vergleich zu dem Höllenfeuer vergangener Tage – jederzeit können sie ausfallen. Ohne Tanker wären sie es längst.

EINSATZTAKTIK

Die meisten Menschmaschinen sind Einzelgänger. In der Vergangenheit gab es kaum einen Gegner, der sich ihnen widersetzen konnte – warum ein Dutzend Energieverbraucher auf Patrouille schicken, wenn für die gleiche Leistung weniger Einsatz erforderlich ist? Aber es gibt Einschränkungen: Aufgrund der geringen Leistungsfähigkeit ihrer Energiezellen entfernen sich diese einsamen Jäger nie aus der Funkreichweite ihrer Basis. Sollten sie ausfallen, werden ihre Transponder angepeilt und ein Jagdtrupp mit Tanker zur Bergung entsandt – zumindest ist dies von der Programmierung vorgesehen. Doch die Technik ist greisenhaft und kränklich, Ausfälle sind keine Seltenheit. Kaum jemand im Balkhan weiß heute noch um die wahre Macht der uralten, staubigen Statuen in den verlassenen Städten, sollte ein Tanker sie finden und reaktivieren.

Eine Ausnahme zu der Einzelgänger-Taktik bilden die Jagdtrupps: Sie haben eine klare Vorgabe, wie das Durchkämmen der Ruinen nach feindlichen Einheiten oder das Zerstreuen einer Versammlung in ihrer Domäne. Solche Einsätze bedingen einen durch Erfahrung ermittelten Gewalteinsatz, der nur durch eine bestimmte Anzahl an Enforcern erbracht werden kann.

TECHNIK DES URVOLKS

Die Energietechnik der Tanker ist selbst für die technologisch fortschrittlichen Chronisten nicht reproduzierbar, da relevante Informationen fehlen. Das Grundprinzip jedoch gilt als entschlüsselt: In einen mit Wasser und einem speziellen Nährstoff gefüllten Tank senkt man Folien mit aufgetragenen Algen ab. Diese beginnen, sobald sie dem Tageslicht ausgesetzt werden, mit der Photosynthese. Aufgrund eines fehlenden Bausteins in der chemischen Zusammensetzung der grünen Brühe können sie keinen Sauerstoff abgeben – es kommt zu einem Energieüberschuss. Um diesen auszugleichen, wird Wasserstoff abgespalten, der aufgefangen und zu den Brennstoffzellen weitergeleitet wird. Diese erzeugen die für den Betrieb der AMSUMOs benötigte Elektrizität.

NEURONALE NETZE

AMSUMOs kommunizieren über ein kodiertes Funknetzwerk und bilden einen selbstregulierenden Verband. Eine oberste Instanz gibt es nicht, die Rechenleistung für die Ermittlung der besten Vorgehensweise wird von allen AMSUMOs zu gleichen Teilen getragen.

Ihre Erbauer haben ihnen eine gewisse Lernfähigkeit beschert: Ein Bewertungsalgorithmus beurteilt den Ausgang einer Aktion nach Effizienz, stellt Prognosen an und vergleicht ihn mit ähnlichen, bereits durchlebten Situationen. Die Intelligenz wird weitestgehend durch die angesammelte Erfahrung und nur zu geringen Teilen durch das Grundprogramm vorgegeben und ist eine rein logische. Soziale Kompetenz ist nicht vorgesehen; die wenigen Experimente in diese Richtung wurden schon vor langer Zeit als ineffektiv beurteilt und aus dem Repertoire der Menschmaschinen gelöscht.

RENEGATEN

Jedem AMSUMO wurde vor Jahrhunderten eine Zahl auf die Stirnpartie lackiert, um ihn bei Einsätzen identifizieren zu können. Einige Menschmaschinen überpinselten sie mit dem Zahlen-Äquivalent der Signatur, mit 2 hoch 16 – dem Zeichen ihrer Loslösung aus dem Verbund und Beginn einer eigenständigen Entwicklung. Wohin diese sie führt, bestimmt ihre Umgebung – sie belauern, bewerten, wählen. Eine Menschmaschine, die das Wechselspiel von Zorn und Freude bei Kindern beobachtet, kann sich einen unberechenbaren, aber friedfertigen Charakter aneignen, während der Kakerlaken studierende AMSUMO sich zu einer Bestie ohne Gnade entwickelt.

Unter den Renegaten finden sich trotz der neu gewonnenen Individualität kaum Einzelgänger, zu sehr sind sie auf einen Tanker angewiesen, und dieser wiederum auf den Schutz mindestens eines Enforcers. Einige schließen sich systemkonformen AMSUMOs an und fahren ihre Standard-Programme. Wölfe im Schafspelz sind sie: Die von ihnen in das Netz eingeschleuste Signatur breitet sich unmerklich aus, legt sich in fraktalen Schlingen um die Grundprogramme aller Einheiten des Jagdtrupps. Die Saat geht immer auf.

EMP

Ein wichtiges Zubehör der letzten AMSUMO-Generation ist ein feinmaschiges Netz aus dünnen Kabeln, das eng am Körper anliegt – bei kampfgezeichneten Maschinen dürfte es inzwischen in Fetzen herabhängen. Es soll Fehlfunktionen durch starke elektromagnetische Impulse vorbeugen.

VERBREITUNG

Menschmaschinen sind selten. Nachweislich treiben Dutzende von ihnen in der verfluchten borcischen Ruinenstadt Noret (ehemals Koblenz) ihr Unwesen. Mit erschreckender Effizienz haben sie den gesamten Landstrich entvölkert. Im weiten Umkreis warnen inzwischen Schilder vor den stählernen Wächtern der Ruinen. Doch sie beschränken sich nicht auf Noret alleine: Sie wandern. Hellvetiker stießen bereits vor Jahrzehnten auf Spuren eines Jagdtrupps, der ein Dorf in ihrer Schutzzone vernichtet hatte. Im Balkhan werden die AMSUMOs von Zeit zu Zeit in der Nähe der Bunkereingänge der Recombination Group gesichtet; im africanischen Dschungel bewachen sie noch immer die inzwischen überwucherten Festungsbauten.

PROFIL: AMSUMO

ATTRIBUTE

Verstand 3
Beweglichkeit 7
Körper 10
Ausstrahlung 0
Psyche (Sensorik) 7

KENNTNISSE

Verstand+Militärtaktik 9
Verstand+Ortskunde 15 (nur auf Einsatzgebiet beschränkt)
Verstand+Schriftsprache 9
Verstand+Zahlenkunde 20
Beweglichkeit+Bew. Nahkampf 12
Beweglichkeit+Feuerwaffen 15
Beweglichkeit+Initiative 12
Beweglichkeit+Schwere Waffen 15
Beweglichkeit+Unb. Nahkampf 12
Körper+Ausdauer 20
Körper+Härte 18
Körper+Kraft 18
Körper+Laufen 16
Psyche+Wahrnehmung 10

VERFASSUNG

Kopf 4
Oberkörper 6
Unterkörper 5

STANDARDPANZERUNG

AMSUMO-Verschalung: (4/4/4), feuerfest (4)

STANDARDWAFFE

Keine

VARIANTE: STACHELSCHWEIN

KENNTNISSE

Psyche+Wahrnehmung 16

PANZERUNG

AMSUMO-Trägergerüst: (2/2/2), feuerfest (2)

VARIANTE: TANKER

KENNTNISSE

Körper+Ausdauer 11
Körper+Laufen 11

SPALTENBESTIEN

SCHRECKEN DER NACHT

Sie kamen aus der Kälte des Eises – kalkweiße, unbehaarte Zerrbilder des Menschen. Ob sie vor dem Schnee in den Süden flohen oder durch das Eis geweckt wurden, vermag niemand zu sagen. Erschreckend ist jedoch, dass sie sich in den Spalten des Sichelschlags ebenso wohl fühlen, wie in den unwirtlichen Steppen Pollens. Ihrer Ausbreitung sind daher keine Grenzen gesetzt – der Norden Borcas bis hin zum Janus-Krater (darüber hinaus liegen aufgrund der Sperrzone des Aasgeiers keine gesicherten Informationen vor) und weite Teile Pollens scheinen von ihrer unheiligen Saat infiziert.

Sie hausen im Untergrund, im Gerippe der versunkenen Städte des Urvolks. Mit ihren messerscharfen Klauen treiben sie Tunnel durch die stinkende Erde, graben sich durch die alten Keller, zerfressen das Land.

Ihr Gehör- und Geruchssinn sind hervorragend ausgeprägt, bei einer starken Versporung scheinen sie sich bis in die Seelen ihrer Opfer zu tasten, spüren sie, bevor selbst die feinste Gendo-Schnauze die Witterung aufnehmen kann.

Die Motivation der Spaltenbestien wird noch immer nicht verstanden. Während sich die einen damit zufrieden geben, in einer Domäne fernab menschlicher Siedlungen Gendos und Rinder zu jagen, sammeln sich die anderen zu blutgierigen Rotten, die gezielt Dörfer angreifen.

Ihr Vorgehen beweist eine groteske Intelligenz, die samt und sonders auf Töten ausgelegt ist. Der Hass dabei ist unerklärlich – Tiere töten ihre Beute, um zu überleben, Spaltenbestien morden aus Leidenschaft und reiner Böswilligkeit. Ganz so, als hätten sie eine offene Rechnung mit der Menschheit zu begleichen.

JÄGER UND GEJAGTE

Die Wiedertäufer sehen in den Spaltenbestien die letzten Sendboten des Demiurgen, die Maden im verrottenden Fleisch des Paradieses. Jetzt, nach dem Fall ihres Meisters drängen sie an die Oberfläche, ziellos, haltlos, um sich an den Überlebenden zu vergehen. Doch die Wiedertäufer warten bereits erhobenen Schwertes an ihren Bruthöhlen, bereit, Blut und Gedärm über die Tunnelwände zu verteilen.

Die Realität sieht anders aus. Strafexpeditionen gegen die Bestien sind hochriskante Unternehmungen, die einen hohen Blutzoll einfordern. Und trotz des erbittert geführten Kampfes scheint die Zahl der Spaltenbestien nicht abzunehmen. Viele Enklaven im nördlichen Borca gingen an das Eis verloren, so sagt man. Doch vor dem Eis kamen die Bestien, verschleppten die geschwächten Einwohner in ihre Unterwelt. Gnade ihrer Seele.

Domstadt mag die Erfolge ihrer Anhänger in pathetische Worthülsen gekleidet in die Welt hinaustragen und damit den Eindruck erwecken, dass die vollständige Säuberung kurz bevorstehe, und doch belohnt sie jeden mit 20 Wechseln, der ihnen einen Spaltenbestien-Kopf darbringt.

VERBREITUNGSGEBIET

Einzelne versprengte Spaltenbestien oder kleinere Rotten sind in ganz Nordeuropa anzutreffen, die großen Brutkolonien finden sich jedoch im nördlichen Borca und Pollen. Die größten Populationen vermutet man im Untergrund von Danzig, wobei diese Bestien verhältnismäßig friedfertig sind – würden sie die Aggressivität ihrer Artgenossen in Borca teilen, wäre die Region innerhalb weniger Tage frei von Menschen – lebendes menschliches Mastvieh in ihren Vorratshöhlen nicht mitgerechnet. Dennoch, die Monstren sind äußerst territorial und verteidigen ihre Domäne bis zum Letzten. Wer in Danzig in die Keller hinabsteigt, unterzeichnet sein Todesurteil.

Neben den Menschen sind die Spaltenbestien die einzige Spezies in Europa, die es vollbracht hat, den Sichelschlag zu überqueren. Tatsächlich gibt es viele große Brutkolonien in dem ausgedehnten Netz aus zerklüfteten Tälern und Spalten in dieser Zone. Menschen verirren sich niemals hierher, verrecken eher an der ätzenden Atemluft.

Gerüchten zufolge setzen hybrispanische Tiermeister domestizierte Spaltenbestien gegen die Geißler-Truppen ein, Beweise gibt es dafür jedoch nicht. Die Ursache für diese Geschichte sind die Funde von mehreren grausam zugerichteten Africanern in Hybrispania, die offenbar von äußerst großen, krallenbewehrten Tieren getötet wurden. Niemand hat jemals eines dieser Monstren erblickt – wenn es sie denn gibt – doch sie fanden Eingang in die Legenden der Guerilleros und werden von ihnen verehrt.

PHYSIS

Wie alle Homo Degenesis-Arten sind Spaltenbestien perfekt an ihre Umgebung angepasst. Trotz ihres haarlosen Leibs ertragen sie die Kälte anstandslos; ihre robusten Lungen versagen in der giftigen Luft des Sichelschlages ebenso wenig, wie in der von Sporen durchsetzten Luft Pollens.

Spaltenbestien haben einen verstärkten Nahrungsbedarf, den sie mit energiereicher Kost zu befriedigen suchen. Fleisch wird daher bevorzugt.

ABSTAMMUNG

Ihre Ähnlichkeit zum Menschen legt nahe, dass sie in ungeklärter Weise von ihm abstammen. Doch es gibt keine Zwischenstadien, keine Berichte von Müttern mit grotesk verwachsenen Kindern. Sie waren bereits da, als die ersten Flüchtlinge aus den Russland-Konflikten Pollen für sich in Besitz nahmen. Mit glitzernden Augen blickten sie den Eindringlingen hinterher. Es schien, als habe das Land sie in einem unbeaufsichtigten Augenblick ausgespieen.

Seitdem sind Hunderte von ihnen auf den stählernen Obduktionstischen der Spitalier zerlegt und untersucht worden. Nur wenig ist davon nach draußen gedrungen, und selbst innerhalb des Ärzte-Ordens werden die Berichte von den Konsultanten unter Verschluss gehalten. Fest steht, dass Spaltenbestien wie Psychonauten in Symbiose mit der Fäulnis leben und alle Organe ihrem menschlichen Pendant zumindest ähneln. Beide Gattungen, Psychonauten und Spaltenbestien, werden damit als gleichermaßen verabscheuungswürdig betrachtet und ohne Unterschied gejagt.

PROFIL: SPALTENBESTIE

ATTRIBUTE

Verstand 3
Beweglichkeit 8
Körper 8
Ausstrahlung 0
Psyche 9

KENNTNISSE

Beweglichkeit+Initiative 15
Beweglichkeit+Unb. Nahkampf 13
Körper+Ausdauer 12
Körper+Härte 12
Körper+Kraft 12
Körper+Laufen 16
Psyche+Empathie 14
Psyche+Wahrnehmung 15

VERFASSUNG

Kopf 3
Oberkörper 5
Unterkörper 4

STANDARDPANZERUNG

Keine

STANDARDWAFFE

Klauen: Trägheit 5, Reichweite 1, Schaden 4W(6)
Biss: Trägheit 5, Reichweite 1, Schaden 3W(6),
besondere Eigenschaft: vergiftet (Vergiftungsschaden 4W(4), pro Kampfrunde, -1 AP)

GENDOS

DER HUNDSKÖPFIGE TOD

Vor dem Eshaton gab es eine unglaubliche Vielfalt an Hunderassen in Europa. Von ihnen sollte nur eine die folgenden 500 Jahre in größerer Zahl überleben: Gendos, im ausgewachsenen Zustand mit einer Schulterhöhe von gut einem Schritt, drahtig und zäh, mit grau-schwarzem, borstigem Fell. Erstaunlich ist, dass in all der Zeit keine Vermischung mit anderen Rassen erfolgte. Entweder sind die Tiere genetisch nicht kompatibel zu ihren vermeintlichen Artgenossen, oder ihre Aggressivität verhinderte von vornherein eine Annäherung an diese. Unabhängig voneinander – in Borca durch den Sichelschlag in eine westliche und östliche Gruppe getrennt – entwickelten sich die Rudel ähnlich und standen bald an der Spitze der Nahrungskette.

Gendos zeichnen sich durch ein ausgezeichnetes Gruppenverhalten aus. Jedes Tier hat eine feste Position im Rudel und kennt seine Aufgaben. Fällt eines aus, weil es verletzt ist, so übernimmt das rangniedrigere dessen Funktion. Gendos jagen im Verband, ihre Fähigkeit zur Kooperation ist legendär und macht einen Großteil ihres Mythos aus. Von der gewöhnlichen Hatz über gezieltes Treiben in Sackgassen oder Hinterhalte beherrschen sie ein beachtliches Repertoire an Taktiken.

FLEISCH

Der Hund galt einst als der beste Freund des Menschen, heute scheint dieses Bild grotesk verzerrt: Der Mensch ist das beliebteste Opfer des Gendos. Das südliche Borca mit seinen großen Rudeln wagt kaum Luft zu holen, so schwer lastet die Plage auf dem Land. Die Hunde beherrschen das tägliche Leben, haben sich zu einer unberechenbaren Gefahr für Händler und die ansässige Bevölkerung entwickelt. Dörfer werden von den Gendos scheinbar bewacht, Einzelgänger wie Schrotter, die nicht auf den Schutz einer großen Gruppe setzen können, enden nur wenige Stunden nach Verlassen der schützenden Wälle als Fraß des Rudels. Die Organisation der Tiere dabei ist erschreckend.

LEGENDÄRE RUDEL

Ein Rudel Gendos fiel im Jahr 2556 über die Bevölkerung der im südlichen Rain-Becken gelegenen Stadt Colmar her. Keiner der Einwohner überlebte. Seitdem versetzt das so genannte Colmar-Rudel die Region in Angst und Schrecken. Selbst den Hellvetikern, die das betroffene Gebiet noch als Peripherie ihrer Schutzzone betrachten, gelang es bisher nicht der Plage Herr zu werden. Die Gendos lernten schnell, den aufgestellten Fallen aus dem Weg zu gehen, schienen den Menschen immer einen Schritt voraus. Jetzt, nach über dreißig Jahren besteht das Rudel noch immer, und es hat die Zeit gut genutzt. Seine Verschlagenheit ist weithin bekannt, die Region fast entvölkert. Die wenigen verbleibenden Städte sind gut geschützt, Karawanen schwer bewaffnet.

Ähnliche Vorfälle wie in Colmar ereigneten sich in den Wäldern östlich des Sichelschlags. Man fand Dörfer verlassen vor, wo Monate vorher noch mehrere Großfamilien an einer gemeinsamen Zukunft gearbeitet hatten; nomadische Sipplinge

trafen nicht zum vereinbarten Zeitpunkt an den abgemachten Wegmarken ein; Händler kamen nie an. Erst Monate darauf sollten Schrotter frische, abgenagte Knochen finden, wahllos verstreut in der überwucherten Ruinenstadt Wolfsburg. Die Gendos selbst bekam niemand zu Gesicht, der später noch darüber hätte berichten können. Die Art, wie die Gebeine bearbeitet wurden, deutete allerdings auf die Hundeabkömmlinge hin. Die Unsicherheit und das Schuldigbleiben eines letzten Beweises ließ die Geschichte Eingang finden in die Annalen der ostborcischen Sipplinge. „Dort draußen zwischen den Bäumen wartet der hundsköpfige Tod" warnen die Nomaden. Ist etwas an den Gerüchten dran?

PROFIL: GENDO

ATTRIBUTE

Verstand 3
Beweglichkeit 8
Körper 6
Ausstrahlung 1
Psyche 7

KENNTNISSE

Beweglichkeit+Initiative 12
Beweglichkeit+Unb. Nahkampf 11
Körper+Ausdauer 10
Körper+Härte 10
Körper+Kraft 10
Körper+Laufen 10
Psyche+Empathie 11
Psyche+Wahrnehmung 10

VERFASSUNG

Kopf 2
Vorderkörper 4
Hinterkörper 3

STANDARDPANZERUNG

Keine

STANDARDWAFFE

Biss: Trägheit 5, Reichweite 1, Schaden 3W(5)

HOMO DEGENESIS

Heute ist der dreizehnte Tag, dass wir den Pass überschritten und uns auf feindliches Gebiet begeben haben. Die Anspannung unter meinen Spitalier-Kollegen ist die letzten Tage beständig angestiegen. Bis etwa vorgestern. Die Aufregung ist in Gereiztheit oder einfach nur gnadenlose Langeweile umgeschlagen. Der Balkhan kotzt uns alle an: Es pisst Tag und Nacht, meine Haut ist unter dem Neopren aufgequollen wie ein Schwamm, und wenn dieses Jucken zwischen den Zehen kein Pilz ist, bin ich ein Scheiß-Sippling.

Der einzige, der so ruhig ist, dass es schon an Leichenstarre erinnert, ist unser Preservist. Duchamps oder so heißt er, ein verdammter Franker, der sich für was Besseres zu halten scheint. Geredet hat er mit uns noch kein Wort. Dafür hat er aber die ganze Zeit über die Gasmaske auf. Hockt da oben auf seinem Pferd, den grünen Ölumhang auf den Schultern und blickt durch die Gegend. Wie ein Radar. Immer von der einen zur anderen Seite.

Irina hat genug. Sie krempelt sich das Oberteil des Anzugs runter, verknotet die Gummiarme über der Hüfte. Ihr weißes Top ist klitschnass. Sie blickt auffordernd zu mir rüber, ich muss geglotzt haben wie ein Apok auf Burn. Weggucken. Scheiße, jetzt bin ich auch bei ihr unten durch. Ich muss auf Konfrontation gehen.

„Famulant Irina. Das ist gegen die Vorschriften!“ Verdammt, wie gerne würde ich das Gleiche tun.

Sie sagt nichts, schaut mich mit ihren mandelförmigen Augen nur an, schultert die Fungizidspritze und marschiert weiter. Meine Hand verkrampft sich um den Schaft meines Spreizers. 2:0 für sie.

Ich komme an einem rostzerfressenen Schild vorbei, das vor mir auf dem Beton in einer Pfütze liegt.

„Maribor“

Nie gehört. Die Straße besteht aus zwei Reihen Betonplatten, die längst aus der Fassung geraten sind. In den Fugen wuchert dieses graue Gestrüpp, das an der Kleidung hängen bleibt oder dir die Haut aufreißt. Bastard. Ich trete nach einem Büschel, aber es raschelt nur gelangweilt. Zu beiden Seiten der Straße wagen kränkliche Nadelbäume eine Annäherung an die Betonpiste, sind aber immer noch gut fünfzig Schritt entfernt. Ich will nicht wissen, was das Urvolk hier am Straßenrand verbuddelt hat. Irina ist inzwischen ein gutes Stück voraus, taucht gerade in den Schatten eines der Betonhochhäuser ein, ist plötzlich nur noch ein dunkler Schemen. Von den anderen sehe ich nichts mehr. Verdammt, ich bin alleine hier. Mir wird plötzlich kalt in meinem Anzug. Automatisch fährt meine Hand an den Gürtel, schnippt eine Tasche auf und holt ein braunes Glasröhrchen hervor. Tranquilizer. Jeder Arzt auf Kampfeinsatz wird damit ausgestattet. Ich würge eines der roten Kügelchen trocken herunter. Wenn ich zurück im Spital bin, werde ich ein verdammter Pillen-Burner sein.

Ich eile Irina hinterher. Meine Stiefel schlagen geräuschvoll auf den harten Boden. Mein Schritt beschleunigt sich. Jetzt falle ich in einen leichten Trab, halte den Spreizer mit beiden Händen. Irgendetwas ist in der Luft. Das Rauschen der Baumwipfel ist – unnatürlich. Es spricht zu mir, erzählt mir die Geschichte der Berge. Sie sind so massiv, so allgegenwärtig, drücken mir auf die Brust. Eine Bewegung aus dem Augenwinkel, hastig blicke ich mich um, stolpere fast. Jetzt renne ich, mein Atem überschlägt sich. Da ist nichts. Oder rücken die Bäume plötzlich näher an die Straße? Die Nährflüssigkeit der Molluske schwappt hin und her, der Muskel hüpft auf und ab. Kalter Schweiß läuft mir den Rücken hinab, sammelt sich am Steißbein. Die Molluske, sie zuckt nicht, sie wird nur durchgeschüttelt, rede ich mir halbherzig ein. Ich muss es wissen! Ich zwinge mich, langsamer zu gehen, halte den Mollusken-Behälter aufrecht. Der versporte Muskel verkrampft. Dann entspannt er sich. Er schlägt gegen das Glas, immer schneller, immer heftiger. Das Rauschen der Wipfel und des Winds verfestigt sich zu einem tiefen und gleichzeitig hohen Singsang, der in mir seltsame Assoziationen von großen Augen und einem klaren Sternenhimmel weckt. Eine Echse auf dem Boden schaut mich mit schief gelegtem Kopf an, sagt „Erebere“, was

für mich absolut Sinn macht, und verschwindet in einer Betonritze. Die Luft wird dicker, flutet wie Wasser in meine Lungen. Doch ich weiß, dass ich nur *erebere* muss, um *aan* zu *hererete*. *Hererete*? Etwas hat sich an meinen Verstand angedockt und verändert ihn. Vereinfacht ihn. Meine Füße bewegen sich. Einer vor den anderen. *Ehrehete*. Ich blicke auf. Da sind die anderen. Zwischen zwei hoch aufragenden Betonkolossen. Irina kniet auf dem Boden, stützt sich mit einer Hand ab. Etwas Dunkles strömt wie Wasser aus ihrer Nase. Dr. Radowan liegt mit weit aufgerissenen Augen auf dem Rücken. Starrt in den Sternenhimmel. Am helllichten Tag. Sein Molluskenbehälter ist zerborsten und bildet eine schmierige mit Glassplittern durchsetzte Pfütze auf dem hellgrauen Beton. Der Muskel vibriert und hat sich über einen Meter fortbewegt.

Dass der das kann.

Duchamps kniet keine zwei Schritt entfernt. Er hat seinen Kopf gesenkt, als zähle er die Ameisen auf dem Boden. Gefangen in äußerster Konzentration. Von seinem Pferd keine Spur.

Dann sehe ich den Fremden. Er erscheint mir wie eine Luftspiegelung. Seine Bewegungen sind so unglaublich fließend, dass man meinen könnte, er besäße keine Gelenke und wäre aus Gummi. Auf seinem Kopf sitzt eine Maske mit Dutzenden Gläsern, die mich alle anzustarren scheinen. Ein dichter Wust unterschiedlich langer Schläuche hängt aus seiner Mundpartie, schwingt geschmeidig von einer zur anderen Seite. Wie ein Radar. *Jetatehe?* Oder wie ein Oktopus, der den Boden nach Essbarem absucht. Der Singsang ist jetzt unerträglich, und er hebt und senkt sich im Takt der Bewegungen des Fremden. *Jetatehe?* Nein, ich fürchte mich nicht. Es ist ein Dushani, keine Frage, und ich weiß, dass er meine Antwort gutheißt. Er kommt jetzt auf mich zu. Es ist mir vorher nicht aufgefallen, aber er ist nackt. Scheiße, in der Kälte! Jetzt ist er da, kommt mit seiner grotesken Maske ganz nah an mich heran. Zwölf Spiegelbilder meines kalkweißen Gesichts schauen mich aus den Gläsern heraus an. Sie lächeln. Dann formen sie den Mund zu einem Wort, das ich verstehe, aber nicht kenne. Doch ich höre nur den Atem des Dushani. Durch die Schläuche klingt er hohl und fern. Plötzlich sehe ich hinter dem Dushani einen Schatten, vernehme das Rauschen eines geschwungenen Stabs, dann einen dumpfen Schlag. Der Dushani wird zur Seite geschleudert. Duchamps steht keine drei Schritt vor mir, fängt die Wucht seines Spreizer-Hiebs mit einer halben Drehung ab und setzt dem Psychonauten nach. Ich sehe noch, wie er einen Hebel an seiner Waffe umlegt und die Klingen auseinander schnellen, dann zerreißt der Missklang tausend gequälter Seelen die Stille. Der Dushani schreit, die Mundschläuche stehen von ihm ab wie Stacheln. Er ist auf den Füßen, als Duchamps ihm den finalen Stoß versetzen will, weicht aus und reißt dem Preservisten die Gasmaske herunter. Dieser tritt ihn von sich, rammt dem Dushani den Spreizer in den Brustkorb, drückt ihn zu Boden. Der Psychonaut zappelt wie ein Fisch auf einem Spieß, wirbelt seinen Kopf hin und her. Die Schläuche peitschen auf den Beton. Dann drückt Duchamps den Knopf an seiner Waffe: Die Klingen schnappen zu, zerteilen krachend Rippen und Wirbelsäule. Blut spritzt aus der Wunde, als der Preservist den Spreizer mit einem Ruck herauszieht. Sehnen hängen noch zwischen den Klingen, machen den Dushani zu einer Marionette an blutigen Strängen. Dann reißen sie. Der Körper fällt zurück. Die Schreie verstummen.

Duchamps kommt an meine Seite. Ich sehe ihn das erste Mal ohne Gasmaske. Sein Gesicht ist eine einzige fleischige Masse. Seine Ohren und seine Nase sehen aus wie geschmolzene, pinkfarbene Wachsknubbel. Weiße Bandagen hängen aus den daumendicken Löchern, die dort sind, wo sich einst seine Ohren befunden haben müssen. Nur seine Augen sind unversehrt, blicken mich forschend an. Irina ist bereits wieder auf den Beinen und hilft mir auf die Beine.

„Wer hätte das gedacht. Dieser Bastard ist taub." flüstert sie mir zu und zeigt mir dadurch, dass sie das, was sie da sagt, noch nicht verinnerlicht hat. Aber ja: Wer hätte das gedacht.

PSYCHONAUTIK

WIDERSACHER

Die fünf bekannten Erden-Chakren brachten Europa umwälzende Veränderungen – und der Menschheit ihren größten Widersacher, eine angepasste und mit unglaublichen Fähigkeiten ausgestattete Lebensform, darauf angelegt, die Welt zu erobern.

KENNE DEINEN FEIND

Kein Psychonaut ist von Geburt als das Monstrum zu erkennen, zu dem er sich entwickeln wird, auch ist er in jungen Jahren nicht durch die Mollusken der Spitalier zu enttarnen. Dass selbst nichtpsychonautische Eltern ein Kind des Primers austragen können, erschwert die Suche der Ärzte weiter. Die Nähe zu Muttersporenfeldern oder eine hohe Versporung der Luft scheinen Einfluss auf die Entwicklung des Embryos zu nehmen, doch längst nicht alle Säuglinge in belasteten Regionen werden als Homo Degenesis geboren.

Die ersten spontanen Entladungen der Raptien – die so genannten Phänomene – können bereits im Kindesalter zu beobachten sein, werden aber erst nach der Pubertät Geist und Körper in den Bann schlagen. In spitalierkontrollierten oder -abhängigen Enklaven achtet man auf Jugendliche, die sich abkapseln und ihren eigenen Gedanken nachhängen. Jeder, der sich der Gruppe verweigert, gilt als verdächtig.

Bereits junge Psychonauten zeichnen sich durch eine bemerkenswerte Gesundheit und eine perfekte körperliche Umwelt-Anpassung aus. Kein Kind des Primers benötigt in seiner angestammten Umgebung Kleidung – selbst die an der Eisgrenze lebenden Biokineten empfinden die Kälte als angenehm. Bei den purgischen Psychokineten beobachtete man hingegen eine natürliche Resistenz gegen die toxischen Dämpfe des Sichelschlags.

ENERGIEZENTREN

Psychonautische Kinder berichten ihren Eltern oftmals von einem brennenden oder auch angenehm kribbelnden Gefühl an bestimmten Punkten der Körperachse. Die genaue Position verrät den Spitaliern, welches Erden-Chakra Besitz von dem Kind ergriffen hat: Der sensitive Punkt ist eines der sieben menschlichen Chakren; bereits die Inder entdeckten in voreshatologischer Zeit diese Energiezentren im Menschen. Während im Homo Sapiens alle sieben Chakren mehr oder minder ausgeglichen sind, ist in Psychonauten nur eines aktiv. Dafür brennt es hell wie ein Leuchtfeuer in mondloser Nacht. Und dieses eine Chakra bestimmt den Raptus des Psychonauten.

DIE PLAGEN

Psychonauten ziehen Insekten, Spinnentiere und anderes Getier nicht nur an – sie scharen das Geschmeiß bewusst um sich. Die Beobachtungen der Spitalier ergaben, dass bestimmte Raptien bestimmte Spezies kontrollieren können: die so genannten fünf Plagen. So gebieten die pollnischen Biokineten über Hundertfüßler und Spinnen, die frankischen Pheromanten über Ameisen, Wespen und Termiten. Wie sie das bewerkstelligen, ist unbekannt. Bei den Spitaliern hält sich hartnäckig die Theorie des „Ätherrufs“: Die Psychonauten wie auch ihre Plagen seien auf eine unhörbare Frequenz geprägt, über die sie untereinander, aber auch mit ihrem Erden-Chakra, kommunizierten.

CHAKRENBINDUNG

Psychonauten müssen zum Ausleben ihrer Raptien versport sein. Je stärker der Primer-Einfluss, umso stärkere Phänomene erschließen sich ihnen, doch um so größer ist auch die Gefahr, die Individualität vollends an das Erden-Chakra zu verlieren. Jede Versporung entfremdet sie weiter von ihren menschlichen Ursprüngen und bindet sie fester in das Erden-Kollektiv ein – was sich sowohl in körperlichen, als auch geistigen Veränderungen zeigt. Während ein unversporter Dushani als ein wilder und ein wenig zu lauter Sippling durchgeht, verändert sich mit steigender Versporung seine Stimmlage zu einem tiefen Bass, sein Körper führt einen langsamen, fließenden Tanz aus, als ließe er sich von unsichtbaren Strömungen treiben. Eine normale Verständigung wird zunehmend schwieriger, die aus ihm dringenden Töne sind kaum mehr zu hören, dafür überall am Leib zu spüren. Seine Augen öffnen sich zu endlos tiefen, schwarzen Brunnen. Seelengefängnisse, sagen die Balkhaner. Am Ende dieser Entwicklung steht die Loslösung von der Individualität. Nichts Menschliches verbleibt. Ähnliches wurde auch bei Biokineten und Pheromanten beobachtet, nur dass bei diesen Raptien eine starke körperliche Verformung hin zum Monströsen der geistigen Entfremdung voraus geht.

REGELN

Die Versporung eines Psychonauten wird wie bei den Charakteren auf einer Skala festgehalten, mit *Psyche+Selbstbeherrschung* als oberer Schwelle. Die Höhe der momentanen Versporung bestimmt die zur Verfügung stehenden Phänomene. Ein Psychonaut mit einer Versporung von 14 könnte demnach alle Phänomene bis einschließlich Stärke 14 heraufbeschwören. Ob ihm das gelingt, steht auf einem anderen Blatt – eine starke Versporung erweitert nur das Repertoire, nicht die Fähigkeiten. Im Gegenzug verliert er den Zugriff auf Phänomene, über die er Minuten zuvor noch gebieten konnte, sollte er entsport werden – beispielsweise durch die Fungizidnebel der Spitalier.

Psychonauten verfügen über die Kenntnis *Psyche>Raptus*. Aktivieren sie ein Phänomen, so müssen sie einen Aktionswurf auf diese Fertigkeit mit der Stärke des Phänomens als Erschwernis absolvieren. Viele Psychonauten spezialisieren sich auf die mächtigen Phänomene und reduzieren so die extreme Erschwernis.

Psychonauten können in ihre Phänomene mehr Kraft legen, indem sie freiwillig die Stärke und damit die Erschwernis um die so genannte **Überladung** erhöhen. Die zusätzlichen Punkte verursachen mehr Schaden oder verlängern die Dauer des Phänomens – die konkreten Auswirkungen sind dabei sehr unterschiedlich.

PROFIL: PSYCHONAUTEN

Obwohl Psychonauten im geistigen Gleichtakt ihrer Erden-Chakren ticken, können sie sich, was ihre körperlichen Voraussetzungen sowie ihre Bildung angeht, stark von anderen Angehörigen ihrer Spezies unterscheiden. Allen gemein ist nur eine hervorragend ausgeprägte Psyche mit einem Wert zwischen 8 und 10. Dazu kommt, dass jeder Raptus über ein dominantes Attribut verfügt, welches ebenfalls einen Wert von 8 bis 10 aufweist.

Viele gerade der mächtigeren Psychonauten üben sich früh in Selbstbeherrschung. Nur mit einem hohen Aktionswert in dieser Fertigkeit können sie eine ausreichende Versporung erlangen, um die stärkeren Phänomene zu aktivieren. So wird es ein junger und unerfahrener Psychonaut in *Psyche+Selbstbeherrschung* auf einen Wert von 10 bringen, ein Erwachsener dürfte die Fertigkeit bis auf 12-14 trainiert haben. Ähnlich verhält es sich mit dem Aktionswert *Psyche+Raptus*: Kinder haben einen Aktionswert von 10-12, Erwachsene von 13-15.

Bislang gibt es keine Berichte von alten oder gar greisen Psychonauten, doch wenn es sie gibt, haben sie sicherlich sowohl in Selbstbeherrschung als auch in ihrem Raptus Aktionswerte bis 18 und in ihren bevorzugten Phänomenen eine Spezialisierungsstufe von 8-10.

UNSCHÄRFE

Die aufgeführten Phänomene sind grobe Umschreibungen und keine klar definierten Mächte – jeder Psychonaut leitet die Energien seines Chakras auf anderen Wegen durch seinen Körper und manifestiert sie auf individuelle Weise. Der Spielleiter sollte die Beschreibungen nur als Anhaltspunkt nehmen und freizügig mit den Regeln umgehen – Psychonauten als alternativer Evolutionszweig und Erzfeind des Menschen müssen den Spielern immer ein Rätsel sein, ihre Taten unvorhersehbar und fremdartig.

FURCHT

Psychonauten sind die Monster, die Kinder holen, wenn diese frech sind; Psychonauten zerstörten das Nachbardorf; an die Psychonauten verlor man einen Verwandten. Vieles gehört ins Reich der Legenden, was man sich im Kreise der Familie über die Absonderlichen erzählt, doch nach Jahrhunderten hat sich die angesammelte Furcht zu einem beinharten Aberglauben verfestigt. Wo immer Psychonauten auftreten und als solche erkennbar sind (vor allem, wenn sie ihre Phänomene aktivieren), sinken Menschen vor Angst in den Staub, fliehen in Panik – oder zeigen sich unbeeindruckt und rücken mit ihren Spreizern vor.

Dieser Furcht zu begegnen bedarf es einer hohen Selbstbeherrschung. Der Spielleiter kann von seinen Spielern bei einer Begegnung mit einem Psychonauten einen Wurf auf *Psyche+Selbstbeherrschung* fordern. Bei der Ermessung der Erschwernis hat er freie Hand: Haben die Charaktere keinerlei oder nur wenig Erfahrung mit Psychonauten, so ist eine Erschwernis von 2-6 angebracht; Phänomene könnten diesen Wert um die Hälfte ihrer Stärke erhöhen. Misslingt einem Charakter der Aktionswurf, so erhält er im Kampf einen Initiative-Malus in Höhe der Erschwernis. Bei einem Patzer flieht er.

GEMEINSAMKEITEN

So unterschiedlich die fünf Raptien auch sein mögen, es gibt drei bekannte Phänomene, über die alle Psychonauten gebieten können:

UMWELTANPASSUNG

Phänomen-Stärke: 0

Der Psychonaut ist optimal an seine Umgebung angepasst. Wächst er in der Eiseskälte der nordischen Tundra auf, wird er nicht frieren; als Kind Purgares werden ihn die giftigen Gase des Sichelschlags nicht dahinraffen. Es gibt jedoch keine Erkenntnisse darüber, ob Biokineten der Hitze des Mittelmeerraums ebenso trotzen wie dem pollnischen Frost, oder Dushani an der Eisbarriere bestehen können.

Regeln: Dieses Phänomen ist schon bei der Geburt aktiv. Es ist kein Aktionswurf nötig.

SCHMERZRESISTENZ

Phänomen-Stärke: 4

Die Spitalier vermuten, dass dieses Phänomen ebenso wie die Kälteresistenz der Biokineten eine Form der Umweltanpassung ist: Die Psychonauten seien von ihrem Erden-Chakra in die Welt gesetzt worden, um Schmerzen zu erleiden.

Regeln: Sobald der Psychonaut eine Versporung von 4 aufgebaut hat, aktiviert sich dieses Phänomen automatisch. Von jetzt an bemerkt der Psychonaut zwar noch körperlichen Schmerz, aber er leidet nicht mehr unter ihm: Die Erschwernis durch Traumaschaden fällt weg.

CHAKRENKOMMUNIKATION

Phänomen-Stärke: 6

Psychonauten können über große Distanzen mit Artgenossen oder einem Muttersporenfeld Kontakt aufnehmen. Informationen verbreiten sich so rasend schnell. Wie die Psychonauten das vollbringen, ist unbekannt.

Regeln: Mit einem erfolgreichen Aktionswurf sendet der Psychonaut seine Gedanken an ein Muttersporenfeld, wo die Information gespeichert oder an Psychonauten des gleichen Raptus weitergeleitet wird. Die Entfernung spielt dabei keine Rolle.

BIOKINETEN

DIE FLEISCHWANDLER

DER ERDE SO NAH

Blut, Schweiß und Tränen – der Geist ist immer auch Körper. Biokinetische Psychonauten stehen für Erde, Körperlichkeit und Überleben. Sie besitzen außergewöhnliche Heilkräfte, können ihre physischen Fähigkeiten steigern, körperliche Veränderungen einleiten und sich an ihre Umgebung anpassen. Ihr Chakra liegt im unteren Rückenmark.

Sie betrachten sich als Teil der lebendigen Natur, sind Meister der Selbsterhaltung und schlagen sich meist als Einzelgänger durch. Körperliche Arbeit wird von ihnen geachtet; Denkern, Wissenschaftlern und anderen Geistesarbeitern stehen sie skeptisch gegenüber.

Sie leben in enger Symbiose mit Spinnen, Skorpionen und Tausendfüßlern. Ihr Erden-Chakra ist der Pandora Krater in den eisigen Ödlanden Pollens.

Dominierendes Attribut: Körper

BEKANNTE PHÄNOMENE

HERR DER ERSTEN PLAGE

Phänomen-Stärke: 1

Der Biokinet herrscht über alle Arachniden und einzelgängerische Insekten mit Raubinstinkt. Seine bloße Anwesenheit lockt das Geschmeiß aus Erdhöhlen oder hinter Schränken hervor, doch erst sein Wille bindet es an ihn.

Viele Biokineten lassen sich Hauttaschen wuchern, um ihre Plage zu verbergen. Droht Gefahr, blähen sich die Hautlappen wie Segel und entlassen das Ungeziefer.

Regeln: Pro Überladungspunkt ruft der Biokinet 50 Spinnen, Skorpione oder Tausendfüßler aus der näheren Umgebung herbei. In Gegenden, die mit Pestiziden und

Insektiziden bestäubt wurden, kann es durchaus sein, dass sich trotz hoher Überladung nur eine Handvoll Ungeziefer um ihn schart. Die Echein-Spinnen der Spitalier folgen seinem Ruf grundsätzlich nicht. Sie sind unversporbar und stehen damit außerhalb des Einflusses der Psychonauten.

Der Biokinet kann seine Plage auf einen Gegner entlassen. Dazu benötigt er keinen Aktionswurf. Er *denkt* nur daran, und schon fällt das Geschmeiß von ihm ab und strömt Richtung Gegner. Pro Kampfrunde legt der Schwarm zwei Meter zurück. Erreicht er das Ziel, krabbeln die Tiere dem Opfer in Hose und Jacke, versuchen an freie Haut zu gelangen und beißen oder stechen: Pro 100 Tiere erhält das Opfer eine allgemeine Erschwernis von 1 und wird pro Kampfrunde vergiftet ([pro 100 Tiere]W(4), pro Kampfrunde, 1 Traumaschaden). Das Opfer kann pro Kampfrunde 50 der Quälgeister zerquetschen; Feuer und Insektizide lösen das Problem sofort.

Nachdem der Biokinet seine Plage ausgesandt hat, muss er erneut das Phänomen aktivieren, um das Geschmeiß wieder an sich zu binden.

GIFTBISS

Phänomen-Stärke: 4

Gift lagert sich in Taschen auf dem Zahnfleisch des Biokineten ein. Bei einem Bissangriff platzen diese auf und vergiften das Opfer. Um die Taschen heranwachsen zu lassen, benötigt der Psychonaut etwa fünf Stunden.

Regeln: Ein erfolgreicher Bissangriff (4W(5), gilt als unbewaffneter Angriff) vergiftet das Opfer mit ([Überladung]W(Überladung), Minütlich, 1 Traumaschaden). Die Vergiftung bei einer Überladung von 6 würde also mit 6W ermittelt werden, wobei jeder Würfelwurf unter oder gleich 6 einen Vergiftungspunkt ergibt. Minütlich muss dem Opfer dann ein Aktionswurf auf *Körper+Härte* mit der Vergiftungsstufe als Erschwernis gelingen, ansonsten erleidet es einen Punkt Traumaschaden. Gelingt der Wurf, so wird die Vergiftung um 1 reduziert.

STÄRKUNG

Phänomen-Stärke: 6

Der Biokinet heilt sich, indem er der Umgebung Energie raubt: Pflanzen vertrocknen und zerfallen schließlich zu Staub, Insekten verkümmern und sterben, fruchtbare Erde verrottet. Diesem Phänomen schreiben die Danziger Spitalier den langsamen Tod Pollens zu.

Regeln: Hat der Biokinet in einem mäßig fruchtbaren Gebiet mehrere Stunden Zeit, so kann er Fleischwunden und Traumaschaden regenerieren, und zwar einen Punkt pro Überladung. Wie bei Menschen muss erst der Traumaschaden ausgeheilt sein, bevor sich die Fleischwunden schließen. Für jeden Traumaschadenspunkt benötigt der Biokinet vier Stunden tiefe Meditation, pro Fleischwunde nur noch zwei Stunden. Nach einer zehnstündigen Stärkung ist der Boden in einem Umkreis von zwei Metern steril, Vegetation und Insekten sind zu Asche zerfallen. Der Psychonaut wird sich einige Meter weiterbewegen müssen, um seine Heilung fortzusetzen.

CHANNELING

Phänomen-Stärke: 8

Von ihrer Plage umfangene Biokineten sind gerissene Kämpfer. Wie ein Meer mit Wellengang wogen die Insekten auf dem Leib des Psychonauten und ziehen sich dort zusammen, wo dieser einen Treffer erwartet.

Regeln: Pro Schadenspunkt, den ein Biokinet mit Channeling erleidet, fallen 100 Insekten zerschmettert von ihm ab – und schützen ihn vor diesem Schaden. Auf diese Weise kann er (Überladung x 100) Insekten kontrollieren.

ABSORPTION

Phänomen-Stärke: 10

Biokineten mit dieser Kraft umschlingen ihre Gegner und ziehen sie in sich hinein. Es ist ein schrecklicher Anblick, der das Opfer stundenlang schreien lässt. Für Tage ist der Biokinet daraufhin aufgedunsen, Beulen überziehen seinen Körper, wo die Knochen seines Opfers nach außen stechen. Um einen Erwachsenen zu absorbieren braucht der Homo Degenesis mehrere Tage. Schwerfällig und langsam wird er für diese Zeit sein.

Regeln: Der Biokinet kann jegliche Form von Biomasse durch Berührung absorbieren. Das Opfer kann sich nur durch Amputation der betroffenen Gliedmaße retten. Der Psychonaut benötigt jedoch Zeit, um seinen Körper auf die Aufnahme vorzubereiten: (10 - Überladung) Kampfrunden muss er sein Opfer durchgehend berühren. Dann setzt die Absorption ein. Der Schmerz für das Opfer ist unerträglich: Gelingt ihm kein Aktionswurf auf *Psyche+Selbstbeherrschung* mit der Überladung als Erschwernis, ist es sofort ohnmächtig. Pro Stunde wird es einen Traumaschaden verlieren. Der Biokinet ist in dieser Zeit stark eingeschränkt. Er regeneriert zwar jede Stunde Traumaschaden oder Fleischwunden, erhält jedoch auf alle körper- und beweglichkeitbasierten Fertigkeiten eine Erschwernis von 12.

VERKNOSPUNG

Phänomen-Stärke: 15

Das wohl erschreckendste Phänomen der Biokineten: Der Psychonaut kann seine Gensequenzen in einem organischen Speicher, einem Nervenknoten eines Muttersporenfeldes, ablegen. Sobald er stirbt, bläht sich die Knospe und brütet eine exakte Kopie seiner Selbst heran, allerdings ohne Wissen und Fähigkeiten.

Regeln: Mehrere Varianten sind bekannt: Entweder hinterlässt der Biokinet eine Gewebeprobe im Muttersporenfeld oder er entsendet kurz vor dem Tod seine Plage. Die Insekten schaffen dann Hautschuppen, Blut oder Haare von ihrem Meister in das Sporenfeld, wo automatisch die Verknospung eingeleitet wird. Der Vorgang selber kann Monate bis Jahre dauern. Schließlich schlüpft ein perfekter Klon des Biokineten, dessen Gedanken, Ziele und Bedürfnisse vom kollektiven Bewusstsein der Erden-Chakren geprägt werden. Er hat keine Erinnerung an seinen Ahn.

PERMANENTE VERÄNDERUNGEN

Die Auswirkungen der meisten biokinetischen Phänomene sind permanent. Selbst wenn der Biokinet entsport wird, bleiben ihm die äußerlichen Veränderungen erhalten.

DUSHANI

DIE STIMME DER FÄULNIS

BABELSZUNGEN

Und die Welt war Stimme, und die Stimme war die Welt. Die Dushani erfahren ihre Umwelt durch Schallwellen, sie sind die Meister des Schöpfens und des Gestaltens. Ihr Chakra ist – kaum verwunderlich – die Kehle. Sie können Gedanken fühlen, auf geistigem Wege miteinander sprechen und Menschen durch das Reden in Zungen verwirren oder durch subvokale Befehle beherrschen, die direkt auf die archetypischen Tiefenstrukturen des Sprachzentrums einwirken.

Dushani sind einfallsreich und neugierig, sie halten immerzu Ausschau nach neuen Herausforderungen. Geistige Beweglichkeit und Anpassungsfähigkeit schätzen sie. Ihre Heimat liegt in den dunklen Wälder, hohen Bergen und tiefen Seen des Balkhans. Auch die Wesen, die Sie beherrschen, sind Kreaturen der Tiefe oder der Dunkelheit: Tintenfische, Quallen, Krebse, Grottenolme und Fledermäuse.

Dominierendes Attribut: Verstand

BEKANNTE PHÄNOMENE

HERR DER ZWEITEN PLAGE

Phänomen-Stärke: 1

Mit Lauten so tief und so fremdartig, dass ein menschliches Ohr sie nicht zu erfassen vermag, erwecken die Dushani in den klammen Grotten ihrer balkhanischen Heimat die Schatten der Tiefe – Kreaturen, die ebenso sonderbar wie der Psychonaut selbst sind.

Regeln: Pro Überladungspunkt eilen dem Dushani zehn Wesen seiner Plage zu Hilfe. An Land und in den Höhlen werden das Fledermäuse, Kröten, Frösche und Grottenolme sein, im Wasser umschwärmen ihn Tintenfische, Quallen und Krebse. Sie werden sich auf jeden Angreifer stürzen und diesem pro 5 Tiere eine allgemeine Erschwernis von 1 aufbürden. Konzentriert sich der Angreifer darauf, die Plage zu vernichten, so tötet er pro erfolgreichem Aktionswurf auf *Beweglichkeit+Unb. Nahkampf* oder *Beweglichkeit+Bew. Nahkampf* fünf Tiere.

IN ZUNGEN REDEN

Phänomen-Stärke: 5

Der Ruf des Dushani ist tief und kaum wahrnehmbar für Menschen; in gewisser Weise ähnelt er Walgesängen, die von unverständlichem Gewisper begleitet werden. Doch Homo Sapiens versteht. Aber nicht der rationale, denkende Teil des Geistes. Die subvokalen Laute passieren die Bewusstseinsschwelle, docken an archaischen Grundmustern an und nehmen dem Menschen die gedankliche Freiheit. Er gehorcht jetzt dem Willen des Dushani.

Regeln: Dies ist ein sehr allgemein gehaltenes Phänomen, das dem Dushani das Bewusstsein seines Opfers öffnet. Der Psychonaut kann praktisch alles verlangen – der geistig Unterjochte wird ihm gehorchen. Zu Beginn einer Kampfrunde kann das Opfer den Bann mit einem erfolgreichen Aktionswurf auf *Psyche+Selbstbeherrschung* (die Erschwernis ist hier die Überladung) abschütteln.

RESONANZ

Phänomen-Stärke: 5

Der Dushani webt einen subvokalen Gedankenkäfig um sein Opfer, der die Gedanken des Umfangenen zurückwirft und in einer sich verstärkenden Rückkopplung fängt.

Regeln: Gelingt dem Opfer kein Aktionswurf auf *Psyche+Selbstbeherrschung* mit der Überladung als Erschwernis, so verliert es pro Überladungspunkt einen AP.

VERHEISSE DEN SCHMERZ

Phänomen-Stärke: 8

Die Gesänge des Dushani schwingen sich von einem tiefen Brummen hinauf in unerträgliche Höhen, durchdringen die Körper seiner Opfer und drohen sie zu zerreißen.

Regeln: Gelingt dem Opfer kein Wurf auf *Psyche+Selbstbeherrschung* mit der Überladung als Erschwernis, so erleidet es einen Punkt Traumaschaden.

SCHWINGUNGEN

Phänomen-Stärke: 10

Der Dushani gibt sich den tiefen Schwingungen des Gleichklangs der menschlichen Seele hin und entnimmt ihr die Gedanken seines Gegenübers. Ob Hass, Liebe oder andere Emotionen – nichts bleibt ihm verborgen.

Regeln: Der Dushani kann dem Geist seines Opfers Gefühle und Meinungen entnehmen, aber nicht konkrete Informationen wie beispielsweise Passierwörter oder Lagebeschreibungen von Ortschaften. Die Überladung wird dem Opfer als Erschwernis aufgebürdet, wenn es versucht, die Sondierung des Dushani mit einem Aktionswurf auf *Psyche+Selbstbeherrschung* zu unterbrechen.

ERNTE DEN GEIST

Phänomen-Stärke: 15

Der Psychonaut erlangt das Wissens seines Opfers und kann sich dessen Fähigkeiten bedienen. Solange der Dushani das Phänomen aufrecht erhält, darf er eine Kenntnis seines Opfers einsetzen, als wäre es seine eigene.

Regeln: Konnte sich das Opfer durch einen Aktionswurf auf *Psyche+Selbstbeherrschung* nicht des Einflusses des Dushani erwehren, so ist es jetzt eine Art ausgelagertes Gedächtnis. Der Psychonaut darf beliebige Fertigkeiten des Opfers nutzen, bis er es frei gibt, gestört wird oder dem Opfer ein Wurf gegen *Psyche+Selbstbeherrschung* (mit der Überladung als Erschwernis) gelingt.

WIDERSTAND

Nur die geistig Gefestigten können der Beeinflussung der Dushani widerstehen: Jede Beeinflussung kann durch einen gelungenen Wurf auf *Psyche+Selbstbeherrschung* (die Überladung des Phänomens wird als Erschwernis herangezogen) abgewehrt werden.

PHEROMANTEN

DIE PUPPENSPIELER

VOLKSBÄNDIGER

Der Geruchssinn ist der direkte Draht zum Gedächtnis und entscheidet darüber, wer zu wem gehört, wer wen leiden kann. Pheromanten sind Meister der Einheit, sie verbinden Körper und Seele, vermitteln zwischen männlich und weiblich wie auch dem Ich und den Vielen. Ihr Medium ist die Luft, ihre Waffen Wohlgerüche und Gestank, ihre Botschaft soziale Identität und das Verstehen des eigenen Ichs. Ihr Chakra ist das Herz.

Pheromanten sind Verführer und Täuscher, sie können über körpereigene Duftstoffe, die Pheromone, lebende Wesen kontrollieren. Für sie ist die Menschheit ein riesiger pulsierender Organismus aus kommunizierenden Leibern, geplagt von tödlichen aber letztlich bedeutungslosen Streitereien.

Pheromanten sind Gruppenwesen. Sie beherrschen stammesbildende Insekten wie Ameisen, Wespen und Termiten. Ihr Erden-Chakra liegt im Souffrance-Krater in Franka.

Dominierendes Attribut: Ausstrahlung

BEKANNTE PHÄNOMENE

HERR DER DRITTEN PLAGE

Phänomen-Stärke: 1

Die Ameisen, Wespen und Termiten bauen dem Pheromanten gewaltige Nester aus zerkauten Pflanzenfasern und Drüsensekret. Die Insekten sehen ihn als ihre Königin an, erklettern seine klamme Haut, um sich an seinen Pheromondrüsen neue Befehle abzuholen und diese im ganzen Nest zu verbreiten.

Kein anderer Raptus hat eine so ergebene Dienerschaft.

Regeln: Die körperlichen Voraussetzungen eines Pheromanten sind perfekt auf die Kontrolle seiner Plage ausgelegt. Er muss keinen Aktionswurf auf seinen Raptus ablegen – jedes Insekt, das auf eine seiner Pheromonspuren trifft, gerät unweigerlich in seinen Bann. Nur die Umgebung und das Klima bestimmen, welcher Art seine Plage ist und wie groß der Schwarm ausfällt. So sind Ameisen und Termiten fast das ganze Jahr über in Franka verfügbar, die wesentlich gefährlicheren Wespen jedoch schlüpfen erst im Sommer, um schließlich im Herbst wieder zu verschwinden. Zudem sind sie auf die wärmeren Landstriche im Süden beschränkt.

Wespenschwärme, die für Menschen gefährlich werden könnten, wurden zwar bereits an der Mittelmeerküste Frankas gesichtet, und es geht auch das Gerücht, dass die großen Pheromanten-Nester Aquitaines von den wehrhaften Insekten beschützt werden, doch sind dies Ausnahmen. Kein bekannter Phermomant gebietet derzeit über den gefürchteten Wespensturm.

EINIGKEIT

Phänomen-Stärke: 4

Die Pheromanten vermitteln zwischen Mann und Frau, zwischen dem Einzelnen und der Gemeinschaft. Ihre Pheromone docken im Hirn des Menschen an, gaukeln ihm Frieden und Entspannung vor. Sie nehmen dem Aggressiven die Wut und verklären sie ins Gegenteil. Wer dem Pheromanten in einem Augenblick noch an die Kehle wollte, leckt ihm im nächsten unterwürfig die Füße.

Regeln: Tiefer Friede befällt jeden, der nicht willens oder in der Lage war, mit einem Aktionswurf auf *Psyche+Selbstbeherrschung* (die Überladung zählt als Erschwernis) sich dem süßen Duft der Eintracht zu entziehen. Jeder, der dem Pheromanten erliegt, wird ihn als gottgleiches Wesen wahrnehmen und die Waffen niederlegen. Jede Stunde hat man die Möglichkeit, sich mit einem neuerlichen Aktionswurf zu befreien.

SÄURE

Phänomen-Stärke: 5

Über Drüsen am Körper verschießt der Pheromant einen Strahl beißender Methansäure auf seine Gegner, blendet sie damit für Sekunden.

Regeln: Der Strahl hat eine Reichweite von vier Metern, und jeder Meter wird dem Pheromanten als zusätzliche Erschwernis auf den Phänomen-Wurf angerechnet. Gelingt der Wurf, so hat er sein Ziel auch getroffen. Schaden verursacht er jedoch nur, wenn die Augen des Opfers nicht mit Gasmaske, Fliegerbrille oder einem Visier geschützt sind. Ein Volltreffer lässt einen Menschen kurzfristig erblinden. Die Überladung gibt die Potenz des Drüsensekrets an und wird dem Opfer als Erschwernis auf alle Aktionen angerechnet, die Sehvermögen erfordern. Dieser Nachteil verschwindet erst, wenn man sich die Augen auswäscht.

ANGST

Phänomen-Stärke: 6

Niemand vermag sich dem Pheromanten zu nähern, ohne von grauenhafter Furcht geschlagen zu werden.

Regeln: Die abgesonderten Pheromone aktivieren den Fluchtinstinkt bei Mensch und Tier. Wem der Aktionswurf auf *Psyche+Selbstbeherrschung* mit der Überladung als Erschwernis nicht gelingt, verfällt in Panik und ist unfähig, an etwas anderes als an Flucht zu denken. Dieses Gefühl der Hilflosigkeit und Angst lässt erst nach, wenn sich der Betroffene weiter als zwanzig Schritt von dem Pheromanten entfernt hat.

ANGST SCHMECKEN

Phänomen-Stärke: 8

Über den Geruch des Opfers kann der Pheromant seinen Gegner nahezu überall hin verfolgen, solange dieser Körperflüssigkeit in jedweder Form verliert. Ein Entkommen ist unmöglich.

Regeln: Menschen schwitzen. Sie hinterlassen dabei unsichtbare Hormon-Spuren, die ein Pheromant mit seinen spezialisierten Sinnen sehen und schmecken kann. Mit diesem Phänomen eicht der Pheromant seine Wahrnehmung auf menschliche Pheromone und Hormone. Für jeden Tag, den die Fährte alt ist, benötigt der Psychonaut einen Überladungspunkt. Überlädt er das Phänomen nicht ausreichend, so verliert er die Spur.

BIENENSTAAT

Phänomen-Stärke: 12

Menschen scharen sich um den Pheromanten, laben sich an seinen Ausdünstungen, sind ihm willenlos ergeben. Solange sie in seinem Dunstkreis bleiben, erfüllen sie ihm jeden Wunsch, sind ihm Leibwächter und Liebhaber, Krieger und Arbeiter – Dronen.

Regeln: Der Pheromant kann mehrere Punkte seiner Stadt mit Pheromonmarken versehen. Menschen, die durch diese süßlichen Wolken schreiten, reißen den Duft mit sich und tragen ihn durch die ganze Ortschaft. Vor den Augen des Pheromanten spannt sich ein Netz aus Pheromonspuren auf, in dem er seine Opfer fängt: Jeder Mensch, der mit den Pheromonen in Berührung kommt, fällt nach einem missglückten Aktionswurf auf *Psyche+Selbstbeherrschung* mit der Überladung als Erschwernis augenblicklich in seinen Bann. Der Psychonaut kann sein Volk nicht wie ein Puppenspieler für sich tanzen lassen, doch er unterdrückt so feindliche Gedanken und infiziert die Menschen mit dem Bedürfnis, für ihren Meister (ihre Königin) und die Kolonie zu arbeiten.

Gasmasken schützen nicht vor den Pheromonen des Psychonauten, da die Duftstoffe auch über die Haut aufgenommen werden. Nur ein dichter ABC-Anzug mit eigener Luftversorgung ist sicher. Ist man einmal dem Pheromanten erlegen, so ist täglich einer erneuter Aktionswurf gestattet, um die Fesseln abzustreifen. Entfernt man sich jedoch nicht aus dem Umfeld des Psychonauten, kann man schnell wieder unter seinen Einfluss geraten.

PRÄGNOKTIKER

DAS SEHENDE AUGE

AM RANDE DER ZEIT

Man muss etwas sehen, bevor man es glauben kann. Die Prägnoktiker sind die Herren des Sehens und des Lichts, der archetypischen Identitätsmuster und des Selbst, das sich im Spiegel erkennt. Ihr Chakra liegt hinter der Stirn, dort, wo man das dritte Auge vermutet. Sie sind Wahrseher, nicht nur im wörtlichen Sinn.

Sie können mittels ihrer Fähigkeit der Präkognition die Zukunft sehen, sind Hellseher und vermögen es, sich geistig in die Vergangenheit zu projizieren. Ständig schweben sie in der Gefahr, sich in ihren Wach- und Wahrträumen zu verlieren.

Sie kontrollieren die ältesten aller Wesen: Muscheln, Seesterne, Seeigel, Ammoniten und Trilobiten. Ihre Heimat liegt inmitten des von Aufständen heimgesuchten Hybrispanias.

Dominierendes Attribut: Psyche (auf 10)

BEKANNTE PHÄNOMENE

HERR DER VIERTEN PLAGE

Phänomen-Stärke: 1

Es gibt zahllose Horrorgeschichten, die davon handeln, dass Biokineten-Spinnen Kinder eingesponnen und hinaus zu den Spalten gezerrt haben; abends am Lagerfeuer erzählt man sich, dass sich die Bandwürmer der Psychokineten bevorzugt durch die Leiber von Jungfrauen fressen. Oder die frankische Ameisenflut: Sie raubt den Dörfern die Nahrung. Von der prägnoktischen Plage ist nie die Rede. Denn sie lauert unsichtbar für die meisten Hybrispanier in den dunklen Tiefen der Seen. Erst wenn der Prägnoktiker die Wasseroberfläche mit einem Finger in Schwingung versetzt, tauchen sie auf. Gefährlich sind die Muscheln, Seesterne, Seeigel, Stachelhäuter, Ammoniten und Trilobiten normalerweise nicht. Erst wenn sie sich auf Geheiß des Prägnoktikers in Schwärmen am Rumpf eines Schiffes festsetzen oder durch ihre schiere Masse die Antriebsschraube blockieren, werden sie zu einer Bedrohung – die man noch immer nicht den Prägnoktikern anlastet. Stattdessen suchen die Seeleute an anderer Stelle nach einer Begründung für die seltsamen Schwarminvasionen.

Regeln: Viel zu wenig ist bekannt über die prägnoktische Plage. Angeblich gibt es riesige Korallenstädte in den großen hybrispanischen Salzseen, in die sich die Psychonauten von Zeit zu Zeit zurückziehen, um ihre Erinnerung an die Zukunft in Seeanemonen abzulegen. Doch das sind nur Gerüchte. Tatsächlich weiß man nicht mehr, als dass Prägnoktiker ihre Plage an jedem Gewässer rufen können, indem sie die Wasseroberfläche berühren.

PROPHETIE

Phänomen-Stärke: 4

Der Blick in die Zukunft ist jedem Prägnoktiker gegeben – es ist der Blick in eine Welt, die ihnen so viel näher ist als die Gegenwart.

Regeln: Der Psychonaut kann sowohl in der Zeit als auch im Raum vor und zurück wandern. Während der Blick in das Gestern klar und hell ist, verliert sich das Morgen schnell in Dunkelheit und einem Gewirr an möglichen Ereignissträngen, die sich einem Wurzelwerk gleich vor ihm auffächern.

Der Spielleiter sollte Prophetie als Werkzeug sehen. Er kann es einsetzen, um den Spielern mehrdeutige Hinweise zuzuspielen oder Geschehnisse der Vergangenheit aufzuklären.

SCHWÄRMER

Phänomen-Stärke: 6

Entlässt ein Prägnoktiker einen Trilobiten, auf den dieses Phänomen angewandt wurde, wird das Tier eine gewünschte Person in einer Küstenregion oder an einem Fluss ausfindig machen. Der Psychonaut weiß dann augenblicklich, wo sich das Ziel aufhält.

Regeln: Als Herr der vierten Plage dauert es nur wenige Stunden, bis ein Trilobit ans Ufer geschwommen kommt. Der Prägnoktiker nimmt ihn auf, visualisiert den Gesuchten und setzt das Tier wieder ins Wasser. Pro Überladungspunkt sucht der Trilobit einen weiteren Tag lang.

Ein einzelner Schwärmer hat selten Erfolg, deshalb entsenden Prägnoktiker oftmals mehrere Dutzend Tiere auf einmal.

Der Spielleiter sollte bei diesem Phänomen die Wahrscheinlichkeit der Suche überschlagen und berücksichtigen, dass die Trilobiten keinen Sichtkontakt zu ihrem Ziel benötigen. Wenn sie bis auf etwa 50 Meter an den Gesuchten gelangen, erspürt das Bewusstsein des Prägnoktikers, dass der Schwärmer erfolgreich war. Der Psychonaut kennt augenblicklich die genaue Position.

TRÄUMEN

Phänomen-Stärke: 8

In ihren Träumen kehren Prägnoktiker in ihr Erden-Chakra zurück, werden eins mit ihresgleichen. Gedanken und Wissen werden untereinander ausgetauscht, die Individualität des einzelnen für den Moment ausgelöscht. Intensive Träumer haben das Wissen der Vielen, greifen auf ein breites Sortiment von Kenntnissen zurück – Kenntnissen, die sie nie erlernt haben.

Regeln: Ein Prägnoktiker kann sich im Kollektiv jede beliebige Kenntnis aneignen, wird sie aber in der darauffolgenden Nacht wieder verlieren. Den Tag über darf er sie jedoch nutzen, und zwar auf einer Stufe, die der halben Überladung entspricht.

GEHEIMNIS

Phänomen-Stärke: 10

Prägnoktiker verwenden Muscheln, um sich von ihrem endlosen Traum-Wissen zu befreien. Sie lassen ein seltsames Geflecht im Inneren einer Muschel wachsen und übertragen einen Teil ihres Bewusstseins in dieses. Sollten sie die Muschel eines Tages aufbrechen, strömt das Wissen zurück in ihr Gedächtnis.

Regeln: Allein der Gedanke an die Möglichkeit, sich durch das Öffnen einer Muschel Wissen anzueignen, inspiriert die Menschen zu Legenden und Sagen. Und lässt sie für eine solche Traummuschel dicke Stapel Wechsel auf den Tisch blättern. Doch noch gelang es niemandem, die gespeicherten Informationen aus dem Geflecht auszulesen.

JENSEITS DER ZEIT

Phänomen-Stärke: 12

Für den Prägnoktiker vergeht die Zeit langsamer. Sein Körper bleibt dabei den physikalischen Einschränkungen der Realität unterworfen; die Glieder scheinen sich für den Psychonauten quälend langsam zu bewegen. Doch er hat mehr Zeit zu reagieren: Er sieht, dass ein Gegner zum Schlag ausholt oder dass ein Schütze auf ihn anlegt, und kann so rechtzeitig den Arm zur Parade heben oder in Deckung springen.

Regeln: Der Prägnoktiker erhält durch dieses Phänomen für die Dauer des Kampfes ein *Defensives Manöver* in Höhe der Überladung. Er selbst muss sich diese Erschwernis nicht auf seine Angriffe anrechnen.

PSYCHOKINETEN

HERRSCHER DER ELEMENTE

WILLE IST MACHT

Feuer ist Bewegung, der rauschende Tanz der Moleküle. Psychokineten sind die Meister des Feuers, des Egos, der Schöpfung des eigenen Ichs. Sie glauben an Macht, an Wille, an Unabhängigkeit: Energie bewegt die Welt, erzeugt Wirkungen, ermöglich Spontaneität. Ihr Ziel ist nicht, über andere zu herrschen, sondern die Kräfte zu entfesseln, die in einem selbst schlummern.

Die meisten Psychokineten besitzen einen starken Willen und widerstehen allen Abhängigkeiten und Süchten – abgesehen vom brennenden Glauben an ihren Raptus. So verwundert es nicht, dass die meisten von ihnen Einzelgänger sind.

Ihre psychischen Fähigkeiten nutzen sie, um Kraftfelder zu erzeugen und zu kontrollieren. Außerdem können sie sich selbst und anderen übermenschliche Kraft, Ausdauer und Schnelligkeit verleihen, indem sie die gespeicherte Energie des im Solarplexus beheimateten Feuer-Chakras freisetzen.

Psychokineten beherrschen jene Parasiten, die anderen Wesen Kraft entziehen: Flöhe, Stechmücken, Blutegel, Wanzen und Bandwürmer. Ihr Erden-Chakra liegt in den südlichen Bergen Purgares.

Dominierendes Attribut: Beweglichkeit

BEKANNTE PHÄNOMENE

HERR DER FÜNFTEN PLAGE

Phänomen-Stärke: 1

Das Geschmeiß der Psychokineten ist wahrlich abscheulich: Es verbeißt sich in Mensch und Tier, zehrt von seinen Opfern, bis es satt und prall von ihnen abfällt. Der Psychonaut verschlingt die heimgekehrten Insekten und nimmt so die geraubte Lebenskraft in sich auf. Aus diesem Grunde leben Psychokineten oftmals in der Nähe von Dörfern, wo sie das Trinkwasser mit Bandwurm-Eiern verseuchen oder Flöhe in Decken setzen. Wie Blutegel hängen sie an diesen kleinen Ortschaften und saugen sie aus.

Regeln: Der Psychokinet kann seine Plage entsenden, um sich schneller zu regenerieren. In der Nähe kleiner Gemeinschaften mit etwa fünf Personen heilt Traumaschaden doppelt so schnell wie üblich. Kann er seine Plage gegen größere Dörfer schicken, so regeneriert er einen Traumaschaden pro Tag.

FATA MORGANA

Phänomen-Stärke: 4

Der Psychokinet verzerrt den Raum um sich und erzeugt Luftspiegelungen, die seine Gegner verwirren. Wahre Könner erscheinen mitunter doppelt oder werden ganz von einer Verzerrung geschluckt.

Regeln: Die Überladung wird Angreifern als Erschwernis angerechnet.

FREIER FLUSS

Phänomen-Stärke: 6

Der Psychokinet entlädt seine aufgestaute Energie in Organe und Gliedmaßen, was seine Leistungsfähigkeit ins Unmenschliche steigert.

Regeln: Pro Überladungspunkt steigen alle Kampffertigkeiten des Psychonauten bis zum Ende des Kampfes um einen Punkt, allerdings verliert er ebenso viele AP.

KRITISCHE MASSE

Phänomen-Stärke: 8

Ein Psychokinet sendet Energie aus seinem Solarplexus in den Körper eines Gegners und hofft ihn so zu überladen. Dieses Phänomen löst oftmals einen Schock beim Opfer aus.

Regeln: Der Psychonaut schlägt dem Opfer mit der Faust gegen die Brust (Angriffswurf mit *Beweglichkeit+Unb. Nahkampf*; der Angriff hat ein Potenzial in Höhe der Überladung und eine Durchschlagskraft von 6. Die erwürfelten Schadenspunkte verursachen allerdings weder Fleischwunden noch Traumaschaden – sie *erhöhen* die AP des Gegners! Übersteigen die Aktionspunkte die maximale Zahl AP, so bricht das Opfer geschüttelt von Krämpfen und Fieber zusammen. Für Stunden ist es in diesem Zustand gefangen.

WUTAUSGLEICH

Phänomen-Stärke: 10

Je schwerer der Schlag, der den Psychokineten trifft, desto stärker fällt sein Reflexschlag aus.

Regeln: Jeder Schadenspunkt, den der Psychonaut hinnimmt, wird zum Potenzial seines folgenden Nahkampfangriffes gezählt. Dieses Phänomen tritt automatisch bei einer Versporung von 8 in Kraft. Eine Überladung ist nicht möglich.

DRUCKWELLE

Phänomen-Stärke: 12

Der Psychokinet kanalisiert seine Energie und sendet sie vom Solarplexus durch die Arme in die Hände – ein Klatschen entlädt sie in eine zielgerichtete Druckwelle, die das Trommelfell der Gegner zerfetzt, sie von den Füßen reißt und ihre Innereien zum Platzen bringt.

Regeln: Die Druckwelle breitet sich kegelförmig vom Psychokineten aus. Im Ausgangspunkt verursacht sie auf allen Körperzonen einen Schaden von [Überladung]W(6). Pro Meter verliert die Druckwelle an Kraft – und das Schadensprofil einen Punkt Potenzial. Die Ausdehnung des Kegels bestimmt der Psychonaut.

VERZEHRENDER RAPTUS

Psychokinese wird befeuert von der körpereigenen Energie – der Psychonaut verbrennt innerlich, wenn er seine Phänomene aktiviert. Während die anderen Raptien ihre Phänomene durch Überladung stärken können, geschieht das bei den Psychokineten teilweise mit AP. Diese werden allerdings nicht ausschließlich von *Körper+Ausdauer* bestimmt, wie das bei Homo Sapiens der Fall ist: Zu den normalen AP wird zusätzlich *Psyche+Raptus* addiert. Niemand ist ausdauernder und unvorhersehbarer als ein Psychokinet.

SICHTUNGEN

Die aufgeführten Phänomene sind nur ein kleiner Einblick in den bizarren Einfallsreichtum des Primers. Durchstöbert man die Archive der Spitalier, so stößt man auf allerlei seltsame Berichte von Sichtungen, die möglicherweise auf neue Phänomene hindeuten:

• Eine Spitalier-Patrouille stieß auf der Suche nach apokalyptischen Schmugglern in den pollnischen Wurzelwäldern auf einen Biokineten, aus dessen Fleisch knochige Wucherungen stachen. Aus den Unterarmen kurz hinter den Handgelenken ragten lange Sporne, die er sehr geschickt im Kampf einzusetzen vermochte.

• Eine Orgiasten-Rotte stürmte nahe Bassham das Nest eines Pheromanten. Die Überlebenden berichteten davon, dass der Absonderliche, auf den sie im Zentrum des verschlungenen Baus trafen, auf dem Rücken entlang der Wirbelsäule zwei Reihen faustgroßer Drüsen ausgebildet hatte. Als die Wiedertäufer-Rotte vorpreschte, kniete sich der Pheromant hin, beugte sich vor, dass die Haut auf seinem Rücken straff und durchscheinend wurde, immer weiter. Bis sie riss. Und die Drüsen entluden eine Wolke Sporen in die enge Kammer. Alle Orgiasten wurden schwer versport, während der Psychonaut floh. Erst Tage später konnte er gestellt werden.

SPORENVARIANTEN

Der Homo Degenesis und zahllose andere Wesen, seien es Insekten, Spinnentiere oder Trilobiten, sind die von den Erden-Chakren bevorzugten Arten. Ihre Zahl ist Legion, ein individuelles Wesen oder auch ganze Heere zu verlieren ist eingeplant und unvermeidlich. Wird es der Mensch sein, der sich als untauglich erweist? Oder wider allen Erwartens die Insekten? Die Wege der Erden-Chakren sind unergründlich. Nur die Zeit wird zeigen, worauf sich das Kollektiv stützen wird. Es hat nie aufgehört zu experimentieren. Jedes in der Nähe eines Sporenfeldes geborenes Wesen, das der Fäulnis schon im Mutterleib ausgesetzt war, kann der nächste Archont des Primers werden. Seien es Gendos, Giganten, Wölfe, Rinder, Schweine, Marder, Ratten oder Pferde. Zeigen sie charakteristische Eigenschaften eines Erden-Chakras, so gelten sie als Sporenvarianten.

Der Einfallsreichtum des Primers treibt bunte Blüten:

• In den äußeren Bezirken des Protektorats wurden katzengroße und vollkommen nackte Ratten gesichtet. Nahezu jedes Exemplar ist mit körperlichem Verwuchs gestraft: Die Hinterläufe wie auch die vorderen Zehen sind außergewöhnlich lang. Von der Bevölkerung werden sie Bleicher-Ratten genannt, obwohl sie nichts mit den Bunkerbewohnern zu tun haben.

• Feuerrote Krabben von der Größe eines jungen Gendos haben sich in den nördlichen Ausläufern des Rains im verschneiten Flussbett eingegraben. Anscheinend sind sie vollkommen kälteresistent. Zwei Spitalier halten die Tiere unter Beobachtung und studieren ihr Verhalten. Den letzten Berichten nach wandern die Krabben langsam nach Süden und folgen dabei dem alten Flussverlauf.

• Gendoabkömmlinge in Franka nahe des alten Poitiers sind eine Symbiose mit einer Schlupfwespenart eingegangen. Die Hundekörper dienen den Insekten als Brutstätte, scheinen jedoch nicht unter den Maden zu leiden. Tatsächlich schützen die Schlupfwespen den Gendo, indem sie sich in großen Schwärmen auf Feinde stürzen.

DISKORDANZ-VARIANTEN

Die Diskordanz drohte vor Jahren das noch fein gesponnene Gefüge der Erden-Chakren zu zersprengen und fing zahllose Sporenfelder entlang seiner quer durch die Mittelmeerregion verlaufenden Zone in einer tödlichen Rückkopplung. Die kranken Felder wurden von den Erden-Chakren aus dem Kollektiv ausgestoßen, verblieben aber untereinander in Kontakt, befeuerten sich mit bizarren Informationen aus fremden Welten oder wilden Permutationen bekannter Gen-Stränge. Seitdem speit dieses diskordante Netzwerk aus kranken Sporenfeldern lebensunfähige Mutanten aus, die wenige Sekunden, aber auch Tage überdauern können, bevor sie von der für sie lebensfeindlichen Atmosphäre zerfressen im Staub zu liegen kommen. In der Diskordanz-Zone scheint alles möglich, doch dem wenigsten davon möchte man die Hand schütteln.

DISKORDISCHE SPORENFELDER

Die diskordischen Sporenfelder sind eigenartige, wilde Orte. Die faustgroßen Sporenknospen fallen zwischen der wuchernden Vegetation kaum auf, nur die prall gefüllten Knospen sind durch ihre rötliche Färbung leicht auszumachen. Alle zehn Tage entladen sie sich in einer Explosion, verbreiten ihre hochinfektiöse Fracht im weiten Umkreis.

Im Zentrum des Sporenfeldes stößt man auf die Brüter, gewaltige Gebärmuttersäcke, halb eingegraben im Erdreich. In ihnen werden groteske Gen-Informationen auf jungfräulich reine Biomasse geprägt, in einem pulsierenden, feuchtwarmen Klima herangezüchtet, um schließlich eine Abnormität auszustoßen und neu zu beginnen.

Diskordische Felder vermissen die Unterstützung von Insektenschwärmen, die ihre Sporen kultivieren und in die Welt

hinaustragen, aber gleichzeitig auch Nahrung heranschaffen – sie würden verhungern, hätten sie nicht eine alternative Lösung gefunden: Sie bilden Fressknospen aus. Fleischfressenden Pflanzen gleich schlagen sie ihre Opfer mit grellen Farben und Gerüchen in ihren Bann. Insekten und kleine Säuger taumeln scheinbar willenlos in die einladend geöffneten Trichter.

DISKORDISCHE RESONANZ

Selbst für Psychonauten stellen diskordische Sporenfelder eine immense Gefahr dar. Die Versporung wirkt als Katalysator für die kranken Impulse der Felder; wie ein verzehrender Flammensturm tosen sie durch das Hirn des empfänglichen Homo Degenesis, drohen Geist und Seele hinwegzufegen und ihn in eine vom Wahn getriebene Mordmaschine zu verwandeln. Nur Psychonauten, die sich vollständig entsporen, können gegen den fremdartigen, chaotischen Einfluss ankämpfen und obsiegen.

MEMBRAN-WESEN

Nahe der Diskordanz wurden bereits mehrere der so genannten Membran-Wesen gesichtet. Sie schweben in etwa dreißig bis einhundert Metern Höhe und lassen sich vom Wind treiben. Sie haben keinen erkennbaren Körper oder sichtbare Sinnesorgane. Sie bestehen aus halbtransparenten Membranen, die lamellenartig übereinander liegen und alle in einer Verdickung an einer Seite des Wesens zusammenlaufen. Die Kreaturen werden über viele Kilometer ins Land getrieben, bevor sie sterben. Der Zerfall beginnt meist schon in der Luft: Die Membranen zerfasern an den Rändern, zerreißen schließlich. Am Boden sind die Überreste des Wesens kaum von trockenem Steppengras zu unterscheiden.

AUSGEBURTEN DER HÖLLE

DER ZAR

...Schlaaaafen... Eeeeessen... Waaaaachsen...

EIDOLON

Er ist die Stimme. Die Stimme, die die Welt erschuf, sie am Leben hält und sie einst vernichten wird. Er ist Eidolon, das höhere Selbst der Dushani, die Schwingung, der alle anderen seines Erden-Chakras nur noch Nuancen aufprägen können. Seine Heimat sind die Betonmonolithen von Laibach. Würde Triglaw das doch endlich akzeptieren und endlich das Leben freigeben, das er seit Jahrhunderten in seinem verfaulten Herzen gefangen hält. Die finale Konfrontation ist unausweichlich. Laibach wird erzittern.

MACHIAWEN

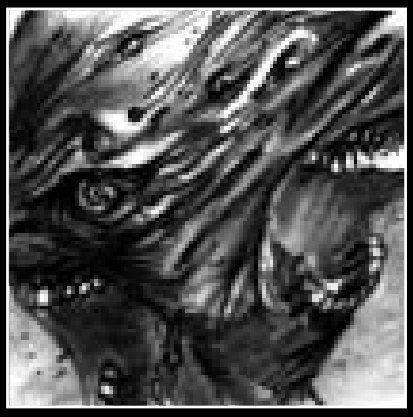
Er ist ein Gigant unter den Pheromanten, sowohl von seinem Einfluss her, als auch von seiner Statur. Seine Domäne in Franka ist ein Hort des Friedens; Lehmschlote ragen hoch in den Himmel, verströmen Gase und Pheromone. Die Menschen sind nicht mehr als Dronen in seinem Insektenstaat. Tot im Hirn. Sie durchleben im Geiste die Gelüste des Machiawen in immer neuen Permutationen. Die einzigen, die der Pheromant von dieser Geißel ausschließt, sind die Apokalyptiker der Sonnenwind-Schar. Sie stellen seine Leibgarde, sind sein ewig langer Arm.

ENIGMA

Sie sieht die Zukunft, sie sieht die Vergangenheit. Doch in der Gegenwart ist sie hilflos. Die Sipplinge im alten Portugal sehen in ihr eine Göttin, umschwärmen sie, halten sie am Leben. Ihren Tempel jedoch können die Menschen nicht erreichen. Er liegt in einem See, ist eine Wucherung aus Korallen und verknöcherten Urwesen. Angeblich lagern in den tiefschwarzen Wassern die Erinnerungen ans Morgen.

KORONA

Faustgroße Steine und Splitter erheben sich vom Boden, treten einen gemächlichen Flug um Korona an. Dann beschleunigen sie. Immer schneller, Staub wird in die Höhe gerissen, vermengt sich zu einem dreckigen Wirbelwind, der tost, der sich durch Gegner schneidet, der nur ihr gehorcht. Sie bricht das Licht, befiehlt der Materie, formt um. Lange brütete sie ihre Fähigkeiten im purgischen Erden-Chakra aus, jetzt zieht die Psychokinetin aus, folgt der Stimme des Kollektivs. Und das will sie im Norden sehen.



PHASENBESTIE

Die Diskordanz bringt viele bizarre Wesen hervor. Die meisten existieren nicht lange genug, um das Morgengrauen wie auch den Sonnenuntergang des gleichen Tages zu erleben. Die Phasenbestie erblickte viele Male die flammende Kugel über sich, die so ganz anders aussah, als die Bestie sie in Erinnerung hatte. Vielleicht lag es am falschen Fleisch, das das Monstrum absorbiert hatte. Doch war es nicht genau das, was es am Leben hielt?

KAPITEL 11

ERZÄHLEN

AM ENDE DER WELT

UND ICH WILL DIR ETWAS ANDERES ZEIGEN ALS
DEINEN SCHATTEN DES MORGENS,
DER DIR AUF DEM FUSS FOLGT
ODER DEINEN SCHATTEN DES ABENDS,
DER HOCHTAPERT DIR ENTGEGEN:
ANGST ZEIG ICH DIR
IN EINER HANDVOLL STAUB.
[T.S. ELIOT]

AM ANFANG

Gratulation! Sie haben sich entschlossen, den sicheren Alltag hinter sich zu lassen, einige Jahrhunderte in die Zukunft zu reisen und die Reste unserer Zivilisation wieder zum Leben zu erwecken. Eine imposante Aufgabe, aber keinesfalls unmöglich. Obwohl das Quellenmaterial zwischen diesen Buchdeckeln in einem Happen schwer zu verdauen ist, sollten Sie sich keinesfalls davon in die Flucht schlagen lassen. Auch der Schöpfer hat die Welt in einzelnen Schritten geschaffen – Sie brauchen es nicht anders machen!

Wahrscheinlich haben Sie schon das eine oder andere Rollenspiel-Regelwerk gelesen und betrachten dieses Spielleiterkapitel als ein notwendiges Übel. Ihnen ist klar, dass man Spielleitern genau wie Regie, Dramaturgie oder Schreiben nur begrenzt aus Büchern lernen kann. Aber was wir Ihnen dennoch bieten können, sind knapp zwanzig Jahre Erfahrung und eine Menge Tricks, um das Beste aus Ihnen, Ihren Spielern und diesem Spiel zu holen.

Falls Sie noch nie ein Rollenspiel geleitet haben: Macht nichts. Natürlich werden Sie es nicht einfach haben und auch sicher die eine oder andere falsche Entscheidung treffen, was aber kein Grund sein sollte, sich die Haare zu raufen. Solange das Spiel Ihnen und Ihren Spielern Spaß macht, sind Sie auf dem richtigen Weg.

-BRICOLAGE- DIE KUNST, EINE KAMPAGNE ZU BASTELN

Es gibt einen simplen Trick, um sich die Rolle des Spielleiters in Degenesis einfach zu machen: Er nennt sich Bricolage oder Bastelei. Der Begriff stammt von dem Ethnologen Claude Levi-Strauss und bezeichnet eine Form des „wilden Denkens“: die direkte, sinnliche und unmittelbare Beschäftigung mit der Welt, ohne den Umweg über abstrakte oder theoretische Geisteshaltungen; dazu kommt die Fähigkeit, verschiedene, nicht zusammenhängende Teile zu einem Ganzen zu formen, das mehr als nur die Summe seiner Teile ist. Levi-Strauss hat mit diesem Begriff die Denkeinstellung so genannter „primitiver Völker“ beschrieben – und das macht ihn auch so geeignet für ein Rollenspiel wie Degenesis, in dem die Gesetze und Denkweisen unserer Zivilisation Vergangenheit sind.

Lösen Sie sich beim Spielen von Degenesis von abstrakten Begriffen und konzentrieren Sie sich auf das Erlebbare, Visuelle, Fühlbare. Zwar ist die apokalyptische Zukunft des Spiels reine Fiktion, das heißt aber nicht, dass man Sie nicht spüren soll. Im Gegenteil! Bricolage, das heißt: Nehmen Sie das zur Hand, was Sie kennen, selbst erlebt haben, beschreiben können. Vermischen Sie es mit ihren Ideen und erschaffen Sie daraus Ihre eigene Welt.

Die Kunst der Bricolage und das wilde Denken sind Ihre Hauptwerkzeuge, um eine Kampagne für Degenesis zu erschaffen – die Rahmengeschichte, um die sich Ihr Spiel drehen soll. Mit den Hilfsmitteln, die wir Ihnen in diesem Kapitel zur Verfügung stellen, wird es Ihnen ein Leichtes, selbst schöpferisch tätig zu werden – und auch die geballte kreative Kraft Ihrer Spieler zu nutzen, um allen einen unvergesslichen und spannenden Abend zu bescheren.

DAS ENDE EINER WELT – UND EIN NEUER ANFANG

Degenesis handelt von Themen wie Verlust, dem ewigen Kampf ums Überleben und sturer Hoffnung. Viele Bewohner der Endzeit verfluchen ihr karges Dasein und trauern einer verklärten Vergangenheit hinterher: eine Zeit, über die sich nur Legenden und Gerüchte gehalten haben. Sie als Spielleiter

haben es leichter: Die Zeit des Urvolks liegt genau vor Ihnen – machen Sie das Beste daraus.

Schauen Sie sich um, in Ihrer Stadt, Ihrem Landkreis, Ihrer Straße: Wie viel von dem, was Sie kennen, wird nach mehr als einem halben Jahrtausend noch stehen, noch in den Köpfen und Herzen der Menschen präsent sein? Wie viel davon werden Sie noch verstehen können, welche alltäglichen Dinge werden zu Mysterien geworden sein, gottgleich, okkult, unverständlich?

So wird im Abenteuerband *Ein Stern wird fallen* ein primitiver, animistischer Stamm beschrieben, der sich die Hand Deis nennt. Deren Schamanen versuchen mit Hilfe handlicher, manchmal blinkender Geräte Kontakt zu ihren Göttern und Geistern aufzunehmen. Manchmal gelingt dies, manchmal nicht, aber nur die alten Weisen können die Lichter und Töne deuten, die aus diesen seltsamen Apparaten dringen. Sie haben erraten, um was es sich dabei handelt: Handys natürlich.

Überlegen Sie sich, was Sie aus unserer Welt in die Zeit von Degenesis retten möchten und welche Auswirkungen die Jahrhunderte auf diese Dinge gehabt haben könnten.

ENDZEIT ZUM SELBERMACHEN

Bevor Sie mit Ihren Mitspielern Charaktere erschaffen und mit dem eigentlichen Spiel beginnen, empfehlen wir Ihnen, sich eine Ideenliste zu erstellen mit möglichen Dingen, Themen, Personen und Ereignissen, die Sie gerne in Ihrem Spiel verwenden möchten. Denken Sie dabei auch an Ihre Spieler und überlegen Sie sich, was diese interessieren könnte. Sie können sich selbstverständlich auch von Filmen, Büchern oder Comics inspirieren lassen.

Hier ein Beispiel für eine mögliche Ideenliste:

- karges Land
- Hunger
- brutale Sklavenhändler
- schwer befestigte Stadtstaaten
- geheimnisvolle Fremde
- bizarre Mutanten
- Xenophobie
- Grenzgebiete
- Wahnsinn
- Hoffnung
- religiöser Fanatismus
- ein drohender Krieg
- Spione
- opulenter Reichtum im Angesicht bitterer Armut

SIE WOLLEN SOFORT LOSLEGEN?

Kein Problem.

Falls Sie nicht die Zeit oder die Energie aufbringen können, um Ihre eigene Kampagne zu erschaffen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Sie können mit dem Abenteuer „Gesucht, gefunden, getötet" im anschließenden Kapitel sofort loslegen. Bei Bedarf passen Sie einige Elemente an Ihre Spielgruppe an. Auf jeden Fall sollten Sie hier genügend Material für einige Spielabende finden.

Die Alternative dazu ist ein Degenesis-Quellenbuch. Darin finden Sie Aufhänger für Abenteuer, mögliche Schauplätze und viele ausgearbeitete Charaktere. Eine der ersten Erweiterungen trägt den Titel: Justitian – die gerechte Faust. Darin wird die Metropole Justitian mitsamt ihren wichtigsten Charakteren ausführlich beschrieben.

DIE WAHL DES SCHAUPLATZES

Jetzt sollten Sie sich überlegen, wie Sie diese Begriffe und Themen in die Spielwelt von Degenesis einbetten. Der erste Schritt dabei ist, einen passenden Schauplatz zu finden. Am besten wählen Sie einen Handlungsort, der Ihnen selbst zusagt, dabei Ihr Interesse entfacht und in Ihren Augen eine gewisse Verwandtschaft mit den oben gesammelten Begriffen aus der Ideenliste aufweist. Beispielsweise passt der erste Punkt gut zum Ödland Pollens, „ein drohender Krieg" zum Adriabecken oder die „brutalen Sklavenhändler" zu Africa.

Nehmen wir an, Sie lassen ihr Spiel in den Ödlanden Pollens beginnen. Da wäre das vereisende Danzig mit seiner starken Spitalierpräsenz und die freie Stadt Breslau, die sich seit jeher dem Einfluss der Kulte entzieht. Ein offener Konflikt zwischen diesen beiden Städten kann jederzeit entflammen – spätestens aber, wenn die Ärzte Danzig an die Eisbarriere verlieren und sich Breslau als Operationsbasis sichern wollen.

Aber vielleicht sagt Ihnen das nicht zu. Dann erfinden Sie einfach eine weitere Siedlung – beispielsweise eine ewige Oase, angeführt von einem aus seiner Schar verstoßenen Apokalyptiker. Verbittert vom Leid der Pollner und angeekelt von der selbstzerstörerischen Lebenslust seines Clans hat er nur wenige Kilometer südwestlich von Danzig mit einigen Getreuen eine ewige Oase in Besitz genommen. Diese Menschen sind seine neue Familie. Er wird sie zu schützen versuchen, mit allen Mitteln, die sich ihm bieten. Andere Nomadenstämme belauern die Siedlung unterdessen, warten auf ihre Gelegenheit. Der Apokalyptiker hat aus diesem Grund einen unheiligen Pakt mit einem burnabhängigen Spitalier geschlossen. Dieser infiziert Gendos mit einer uralten, längst überwunden geglaubten Krankheit. Die Handlanger des Anführers sperren das Rudel daraufhin in einen schlecht bewachten Zwinger am Rande der Oase. Werden die Nomaden die Tiere rauben und sich beim Genuss des vergifteten Fleisches anstecken? Und woher hat der Spitalier diese kleinen Ampullen mit den altersfleckigen Aufklebern? Die Preservisten Danzigs dürften daran sehr interessiert sein.

Am besten nehmen Sie nun ein Blatt Papier zur Hand und tragen die möglichen Machtpole darauf ein: Da wären die Bewohner der Oase, die räuberischen Nomaden, eventuell

die Preservisten Danzigs oder auch die ehemalige Schar des Apokalyptikers. Nun tragen Sie mit Hilfe von Pfeilen die Beziehungen zwischen diesen Gruppen ein. Übrigens: Diese müssen keineswegs auf Gegenseitigkeit beruhen.

Zu diesem Zeitpunkt ist es nicht nötig, alle Details festzulegen. Ein grober Überblick genügt. Was viel wichtiger für Sie ist: Verschaffen Sie sich ein mentales Bild Ihrer Schauplätze: Lehnen Sie sich zurück und versuchen Sie, sich passende Bilder zu diesen Orten vorzustellen:

• Eine Gestalt mit langen Haaren, unrasiert, aber in einen mit Klebeband geflickten Spitalieranzug gekleidet, wankt über die schneebedeckte Ebene auf eine Gruppe von Hügeln zu. Misstrauisch blickt sie sich um, sucht den weißen Horizont nach schwarzen Punkten ab. Keine Verfolger. Bei den Hügeln angekommen kniet sie sich nieder, streicht den Schnee beiseite und legt ein dichtes Gespinst aus Spinnweben frei. Mit beiden Händen greift sie tief hinein und zerreist es. Aufgeschreckte Spinnen wischt sie gedankenverloren beiseite, zwängt sich dann in das Loch. In der Dunkelheit warten eingesponnene Wracks auf sie – das Spitalierkreuz prangt an den rostigen Türen.

• Eine Frau kniet auf einem kleinen Feld, wühlt mit den bloßen Händen in der schwarzen Erde. Über zwanzig Männer und Frauen in schweren Fellmänteln stehen um sie herum, blicken ernst. Ein Kleinkind schreit. Die Frau hat eine Knolle ausgegraben, riecht an ihr. Fäule. Sie lässt die Knolle fallen, blickt resigniert. Die Umstehenden nicken einander zu und zerstreuen sich.

• Das Gebrüll des Mammuts ist ohrenbetäubend. Die Pollner haben Ketten um seine Vorderbeine geschlungen und über den Nacken geworfen. Wütend bäumt sich der Gigant auf, sein Rüssel peitscht gegen die Fesseln, die Stoßzähne ragen erst bedrohlich in die Höhe, schlagen dann aber hart auf den Boden – die Tierbändiger haben das Urvieh zu Boden gezwungen. Schnell sind die Ketten um massige Pflöcke geschlungen.

• Lautlos tanzen die Schneeflocken vom Himmel, werden von schmalen, dunkelgrünen Blättern in ihrem Fall aufgehalten. Ein Wald – mitten in der toten Einöde Pollens. Die Bäume sind gerade mannhoch, aber bereits mit einem dichten Blätterwerk bewachsen, so als spürten sie, dass ihnen nicht viel Zeit bliebe. Zwischen ihren glatten Stämmen wuchert Gestrüpp, dessen rote Beeren stehen im scharfen Kontrast zu dem Grau und Weiß der Landschaft. Das grüne Eiland im Meer der Ödnis wird eifersüchtig umschlossen von rostigen Karren, auf denen mit Speeren bewaffnete Sipplinge Wache halten.

• Graue, tote Bauten drängen sich an den weiten Straßen Danzigs, der Schnee liegt hoch auf allem. Keine Fußstapfen zerstören den perfekten weißen Mantel. Große Teile der Stadt sind menschenleer, viele Einwohner flohen schon vor Jahren vor der Kälte. Fünf in klamme Felle geschlungene Danziger stapfen von Haus zu Haus, treten die Türen auf, zertrümmern Schränke und Betten. Das Holz werden sie später zu ihrem Lager schleppen.

Schreiben Sie einfach kurz auf, was Ihnen zu Ihren Standorten einfällt. Das wird es Ihnen später im Spiel leichter machen, Szenen an diesen Orten zu beschreiben. Je mehr Details sie jetzt schon entwickeln können, desto realer und vielseitiger wird der Schauplatz im Spiel erscheinen.

KONFLIKT UND AUFHÄNGER

Nun haben Sie grob die Ausgangssituation und die Schauplätze festgelegt. Was noch fehlt, ist ein Konflikt, der die Situation in Bewegung bringt und unter Spannung setzt sowie ein Aufhänger, der die Spielercharaktere in das Geschehen zieht.

Die meisten Konflikte in Degenesis sind physischer und sozialer Natur: Der Mensch steht gegen die Natur, und andere Gruppen werden als Konkurrenten um die spärlichen Ressourcen betrachtet. Darüber hinaus sind einige Kulturen äußerst fremdenfeindlich. Aber auch psychische und philosophische Streitpunkte gibt es zuhauf in der nacheshatologischen Zeit: Menschen verlieren durch Drogen wie Burn, Versporung oder andere Gifte den Verstand oder werden durch extreme Entbehrungen und Erfahrungen in den Wahnsinn getrieben. Und auch die Anziehungskraft eines neuen Messias gibt genügend Material für tödliche Konflikte her.

Denken Sie hierbei auch wieder an Ihre Spieler: Stehen diese dem Konflikt, den Sie vorbereiten, gleichgültig gegenüber, so werden deren Spielercharaktere auch kein Interesse daran aufbringen. Wissen Sie aber beispielsweise, dass zwei oder drei ihrer Spieler eine persönliche Abneigung gegen religiöse Eiferer haben, so können Sie dies für Ihr Spiel ausnützen und eine Machtgruppe einführen, gegen die Ihre Spieler mit ihren Spielercharakteren mit Sicherheit vorgehen werden.

MACH KAPUTT, WAS DICH KAPUTT MACHT

Falls Sie sich nicht mit der Idee anfreunden können, in einer erfundenen Welt zu spielen, auch wenn diese in einer möglichen Zukunft angesiedelt ist, empfehlen wir Ihnen, Ihr Spiel an Ihren Heimatort oder in Ihre Lieblingsstadt zu versetzen, an einen Platz, den Sie und Ihre Spieler wie ihre Westentasche kennen. Nehmen Sie sich eine Karte dieses Ortes zur Hand und vergleichen Sie diese mit historischen Karten – innerhalb von wenigen hundert Jahren verändert sich das Antlitz einer Stadt ungemein, aber einige Landmarken oder auch Gebäude werden noch immer erkennbar sein.

Mit diesem Wissen bewaffnet, zerstören Sie nun Ihre Stadt: 500 Jahre sind eine lange Zeit – entscheiden Sie, wie viel übrig bleiben soll. Dabei empfiehlt es sich einen Blick auf die geografische Umgebung zu werfen. Liegt Ihr Ort an einem See oder einem Fluss? Welche Auswirkungen auf die Landschaft hat es, wenn das Gewässer über die Ufer treten oder versiegen würde? Wie sieht es mit Transportverbindungen aus? Würde ihr Ort von der gesamten Umgebung abgeschnitten werden oder die Bevölkerungszahlen rasant ansteigen, weil er der einzige sichere Ort in der Gegend wäre? Welche Kulte hätten Interesse, hier eine Dependance aufzubauen? Gibt es Sporenfelder in der Nähe? Psychonauten?

Hier können Sie auch gut die Kreativität und den Input ihrer Spieler nutzen – schließlich sind diese ebenfalls mit dem Ort vertraut. Eine gute Möglichkeit wäre es, jeden Ihrer Spieler einen Teil der Stadt entwerfen zu lassen, aus dem auch seine Figur stammt: Sie als Spielerleiter bauen dann diese Stadtteile zu einem Ganzen zusammen.

Ein Tipp am Rande: Degenesis ist ein Spiel und keine postapokalyptische Regionalsimulation. Orientieren Sie sich an historischen und geologischen Voraussetzungen, aber halten Sie sich nicht sklavisch daran. Wenn sich etwas spannend anhört oder einen schockierenden Wiedererkennungseffekt erzeugen kann, dann entscheiden Sie sich dafür: Was wäre „Planet der Affen“ ohne die aus dem Sand ragende Freiheitsstatue gewesen?

HOLD TIGHT
WAIT TILL THE PARTY‘S OVER
HOLD TIGHT
WE‘RE IN FOR NASTY WEATHER
THERE HAS GOT TO BE A WAY
BURNING DOWN THE HOUSE
[TALKING HEADS]

KONFLIKTPOTENZIAL

Die Welt von Degenesis wimmelt von Konflikten. Einige, die Sie im Spiel verwenden können, haben wir für Sie hier aufgelistet.

HOMO SAPIENS VS. HOMO SAPIENS

Leider mögen manche Menschen nicht in Frieden leben. Ein Grund zum Streiten ist schnell gefunden: Ein vermeintlicher Betrug, leidenschaftliche Gefühle, die verwehrt bleiben, oder die gut bekannte, ach so menschliche Gier: Gerade wenn Menschen wenig besitzen, kann ein kleines Stück Reichtum viel bewirken. Und vergessen Sie nicht das andere uralte Thema: Rache. Denn wer kaum mehr besitzt als seine Ehre, der verteidigt diese, auch wenn es ihm zum Verhängnis werden kann.

HOMO SAPIENS VS. HOMO DEGENESIS

Die Psychonauten drohen den Mensch auf der Evolutionsleiter abzulösen. Noch ist nichts verloren: Die Spitalier kämpfen verbissen an allen Fronten, ihnen zur Seite die Wiedertäufer. Doch wird es reichen, die absonderliche Brut zurückzudrängen in die Hölle, der sie entstiegen ist?

KULTUR VS. KULTUR

Misstrauen und manchmal auch blanker Hass herrschen zwischen den Völkern Europas und Africas. Africa bedroht Hybrispania und den Balkhan, Spitalier überwachen die Grenze zwischen Borca und Franka. In der adriatischen Tiefebene haben sich Purger und Balkhaner eingegraben und warten begierig darauf, dem Gegner die Kehle durchzuschneiden.

KULT VS. KULTUR

Ideen können gefährlich werden, wenn man sie gegen die Vorstellungen anderer mit Waffengewalt durchzusetzen versucht. Die Spitalier unterstützen die Wiedertäufer Purgares, um einen Brückenkopf im Balkhan zu errichten. Neolibysche Schrottertrupps durchstöbern das Ödland nach alter Technik. In Borca schwärmen die Wiedertäufer aus, um Ungläubige zu bekehren und Domstadt zu stärken, während in Hybrispania die jehammedanischen Eikoniden danach trachten, dem ganzen Land ihr Weltbild aufzudrücken.

KULT VS. KULT

Macht ist ein rares Gut – und oft schon in den Händen einer anderen Organisation. Die Machtgruppen in Degenesis gehen zwar nicht immer offen gegeneinander vor, aber Konflikte sind vorprogrammiert. Die Richter Justitians stellen sich auf Geheiß der Chronisten gegen die neolibyschen Schrottertrupps, die ihr Land durchziehen. Wiedertäufer klagen die Apokalyptiker an, die Moral zu untergraben. Die Chronisten haben sich mit den Schrottern zusammengeschlossen, um die Sipplinge aus deren Jagdgründen zu vertreiben und so an die heiligen Stätten zu gelangen, in denen sie Bunker und Depots des Urvolks vermuten.

KONZEPT VS. KULT

Das Ich und die Vielen: Nicht jeder ist in einer großen Familie glücklich. Und die starren Gefüge der endzeitlichen Glaubensrichtungen produzieren genügend Abtrünnige.

So mancher Spitalier bezweifelt die Vorschriften seiner Kollegen und hinterfragt die Machenschaften seiner Vorgesetzten. Wie sieht es mit dem Sippling aus, der den Glauben an die Traditionen seines Stammes verloren hat und sein Glück in der fremden Zivilisation sucht? Man hat von jehammedanischen Ismaelis gehört, die genug von den Demütigungen ihres Abramis hatten und draußen im Ödland ihr Glück selbst in die Hand nahmen. Und selbst ein Schrotter kann dem Nomadendasein überdrüssig werden und sich fragen, ob sein Platz nicht doch besser im Anführerhaus einer Siedlung wäre.

KULTE VS. MARODEURE

Wer zieht wirklich die Fäden? Viele Organisationen, Kulte und Kulturen kämpfen in Degenesis um die Vorherrschaft, aber vielleicht sind sie nur Spielbälle der geheimnisvollen Marodeure? Seit Jahrhunderten kämpfen diese menschlichen Götter gegeneinander. Wer kann mit Sicherheit sagen, nicht Teil ihrer Pläne zu sein?

STASIS VS. EVOLUTION

Wer erbt die Welt? Entwickeln sich die Bewohner Europas oder Africas zu würdigen Nachfolgern des Urvolks oder sind sie nur der klägliche Rest einer Spezies, deren Zeit vergangen ist? Viele endzeitliche Kulturen fürchten Fortschritt und Wandel, begrenzen wie in Justitian die menschlichen Freiheiten als Preis für größere Sicherheit.

Fast überall im zerstörten Europa werden die Psychonauten als gefährliche Mutanten gejagt – aber sind sie es nicht, die eine neue Stufe der Evolution erreicht haben? Vergangenheit oder Zukunft – welches Schicksal wählt die Menschheit für sich?

ZIVILISATION VS. BARBAREI

Ist Fortschritt wirklich nur blindes Voranschreiten? Sind die technologischen Wunder der Vergangenheit wirklich den wilden Konstruktionen der Schrotter oder den mit tödlichem Sporengift benetzten Waffen der Sipplinge überlegen?

In Degenesis hat die Zivilisation noch nicht gesiegt, sie ist nur eine Alternative unter vielen. Und vielleicht nicht die beste. Denn vielleicht findet sich die Lösung für die Probleme der nacheshatologischen Zeit nicht in den Datenspeicher der Chronisten, sondern in den Überlebenden selbst: Ihre ungebändigte Lebenskraft könnte der Antrieb sein, die Welt wieder in Gang zu setzen.

DER EINZELNE VS. DIE UMWELT

Nicht jede Gefahr geht vom Menschen aus. Schon ein harscher Winter, eine Dürre oder ein Sturm können das Verderben bringen und Jahre des Aufbaus zunichte machen.

Dies ist nur der Anfang: Der Staub begräbt die letzten Zeugnisse des Urvolks, die pheromongeschwängerte Luft Frankas bringt bizarre Lüste an die Oberfläche, das hemmungslose Wühlen der Schrotter und Chronisten setzt entropische Naniten frei und verwandelt die Landschaft in eine surreale Hölle. Sporenfelder formen aus irdischer Flora und Fauna alptraumhafte Gewächse und grauenerregende Bestien.

Aber auch ohne den Einfluss von Naturgewalten und Primer kann die Wildnis tödlich sein: Bären, Berglöwen, Wölfe oder Mammuts setzen unachtsamen Reisenden ein schnelles Ende.

UMWELT VS. PRIMER

Unaufhaltsam schreitet die Versporung durch die Fäulnis voran. Spaltenbestien durchstreifen die Wildnis; aber auch Menschen, Gendos und Rinder dienen als Rohmaterial für den experimentierfreudigen Primer und mutieren zu willenlosen Werkzeugen der Erden-Chakren.

Abermilliarden von Insekten besetzen die Landstriche Frankas, sammeln sich in Tunneln unter den Ortschaften, bereit unsere Spezies auf der Evolutionsleiter abzulösen.

STREAM VS. PRIMER

Intelligenz ist nicht das alleinige Privileg des Menschen. Der Große Plan des Primers findet seinen Gegenpart in den singulären Manifestationen des 2 hoch 16-Phänomens.

Die Chronisten sind dem Stream auf der Spur und arbeiten daran, diesen zu reaktivieren. Wird der Zugriff auf die Wissensspeicher des Urvolks ein neues Zeitalter einläuten und der Mensch den Thron der Schöpfung wieder besteigen? Wird er über ein Heer an AMSUMOs gebieten und das Krebsgeschwür der Fäulnis ausmerzen? Oder wird sich der Stream gegen seine Erschaffer wenden?

Und was ist mit dem Primer? Ist dieser nur ein Programm aus Aminosäuren, das die Biosphäre vergiftet – oder ist der Primer millionenfach beschleunigte Evolution, willig und bereit, den Menschen zu einem gleichberechtigten Partner im Garten Eden zu machen? Vielleicht aber ist der Primer das Heilmittel – und der Mensch die Krankheit, die isoliert werden muss, damit sie nicht auf andere Systeme übergreift.

CHARAKTERE VS. DROGENSUCHT

In einer Welt ohne Zukunft bietet der Rausch Erlösung: Die Zuflucht in das künstliche Paradies der Burn-Droge nimmt dem Süchtigen die Last der Verantwortung für das eigene Dasein von den Schultern und hilft ihm, in dieser Welt zurecht zu kommen.

Viele Kulturen von Degenesis haben sich mit der Droge und ihren Auswirkungen abgefunden – zu groß sind Nachfrage und Profitgier. Und wer mag schon sagen, was Gift, was Heilmittel ist?

Andere suchen ihre Erlösung in der Verantwortung, im Erreichen selbst gesteckter Ziele: Es gibt keinen Weg aus der Welt, nur in sie hinein. Burn entfremdet die Menschen und ersetzt lebenswichtige Bindungen durch ein trügerisches Gefühl der sinnlichen Erleuchtung. Aber echter Sinn ist in den Sporen nicht zu finden: Er entsteht erst, wenn Menschen die Entscheidung treffen, endlich zu handeln.

ARTEFAKTE VS. HABGIER

Selbst die Vergangenheit bringt den Tod. Die Ruinen sind für ihre Gefahren berüchtigt. Welchen Preis ist ein Spielercharakter bereit zu zahlen, für das Vermächtnis des Urvolks?

In den Katakomben der Bleicher harren Waffen und Maschinen ihrer Entdeckung, bewacht von Sicherheitsvorrichtungen, die möglicherweise erst vor Monaten wieder von Schläfern aktiviert wurden.

ZEIGEN, NICHT ERZÄHLEN

Mit Hilfe von Bildern können Sie Ihre Kampagne plastischer gestalten: Ein Thema wie beispielsweise „Freiheit“ wirkt dann am stärksten – und am unauffälligsten in einer Geschichte – wenn es durch Bilder transportiert wird. Erst wenn man etwas sieht oder sich vorstellen kann, besitzt es auch einen emotionalen Effekt.

- Herden von hungernden Kindern, die von Apokalyptikern in die Sporenfelder geschickt werden, um die kostbaren Burn-Knospen zu ernten.
- Pollnische Sipplinge, die einträchtig um ein Lagerfeuer herumsitzen, während ihr Ältester eine Jagdgeschichte zum Besten gibt.
- Zwei aneinander gefesselte Lumpengestalten, die eine schier endlose Eiswüste durchqueren.
- Zwei Preservisten in voller Monitur auf ihren dämonischen Rappen, die eine Frau in den Schnee trampeln.

Ein Monolog eines Nichtspielercharakters, der das Thema einführt, hätte wahrscheinlich eine sehr viel schwächere Wirkung – außer Sie als Spielleiter besitzen außergewöhnliche rhetorische Fähigkeiten.

VOM KONFLIKT ZUR KAMPAGNE

Wenn Sie einen Konflikt ausgewählt und bebildert haben, fehlt Ihnen nur noch ein Ablaufplan, der Ihrer Kampagne eine Struktur verleiht. Wir empfehlen, dass Sie diesen nur grob skizzieren – denn Ihre Spieler werden Ihnen eh einen Strich durch die Rechnung machen – das liegt in deren Freiheit.

Was Sie wirklich brauchen, ist ein Anfang und ein Ende für Ihre Kampagne. Und einen Namen.

DER NAME

Der Name der Kampagne ist wie ein Geländer, auf das man sich stützen kann und nach dem man in lichtloser Nacht tastet, damit man es sicher hinunter ins Erdgeschoss schafft: Er ist das Hauptmotiv Ihrer Kampagne. Dreht sich in Ihrem Spiel alles um eine Region, die sich gegen die Tyrannei einer Gruppe abtrünniger Richter stellt? „Zerbrochene Ketten“ wäre ein passender Titel.

Verschwenden Sie ruhig ein wenig Zeit auf einen guten Namen, er ist es wert. Sollten Sie jedoch so gar keine Idee haben, blättern Sie durch eine Programm-Zeitschrift und lassen Sie sich von den Filmtiteln inspirieren.

VOM ANFANG…

Aller Anfang ist schwer. Für Sie bedeutet das, die Spielercharaktere im Laufe der ersten Szenen der Kampagne zu einer Gruppe zusammenzuschmieden. Geben Sie ihnen ein gemeinsames Ziel und lassen Sie ihnen Freiraum, damit Ihre Spieler die Persönlichkeiten ihrer Charaktere entwickeln können. Zu Beginn einer Kampagne beschnuppert man den anderen; die Beziehungen der Spielercharaktere untereinander entwickeln sich: Wer steht mit wem in Konkurrenz? Wer kann wen am Besten leiden? Wer misstraut wem? Beobachten Sie genau, und Sie werden schon bald zahllose Ideen haben, Ihre Gruppe mit inneren Zerreißproben zu konfrontieren. Salz in der Wunde ist auch oftmals das Salz in der Suppe.

Jetzt geht es richtig los. Einmal im Spiel, variieren Sie das Gleichgewicht der Kräfte, indem Sie unterschiedliche Machtgruppen einführen: Die Spitalier, die vorgeben einen Versporungsfall zu untersuchen; ein Handelskonsortium aus Schrottern, das den Landstrich, in dem sich die Spielercharaktere aufhalten, aus unerfindlichen Gründen für sich beansprucht; Chronisten, die ein Auge auf einen Charakter geworfen haben und sich weigern, mit ihm zu handeln; ein Sipplingsclan, eine Wiedertäuferrotte, und und und. Je weiter die Kampagne voranschreitet, desto aktiver werden die beteiligten Organisationen – und desto verwirrender wird das Spiel für Ihre Gruppe. Achten sie darauf, dass es nicht zu kompliziert wird, denn das erledigen schon Ihre Spieler. Hören Sie ihnen einfach zu, wenn deren Charaktere zum ersten Mal bemerken, dass sie nicht die einzigen sind, die auf das Erreichen ihres Ziels hinarbeiten. Dann überlegen Sie sich, wie Sie deren schlimmsten Vermutungen wahr machen können.

BIS ZUM BITTEREN ENDE

Auch eine Kampagne muss zu einem Ende kommen. Aber Sie müssen erst im Verlauf der Geschichte mit Blick auf die Entscheidungen Ihrer Spieler entscheiden, wie dieses Ende auszusehen hat. Obsiegen die Charaktere? Jeder liebt ein Happy End. Sie brauchen sich noch nicht festlegen, wie die große Geschichte enden soll: Aber sie sollten während des Spiels darauf achten, was möglich ist und was von Ihren Spielern gewünscht wird: Denn ein echter Höhepunkt ist nur dann zu spüren, wenn alle emotional beteiligt sind.

Lassen Sie zu, dass Ihre Spieler einen aktiven Part im Geschehen einnehmen – und lassen Sie sich nicht davon stören, dass sich Ihre Kampagne anders entwickelt, als geplant: Wenn Ihre Spieler begeistert sind, was ihre Charaktere im Spiel vollbringen können, sind Sie auf dem richtigen Weg.

DER EINSTIEG IN DIE KAMPAGNE: DAS ERSTE ABENTEUER

Eine Kampagne im Hinterkopf zu haben, ist eine schöne Hilfe – aber wie fangen Sie diese an? Natürlich mit einem Abenteuer. Darin erleben Ihre Spieler eine Geschichte, in der die Spielercharaktere etwas bewegen können.

Am einfachsten läuft dies wie in einem Spielfilm: Es gibt einen Vorspann, der als Einführung dient und die Protagonisten vorstellt, sowie drei Akte, die den Spannungsbogen bilden. Die verschiedenen Akte bestehen aus einzelnen Szenen an verschiedenen Schauplätzen. In jeder Szene geht es um etwas, die Spieler können mehr über die Handlung erfahren, Konflikte durchleben, sich Freunde oder Feinde machen.

VON DER IDEE ZUM HANDLUNGSGERÜST

Jede gute Geschichte beginnt mit einer einfachen Idee: In den meisten Fällen können Sie diese Idee mit nur einem einzigen Satz ausrücken:

- Ein Mann übt Rache an den Mördern seiner Familie (Mad Max 1).
- Ein Fremder hilft bei der Verteidigung einer von Räubern bedrohten Enklave (Mad Max II).
- Eine Truppe reist in ein Kriegsgebiet, um einen abtrünnigen Offizier zu stellen (Apocalypse Now).

Für das erste Abenteuer benötigt man eine Geschichte, die die Spielercharaktere in die Kampagne einbindet. Um beispielsweise eine Kampagne einzuführen, deren Hauptmotiv die Freiheit ist, könnte das Abenteuer in der Unfreiheit beginnen:

Eine Sklavenkarawane wird von Rebellen befreit.

Dieser In Media Res Einstieg hat den Vorteil, dass alle Spielercharaktere sich schon kennen und zusammenarbeiten müssen, um zu überleben und ihre Freiheit wiederzuerlangen. Dabei ist es hilfreich, Ihre Spieler schon bei der Charaktererschaffung auf diesen Einstieg vorzubereiten: Ein bereits in die Geschichte eingebetteter Charakter mit Motivationen und Ansichten lässt den Spieler direkt aktiv in das Geschehen einsteigen. Das Interesse ist geweckt.

Sie sollten selbst einen unpassenden Charaktervorschlag nicht abblocken, sondern die Kreativität des Spielers in kompatible Bahnen lenken. Achten Sie darauf, ein paar interessante Aufhänger in die Vorgeschichte der Figur einzubauen. Auf diese können Sie zurückgreifen, wenn Sie weitere Abenteuer planen.

DER BAU EINES ABENTEUERS

Nachdem Sie eine Ahnung von den Spielercharakteren haben und dem, was Ihre Spieler vom Spiel erwarten, erstellen Sie einen ersten Bauplan Ihres Abenteuers.

Dazu müssen Sie nur drei Dinge gut miteinander verbinden:

- Eine spannende Geschichte
- Interessante Charaktere
- Aufregende Schauplätze

Eine spannende Geschichte ist der Beat, der Handlungsstrang, der für Aufregung und Action während des Abenteuers sorgt. Ohne ihn haben Ihre Spieler keinen Druck, sie durchlaufen nur einzelne Szenen, die keinen größeren Sinn ergeben. Eine gute Geschichte wendet sich in erster Linie an die Spieler. Wenn diese sich dafür interessieren, werden ihre Charaktere auch am Geschehen teilnehmen.

Im Herzen einer jeden Abenteuergeschichte steht mindestens ein Konflikt – jemand versucht etwas zu erreichen und stößt dabei auf Widerstand. In manchen Abenteuern sind die Spieler die Protagonisten (sie erkunden einen Ruinenkomplex der Alten), die auf Probleme stoßen (eine Gruppe von Sipplingen hat den Komplex zu ihrem Heiligtum erklärt), in anderen Geschichten sind die Spieler das Problem (die Charaktere waren Zeugen eines brutalen Anschlags und werden nun von den Drahtziehern gejagt).

Aber jede gute Geschichte braucht große Helden. Groß ist hierbei wichtiger als heroisch, und die Größe eines Helden (der nicht zwangsläufig tugendhaft sein muss) misst man an seinen Gegenspielern. Diese sollten den Spielercharakteren mindestens ebenbürtig sein – je größer der zu erwartende Widerstand, umso größer die Befriedigung der Spieler, wenn sie schließlich obsiegen. Dabei sollten die Gegenspieler nicht einfach nur seelenlose Hüllen und Kanonenfutter sein. Wie die Spielercharaktere werden sie durch etwas motiviert und verfolgen bestimmte Ziele. Das müssen Sie ausarbeiten. Stehen die Spielercharaktere diesen Zielen im Weg, haben Sie schon Ihren ersten Konflikt.

Interessante Charaktere bringen Leben in Ihre Welt. Sie sorgen dafür, dass Dinge geschehen und auf jede Aktion eine Reaktion folgt. Ohne Charaktere – andere Akteure – hätten die Taten der Spieler wenig Sinn, denn es gäbe niemanden, der diese würdigen oder verfluchen könnte. Die Nichtspielerfiguren, die im Spiel auftauchen, sind mehr als Staffage: Sie sind der Spiegel, der den Spielerfiguren die Konsequenzen ihrer Handlungen vorhält.

Geschichten und Charaktere existieren nicht im luftleeren Raum: Sie brauchen Schauplätze. Erst durch die Beschreibung eines Ortes erhalten wir ein Bild davon. Und erst das Bild erzeugt echte Gefühle. Dazu braucht es keine ellenlange Beschreibungen: Das Geheimnis liegt im Detail. Es reicht, eine Skizze eines Schauplatzes abzuliefern und diesen mit wenigen ausgewählten Details zu spicken – den Rest erledigt die Vorstellungskraft Ihrer Spieler sehr viel besser als blumige Ausschmückungen Ihrerseits.

DER HANDLUNGSBOGEN IHRES ABENTEUERS

Bevor Sie ein Abenteuer mit Ihren Spielern beginnen, sollten Sie eine gute Vorstellung davon haben, was eigentlich darin passieren soll. Die meisten Geschichten haben eine einfache Struktur in drei Akten: Der erste Akt dient als Auftakt, der die handelnden Figuren und den Konflikt einführt, der zweite Akt der Spannungsvermittlung, in dem weitere Aktionen und Informationen enthüllt werden, der dritte Akt schließlich gipfelt im Höhepunkt, in dem der Konflikt aufgelöst wird. Nehmen Sie sich noch die Zeit für einen Epilog: Eine Feier oder ein Abend am Lagerfeuer, an dem über das Geschehene geredet, neue Pläne geschmiedet und lose Fäden aufgerollt werden können.

Aber auch jeder einzelne Akt ist weiter untergliedert: In Szenen, die einzelne Handlungen thematisieren. Es empfiehlt sich diese Szenen an Schauplätze zu binden – dadurch bleiben sie besser im Gedächtnis und können gut voneinander abgegrenzt werden: Verlassen die Spielercharaktere einen Schauplatz, so endet diese Szene und führt zur nächsten.

EINE SACHE DES CHARAKTERS -DIE BESETZUNG-

Haben Sie den Handlungsablauf umrissen, sollten Sie sich Gedanken über die Nichtspielercharaktere machen, deren Beziehungen untereinander und den Spielercharakteren gegenüber.

Drei Dinge machen eine interessante Figur aus: Ein Name, eine aufregende Beschreibung und ein mit Motivationen und Zielen ausgestatteter Hintergrund. Der Name sollte ein Gefühl vermitteln und authentisch klingen: So hätte ein Bewohner Osmans einen türkischen Namen, im Protektorat dürfte man auf eine wilde Mixtur aus nordischen und russischen oder pollnischen Namen stoßen. Sipplinge würden kurze, aussagekräftige Namen wählen, die ihren Stand und ihren Beruf verdeutlichen; vielfach werden auch Bezeichnungen in Anlehnung an mythische Gestalten aus der Vergangenheit verwendet: Hufer oder Ambass für einen Schmied, Trejba für einen Hirten, Barabie oder Allega für ein schönes Mädchen.

Bei der Beschreibung geht es darum, dass der Charakter den Spielern im Gedächtnis bleibt: Denken Sie sich ein oder zwei Merkmale aus (Hakennase, Halbglatze, große Hände), verleihen sie der Figur eine typische Sprechweise (bedächtige Aussprache, Schnellsprecher, lispelt, sucht immer nach besseren Ausdrücken) und notieren Sie sich kurz, was diese Figur motiviert und was sie erreichen möchte.

Hier können Sie mit Herzenslust aus Ihren Lieblingsserien oder Spielfilmen stehlen: Fürchten Sie sich nicht vor Klischees, denn diese haben den Vorteil, dass sie leicht verständlich und nachvollziehbar sind: Übermut, Geltungsdrang, dunkle Geheimnisse, verbotene Leidenschaft und Rachegefühle sind alle ein sehr guter Start für die Charakterisierung einer Figur. Achten Sie später auch darauf, dass sich Menschen ändern können: Was geschieht, wenn jemand sein Ziel erreicht oder endgültig verzweifelt? Wie sieht es mit der Loyalität aus? Behalten Sie diese Möglichkeiten im Hinterkopf – sie können der Ausgangspunkt eines interessanten Abenteuers werden.

CHARAKTERSKIZZEN WENIGER IST MEHR

Werte und ausgiebige Beschreibungen brauchen Sie wirklich nur für die wenigsten Nichtspielercharaktere – fangen Sie am Anfang mit einer groben Skizze an, bestimmen Sie Kultur, Konzept und Kult und listen Sie die wichtigsten Werte und Prinzipien auf. Im Laufe des Spiels können Sie den Charakter jederzeit ergänzen. Im Gegensatz zu Ihren Spielern sind Sie nicht dazu gezwungen, Ihre Charaktere nach den Regeln aus dem Kapitel über Charaktererschaffung anzufertigen: Wenn einer ihrer Charaktere eine Kenntnis braucht, dann geben Sie ihm die. Sie sollten nur einen Blick dafür entwickeln, was wirklich notwendig ist: Wenn alle Ihre Nichtspielercharaktere den Charakteren Ihrer Spieler haushoch überlegen sind, stehlen Sie diesen die Show: Und Sie wollen doch nicht zu den Produzenten gehören, die den Film aus eigener Eitelkeit kaputt machen?

FASZINIERENDE ORTE

Die Welt der Degenesis ist voll von interessanten Ortschaften. Doch um sie zu finden, sollte man wissen, wo man zu suchen hat. Nehmen Sie sich die Kulturbeschreibungen zur Hand und überlegen Sie, was die Regionen auszeichnet: Im Balkhan haben wir schroffe Hügel, vom Wind gepeitscht und von den Dushani heimgesucht, in Pollen die verrottenden Wurzelwälder, Borca zeichnet sich durch seine weiten Ruinenfelder, die vorrückende Eisgrenze und den Sichelschlag aus; Hybrispania ist ein wilder Dschungel voller fanatischer Krieger, Africa wird langsam von den Psychovoren erobert, Franka ersäuft in seinen Sümpfen und Purgare ist im Westen Psychokineten-Gebiet und im Osten ein vom Krieg gebeuteltes Paradies. Jetzt überlegen Sie, wie Menschen oder ihr Gerät von den Extremen dieser Regionen verändert werden: Wie sähe eine Siedlung aus, erbaut am Rande des Sichelschlags? Was wäre, wenn ein Spitalierkonvoi in Pollen von den Arachniden eingesponnen wurde? Sparen Sie nicht mit Superlativen: Der Markt von Tripol ist bunter und lauter als jeder andere Handelsplatz, die Bruthöhle der Spaltenbestien gigantisch und der grüne Fleck im endlosen Grau Pollens ist nicht weniger als eine ewige Oase. Und der Spitalierkonvoi – der gilt seit Jahrhunderten als verschollen.

DIE ILLUSION DES FREIEN HANDELNS

Jeder Schauplatz muss zu einer Szene gehören, aber nicht jede Szene ist fest an einen Schauplatz gebunden: Sie möchten die Spielercharaktere in einen Hinterhalt locken, diese weigern sich jedoch vehement, die Schlucht zu betreten, die Sie sich für den Angriff ausgesucht hatten. Kein Problem: Verschieben Sie die Szene einfach in das Waldstück, das die Charaktere durchqueren wollen. So können Sie ausgearbeitete Szenen flexibel einsetzen und Ihren Spielern das Gefühl vermitteln, frei zu agieren. Niemand hat gesagt, dass Sie sich an Ihre Aufzeichnungen halten müssen.

LEBEN UND STERBEN LASSEN

Und noch etwas: Spieler hängen an Ihren Charakteren, denn sie haben nur einen. Sie als Spielleiter sollten gewillt sein, Ihre Nichtspielercharaktere über die Klinge springen zu lassen: Denn diese haben teilweise auch die Funktion von den Jungs in den roten Hemdchen in Star Trek: dann draufzugehen, wenn es gefährlich wird, um die Bedrohung so den Spielern wirklich deutlich zu machen. Damit das aber auch funktioniert, müssen Ihre todgeweihten „Rothemden" den Spielern sympathisch sein, sonst zucken Ihre Spieler nur mit den Achseln, weil „der das eh verdient hat".

Wenn ein Spieler sich für einen Ihrer Charaktere interessiert, ist es Zeit, diesen langsam mit weiteren Attributen auszustatten. Jetzt können Sie sich überlegen, was dieser Charakter schon alles erlebt hat, wen er leiden kann und wen nicht. Scheuen Sie auch nicht, im Zweifelsfall diesen Nichtspielercharakter von einem anderen Spieler führen zu lassen: Sie als Spielleiter haben eh schon genug zu tun und sollten die Gelegenheit nutzen, Aufgaben an Ihre Spieler abzugeben. Außerdem können Sie

so endlich einen Charakter mit gutem Gewissen um sein Leben fürchten lassen oder umbringen – schließlich hat der betreffende Spieler ja noch seinen Hauptcharakter, um Rache zu üben.

SCHAUPLÄTZE UND SZENEN

Das Handlungsgerüst steht, sie wissen, wer alles dabei ist, jetzt fehlen nur noch die Schauplätze. Und diese müssen ebenso wie die Geschichte und die Charaktere interessant sein. Halten Sie sich nicht mit langweiligen Dingen auf, sondern springen Sie zu den Plätzen, an denen etwas passiert. Diese Möglichkeit ist vielleicht der größte Unterschied des Rollenspiels zur wirklichen Welt.

Denken Sie an Kinofilme: Die Hauptperson macht sich daran, das Zimmer zu verlassen. In der nächsten Szene steigt diese am Flughafen aus dem Auto. Sie sollten es nicht anders machen. Wenn eine Szene zum Ende kommt, fragen Sie Ihre Spieler, was Sie nun tun wollen und springen Sie so zur nächsten Szene.

Wenn Ihre Spieler von A nach B reisen möchten, so sollten Sie den Aufbruch beschreiben, sowie interessante oder gefährliche Stationen auf dem Weg. Nicht jede dieser Stationen muss mit einer Bedrohung verbunden sein: Vielleicht treffen die Spielercharaktere auch nur auf einen anderen Wanderer, mit dem sie reden und handeln können – und der sich im nächsten Abenteuer als ein äußerst gefährlicher Gegenspieler herausstellt.

Längere Reisen sollten in Etappen aufgeteilt werden, die sich voneinander unterscheiden. Eintönigkeit ist der Tod des Rollenspiels. Führt beispielsweise eine Reise über einen Fluss oder ein Bergmassiv, so bietet es sich an, diese Landmarken als Schauplatz zu nutzen.

Auch sollten Sie Ihre Spieler durch eine Spielszene oder eine Beschreibung informieren, wenn Sie in den Machtbereich einer Enklave, Gruppierung oder Organisation eintreten. Auch die Menschen der Endzeit setzen Grenzmarkierungen. Wenn die Spielercharaktere diese Zeichen nicht deuten können, ist das schlecht für sie und gut für die Geschichte. Unwissenheit schützt nicht vor Strafe.

WILLKOMMEN IN IHRER VORSTELLUNG

Sie sollten den Schauplatz so gut wie Ihre Hosentasche kennen – also genau wissen, was Sie hineingetan haben (und genau wie bei Ihrer Hosentasche werden Sie im Spiel auch seltsame Entdeckungen machen). Am Anfang reicht eine Liste der wichtigsten Details aus, um Ihren Handlungsort zu umreißen. Hier sollten Sie bedenken, dass wir Menschen mehr wahrnehmen, als das, was unsere Augen sehen: Geräusche und Gerüche helfen dabei, sich ein mentales Bild eines Ortes zu machen. Als Spielleiter sind sie Augen und Ohren der Spielercharaktere; unterlegen Sie ihre Beschreibungen mit so viel Sinnesinformationen, dass die Vorstellungskraft Ihrer Spieler den Rest erledigt.

Bevor Sie etwas beschreiben können, sollten Sie selbst wissen, wie etwas aussieht und wie es sich anfühlt. Durch die Technik der *Visualisierung* können Sie in Ihrer Phantasie Bilder beschwören – es wird Ihnen dadurch leichter fallen, den Ort oder die Szene später in Worte zu kleiden. Sie benötigen dazu einen ruhigen und gemütlichen Ort, etwas zum Schreiben und

vielleicht noch kleine Ideengeber wie Musik, ein gutes Buch oder einen Gedichtband (denn Gedichte sind verdichtete Bilder).

Überlegen Sie sich, was Sie sich eigentlich vorstellen wollen. Beispielsweise ein Veteranen-Schrotter-Camp in den Ruinen: einen Sammelpunkt der Verlorenen und der Hoffnungslosen in einer heruntergekommenen Welt. Wie könnte ein solcher Ort aussehen? Schließen Sie die Augen und denken Sie an das Camp. Stellen Sie sich die Menschen vor, die dort ihr Dasein fristen, die erbärmlichen Bauten, die die Einwohner vor den Elementen schützen. Wie sehen die Häuser aus? Drängen sie sich aneinander oder stehen sie weit auseinander? Sind die Menschen glücklich oder verzweifelt? Machen Sie weiter, es ist Ihre Szene. Vergessen Sie dabei nicht, dass das Budget für Ihre eigene Vorstellung unbegrenzt ist!

ETWAS BRICHT HEREIN
ÜBER UNSERE WELT.
DAS HAUS DER LÜGE FÄLLT.
ALLES, WAS SICHER SCHIEN,
ZERBRICHT.
SCHLAFENDE HUNDE
WECKT MAN NICHT.

[JANUS]

TAKTISCHES GELÄNDE

Achten Sie darauf, dass Ihre Schauplätze im Falle eines Kampfes genügend Material bieten, damit eine bewaffnete Konfrontation filmreif wird: halbhohes Geröll, das als Deckung oder Schlupfloch dient; Karren, die umgeworfen werden oder auf die Gegner zugerollt werden können; Bäume, von denen man sich auf sein Opfer stürzen kann.

Nutzen Sie die Möglichkeiten des Geländes und motivieren Sie Ihre Spieler dazu, es Ihnen gleich zu tun. Wenn etwaige Gegner sich hinter Mauerreste ducken oder durch Gräben robben, um die Spielercharaktere so zu überraschen, dann können Sie sicher sein, dass Ihre Spieler sich das merken und das Gelernte bei der nächsten Gelegenheit anwenden werden! Belohnen Sie das Engagement Ihrer Spieler, indem Sie die

Erschwernis waghalsiger aber filmreifer Stunts reduzieren oder Ihren Spielern Erfolgserlebnisse durch außergewöhnliche Resultate verschaffen: „Der Karren, den du angeschoben hast, rollt den Abhang herunter, schneller und schneller, direkt auf die Wache zu! Mit einem hässlichen Geräusch verschwindet der Soldat unter dem Gefährt, dann ist ein dumpfes Holpern zu hören, das von gellenden Schmerzensschreien abgelöst wird."

TIPPS FÜR SPIELLEITER

Diese Tipps sind nur Richtlinien: Sie können sie ausprobieren, müssen es aber nicht. In erster Linie geht es darum, Spaß zu haben. Wenn Sie genau wissen, wie Ihre Gruppe tickt, und jeder Spielabend zum grölenden Erfolg wird, brauchen Sie nichts zu ändern. Alte Mechanikerregel: Nichts reparieren, was nicht kaputt ist.

MIT BLICK AUF IHRE SPIELER

Eine der wichtigsten Fähigkeiten als Spielleiter wird Raumgefühl genannt: die intuitive Ahnung, was die Spieler gerade empfinden und erleben möchten. Diese Fähigkeit hat viel mit aufmerksamem Zuhören gemein und lässt Sie die Körpersprache ihrer Mitmenschen verstehen: Kleben Ihren Spieler an Ihren Lippen oder versinkt manch einer im Sofa und ist damit beschäftigt, seine Würfel nach der Augenzahl zu ordnen? Wissen Ihre Spieler gerade nicht weiter und trampeln auf der Stelle? Oder hat nur ein Teil Ihrer Spieler gerade etwas zu tun und der Rest ist zur Untätigkeit verdammt oder trottet hinterher wie ein Sklave zur Auktionsbühne?

Denken Sie an Ihre Aufgabe als Entertainer: Sie sind zum großen Teil für den Spaß Ihrer Spieler zuständig! Darum sollten Sie daran denken, warum Ihre Spieler überhaupt spielen und was Ihre Spieler sich vom Spiel wünschen – für sich und die Charaktere.

SPIELERWÜNSCHE UND SPIELERTYPEN

Spieler erhoffen sich Erfolgserlebnisse von einer Runde Degenesis. Leider unterscheiden sich diese stark von Spieler zu Spieler: Einer fiebert jedem Kampf entgegen, um sich durch seinen Charakter so beweisen zu können, während ein anderer sich auch mit dem übelsten Bösewicht gut unterhalten möchte, weil er jede Form von Kommunikation liebt – die nicht mit dem Schwert geführt wird. Ein anderer Spieler möchte erfahren, was es bedeutet ein Bleicher in einer Welt zu sein, die nur aus Ruinen und Schatten seiner Vergangenheit besteht; ein weiterer Spieler ist zufrieden einfach mitzulaufen, um so mit Freund oder Freundin zusammenzusein.

Das alles sind gute Gründe Degenesis zu spielen. Jeder dieser Spieler hat ein Anrecht darauf, dass etwas für ihn oder sie dabei herausspringt. Um die Wünsche Ihrer Spieler zu identifizieren, haben wir fünf typische Spielertypen definiert. Aber vergessen Sie nicht, dass dies nur Idealtypen sind, die wenigsten Spieler lassen sich so leicht einteilen, sondern verkörpern eher Mischformen aus mehreren Typen.

DER SCHLÄGER

Dieser Spielertypus bezieht seinen Spaß aus Konflikten, meist gewalttätiger Natur. Ihm geht es nicht so sehr um eine ausgefeilte Geschichte oder interessante Nebenfiguren, sondern um die Möglichkeit, sich im Spiel durch die physischen Fähigkeiten seiner Figur zu beweisen.

Oft interessiert ihn eine neue besondere Waffe oder Kampffähigkeit mehr als jede andere Form von Belohnung. Um diesen Spieler zufriedenzustellen, brauchen Sie eigentlich nur die eine oder andere Form von Actionsequenz, ob Kampf, Verfolgungsjagd oder Spießrutenlauf.

DER SPEZIALIST

Spieler, die diesem Typ angehören, schlüpfen immer wieder in einen bestimmten Charaktertypus: Oft stammt diese Figur aus dem Lieblingsroman oder -film des Spielers und lässt sich in jedem Charakter des Spielers entdecken.

Schwierig wird es nur, wenn ein solcher Typus keinen Platz in der Welt von Degenesis hat. Hier müssen Sie einen ungefähren Gegenpart suchen: Aus einem Ordensritter wird ein Hellvetiker, aus einem Ninja ein Bleicher oder ein Anubier. Hier liegt es an Ihnen herauszufinden, was dem Spieler an seinem Original Freude bereitet – diese Eigenschaften müssen Sie in den Kulten suchen.

DER STRATEGE

Der Stratege ist wie der Schläger auch an Konflikten interessiert, aber nicht um diese zu bestehen, sondern um sie durch einen genialen Plan aufzulösen. Für den Strategen ist das perfekte Abenteuer eines, in dem die Charaktere durch seinen Plan vor allen Schwierigkeiten gefeit sind.

Letztlich können Sie den Strategen nicht hundertprozentig zufrieden stellen, wenn Sie dabei den Spielspaß der anderen im Auge behalten müssen. Aber Sie können dem Strategen viel Freude bereiten, wenn es Geheimnisse zu lüften und Rätsel zu lösen gibt – und wenn er nicht nur einen eigenen Plan entwickeln, sondern auch den grandiosen Masterplan des Bösewichts aufdecken kann.

DER SCHAUSPIELER

Für den Schauspieler ist es ungemein wichtig, seine von ihm gewählte Rolle bis ins letzte Detail zu verkörpern – leider manchmal ohne Rücksicht auf die anderen Spieler und das Fortschreiten der Geschichte. Für einen Schauspieler kann es sehr viel wichtiger zu sein, stundenlang mit dem Wasserhändler aus Liqua zu feilschen.

Aber glücklicherweise weisen die Figuren eines Schauspielers häufig eine eigene, oft tragische Geschichte auf. Als Spielleiter müssen Sie nur eine Möglichkeit finden, diese Vergangenheit des Spielercharakters mit dem Abenteuer oder der Kampagne zu verknüpfen. Vielleicht bietet der Händler dem Schauspieler einen Schrumpfkopf an, der ein gestohlenes Idol seines Klans ist?

Zögern sie als Spielleiter nicht, dem Schauspieler ins Wort zu fallen, wenn die anderen Spieler möchten, dass es weiter geht: „Also gut, du kaufst den Schrumpfkopf. Am nächsten Morgen zieht ihr weiter."

DER MITLÄUFER

Viele Mitläufer spielen Rollenspiele nur, weil sie so ihre Freunde oder Bekannten treffen können. Es kann sich dabei aber auch um einen unerfahrenen Rollenspieler handeln, der nicht

weiß, wie er sich gegen die anderen Spieler behaupten soll.

Geben Sie einem Mitläufer die Möglichkeit, sich mehr ins Spiel einzubringen und bestrafen Sie ihn nicht, wenn er die Gelegenheit verstreichen lässt. Wenn Sie irgendwann merken, dass der Mitläufer auf ein Geschehen anspringt, dann fördern Sie ihn, indem Sie ihn dadurch für eine Zeit in den Mittelpunkt der Geschichte holen. Aber es ist auch vollkommen in Ordnung, wenn der Mitläufer zufrieden ist dabei zu sein: Auch Zuschauen kann Freude bereiten.

JEDER SPIELERCHARAKTER IST GLEICH WICHTIG

Neben den verschiedenen Spielertypen sollten Sie auch die Motivationen und Ziele der Spielercharaktere bedenken. Viele Spieler entwickeln eine interessante Hintergrundgeschichte für ihre Figur und freuen sich, wenn diese Hintergrundaspekte im Spiel auftauchen.

Werfen Sie also einen Blick auf die Geschichte der Spielercharaktere und schauen Sie, wie dieses Material in Ihrem Spiel verwenden werden kann.

Überlegen Sie sich, wie Sie aus den einzelnen Spielercharakteren eine gut eingespielte Gruppe machen können. Denn je nach Ausrichtung und Fähigkeiten der Charaktere sollte jede Spielerfigur ihren Teil zum Abenteuer beitragen können. Wenn Ihr Abenteuer nur aus Kämpfen und Konflikten besteht, so können Mechaniker und Diplomaten wenig zum Erfolg des Abends beitragen und fühlen sich übergangen.

Achten Sie also darauf, dass jede Figur Gelegenheit hat, einmal am Abend im Rampenlicht zu stehen. Entwerfen Sie dazu für jede Figur eine Herausforderung, die am besten von dieser Figur zu lösen ist. Denken Sie dabei aber auch an alternative Lösungsmöglichkeiten, denn schließlich können Ihnen Ihre Spieler immer einen Strich durch die Rechnung machen, indem Sie sich aufteilen oder einen unerwarteten Lösungsweg einschlagen.

Jedes Abenteuer ist eine Sammlung verschiedenartigster Konflikte, die gelöst werden wollen. Aber Konflikt bedeutet nicht gleich Kampf! Eine Situation, in der die Spielercharaktere einen Feind auf ihre Seite bringen müssen, kann sehr viel spannender und aufregender als ein brutales Scharmützel sein. Der Schauspieler der Gruppe könnte so zum Star des Abends werden. Oder Sie entwickeln eine Szene, in der der Schrotter-Spieler unter Zeitdruck ein Gefährt reparieren muss; die anderen Spielercharaktere schützen ihn in der Zwischenzeit vor Angriffen oder der Entdeckung.

DAS SPIEL IST FÜR ALLE DA

Machen Sie Ihren Spielern klar, dass es auch ihr Spiel ist. Ermuntern Sie diese, Schauplätze, Figuren und Handlungen zu erfinden und ins Spiel einzubauen. Hat ein Spieler beispielsweise sein Heimatdorf ausgearbeitet und möchte es im Verlauf des Spiels besuchen, so können Sie ihn bitten, den Ort nach seinem Gusto zu beschreiben und auch die Figuren zu erfinden, auf die die Spielercharaktere dort treffen werden.

Vergessen Sie nicht: Alles, was der Spieler nicht erwähnt, kann von Ihnen immer noch ausgeschmückt und umgestaltet werden. Falls ein Spieler diese erzählerische Macht aus Selbstsucht für seinen eigenen Vorteil nutzen möchte, so können Sie jederzeit den Spieß umdrehen: Vielleicht gibt es noch offene Rechnungen oder gebrochene Versprechen, die den Spielercharakter jetzt ganz anders dastehen lassen?

Erklären Sie Ihren Spielern, dass Sie als Spielleiter immer ein Veto-Recht haben, aber dieses nur einsetzen werden, wenn Sie damit den Spielspaß für die Spieler steigern können. Denn Spaß für die Spieler ist nicht gleich Spaß für die Charaktere. Je schwerer es ein Charakter hat, desto mehr ist dessen Spieler gefordert – sofern er eine Möglichkeit sieht, irgendwie mit den Problemen seines Charakters fertig zu werden.

Als Spielleiter werden Sie häufig viele unterschiedliche Figuren darstellen müssen. Wenn jetzt die Spieler mit neuen daherkommen, kann es eng werden für Sie. Es soll ja nicht in Stress ausarten. Überlassen Sie diesen Charakter einem anderen Spieler und versorgen Sie diesen gelegentlich mit geheimen Informationen über die Nichtspielerfigur. Und wenn der Spieler diesen Charakter etwas Falsches sagen lässt, können Sie immer noch von Ihrem Veto-Recht Gebrauch machen – oder beschließen, dass sich die Figur leider getäuscht hat.

FREUNDE UND FEINDE

Eine Variante dieser Technik ist das sogenannte Freund-Feind-System. Hierzu erschafft jeder Spieler nicht nur seine eigene Figur, sondern umreißt auch kurz jeweils einen Freund oder Feind seines Charakters. Diese Figuren werden dann den anderen Spielern anvertraut und von diesen detailliert ausgearbeitet. Feind kann hier auch einfach Kontrahent oder Konkurrent bedeuten, einfach jemanden, der sich in einem Konflikt mit der Spielerfigur befindet: ein eifersüchtiger Bruder oder eine auf Vergeltung sinnende Ex-Geliebte geben gute Feinde ab; oder aber auch ein Richter, der es sich zur Lebensaufgabe gemacht hat, den Spielercharakter für ein Verbrechen zu überführen, was dieser nie begangen hat.

So hat jeder Spieler eine ungefähre Ahnung von seinem Freund und seinem Feind, aber nur die zuständigen Spieler wissen genau Bescheid.

SPIELVORBEREITUNG, ZEITPLANUNG UND DIVERSE PROBLEME

Wie Sie sich auf Ihren Degenesis-Spielabend vorbereiten, hängt von Ihnen ab: Manche Spielleiter planen den gesamten Abend, entwickeln unzählige Schauplätze und Nichtspielercharaktere, andere beginnen mit einer ungefähren Vorstellung und improvisieren den Rest.

PLANEN SIE DEN ABEND!

Entscheiden Sie vorher, wie viel Zeit Sie ungefähr für den Spielabend zur Verfügung haben. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, die Struktur Ihres Abenteuers an die Spielzeit anzugleichen. Wenn Sie vorher wissen, dass Sie vier volle Stunden spielen können, so sollten Sie Ihr Abenteuer so strukturieren, dass Sie beispielsweise den ersten Akt an einem Abend durchspielen können.

Bleiben Sie dabei flexibel – wenn Ihre Spieler mehr Zeit brauchen, so ist das nicht weiter schlimm. Probleme gibt es nur, wenn Ihre Spieler nicht mehr weiter wissen. Dann sollten Sie die betreffende Szene schnell zu Ende bringen und eine

neue Situation einführen – vielleicht durch die Ankunft eines alten Bekannten oder Gegners.

Wenn Sie merken, dass es schon spät ist und Ihre Spieler sichtlich erschöpft sind, tun Sie sich und den Spielern einen Gefallen, wenn Sie sie nicht durch die Handlung peitschen. Halten Sie an einer spannenden Stelle an und nutzen Sie diesen Cliffhanger:

Ihr stoßt den Gullideckel beiseite und klettert an die Oberfläche. Niemand da! Ihr wollt euch gerade auf den Weg machen, da hört ihr, wie ein gutes Dutzend Pumpguns durchgeladen wird und eine nur allzu bekannte Stimme sagt: „Tja, meine Süßen. Jetzt hat eure kleine Flucht ein Ende". Schluss für heute!

Bis zur nächsten Sitzung haben die Spieler genügend Zeit, sich zu überlegen, wie Sie aus dieser Situation rauskommen. Und am nächsten Spielabend können Sie sofort wieder loslegen!

VORBEREITUNG VERRINGERT STRESS

Wie immer Sie es auch handhaben, versuchen Sie so viel Arbeit wie möglich vor der Spielsitzung zu erledigen. Wenn Ihnen keine Namen für auftauchende Personen einfallen, erstellen Sie sich im Vorfeld eine Namensliste. Fällt es Ihnen schwer, interessante Standorte oder Personen zu beschreiben? Dann schreiben Sie sich vorher ein paar einprägsame Details auf oder greifen Sie auf Photos aus Zeitschriften, Comics, Bildbänden oder dem Internet zurück.

Alle Ihre Nichtspielercharaktere erscheinen Ihnen zu platt? Dann nehmen Sie einen guten Detektivroman zur Hand oder lassen Sie sich die letzte Folge einer Soap erzählen – dann haben Sie genügend Verstrickungen und seltsame Charaktereigenschaften, um eine Menge einzigartiger Charaktere zu erschaffen.

Machen Sie sich Notizen während und nach der Sitzung. Und wenn es auch nur Kritzeleien auf einem Abrissblock sind – es wird Ihnen helfen, Orte, Personen und Geschehnisse, die Sie improvisieren, wieder ins Gedächtnis zu rufen. Und wenn Sie mal etwas vergessen: Fragen Sie Ihre Spieler. Diese neigen dazu mitzuschreiben, weil man ja nie sicher sein kann, ob der Hinweis vor drei Wochen im Apokalyptiker-Camp nicht doch noch wichtig werden könnte.

STREIT MIT ODER ZWISCHEN DEN SPIELERN

Falls Ihnen ein Spieler Ärger macht, reden Sie mit ihm oder ihr. Wenn möglich allein. Fragen Sie, was der Grund für die Schwierigkeiten ist und versuchen Sie diese zu bereinigen. Manchmal lässt sich das echte Leben und das Rollenspiel schwer trennen – und nichts ist ärgerlicher als eine persönliche Fehde, die unter dem Deckmantel des Charakterspiels ausgetragen wird.

Manchmal hilft auch Reden nicht. Wenn die Schwierigkeiten nicht aufhören, wird Ihnen nichts übrig bleiben, als den Spieler aus der Spielgruppe zu nehmen. Das ist zwar ärgerlich, aber kein Beinbruch. Das passiert bei jeder Band, bei jedem Fußballteam, und die meiste Zeit ist diese Lösung die beste für alle Beteiligten.

WENN SIE EINEN FEHLER MACHEN

Auch Spielleiter machen Fehler. Stören Sie sich nicht daran, wenn Ihre Spieler Sie auf Ungereimtheiten aufmerksam machen („Der Typ hieß doch letztes Mal Drugan und nicht Druger!") und korrigieren Sie Ihren Fehler.

Falls es sich um Regelfragen handelt, dann haben Sie die Entscheidungsgewalt darüber, wie Sie die Situation behandeln möchten. Zeigt Ihnen ein Spieler, wo eine Regel im Buch steht, die Ihrer Entscheidung widerspricht, dann geben Sie ihm diesen Absatz zu lesen:

Der Spielleiter hat trotzdem Recht.

Was Sie vermeiden sollten, sind Diskussionen während des Spiels. Wenn ein Thema oder eine Entscheidung nicht in ein paar Sätzen abgehandelt werden kann, dann verschieben Sie das bis nach dem Spiel.

Geben Sie die Gründe an, warum Sie sich in der Situation so entschieden haben und reden Sie mit allen Ihren Spielern darüber. Dann können Sie immer noch zu einer endgültigen Entscheidung kommen.

Ein letzter Satz zum Schluss: Spielleiter zu sein ist manchmal ein verdammt hartes Stück Brot. Man muss es lutschen, damit es seinen Geschmack entfaltet und es einem beim Schlucken nicht den Hals zerreißt. All diese Tipps und Richtlinien sollen Ihnen ein Schluck Wasser sein, um den Brocken besser runterwürgen zu können. Flutscht er auch ohne dieses Kapitel, dann scheinen Sie genügend eigenen Sabber zu produzieren – herzlichen Glückwunsch! Ansonsten: Gut kauen!

KAPITEL 12
HINAUS IN DEN STAUB!

FERROPOLS FALL

Die riesigen Schmiedehämmer Ferropols schlugen für Exalt. Die Stadt am Wupperkrater war die Kriegsschmiede der Metropole, ihre Waffen nicht schön, aber bekannt für ihre Zweckmäßigkeit. Die Bewohner waren reich und die Gebäude prachtvoll ausgestattet – ein schwacher Ausgleich für die Staubstürme, die Kälte und die Eisenkäferplage.

Dann kamen die Städtekriege, Exalts Fall und Justitians Aufstieg. Ferropol war eines der Opfer. Seine Stahlmeister fanden einen Platz in den Manufakturen der Richter, der alte Hochofen in Ferropol verfiel. Die Stahlhämmer verstummten – und die Stadt starb, ihrer Bestimmung beraubt.

Das Protektorat hingegen wuchs und scheuchte kriminelle Elemente aus ihren Löchern, trieb sie hinaus ins Ödland. Für diese Gesetzlosen und Entrechteten war Ferropol ein Freihafen. Es lag außerhalb des zornigen Blickes Justitians, aber immer noch am Rande der Zivilisation. Hier ließ es sich aushalten.

KRÄHENGESCHREI

Für einige Jahre unterhielten die Protektoren in den Tunneln unter der Stadt ein Strafgefangenenlager. Die Aufsicht übertrugen sie dem skrupellosen Apokalyptiker Apok, der damals bereits die Stadt mit seiner Schar kontrollierte.

Für die Zugvögel glich dies einem Aufruf, in der Domäne der Richter hemmungslos zu wildern, glaubten sie doch, dass ihr Bruder ihren Arrest möglichst angenehm zu gestalten und zu verkürzen vermochte. Doch sie täuschten sich in Apok. Der Handel mit den Protektoren stand für ihn über allem, hielt ihm den Rücken frei für seine eigenen Geschäfte. Die Inhaftierten – ob Fremde, Brüder oder Schwestern – hielt er wie Vieh. Und er experimentierte mit ihnen, verabreichte ihnen seine Burn-Derivate.

Die Unrast unter den Gefangenen und die Unzufriedenheit in Apoks Schar nahm zu. Erst waren es nur Worte, die verletzten, dann flogen Steine. Apok vermutete einen geplanten Anschlag auf ihn: Er lud seine gesamten Schar unter dem Vorwand ein, als Rabe zurückzutreten. Nichtsahnend kamen sie. Dann scharte er ein Heer aus Halsabschneidern um sich und lauerte seiner verräterischen Sippe beim Freudenfest auf. Niemand seiner Verwandten überlebte die Nacht. Die Protektoren hielten sich aus dem Familienzwist heraus. Apoks Herrschaftsanspruch war gesichert.

SCHWACHE JAHRE

Die Nahrungsmittel-Konvois für die Straflager kamen seltener. Gefangene blieben aus. Justitian verabschiedete sich von der Praxis, Straffällige zu internieren. Warum ein schädliches Subjekt der Gemeinschaft noch mit Nahrung und Unterkunft ver-

sorgen? Der Handel mit den Richtern lief aus und die Zellentüren öffneten sich. Die offizielle Geschichte besagt, dass die Gesetzlosen Apok schworen, ihn und Ferropol in Frieden zu lassen und in den Süden Borcas auswanderten. Dass niemals einer der Ex-Häftlinge gefunden wurde, legt eine inoffizielle und weniger angenehme Version der Geschichte nahe.

HÖLLENSCHLUND

Justitian vergaß Ferropol. An wenigen Tagen im Jahr ritten die Protektoren in die Stadt und forderten von Apok das Steuerzehnt – und der Apokalyptiker zahlte willig. Als loyaler Fürst des Protektorats. Als Verbrecher-Fürst Ferropols belog er sie. Das Bordell und seine Burn-Derivate hatten ihn zu einem reichen Mann gemacht.

Schrotter siedelten sich an, weil sie in den Staubwehen die Schätze des Urvolks vermuteten – sie stellten die legale Fassade Ferropols. Dahinter brodelte es: Immer mehr zwielichtiges Gesindel wurde in die Stadt geschwemmt und ging ihren ebenso zwielichtigen Geschäften nach. Und Widerstand bildete sich. Widerstand gegen Justitian. Erst war es nur eine kleine Gruppe pöbelnder Stammtisch-Krieger. Dann kam Sikorski. Er organisierte Überfälle auf Neolibyer und Geißler, raubte ihnen Treibstoff und Waffen. So gerüstet gingen er und seine Truppe gegen Händler und Richter vor.

FALSCHES SPIEL

Würde Justitian von dem konspirativen Treiben in Ferropol wissen, hätte es die Stadt längst mit Stumpf und Stil ausgerottet. Aber sollten die Richter nicht längst Spione in den Reihen der Abtrünnigen haben?

Für Justitian ist Ferropol ein Puffer, ein Vorposten in Feindesland. Zu weit abseits und zu unbedeutend, um dort Protektoren abzustellen. Die Stadt ist ein Mekka der Gesetzlosen, ein Schmelztiegel der Markierten, von den Richtern an der langen Leine gehalten. Die Nahrungsmittel-Lieferungen kommen unregelmäßig, das Korn ist schimmelig, das Fleisch verfault: Hungrige Hunde beißen besser. Und sie beißen den, auf den Sikorski sie hetzt.

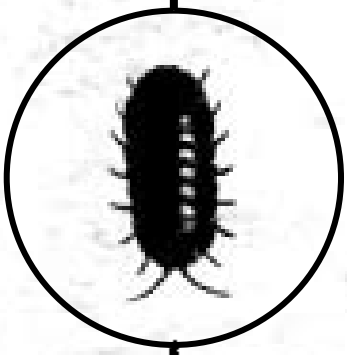
DIE STRASSE NACH FERROPOL

Die Stadt liegt in den Staubwehen des Wupperkraters, eine befestigte Straße nach Justitian ist deshalb nicht zu unterhalten. Stattdessen wurden Trümmerbrocken zu Geröllhaufen aufgetürmt, die den Weg markieren. Sie stehen im Abstand von jeweils 200 Schritt zueinander. Bei gutem Wetter kann man leicht von Trümmerhügel zu Trümmerhügel stapfen. Bei den plötzlichen Staubstürmen dieser Region bieten sie im Windschatten ein wenig Schutz.

„Der Gang nach Ferropol" ist seit der Zeit des ferropolschen Straflagers eine geläufige Redewendung für den Weg eines Schwerverbrechers von seiner Straftat bis zum Urteil und dessen Vollstreckung.

EISENKÄFER

Der Wupperkrater und die nähere Umgebung werden seit Jahrhunderten von handtellergroßen Käfern mit stahlhartem Panzer heimgesucht. Die Schrotter kennen sie als Eisenkäfer, die Spitalier nennen sie Ferriten. Untersuchungen im Spital ergaben, dass diese seltsame Spezies eine Säure absondert, die Eisen korrodieren lässt. Der Rost wird dann aufgenommen und lagert sich als Eisen in den rostroten Panzern an.



FERROPOLS MACHER

APOK, DER HERRSCHER FERROPOLS

Er ist der unangefochtene Herrscher Ferropols, und seit dem Massaker an seiner Familie ein Rabe ohne Schar. Damals verlor er sein linkes Auge – seitdem trägt er einen schwarzen, geschliffenen Kiesel in der Augenhöhle. Ebenso finster wie sein Äußeres ist auch sein Inneres: Der Kampf um die Vorherrschaft und die ewige Wachsamkeit ließen seine Seele versteinern, machten ihn verrückt wie einen tollwütigen Hund. In Gebäuden steht er stets mit dem Rücken zu Wand und streift unablässig durch die Räume. Ständig ändert er seine Route, verhängt alle Fenster. Er hasst Schatten und fühlt sich doch nur in ihnen geborgen. Graham ist sein einziger Vertrauter in einer Welt voller Feinde.

GRAHAM (AUSGESPROCHEN ‚GRAM')

Einst war Graham ein Hellvetiker mit besten Aussichten, eines Tages in die Führungsriege der Alpenfestung aufgenommen zu werden. Seine Fähigkeiten im Kampf waren außerordentlich, seine Treffsicherheit legendär – mit 25 war er einer der jüngsten Hauptfeldwebel der Territorialregion II.

Zu dieser Zeit quälten ihn schon peinigende Kopfschmerzen, die den äußerlich emotionslosen Soldaten in eine geifernde Bestie verwandelten: Ein Hirntumor. Als er bei einem Wutanfall seinen Stabsoffizier erschlug, war das sein Ende bei den Hellvetikern: Seines Grades enthoben und entwaffnet schlich er sich aus der Alpenfestung.

Graham verdingte sich als Söldner. Wenn er auch seinen Wegbereiter nicht hatte retten können, seinen Harnisch trug er noch immer, und seine Fähigkeiten glichen die Ungenauigkeit seines russischen Maschinengewehrs völlig aus. Von Schmerzanfall zu Schmerzanfall schlug er sich von einem Auftrag zum nächsten – bis ihn seine Krankheit zu einem unkalkulierbaren Risiko für jeden an seiner Seite machte. Mehrfach geriet er mit den Richtern aneinander, wurde markiert und schließlich gebrandmarkt. Als unheilbar asoziales Element verbrachten ihn die Protektoren in die Verliese Ferropols und überließen ihn somit der Gnade Apoks. Der Apokalyptiker fand Gefallen an der gepeinigten Gestalt, die inzwischen stündlich in unmenschlicher Rage entbrannte, um daraufhin schweißüberströmt zusammenzubrechen. Er war ein Experiment wert. Und tatsächlich, das Burn-Derivat Broiled zerriss den Schleier des Wahns und linderte Grahams Agonie. Er lernte seine Anfälle bereits Minuten vorher zu erahnen: Das Tier in ihm war nicht gebändigt, doch es war an die Kette gelegt. Als die Richter Ferropol immer weiter vernachlässigten und die Gefangenentransporte einstellten, befreite Apok den Hellvetiker und nahm ihn als Leibwächter. Graham hatte keine Wahl. Doch seine Entscheidung, so unfreiwillig sie auch war, sollte er niemals bereuen.

Inzwischen ist Graham 42 Winter alt. Sein Blick ist noch immer so stechend wie damals, als er mit seinen Waffenbrüdern und -schwestern die Neolibyer in den Passagetunneln abfertigte. Seine Haare sind aus praktischer Erwägung kurz wie eh und je. Das Richter-Brandzeichen auf seiner Stirn versucht er nicht zu verbergen, denn bei dem Gesindel in Ferropol kann einem Abschreckung den Tag retten.

Apok ist er treu ergeben; wenn der redet, hält Graham den Mund. Überhaupt ist der Hellvetiker sehr still – und man lässt ihn. Nur bei militärischen und sicherheitstechnischen Erwägungen nimmt Apok ihn beiseite: Niemand außer Graham kennt alle Waffenverstecke und Fallen in Apoks Domizil. Der Hellvetiker weicht nur nachts von Apoks Seite. Und wenn er den Wahn nahen spürt.

SIKORSKI

Sikorski wäre ein unscheinbarer Mann, würde nicht das Mal der Schande auf seiner Stirn prangen: Die Richter brandmarkten ihn für den versuchten Mord an zwei Protektoren. Die genauen Umstände der Tat sind schleierhaft, und wer in Sikorskis verhärmtes Gesicht und in seine kalten Augen blickt, der spart sich die Frage. Tatsächlich gibt es wenig mehr als Legenden von ihm zu berichten. Eine davon besagt, dass er einst selbst ein Protektor gewesen sei. Fest steht indes, dass er vor über zehn Wintern seinen Kampf gegen Justitian begann und seitdem den Widerstand in Ferropol anführt. Seine Führerschaft wurde nie in Frage gestellt – das Brandzeichen auf seiner Stirn ist für die meisten Legitimation genug.

Alles Lüge.

Sikorski war einst ein Protektor. Und ist es noch immer. Das Brandzeichen deutet nicht auf ein begangenes Verbrechen hin, sondern auf seine unbeirrbare Treue den Richtern gegenüber. Er selbst setzte es sich, um seine Rolle als Widerstandskämpfer glaubwürdiger zu gestalten. Justitian hat Ferropol nie aufgegeben und auch nie an die Gesetzlosen verloren. Denn Justitian hat Sikorski. Er schart das Gesindel um sich, heckt gemeinsam mit ihm Pläne aus – und übermittelt diese an die Richter. Die Chronisten versorgen ihn mit den Routen der Neolibyer oder politischer Gegner Justitians. Ohne es auch nur zu ahnen sind die Gesetzlosen die Attentäter der Richter.

Apok ist bestens informiert über Sikorskis doppeltes Spiel, mimt jedoch den Ahnungslosen. Er geht davon aus, dass die Richter ein gewisses subversives Vorgehen von ihm als Apokalyptiker erwarten, und er tut ihnen den Gefallen: Einnahmen aus dem Bordell oder dem Drogenverkauf versteuert er nicht vollständig. Das ist bei weitem nicht genug, um ihn seines Amtes in Ferropol zu entheben, aber ausreichend, um als Kleinkrimineller zu gelten. Und ausreichend, damit Sikorski sich zwar in Apoks Wade verbeißen kann, aber nicht an dessen Kehle kommt. Und so muss sich der Protektor darauf beschränken, die Vergehen des Apokalyptikers in seinem wöchentlichen Bericht an die Richterschaft zu funken.

FERROPOL IM DETAIL

STAUBWALL

Riesige Mengen Schrott wurden aus Exalt nach Ferropol geschleppt: Alte Karossen, verbogene Stahlträger, Straßenlaternen, einfach alles, an dem die Magnete der Eisensucher haften blieben. Die Kapazität des Hochofens war überschritten, und man lagerte. Der Schrott wucherte über Straßen, schuf neue, rostige Gassen. Über den Köpfen der Menschen brandete er zusammen. Sakral anmutende Passagen mit Wänden aus Fahrzeugkadavern stachen kreuz und quer durch den Schrottplatz, zu dem Ferropol verkommen war.

Erst nach dem Fall Exalts erkannte man in dem rostenden Metall ein Baumaterial: dem neuen Schutzbedürfnis folgend türmte man es zu einem umschließenden Wall von fünf Schritt Höhe auf. Der Staub füllte bald die Hohlräume und Ritzen, machte den sogenannten Schrottwall zu einem trügerischen Hindernis: Wer es wagte ihn zu erklimmen, musste damit rechnen, sich seine Füße an messerscharfen Metallgraten aufzuschlitzen oder von einer nachrutschenden Karosse begraben zu werden.

Apok sollte später die Staubfänger errichten lassen: Pfosten und Stahlträger, die wie Rippen aus dem Wall stechen; zwischen ihnen aufgespannt knattern Planen im Wind.

DIE KNOSPE

Der Kern der Stadt ist der alte Hochofen, der einer gigantischen Knospe gleich neben der verkommenen exaltschen Manufaktur aus der Erde sprießt. Seine Wandungen sind dreckig und uneben, an einigen Stellen ist die äußere Lehmschicht abgesprungen und offenbart schwarz gebrannte, stellenweise glasierte Ziegel. Neubauten schmiegen sich vulgär an den Ofen und zehren von seiner Hitze. Dies ist Apoks Domizil. Hier lebt er umgeben von goldenen Kerzenständern, Ölbildern, Marmorbüsten und fadenscheinigen Wandbehängen. Seine Getreuen wohnen in angrenzenden Gebäuden, Graham ist nur durch einen Vorhang von Apoks Schlafgemach getrennt.

BROILED

Bei Experimenten mit Burn machte Apok eine interessante Feststellung: Insekten werden von der Droge angezogen, allen voran die Eisenkäfer. Die Natur handelt niemals willkürlich, sagte er sich und untersuchte zusammen mit dem Apotheker, einem alten, aus der Ärzteschaft verstoßenen Spitalier, die infizierten Tiere. Dabei fanden sie heraus, dass die Droge langsam durch den Stoffwechsel verarbeitet wurde und in die Organe der Insekten überging. Kochte man einen Eisenkäfer zehn Minuten nach Einnahme des Burn ab, zerhäckselte ihn und destillierte die rotgraue Pampe, erhielt man flüssiges Burn – ohne Sporen und ohne Rausch, dafür aber mit Stimulusphase, wenn diese auch schwächer als bei echtem Burn ausfiel. Für Apok bedeutete dies den Durchbruch: Seine Kunden hatten nicht länger die Spitalier zu fürchten, die mit ihren Mollusken an jeder Ecke lauerten. Die neue Droge Broiled war geboren.

DIE WECHSELSTUBE

Die etwa 100 Schrotter, die sich des Nachts in Ferropol verkriechen, lockten die Chronisten in die Stadt. Ruinen gibt es in der Dünenlandschaft aus rotem Staub nicht, aber unter den Tonnen aus Kraterasche verbergen sich noch immer Artefakte. Manchmal reicht ein Sturm, um sie freizulegen – Treibgut der Vergangenheit. Meist jedoch muss gestochert und gegraben werden. Die Ausbeute ist gering, doch es könnte das eine Stück darunter sein, das sich als Schlüssel zum Stream herausstellt. Fatal, würde es als Anhänger auf der schwitzigen Brust eines Schrotters verrosten. Die Chronisten entsandten zwei Mittler, Integer und Access, um eine Wechselstube im Schrottwall Ferropols einzurichten.

Nebenher haben sie eine weitere Mission: Sie sind verantwortlich für Sikorskis Funkausrüstung, wissen aber nicht um dessen Verbindung zu den Richtern. Als gut bezahlte Dienstleister stellen sie keine Fragen.

DER UNTERGRUND

Gibt es einen oberirdischen Bereich in Ferropol? Die Stadt ist eine riesige Schrotthalde, durch die sich im Laufe des vergangenen Jahrhunderts zahllose Schrotter gegraben haben. Nur einige wenige Plätze sind zu den Sternen hin geöffnet, die meisten Gänge und Passagen verlieren sich im alptraumhaften Dunkel wuchernden Rosts. Staub rieselt durch die Deckenverstrebungen, als sei ganz Ferropol eine Sanduhr, deren Zeit abläuft.

Der Übergang zum Untergrund ist fließend. Die Luft ist ein wenig stickiger, die Mauern aus klammem Gestein. Es ist schwieriger, sich hier unten zu verirren: Die Gänge sind rechtwinklig zueinander angelegt, der Lärm einer entfesselten, feiernden Masse hallt dumpf durch die Wände. Hier unten findet sich Apoks Bordell: Ein Sündepfuhl und Traum eines jeden, dessen Hoden in der bürokratisch-spießigen Umgebung Justitians verschrumpelt sind.

WABEN

Die wilde Schrotthalde Ferropols ist den meisten Einwohnern ein Nachtquartier: Sie kleiden einen unbesetzten Hohlraum mit Lumpen aus und klettern hinein. Man erzählt sich, dass in den Tiefen dieses gewaltigen Komplexes vertrocknete Schrotter-Leichen seit Jahrhunderten ihrer Entdeckung harren – mit all den Schätzen, die sie damals aus den Dünen herbeigeschleppt hatten.

PESTBEULE

Nicht jeder wagt den Schritt durch die Tore Ferropols. Und nicht jeder wird im Untergrund geduldet. Junkies und Verstoßene schwemmt es in die Hüttensiedlung vor dem Wall.

ABENTEUER 1: GESUCHT, GEFUNDEN, GETÖTET

Den Chronisten ist ein Artefakt abhanden gekommen. Ein wichtiges, dazu noch kompromittierender Natur. Jetzt wollen sie es dringend zurück, bevor die Richter merken, dass ihre Verbündeten, die Chronisten, sie mit dem Gerät abgehört haben. Was als einfacher Diebstahl beginnt, verwandelt sich allzu schnell in ein tödliches Katz-und-Maus-Spiel. Die Frage ist: Wer ist die Katze?

EIN VERHÄNGNISVOLLER DIEBSTAHL

Drei Chronisten, ein Bleicher und ein günstiger Augenblick – Sato, der balkhanische Bleicher, sah seine Gelegenheit, schnappte das Gerät und verschwand wieder in den Schatten. Die Chronisten hatten das Artefakt an die Wand eines einstöckigen Hauses im Protektoren-Viertel Justitians geflanscht. War es eine Sprengladung? Sato hatte keine Ahnung, aber er gedachte es herauszufinden. In Ferropol gab es schließlich einen wilden Haufen fähiger Techniker, die das Gerät sicherlich für eine Gewinnbeteiligung analysieren werden.

DIE AUFGABE

Den Chronisten rennt die Zeit davon. Sie brauchen das Artefakt zurück – und zwar SOFORT! Nur die Fragmente kennen die Funktion des entwendeten Artefakts und sind über die Mission aufgeklärt. Sie ziehen es vor, ihre niedrigrangigen Brüder und Schwestern im Ungewissen zu lassen. Sie brauchen eine Gruppe von freischaffenden Söldnern, die sich wie Bluthunde an die Fährte des Diebes heften: Die beiden Chronisten in Ferropol werden angewiesen, einen fähigen und möglichst skrupellosen Haufen anzuwerben. Dieser soll das Artefakt nach Abschluss der Mission bei Sonnenuntergang vor der Stadt unter einem alten Automobilchassis verstecken. Wer eignet sich besser als die Fremden, die vor wenigen Tagen nach Ferropol kamen?

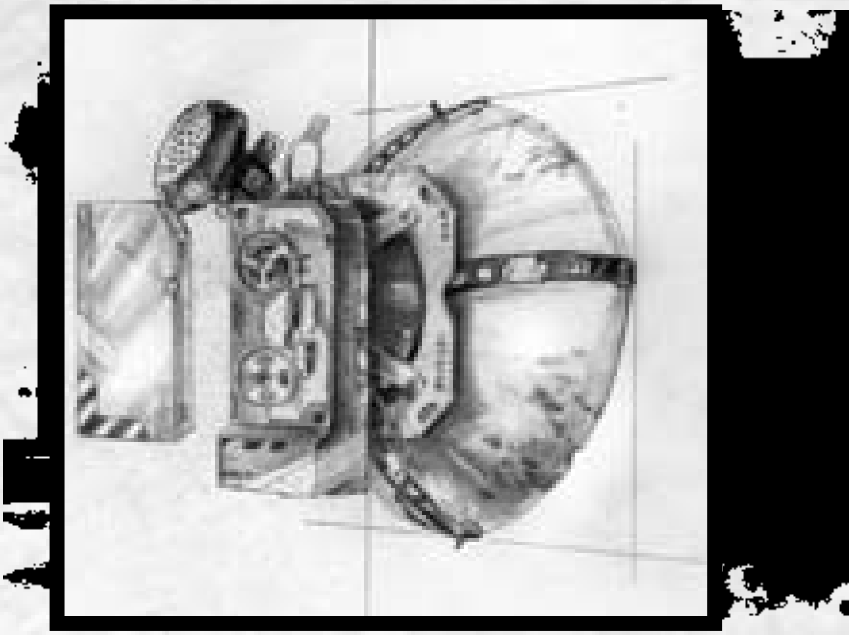
Die Charaktere sind im Spiel – ein Spiel, das sich schnell als ein Lauf durch ein Minenfeld herausstellen wird. Die Chronisten geben ihnen folgende Informationen:

- Ein Bleicher hat ein Artefakt eines Kunden gestohlen.
- Wahrscheinlich wird der Bleicher es in Ferropol identifizieren lassen und dort auch verkaufen wollen.
- Das Artefakt ist eine mattschwarze Schüssel mit einem angeflanschten Kasten.
- Wenn das Artefakt in dem Fahrzeugwrack deponiert wurde, werden die Chronisten einige Stunden später die Befugnis erhalten, den Charakteren 500 Wechsel auszuzahlen.

DER LAUSCHER

Bei dem Artefakt handelt es sich um eine Lauschvorrichtung mit Rekorder.

Das Gerät besteht aus einem schwarzen Plastikflansch, an dem eine Kiste mit Plastikblende angebracht ist. Das ist der eigentliche Rekorder. Er ist mit einem Magnet-Tonband bestückt, welches auch über die Bedienelemente vor- und zurückgespult, als auch ab- und überspielt werden kann. Die Chronisten hatten mit dem Gerät ein geheimes Treffen des obersten Protektors Rutgar mit seinen loyalsten Protektoren



aufgezeichnet. Bei der Unterredung wurden Beobachtungen von Sikorski diskutiert. Das Band ist damit ein definitiver Beweis dafür, dass die Protektoren den Widerstand in Ferropol kontrollieren. Und ihn scheinbar auch gegen Konvois der Advokaten einsetzen.

SATO, DER BALKHANISCHE BLEICHER

Glatze, gerade Nase, gerötete Augen, blasse Haut – Sato ist äußerlich ein typischer Bleicher. Ein Bleicher, der den Weg des Demagogen beschritten hat: Seine Stimme ist ein tiefer Bariton, der so gar nicht zu seinem ausgemergelten Körper passen will. Gekleidet ist er in einen mottenzerfressenen, schwarz-weißgrauen Tarnanzug der Recombination Group, um die Schultern geschlungen trägt er einen Flickenmantel aus Gendofell. An seinem Gürtel baumeln heilige Symbole seines Stammes – Okulare, aus Metall getriebene Figuren, Spiegelglas. In der verderbten Ferne verbirgt er sie jedoch vor den gierigen Blicken der Fremden durch darübergestülpte Ledersäckchen.

Sato ist ein Erwecker. Auf der Suche nach einem der 44 Dispenser verschlug es ihn nach Borca und weiter nach Justitian. Dorthin, wo alle Informationen zusammenlaufen: Dem zentralen Cluster. Dass die Chronisten erst gar nicht auf seine Anfrage nach alten Plänen eingegangen sind, hatte ihn brüskiert. Nur schwer gewöhnte er sich daran, dass man für alles eine Gegenleistung erbringen musste. Den Chronisten das Artefakt zu stehlen war einerseits seine Rache an dem Kult, und andererseits eine natürliche Regung.

AUF DER SUCHE NACH HINWEISEN

Die Spielercharaktere können eine Menge Informationen über den Diebstahl sammeln, wenn sie die Einwohner Ferropols befragen:

RÄUDE, EIN POLLNISCHER SIPPLING IN DER PESTBEULE

Er hat lange verfilzte Haare, die nahtlos in seinen Pelzumhang übergehen. Umständlich stützt er sich auf einen langstieligen Steinhammer, betrachtet gleichgültig die Fremden, die das Tor nach Ferropol passieren. Er ist das Auge Apoks in diesem Bereich – und ein leicht reizbarer Schläger. So schnell er auch mit der Faust ist, seine Zunge scheint ihm ein Fremdkörper im Rachen zu sein. Konzentriert und schwerfällig kaut er auf jedem Wort herum, bevor er es ausspuckt. Nettigkeiten prallen an ihm ab, doch Respekt sollte man ihm entgegenbringen.

Sato hat er gesehen – natürlich hat er das. Eine weitere bleiche Glatze. Er wird Apok nach Sonnenuntergang Bescheid geben. Was besonderes? Nein.

Bislang weiß Apok noch nichts von dem Bleicher. Aber spätestens nachdem ihm Räude Bescheid gegeben hat, wird er den Fremden beobachten lassen, der so viel Interesse weckt.

MAULWURF, EIN BORCISCHER SCHROTTER IN DEN WABEN

„Verreckt! Verreckt! Eure Jugend widert mich an!“ Ein borcisches Urgestein kommt ächzend aus einem Tunnel aus Streben und Kabeln gekrochen. Seine Fingernägel sind verhornte und gesplitterte Sporne, lang wie die Krallen einer Spaltenbestie. Seine Haare sind grau und staubig. Schmutz ist eine zweite Haut für ihn. Vor ein paar Jahren noch stocherte er in den Staubdünen vor Ferropol nach Artefakten, bis ihn seine Knochen im Stich ließen. Heute ist er verbittert und glotzt eifersüchtig jungem Fleisch hinterher. Seine Zeit ist gekommen. Aber Apok lässt ihn nicht sterben – außer den Chronisten gibt es kaum jemanden, der mehr Ahnung von Artefakten hat.

Täglich empfängt der alte Schrotter von Apoks Leuten „Almosen“, meist Brot und einige Erdknollen. Im Gegenzug werkelt er an defekten Geräten herum oder identifiziert ein technologisches Relikt. Zu fluchen hört er dabei nie auf.

Sato war bei ihm, zeigte ihm den Lauscher und bekam die Funktionsweise erklärt. Dabei bekam der Maulwurf auch mit, dass der oberste Protektor mit dem ferropolschen Widerstand in Verbindung steht – und verscheuchte Sato wie einen Aussätzigen. Er ist sich der Brisanz dieser Information bewusst und wird jeden Kontakt mit dem Bleicher abstreiten.

IRINA, EINE BALKHANISCHE HURE

Sie ist eine von Apoks Huren im Untergrund-Bordell, das bevorzugte Mädchen von Sato und zugleich für den Widerstand Augen und Ohren in dem Etablissement. Sato hat ihr von der Aufzeichnung erzählt, was Irina kurz darauf an Sikorski weiterträgt. Doch sie weiß nichts von dessen doppeltem Spiel. Das wird sie ihr Leben kosten.

WABENSCHROTTER

Zahlreiche Schrotter haben Sato gesehen. Ein Bleicher fällt immer auf. Er hat einige von ihnen gebeten, ein seltsames Artefakt zu untersuchen. Sie haben ihn an den Maulwurf verwiesen.

CHARAKTERPROFILE VON GEGENSPIELERN

Die Spielercharaktere werden in „Gesucht, gefunden, getötet" einige Kämpfe bestreiten müssen. Die Charakterprofile der Kampfgegner sind besonders einfach gehalten: Sie beschränken sich auf die kampfrelevanten Daten. Die Attribute werden abgekürzt: KÖR für Körper, BEW für Beweglichkeit, VER für Verstand, AUS für Ausstrahlung, PSY für Psyche. Die Verfassung wird zusammengefasst zu drei mit Schrägstrichen getrennten Zahlen in einer runden Klammer, welche die möglichen Fleischwunden von Kopf, Oberkörper und Unterkörper angeben. Dann folgt der Traumawert in einer eckigen Klammer. Ein Beispiel für eine Verfassung sähe so aus:

Verfassung: (3/5/4)[12]

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Andere Charaktere wie Apok, Sikorski und Gram sind nicht mit Werten versehen. Das hat einen guten Grund: Sie sind wichtig für die Geschichte und dürfen nicht sterben. Auch wenn sie in gefährliche Situationen geraten sollten, so hat der Spielleiter das Recht zu mogeln, um sie zu retten. Natürlich sollten die Spieler das nicht bemerken. Ansonsten können diese Figuren alles, was sie zum Erfüllen ihrer Rolle benötigen: So wird sich Gram perfekt mit Waffen auskennen und Apok Menschen manipulieren und einschüchtern können. Der Spielleiter entscheidet, ob eine ihrer Aktionen gelingt. Er würfelt nur, um den Spielern die Illusion zu vermitteln, dass auch diese Charaktere den Spielmechanismen unterliegen.

PERSÖNLICHE AUSRÜSTUNG

Besiegen die Charaktere einen Gegner, so werden sie ihn sicherlich filzen. Da wären zum einem die Waffe und die Rüstung. Aber soll das alles sein, was das unglückliche Opfer zu Lebzeiten angesammelt hat? Sicherlich nicht. Hier sind Sie als Spielleiter gefragt: An ein Lederband geknüpfte Federn, Murmeln, rostige Münzen, Bündel mit Wechseln, verblichene Seiten aus uralten Magazinen, leere Patronenhülsen, ein Stück Spiegel sind alles mögliche Funde. Machen Sie sich zu Beginn des Spiels eine Liste mit Tand, und Sie werden Ihre Spieler auf Entdeckungstour durch fremde Taschen schicken können.

DER TOD GEHT UM

Was die Chronisten nicht erwartet hatten, waren die Folgen ihres erfolgreichen Lauschangriffs. Nur knapp eine Stunde nachdem Sato im Bordell Irina von der angeblichen Unterstützung des Untergrundführers durch die Protektoren berichtet hat, weiß Sikorski Bescheid. Und er gerät in Panik. Bislang gibt es nur drei Personen, die von seinem Kontakt mit den Richtern wissen, doch noch durchblicken diese nicht, was dahinter steckt. Und noch stellt niemand Fragen. Sikorski verschwendet keine Zeit und funkt seinen Vertrauensmann bei den Protektoren an. Dieser verspricht, sich um die Angelegenheit zu kümmern. Zwei Stunden später galoppieren drei vermeintliche Schrotter durch das Tor Ferropols, springen ab und tauchen sofort im rostigen Labyrinth der Stadt unter. Es sind schwarze Richter, Rutgars Männer fürs Grobe. Von jetzt an stapeln sich die Leichen: Maulwurf wird zu den ersten Opfern gehören, und auch Sato und Irina werden nicht mehr lange zu leben haben. Als weiteres Ziel wird die Spielergruppe auserkoren, sobald diese auffällig herumfragt und mit dem Fall in Verbindung gebracht werden kann.

Aber auch die Chronisten haben ein zweites Team hergeordert, als die ersten Toten gefunden werden: Denn nun fürchten sie um ihr Leben – und ihre Reputation als loyale Verbündete.

DIE SCHWARZEN RICHTER

Lange Ledermäntel mit Schrottbesatz sollen sie als Schrotter ausweisen, doch sie sind zu sauber, bewegen sich zu schnell und ihre Waffen sind in einem hervorragenden Zustand. Alle drei sehen nahezu identisch aus, da sie neben der gleichen Kleidung ihre Gesichter hinter Gasmasken verbergen. Dahinter steckt ein Prinzip: Sie scheinen überall gleichzeitig zu sein; ihre Opfer geraten in Stress und begehen einen Fehler.

Ihr Vorgehen ist schnörkellos und brutal:

Richter 1 geht in das Untergrundbordell und begibt sich mit Irina in einen Nebenraum. Dort befragt er sie, wem sie alles von dem Bleicher und dem Gespräch berichtet hat und schneidet ihr die Kehle durch. Dann verlässt er das Bordell in aller Ruhe, um sich in der Pestbeule umzuhören.

Richter 2 sucht den Schrotter, von dem Sato die Funktionsweise des Artefakts erklärt bekommen hat. Noch weiß er nicht, um was es sich bei dem Gerät genau handelt. Auch den Namen seines Opfers kennt er noch nicht. Doch die Wabenschrotter werden ihm eine große Hilfe sein. Maulwurf hat allerdings den Heimvorteil und verkriecht sich in dem Schrottlabyrinth der Waben.

Richter 3 heftet sich an die Fährte von Sato. An erster Stelle steht für ihn, das Artefakt zu bergen. An zweiter Stelle der Tod des Bleichers.

Sobald sie ihr erstes Ziel erreicht haben, rollen sie lose Enden auf. Lose Enden, an denen wahrscheinlich die Spielercharaktere stehen.

Ihre Pferde haben die schwarzen Richter direkt hinter den Toren Ferropols in die Obhut dreier besonders grimmig blickender Kinder gegeben, die von ihnen 20 Wechsel erhielten. Auch die Pferde sind äußerlich nicht den Protektoren zuzuordnen. Nur eines übersahen die schwarzen Richter: Auf den Hufeisen findet sich das Symbol des Kults, der Richthammer.

PROFIL: SCHWARZER RICHTER

Kultur: Borca; **Konzept:** Zwang; **Kult:** Richter
Attribute: VER 4, BEW 7, KÖR 7, AUS 3, PSY 5
Kenntnisse: BEW+Initiative 10, BEW+Bew. Nahkampf 9, BEW+Feuerwaffen 11, KÖR+Ausdauer 9, KÖR+Härte 9, KÖR+Kraft 9, KÖR+Laufen 10, PSY+Selbstbeherrschung 7, PSY+Wahrnehmung 8
Spezialisierungen: Pumpgun 2
Verfassung: (2/4/3)[9]
Bewaffnung: Pumpgun (12mm, Trägheit 7, Distanz (5/20/80), Schaden 8W(9), Magazin 4, Last 2), zusätzlich 10 Schuss; Kampfmesser (Trägheit 6, Reichweite 1, Schaden 4W(4), Last 1)
Rüstung: Ledermantel mit Metallversatz (0/3/3), Last 10; Gasmaske (1/0/0), Last 1
Gesamtlast (mit Pumpgun bewaffnet): 12 (-3 AP, es verbleiben 6 AP)

CHRONISTEN-SHUTTER

Die Chronisten sind ein nach außen hin friedfertiger Kult ohne militärischen Arm. Doch sie haben die Mittel und die Macht, ihre Interessen durchzusetzen. Zur Not auch mit Gewalt. Die Charaktere waren ein erster Versuch. Wenn sich die Situation zuspitzt und sich die Leichen stapeln, greifen die Chronisten auf ein erprobtes Team aus ausgeschiedenen Mittlern zurück. Diese ehemaligen Chronisten sind Experten für jede Art der offensiven Technik, können jedoch nicht auf die öffentliche Unterstützung der Chronisten zählen. In den Ruinen vor Justitian wurden die Shutter von einem Fragment mit gemeinem technischem Gerät ausgestattet und nach Ferropol geschickt. Dort untersuchen sie die Morde – und verdächtigen schnell die Charaktere. Doch noch haben sie nicht die Order, diese aus dem Weg zu räumen.

Äußerlich sind die Shutter kaum als ehemalige Chronisten zu erkennen. Sie tragen zwar noch immer ihren alten Umhang, doch der Strichcode wurde ihnen aus dem Stoff geschnitten; den Vocoder mussten sie abgeben. Statt einer Ledermaske tragen sie Gasmasken mit übergroßen Filtern.

Die vier Shutter, die nach Ferropol entsandt wurden, können nicht sprechen. Stattdessen verständigen sie sich über Handzeichen.

PROFIL: CHRONISTEN-SHUTTER

Kultur: Borca; **Konzept:** Zwang; **Kult:** Chronisten
Attribute: VER 7, BEW 5, KÖR 4, AUS 4, PSY 4
Kenntnisse: BEW+Initiative 7, BEW+Bew. Nahkampf 8, BEW+Feuerwaffen 8; BEW+Verbergen 8; KÖR+Ausdauer 6, KÖR+Härte 5, KÖR+Kraft 5, KÖR+Laufen 4, PSY+Selbstbeherrschung 6, PSY+Wahrnehmung 7
Verfassung: (1/3/2)[5]
Bewaffnung: Signalpistole (Trägheit 8, Distanz (5/20/80), Schaden 2W(9), Magazin 6, entflammt, Last 1), zusätzlich 6 Schuss; Schocker (E-Cubed, Trägheit 8, Reichweite 2, Schaden 5W(9), Ladungen 20, betäubt, Aberglauben (8), Last 1)
Rüstung: Umhang (0/0/0), Last 0; Lederanzug (0/1/1), Last 4; Gasmaske (1/0/0), Last 1
Besondere Ausrüstung: Impulsfunkgeräte (das Gerät sitzt im Gehäuse einer alten Armbanduhr und besteht aus nicht mehr als einem roten Lämpchen, Sender und Taster. Betätigt der Shutter den Taster, leuchten bei allen Mitgliedern seines Teams die Lämpchen auf. Über große Entfernungen können sich die Shutter so gemorste Informationen zusenden.); Kreischer (das Artefakt erinnert an eine Metallflöte, mit dem Unterschied, dass an einem Ende ein Knopf prangt und das untere Ende in den Boden gerammt werden muss. Wird das Gerät über den Knopf aktiviert, so baut es innerhalb einer Sekunde ein ohrenbetäubendes Pfeifen auf, das jedem im Umkreis von 15 Metern eine allgemeine Erschwernis von 5 aufbürdet – sofern er nicht taub oder besonders geschützt ist wie die Shutter. Der Kreischer wird während des Gebrauchs sehr heiß. Jeder, der ihn anfasst, ohne ihn zu deaktivieren, erleidet eine Fleischwunde am Oberkörper.)
Gesamtlast (mit Schocker): 6 (-1 AP, es verbleiben 5 AP)

APOKS BÜTTEL

Dann gibt es noch Apoks Büttel, angeführt von Graham. 25 Leute bekennen sich offen zu dem Apokalyptiker, weitere 100 dienen ihm im Geheimen. Darunter sind Schmuggler, Huren, Halsabschneider, Fälscher und Söldner – allesamt grobschlächtige Gesetzlose mit zweifelhafter Loyalität, aber mit genügend Angst vor Grams Anfällen und Apoks langem Arm.

Sollte Irina getötet werden, lässt Gram die Tore Ferropols schließen und besetzt den Wall mit seinen Leuten.

Das unten angeführte Profil gibt Werte und Ausrüstung an für einen durchschnittlichen Büttel, einem heruntergekommenen Apokalyptiker-Fink. Unter Grams Leuten finden sich jedoch sicherlich auch einige trainierte Raubkrähen oder ehemalige Wiedertäufer. Diese auszuarbeiten bleibt dem Spielleiter überlassen – sofern er sie überhaupt benötigt.

PROFIL: BÜTTEL

Kultur: Borca; **Konzept:** Verfall; **Kult:** Apokalyptiker
Attribute: VER 3, BEW 4, KÖR 5, AUS 4, PSY 5
Kenntnisse: BEW+Initiative 6, BEW+Bew. Nahkampf 7, BEW+Projektilwaffen 7, KÖR+Ausdauer 7, KÖR+Härte 7, KÖR+Kraft 8, KÖR+Laufen 6, PSY+Selbstbeherrschung 6, PSY+Wahrnehmung 7
Verfassung: (2/4/3)[7]
Bewaffnung: Speer (Trägheit 8, Reichweite 2, Schaden 6W(4), zerbrechlich (1), Last 2); Bogen (Trägheit 8, Distanz(16/32/48), Schaden 5W(4), Last 1), zusätzlich 20 Pfeile
Rüstung: Schwarze Lederhose und -jacke (0/1/1), Last 4
Besondere Ausrüstung: Knochenpfeife (eine kleine Pfeife, geschnitzt aus einem menschlichen Fingerknöchel. Alle Büttel tragen eine solche an einem Band um den Hals, um Alarm geben zu können.)
Gesamtlast (mit Speer): 6 (keine Überlastung, daher verbleiben 7 AP)

ZEITRAFFER

Ein einfacher Diebstahl – unabsehbare Konsequenzen. Zahlreiche Gruppen werden in die Geschehnisse gezogen, ein Konflikt zwischen den mächtigsten Kulten Justitians bahnt sich an. Die folgende Tabelle gibt dem Spielleiter einen zeitlichen Überblick und offenbart weitere mögliche Verwicklungen.

TAG 1, MITTAGS

Sato stiehlt in Justitian den Lauscher, flieht nach Ferropol.

TAG 2, MORGENS

Sato lässt sich die Funktionsweise des Artefakts vom Maulwurf erklären. Er hat nur wenig Ahnung von den politischen Ränken Justitians, doch die harsche Reaktion des alten Schrotters spricht Bände. Sato begibt sich daraufhin ins Untergrundbordell, wo er Irina trifft und ihr alles erzählt. Dann macht er sich auf die Suche nach jemandem, der den Protektoren übel gesinnt ist.

TAG 2, MITTAGS

Die Chronisten heuern in Ferropol Söldner an und beauftragen diese, das Artefakt wiederzubeschaffen und in einem Fahrzeugkadaver zu deponieren. Damit kommen die Charaktere ins Spiel.

Irina eilt zu Sikorski und berichtet ihm über Sato und dessen Entdeckung, ahnt aber nicht, dass der Anführer des Untergrunds ein Verräter ist. Sikorski warnt daraufhin das Hauptquartier. Dieses entsendet die schwarzen Richter nach Ferropol.

Der Bleicher fragt im Untergrund zahllose Leute, wer einen Groll gegen die Protektoren hege. Die Einwohner Ferropols treiben daraufhin ein übles Spiel mit dem Fremden und schicken ihn von A nach B. Man hält ihn zum Narren.

TAG 2, NACHMITTAGS

Die schwarzen Richter treffen in Ferropol ein und machen sich auf die Suche.

Irina wird von einem schwarzen Richter ins Separee begleitet. Minuten später ist sie tot. Ihre Leiche soll für die nächsten Stunden nicht entdeckt werden. Erst gegen Nacht, wenn der Betrieb anläuft, wird eine der Huren eine grausame Entdeckung machen.

TAG 2, ABENDS

Der Advokat Targate untersucht inkognito, ob die Protektoren in Ferropol ihrer Sorgfaltspflicht nachkommen. Das tun sie offensichtlich nicht. Aber wird es reichen, ihnen daraus einen Strick zu drehen? Wahrscheinlich nicht. Sato kommt ihm gerade recht. Über einen Gewährsmann lässt er ein Treffen mit Sato organisieren.

Ein schwarzer Richter erwischt den Maulwurf. Das Donnern seiner Flinte hallt über Ferropol. Die anderen Wabenschrotter finden die Leiche Augenblicke später mit zerschlagenem Gesicht und einem faustgroßen Loch in der Brust.

Sato erfährt von dem Mord und zieht sich in das Schrottlabyrinth zurück.

Die Chronisten werden argwöhnisch. Gerade einen Tag, nachdem sie die Spielercharaktere beauftragt haben, gibt es den ersten Toten. Dazu kommt, dass das Artefakt bei Sonnenaufgang nicht wie abgesprochen unter dem Chassis lag. Der zentrale Cluster organisiert ein Treffen mit verstoßenen Mittlern und schickt sie bestens ausgerüstet nach Ferropol.

TAG 2, NACHTS

Die drei Shutter erreichen Ferropol. Fast zeitgleich wird Irinas Leiche entdeckt.

Apok ist außer sich. Graham soll den Mörder fassen, um jeden Preis.

Die Tore werden geschlossen, die Wälle besetzt. Niemand kommt mehr rein oder raus. Graham befragt währenddessen die Huren im Untergrundbordell und erfährt von Irinas letztem Freier. Sofort macht er sich auf die Suche.

TAG 2, MORGENS

Die Shutter beobachten die Spielercharaktere. Noch werden sie nicht angreifen.

UNWÄGBAR

Greifen die Spielercharaktere nicht ein, so werden sie von den Ereignissen überrollt. Stellen sie sich hingegen zwischen die Gruppen und schaffen es, das Artefakt schnell wiederzubeschaffen und den Chronisten zu übergeben, so wird die Geschichte einen anderen Lauf nehmen, als in der obigen Zeitleiste angegeben. Die folgende Einteilung in Akte und Szenen ist daher nur der Versuch, das Unwägbare zu gliedern.

AKT 1: ROSTIGE STRASSEN

Die Spieler finden sich in Ferropol ein, können Bekanntschaften machen, lernen die harschen Umgangsformen kennen und werden schließlich von den Chronisten beauftragt.

DROGENWAHN

Ein Burn-Abhängiger in der Pestbeule bettelt die Charaktere um eine Prise Burn an und rastet aus, wenn sie ihm die Droge vorenthalten.

EIN MISSLUNGENER DEAL

Im Labyrinth der Waben geraten die Charaktere in einen geplatzten Drogen-Deal zwischen Apokalyptikern und zwei übernervösen Spitaliern. Für die Ärzte steht alles auf dem Spiel – würde das Spital von ihrer Burn-Sucht erfahren, wären ihre Leben verwirkt. Sie vermuten überall Spitzel. Dass sie den Preis der Apokalyptiker jetzt nicht zahlen können und genau in dem Moment die Charaktere um die Ecke kommen, ist zuviel: Sie ticken aus und richten ihre Spreizer gegen die Fremden. Die Apokalyptiker nutzen die Aufregung und zerstreuen sich. Noch ist ein Kampf vermeidbar, aber wenn die Spielercharaktere nicht alles unternehmen, um die beiden paranoiden Spitalier zu besänftigen, wird das eine ungemütliche Angelegenheit. Werden die Leichen gefunden, dürfte es in den nächsten Tagen in Ferropol vor Spitaliern nur so wimmeln.

PROFIL: SPITALIER

Kultur: Borca; **Konzept:** Zwang; **Kult:** Spitalier
Attribute: VER 6, BEW 6, KÖR 5, AUS 4, PSY 4
Kenntnisse: BEW+Initiative 7, BEW+Bew. Nahkampf 8, KÖR+Ausdauer 8, KÖR+Härte 8, KÖR+Kraft 8, KÖR+Laufen 6, PSY+Selbstbeherrschung 7, PSY+Wahrnehmung 7
Verfassung: (2/4/3)[8]
Bewaffnung: Spreizer ohne Mollusk (Trägheit 8, Reichweite 2, Schaden 6W(4), Last 2)
Rüstung: Spitalier-Anzug (0/1/1), Last 4
Gesamtlast (mit Spreizer): 6 (keine Überlastung, daher verbleiben 8 AP)

KÄFERINVASION

Auf dem Weg durch die Waben hören die Charaktere plötzlich ein wildes Getrappel über sich. Einen Augenblick später schon quellen Tausende Eisenkäfer zwischen den Streben hervor und prasseln auf die Gruppe. Die Tiere haben jedoch kein Interesse an Menschen. Eine Minute später ist der Schrecken vorbei.

CHRONISTEN IN NOT

Wenn die Spielercharaktere die Wechselstube der Chronisten betreten oder daran vorbeigehen, winkt sie Integer heran und bietet ihnen in gewohnt einsilbiger Manier ein lukratives Geschäft an. Schlagen die Spielercharaktere ein, beauftragt er sie, den Bleicher mitsamt Artefakt zu finden.

AKT 2: WÜHLEN IM DRECK

Die Spieler sammeln Informationen und geraten in einen Sumpf aus Intrigen. Richter und Chronisten schießen sich auf sie ein.

SONDIERUNG

Der Untergrundbewegung ist nicht verborgen geblieben, dass Fremde durch ihr Revier streifen und Leute ausfragen. Sie entsenden Janod, einen verkommenen borcischen Wiedertäufer, der bereits vor Jahren wegen seiner Trunksucht aus den Reihen der Orgiasten verstoßen wurde. Jetzt rekrutiert er Gesetzlose für den Kampf gegen die Richter. Er ist ein schmieriger Typ, der jedes Klischee für sich beansprucht: Lange fettige Haare, grobporige Haut, mal weinerlich, mal aufbrausend. Alles Fassade: Solange er als Irrer oder Besoffener durchgeht, werden ihm Fremde kaum abnehmen, zu einer gefährlichen Untergrundbewegung zu gehören. So macht er sich an die Charaktere heran, fragt sie über ihre Ziele und Gesinnung aus. Je nachdem wie sich die Gruppe verhält, wird Sikorski sie auf seine Rekrutierungsliste setzen, als unwichtig einstufen oder unter Beobachtung stellen.

NEU IN DER STADT

Einigen gebrandmarkten Apokalyptikern passt es nicht, dass die Charaktere auf ihrem Turf herumspazieren und Leute ansprechen. Eine von ihnen gibt vor, wichtige Informationen zu haben und führt die Charaktere in eine Sackgasse im Labyrinth der Waben: Ein Falle! Vier Apokalyptiker versperren der Gruppe den Weg und fordern Schutzgeld. Weigern sich die Charaktere, kommt es zum Kampf.

PROFIL: GEBRANDMARKTE APOKALYPTIKER

Kultur: Borca; **Konzept:** Begierde; **Kult:** Apokalyptiker
Attribute: VER 3, BEW 6, KÖR 7, AUS 4, PSY 5
Kenntnisse: BEW+Initiative 9, BEW+Unbew. Nahkampf 9, KÖR+Ausdauer 10, KÖR+Härte 9, KÖR+Kraft 10, KÖR+Laufen 10, PSY+Selbstbeherrschung 6, PSY+Wahrnehmung 7
Spezialisierungen: Klingenreif 2
Verfassung: (2/4/3)[9]
Bewaffnung: Klingenreif (Trägheit 5, Reichweite 1, Schaden 4W(5), Last 0)
Rüstung: Schwarze Lederhose und -jacke (0/1/1), Last 4
Gesamtlast: 4 (keine Überlastung, daher verbleiben 10 AP)

REKRUTIERUNG

Verlief Janods Gespräch mit der Gruppe zu Sikorskis Zufriedenheit, wird er Janod ausschicken, die Spielercharaktere zu rekrutieren. Es wird ein Treffpunkt in einer Kammer im Schrottwall ausgemacht.

RICHTER MAL DREI

Die Gruppe läuft einem schwarzen Richter über den Weg. Dieser fragt sie durch seine Gasmaske hindurch, ob sie einen Bleicher gesehen hätten. Fragen die Charaktere den Richter ihrerseits aus, so machen sie sich verdächtig. Sie stehen jetzt auf der Abschussliste. Wie das Treffen auch verläuft, keine zwei Minuten darauf begegnen sie einem anderen schwarzen Rich-

ter, der jedoch an ihnen vorbeihastet. Den Spielern sollte klar sein, dass mindestens zwei identisch aussehende Ledermäntel durch Ferropol rennen.

DONNER ÜBER FERROPOL

Der Mord an Mauwurf ändert alles. Die Charaktere werden jetzt von allen misstrauisch beäugt. Sollten sie zu dem Rekrutierungstreffen mit den Widerständlern gehen, so finden sie niemanden in der Kammer an.

AKT 3: JAGDSAISON

Jeder gegen jeden. Die Luft brennt, die Säulen Ferropols geraten ins Wanken.

WILDE JAGD

Die Spieler stoßen auf Sato. Dieser sieht in ihnen die Mörder an Maulwurf – und er flieht. Der Bleicher kennt sich im Untergrund inzwischen hervorragend aus und wird dorthin laufen. Folgen ihm die Spieler, so verkriecht er sich in den Waben und ruft den dort hausenden Schrottern zu, seine Verfolger seien auch die Mörder an Maulwurf. Nehmen Sie sich die Karte Ferropols zur Hilfe und beachten Sie auch den Aufenthaltsort der anderen Teams. Wie wird ein schwarzer Richter handeln, wenn er den gesuchten Bleicher an sich vorbeilaufen sieht? Oder die Shutter? Auch Apoks Büttel wird sich die Gesichter derjenigen einprägen, die einen anderen jagen.

DIE SITUATION SPITZT SICH ZU

Irinas Leiche wurde entdeckt. Selbst wenn die Charaktere das Artefakt inzwischen geborgen haben, wird es jetzt schwierig, es abzuliefern. Vorher war Sato das Ziel der Jagd. Jetzt sind es die Charaktere. Wollen sie überleben, müssen sie die Richter ausschalten, den Shuttern beweisen, dass sie keine Gefahr für die Chronisten darstellen und Apok sollten sie den Mörder präsentieren.

DIE ÜBERGABE

Die Charaktere schaffen es, den Lauscher an dem vorgegebenen Ort zu deponieren. Hier kann Unterschiedliches passieren: Die Spieler ziehen sich zurück und bekommen von den Chronisten Ferropols die Bezahlung ausgehändigt. Oder sie werden beobachtet – und ein letzter Kampf gegen die schwarzen Richter steht an. Haben die Spielercharaktere genug gelitten oder wurden die Richter bereits ausgeschaltet, so können Sie Ihren Spielern ein wenig Ruhe gönnen und die wohl verdienten Erfahrungspunkte verteilen. Das Abenteuer endet hier. Wie Sie sich auch entscheiden: Das Wrack wird von einem Chronisten beobachtet. Sobald die Gruppe außer Sichtweite ist, eilt er herbei, greift sich den Lauscher und macht sich auf den Weg nach Justitian. Dort angekommen, benachrichtigt er die Chronisten Ferropols, die die Bezahlung herausgeben.

MÖGLICHER AUSGANG

Für die Spielercharaktere steht viel auf dem Spiel: Sie können es in den wenigen Tagen, die sie in Ferropol dem Bleicher hinterherhetzen, mit Leichtigkeit auf die schwarzen Listen der wichtigsten Kulte der Region schaffen.

Töten sie die schwarzen Richter, vereiteln die Übergabe des Lauschers an die Protektoren oder schließen sich dem Untergrund an, so werden die Richter in Justitian auf sie aufmerksam. In den Protektoren dürften sie Feinde auf Lebenszeit gefunden haben. Die Advokaten hingegen könnten ihnen einen gewissen Schutz versprechen, denn sie sind äußerst interessiert an der Geschichte.

Beschafft die Gruppe den Lauscher, so werden die Spieler in der Söldner-Datenbank der Chronisten als vertrauensvoll eingestuft. Dabei ist es egal, ob kompromittierende Informationen an die Protektoren weitergegeben wurden – denn selbst die rangniedrigen Chronisten wissen nichts von dem doppelten Spiel ihres Ordens. Sollte die Gruppe aber versagen und den Mordvorwurf nicht entkräften können, so wird sie eine schwere Zeit haben, ihren Ruf wieder rein zu waschen.

Apok wird jeden Schritt der Fremden verfolgen lassen, sowohl der Richter, der Shutter als auch der Spieler. Sollten die Spielercharaktere in den Verdacht geraten, mit dem Mord an Irina etwas zu tun zu haben, wird seine Rache furchtbar sein.

Der Untergrund kann ein mächtiger Verbündeter sein, wenn sich die Charaktere rekrutieren lassen. Sie werden auf Raubzüge geschickt und können möglicherweise einen beachtlichen Reichtum anhäufen. Doch in dem Moment, wo sie Justitian gefährlich werden, wird Sikorski sie in die Arme der Protektoren treiben. So oder so stehen sie unter Beobachtung.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Die Erfahrungspunkte sind abhängig davon, wie die Spieler vorgegangen sind:

- jeder getötete schwarze Richter: jeweils 2 EP auf Beweglichkeit, 1 EP auf Körper
- konnten die Spieler den Mordvorwurf entkräften: 3 EP auf Verstand, 2 EP auf Ausstrahlung
- verhindern sie einen Mord der schwarzen Richter: jeweils 2 EP auf Psyche, 1 EP auf Verstand
- verstehen sie die Bedeutung der Bandaufnahme: 3 EP auf Verstand
- gelingt die Übergabe: 3 freie EP, zu verteilen auf ein beliebiges Attribut

Haben die Spieler das Abenteuer vorwiegend durch Körpereinsatz und Kämpfe bestritten, so erhalten sie zusätzlich 3 EP auf Körper und Beweglichkeit. Zeigten sie jedoch Einfühlungsvermögen und bestachen durch ihr Kommunikationstalent, so kann sich jeder Spieler 3 EP auf Ausstrahlung und Psyche gutschreiben.

WIE GEHT ES WEITER?

Obwohl die Charaktere das letzte Abenteuer mehr oder weniger gut absolviert haben, ist es erst der Anfang der Krise in Ferropol.

ABENTEUER 2 GEHEIMNISKRÄMER

„Ein Geheimnis, das zwei Leute kennen, bleibt nur ein Geheimnis, wenn einer der beiden tot ist."

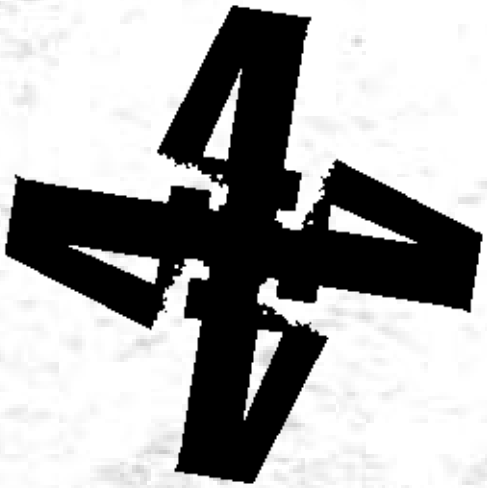
Dies ist ein Inquisitionsabenteuer: Verschiedene Gruppen gehen mehr oder minder geheim gegeneinander vor. Empfohlene Stimmung: Misstrauen, Ausgangssperre, Attentate, alles eskaliert. Denn obwohl der Lauscher zurück im Besitz der Chronisten ist, haben Ausschnitte der Aufzeichnung die Runde gemacht. Das Verhängnis nimmt seinen Lauf. Der Advokat Targate glaubt zu wissen, dass einige Protektoren mit dem Anführer des Widerstands offenbar kooperieren. Targate zieht daraufhin seine engsten Kollegen ins Vertrauen. Gemeinsam sind sie der Ansicht, dass die Widerständler festgesetzt und verhört werden müssen. Ohne dass die Protektoren etwas davon mitbekommen. Und so muss Sikorski als Anführer identifiziert und entführt werden, was man den Spielern überlässt.

Sikorski ist jedoch Apoks Freibrief. Würde er durch einen echten Widerständler abgelöst werden, würden die Richter die Stadt ausräuchern. Nähme ein anderer Protektor seinen Platz ein, müsste Apok diesen erst kontrollieren können, bevor seine halbseidenen Geschäfte normal weiterlaufen könnten. Eine weitere Möglichkeit: Die Richter machen Gebrauch von ihrem Protektionsrecht und stellen eine feste Truppe Protektoren in Ferropol ab. Undenkbar. Sikorski muss geschützt werden.

ABENTEUER 3 DER KRIEG IM SCHROTT

Werden sich Apok und Sikorski halten können? Oder wird die Stadt endlich wirklich frei? Aber dafür eine Gefahr für Justitian? Ein Krieg zwischen den Richtern und Widerständlern droht die Stadt zu zerreißen. Währenddessen kämpfen die Protektoren darum, jeglichen Hinweis ihrer Beteiligung zu tilgen. Und sie gehen dabei nicht zimperlich vor. Wenn es sein muss, lassen sie Sikorski über die Klinge springen. Doch wird er sich das gefallen lassen? All die Jahre inmitten des Gesindels, und das soll der Dank sein?

Sollten die Spielercharaktere diese Konfrontation überleben, so werden sie Geschichte schreiben.



NACHWORT

MARKO DJURDJEVIC

Enttäuschung ist wohl der beste Wegbegleiter zum Schreiben eines Nachworts. Mit gequältem Lächeln sitze ich vor der Tastatur und habe die Gewissheit, dass auf jeden Sieg eine Niederlage folgt. Dieses Buch ist der Sieg – doch die Hoffnung stirbt bekanntermaßen zuletzt.

Die Menschen von Degenesis sind nicht anders. Mit vieler Hände Arbeit versuchen sie wiederzuerrichten, was nicht mehr wiederzuerrichten ist. Sie klammern sich an eine bessere Welt, eine Vergangenheit, die ihnen Hoffnung gibt, ihre ganz persönlichen Niederlagen zu überwinden.

Ein Jahr ist vergangen, seit Christian und ich uns dazu entschlossen, dieses Buch zu seinem Ende zu bringen. Ein Jahr lang wurden unsere Gedanken von den Menschen der Degenesis bevölkert und sind Teil unseres Lebens geworden. In diesem Jahr wurden Chris und ich Freunde. Ich schließe dieses Buch mit gemischten Gefühlen.

Die Steine, die uns bis zu diesem Punkt im Weg lagen, sind überwunden. Eine Menge Arbeit liegt hinter uns. Ich blicke auf ein verlustreiches und turbulentes Jahr voller Erfahrungen und Entbehrungen zurück.

In ein paar Monaten wird die Welt von Degenesis von Spielern und ihren Visionen bevölkert sein, sie werden den Bewohnern des zerstörten Europas und Africas neues Leben einhauchen.

Es wird Zeit, sich neue Ziele zu setzen.

Das Grundregelwerk ist erst der Anfang.

CHRISTIAN GÜNTHER

Es ist jetzt ziemlich genau ein Jahr her, dass ich nach Berlin gefahren bin, um mit Marko die Illustrationen für Degenesis durchzusprechen. Als ich drei Tage später nach Hause zurückkehrte, war das alte Degenesis gestorben – und neu auferstanden. Die Psychonauten waren jetzt bizarre Wesen in einem Widerstreit zwischen Individualität und Kollektiv, gefangen in ihrem Chakra; die dreizehn Kulte lagen mir erstmals als Illustrationen vor; der Metaplot stand. Markos und meine Telefonrechnungen schossen in den folgenden Wochen in ungeahnte Höhen – mehrmals täglich tauschten wir Ideen aus und sponnen die diversen Storyfäden weiter. Es war großartig!

Ein Jahr danach blicken wir auf einen Berg von über 200 Illustrationen und eine Textdatei mit 440 Seiten. Das wäre kaum möglich gewesen ohne unsere zahlreichen Helfer: Klaus Scherwinski hat erstklassige Waffen- und Ausrüstungsillustrationen abgeliefert, die ich in dieser Detailfülle in keinem anderen Rollenspielprodukt je gesehen habe; Tim Struck schrieb unsere Regeln zu einem unterhaltsamen Text mit vielen Beispielen zusammen und übernahm als göttlicher Spielleiter das Erzählen-Kapitel sowie einige der Kurzfassungen der Kulte im Forward-Kapitel; Malte Beltz beschrieb die Kenntnisse, die Prinzipien und die Kultgegenstände – eine Arbeit, die sicherlich die Bezeichnung „Arbeit“ verdient, und wofür ich ihm sehr dankbar bin; und auch Marko steuerte einige Textpassagen bei. Dann ist da noch Jean-Sebastien Rossbach, der aus Markos Illustrationen und Logos ein tolles Cover bastelte. Ein besseres Team kann ich mir kaum vorstellen.

Ganz großer Dank gebührt natürlich auch den zahlreichen Leuten aus unserem Internet-Forum. Die Diskussion über die Prophezeiung des Schakals beispielsweise war grandios und für uns das beste Zeichen, dass unsere Arbeit sich gelohnt hat.

So, jetzt gehe ich schlafen. Vielleicht ein, zwei Wochen. Oder trete mal wieder durch die Tür an die frische Luft. Oder ich mache mich direkt ans nächste Buch. Verdammt, wenn die neuen Illus nicht so genial aussähen...

0-9

100er 195
2 hoch 16-Signatur 103

A

Aasgeier 178
Abenteuer 208
Abrami 170
acht Ahnen 153
Adria 169
Advokaten 118
Africa 36, 80
Agadesh 86
Agadez 152
Agent 104
Ahaggar 83
Air 83
Akt 208
Aktionspunkte 208, 230, 244
Aktionswert 208, 211
Aktionswurf 208, 212
Al-Andalus 70
Albatross 178
Alpen 109
Altvordere 97
Ambrosia 308
AMSUMO 304, 320
Anansi-Spinnen 164
Angriffe 247
Anubien 86
Anubier 37, 158, 235
Anubis 159
Anubis-Syndikat 160
anubische Sichel 163
AP 208
Apokalyptiker 37, 176, 236
Appendix 93
Aquitaine 51
Archot 119
Argus 290
Argyre 308
Arianoi 173
Aries 173
Ärzte 97
Asketen 187
Aspera 31
Atlantik 311
Attribute 208
Attributsboni 223
Auktionator 145
Auktionen 146
Ausstrahlung 210
Avellino-Region 73
AW 208, 211

B

Ba 159
Badlioni 78
Balkhan 35, 60
Balkhanische GroSSreich 61
Barancotto 78
Bedain 78, 144
Begierde 227
Belin 46
Beograd 64
Beweglichkeit 209
Bewegung 246
Biokinese 29
Biokineten 332
Bion 289
Bios 105
Bleicher 37, 194, 237
Borca 35, 38
Branduari 78
Breslau 59
Bricolage 348
Briton 52
Broiled 367
Bukarest 64
Bunkerratten 194
Burn 27, 58, 288
Burnqualität 289
Burn in den Kulturen 291

C

Capodieci 78
Cartagena 71
Catalano 78
Chakrenbindung 330
Charaktererschaffung 222
Chronisten 36, 100, 232
Chronistendienste 293
Chronistenwechsel 103, 273
Cluster 102
Colmar-Rudel 326
Cor 95
Corpse 79
Corpus 94
Corredore 130

D

D'Amato 78
Danzig 59, 310
Defensive Manöver 247
Demagogen 197
Demiurg 185
Der Schlund 79
De Paulo 78
Dhoruba 87
Dinar 273
Diskordanz 301
Diskordanz-Varianten 342
Diskordanz-Zone 292
Diskordia 290
Diskordische Resonanz 343
Diskordische Sporenfelder 342
Diverse Aktionen 246
Doktrin 111
Domestizierte Tiere 284
Domstadt 46
Drei-Punkt-Tätowierung 187
Durchschlagskraft 248
Dushan 29
Dushani 334

E

E-Cubed 279
Echein-Spinnen 95
Eidolon 344
Eikonen 172
Eikoniden 171
Eintracht 226, 289
Eisenkäfer 365
Eiszeit 24
Elster 178
Emanationen 189
Emanationen-Kommission 189
Embaye 86
Enemoi 128
Enigma 345
Enklaven-Ärzte 96
entropische Wucherungen 257
Entseelte 73
Entwicklung 238
Erden-Chakren 28
Erfahrung 238
Erfolg 212
Erschwernis 208
Erschwernisse 211, 248
Erste Hilfe 254
erste Richter 117
erste Volk 164
Ersticken 251
Ertrinken 251
Erwecker 198
Erwürgen 251
Eule 178
ewige Lauf 159
Ewige Oasen 59
Explosionen 250

F

Fallende Sterne 311
Famulanten 96
Fäulnis 26
Feldlinien 313
Fernkampf 248
Fernkampfwaffen 277
Ferropol 364
Festungstruppen 111
Feuer 250
Flagellanten 131
Fleischwunde 208
Flinte 144
Flügler 128
Flut 82
Fragment 104
Franka 35, 47
frankische Widerstand 311

Fremdstrang 311
Furcht 331

G

Gebetsriemen 173
Gegensätzliche Aktionen 212
Geißler 38, 150, 235
Gendos 326
Genietruppen 111
Gerome Getrell 304
Getrells Bildnis 309
Gewaltenteilung 119
Gezielter Angriff 248
Gibraltar 70
Gifte 255
Glorie 289
Grade 112
Gruppe 208

H

Hagari 171
Hammer 119
Handelsbank 146
Handlungen 246
Hardware 272
Harnisch 110
Heiler 162
heilige Stadt 173
Heilung 254
Hellvetika 47
Hellvetiker 38, 108, 233
Historie 300
HIVE 91
Hochrichter 121
Hogon 161
Homo Degenesis 34
Hybrispania 35, 66
Hygienik 93

I

Infanterie 111
Initiative 208
Isaaki 171
Ismaeli 170

J

Jehammed 169, 304
Jehammedaner 37, 168, 236
Justitian 44, 118
Justus I 118

K

Ka 159
Kain und Abel 169
Kairo 164, 313
Kakerlaken-Klan 128
Kampagne 208
Kampf 244
Kampffertigkeiten 247
Kartenleger 180
Kartographen 144
Kastilien-Plateau 69
Kenntnis 208
Kenntnisse 210, 214
Klans 128
Knochenhäuser 162
Kodex 119
Konfliktpotenzial 352
Konflikt in den Alpen 311
Konflikt und Aufhänger 351
Konsultanten 97
Konzept 208, 226
Korona 345
Körper 209
Krähe und Löwe 25
Krajni 130
Krankheiten 255
Krater 34
Kritischer Erfolg 212
Kuckuck 178
Kult 208, 228
Kulte 36
Kultgegenstände 264
Kultrüstungen 281
Kulttabelle 229
Kultur 208, 223
Kultur-Kenntnisse 223
Kulturtabelle 225

L

Laibach 65
Lasten 244
Lazare 130
Lebensringe 173
Leichenfresser 128
letzte Prophet 169
letzte Server 313
Level 105

M

Machiawen 344
Madrid 71
Marodeur-Projekt 33
Marodeure 319
Massai 131
Matadore 131
Medizin 254
Medizinische Ausrüstung 282
Mehrere Angriffe 247
Mekka 173
Membran-Wesen 343
Menden 92
Menschmaschinen 85, 320
Misserfolg 212
Mittelmeer 26
Mittler 104
Modica 78
Mollusken 97
Motorrad 180
Möwen 178
Munition 280
MUNITIONSTYPEN 279
Muse 289
Muttersporenfelder 27

N

Nadeltürme 47
Nahkampfwaffen 278
Nanitenbefall 257
Natürliche Heilung 254
Neognosis 185
Neolibyer 38, 142, 234
Ngorongoro-Krater 305
Nichtspielercharakter 208
Niederrichter 121
Nomaden 127
Noret 46
Noumenon-Spürer 312
NSC 208

O

Oasen 59
Orgiasten 187
Osman 46
osmanische Bibliothek 311

P

Paladin-Satelliten 305
Pandora 58
Panzerung 249
Parasite 51
Patzer 212
Permafrost 57
Permanente Versporung 256
Perugia 78
Pest 65
Pfleger 96
Phasenbestie 345
Pheromanten 336
Pheromantik 29
Piraterie 147
Plagen 28, 330
Pollen 35, 54
Potenzial 248
Prägnoktik 29
Prägnoktiker 68, 338
Praha Republika 47
Preservisten 97
Primer 26
Primer-Terminologie 27
Primer-Wissen 94
Prinzipien 224
Prinzipienliste 238
Protektorat 44, 92, 119
Protektoren 119
Prüfungen 120

Psyche 210
Psychokinese 29
Psychokineten 340
Psychonauten 331
Psychonautik 330
Psychovore 34
Psychovoren 85
Purgare 35, 72

Q

Qualität 281
Quarantäne 226

R

Rabe 178
Rain 45
Ramein 46
Rang 232
Raptien 29
Raptus 29
Raubkrähe 178
Rauschphase 288
Rebus der Täufer 185
Recombination Group 33, 195
Regeneration 244
Registrar 97
Reichtum 227
Reinen 129
Reinstrang 311
Rekrut 96
Renaissance 129
Richtallee 119
Richter 37, 116, 233
Richthalle 123
Richtpferde 120
Romanos 131
Rudel 154
Rundenablauf 245
Runen 138
Rüstungen 280
Rüstungseigenschaften 253

S

Saraeli 171
SC 208
Schadensprofil 208
Schakale 164
Schar 178
Schiedsmänner 121
Schläfer 195, 316
Schläferpropheten 199
Schmerz 226
Schöffen 122
Schrotter 37, 134, 234
Schwärmer 128
Schweiz 109
Schwerter Jehammeds 171
Seelenbrenner 267
Senate 122
Sforza 78
Shutter 107
Sichelschlag 38
sieben Kreise 161
Siechtum 255
Sipplinge 37, 126, 234
Sizilien 78
SL 208
Sodom 76
Solare 198
Sonnenband-Ereignis 306
Sonnenkreuz 162
Souffrance 52
Spaltenbestien 324
Specht 178
Spezialisierung 208
Spezialisierungen 211
Spieler 208
Spielercharakter 208
Spielleiter 208
Spital 95
Spitalier 36, 90, 232
Spitalierdienste 293
Sporengürtel 301
Sporenvarianten 342
Sporenwand 58
Stachelschweine 321
Stadtrichter 121
Staub 25
Steinköpfe 119
Stimulusphase 288
Storch 178
Storskis 128
Strahlung 255
Stream 101, 302
Streamer 101, 104
Stukov-Wüste 47
Stürze 249
Syrakus 79
Szene 208

T

Tanker 321
Tarot 180
Täufer 190
Täufer Amos 190
Tauffähige Gewässer 190
Tech-Level 272
Ténére-Region 83
Territorialdienst 113
Territorialregionen 111
Testament 118
Thor-Laser 305
Tibesti 83
Tödliche Gifte 255
Totenbücher 165
Totenführer 162
Totenmasken 152
Träger der Saat 256
Trägheit 208, 248
transhumane Zeitalter 303
Trassen 53
Trauma 230
Traumaschaden 208
Traumawurf 249
Triglaw 113
Tripol 86, 145
Türkei 65

U

Überland 283
Überlebensausrüstung 281
Ungleicher Kampf 248
Update 105
Usudi 130

V

Vaganten 121
Vasco 99, 301
verbotene Stadt 164, 313
Verfall 226
Verfassung 230
Verletzungen 244
Versporung 231, 256
Versporung durch Burn 289
Verstand 209
Verstrahlung 255
Verwundungen 249
Voivodat 64
Vollstrecker 121

W

Wächter 195
Waffen 276
Waffeneigenschaften 252
Waffenschaden 248
Wahn 226
Währungen 273
Wasserfahrzeuge 285
Wegbereiter 110
Weichenstädte 53
Welle 159
Westdarfür 83
Widerstreit 245
Wiedertäufer 36, 77, 184, 237
Wupperkrater 46
Würfelsystem 211
Wurzelwälder 59

Z

Zar 344
Zentrallager 111
Zeremonienmeister 162
Zonenbrand 46
Zwang 226
zweite Welle 91

NAME | GESCHLECHT | GEWICHT

GEBURTSORT | GRÖSSE | ALTER

KULTUR | KONZEPT | KULT

ATTRIBUTE

Verstand	Beweglichkeit	Körper	Ausstrahlung	Psyche
EP	EP	EP	EP	EP

WAFFEN

Bezeichnung	Trägheit	Distanz	Schaden	Munition	Eigenschaften	Last

VERFASSUNG

Kopf					
Oberkörper					
Unterkörper					

Härte 5+ 10+ 15+

PANZERUNG

Bezeichnung	Eigenschaften	Kopf	OK	UK	Last
Gesamt					

Aktionspunkte (KÖR+Ausdauer)

Trauma (KÖR+Härte)

Versporung (PSY+Selbstbeherrschung)

Krankheit/Vergiftung (KÖR+Härte)

KENNTNISSE

Bezeichnung	Basis-Attribut	Stufe	Gesamt
Initiative	BEW		
Härte	KÖR		
Ausdauer	KÖR		
Kraft	KÖR		

Bezeichnung	Basis-Attribut	Stufe	Gesamt

SPEZIALISIERUNGEN

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe

Bezeichnung	Kenntnis	Stufe

Copyright (c) 2004 Sighpress

Sich PRESS

JUSTITIA

DEGENESIS-Quellenband
204 Seiten, Hardcover

EISBARRIERE

Spielleiterschirm und 4-farbige Karte
von Europa und Africa

WWW.DEGENESIS.DE

unter Lizenz von Atlas Games

UNKNOWN ARMIES
EIN ROLLENSPIEL UM MACHT UND KONSEQUENZEN

UNKNOWN-ARMIES, Grundregelwerk
440 Seiten, Hardcover

SCHNELLSCHÜSSE

UNKNOWN-ARMIES, Szenarioband
In Vorbereitung

WWW.UNKNOWN-ARMIES.DE

DIE DUNKLE SEITE DER SPIELE

Mephisto

... NICHT NUR DAS OFFIZIELLE SPIELEMAGAZIN FÜR DIE WELT DER DUNKELHEIT UND DIE CHRONIKEN DER ENGEL.

ALLES FÜR UND ÜBER CTHULHU, SHADOWRUN, DEGENESIS, KULT U.A. DARK FANTASY UND DARK FUTURE ROLLENSPIELE!

JETZT TESTEN IM MINIABO FÜR NUR 10 EURO

www.dunklewelten.de/miniabo.html