

JUSTITIA

DIE
GERECHTE FAUST

WENN DU VOR MIR STEHST
UND MICH ANSIEHST,
WAS WEISST DU VON DEN
SCHMERZEN
DIE IN MIR SIND

UND WAS WEISS ICH VON DEINEN

**UND WENN ICH
MICH VOR DIR
NIEDERWERFEN WÜRD
UND WEINEN
UND ERZÄHLEN,**

WAS WÜSSTEST DU VON MIR MEHR ALS VON DER HÖLLE,
WENN DIR JEMAND ERZÄHLT SIE SEI HEISS UND FÜRCHTERLICH.

**SCHON DARUM SOLLTEN WIR MENSCHEN VOREINANDER SO EHRFÜRCHTIG,
SO NACHDENKLICH STEHEN,
WIE VOR DEM EINGANG ZUR HÖLLE.**

[KAFKA]

WEGWEISER

Das vorliegende Buch nimmt sich der größten und einflussreichsten Stadt Borcas an: Justitian, die Stadt des Gesetzes, der Richter, der Sicherheit, der Unterdrückung. Der gerechten, wie auch der eisernen Faust. Die Gegensätze prallen nicht nur aufeinander, sie haben sich ineinander verkeilt. Jehammedaner leben neben Wiedertäufern, die Richter müssen sich mit den Spitaliern arrangieren, Bleichergemeinschaften graben nach den Bunkern der Chronisten, um nur einige der Parteien zu nennen – eine explosive Mischung. Feuer an die Lunte legt ein Großereignis: Im Sommer des Jahre 2586 fegen kombinierte Spitalier-Richter-Einheiten die Schar des Ostwinds vom Angesicht Justitians und hacken den Burn-Händlern der Stadt damit die Hand ab. Zeitgleich sterben Menschen an Diskordia. Die Angst geht um. Burn ist teuer und Burn ist unsicher. Bion oder Muse kann sich als diskordisches Gift herausstellen. Und die Masse begehrt auf. Erstmals soll es offensichtlich werden, wie stark die Borcer von Burn abhängig sind. Ohne die Droge verblutet die Stadt.

STIMMUNG

Die Stadt zittert vor Erregung, denn nichts scheint ohne das Burn mehr, wie es einst war. Ohne ihren täglichen Rausch sind die Menschen unruhig, scharen sich in den Gassen, um gegen die Spitalier und ihre Lakaien, die Richter, zu hetzen. An der Nordmauer hat jemand einen Stein nach einem Protektor geworfen, was den Richter aus dem Sattel riss; ein Spitalier soll mit Scheiße bespritzt durch das Stukov-Viertel gejagt worden sein. Solcherart sind die Gerüchte, die die Runde machen, und die Aufständischen sind in ihnen die Helden.

Die Schrotter hat es besonders hart getroffen. Ohne Bion frieren viele von ihnen; zitternd drängen sie sich um Feuertonnen und ziehen ihre Umhänge fest zusammen. Man kommt zusammen. Andere wandern aus.

Gehört man zu denen, die sich verkriechen und zu allem Ja und Amen sagen? Oder zu denen, die sich von der wohligen Hitze gemeinschaftlichen Zorns wärmen lassen und sich einer Widerstandsgruppe anschließen? Duckmäuser, Verräter, glühender Verfechter des Kodex? Wer sich heutzutage in die Stadt wagt, wird Stellung beziehen müssen. Für oder gegen die Autoritäten.

DIESES BUCH

Justitian: Die gerechte Faust ist in vier große Abschnitte unterteilt:

DAS PROTEKTORAT

In diesem Abschnitt wird das Protektorat, dessen Herz Justitian ist, in Augenschein genommen. Dazu gehört ein Blick auf die vierundzwanzig Enklaven, die in diesen Verbund eingegliedert wurden. Die Historie des Protektorats bildet den Abschluss.

JUSTITIAN

Wir stoßen ins Herz vor: Justitians Umland und das Stadtgebiet selbst werden hier beschrieben.

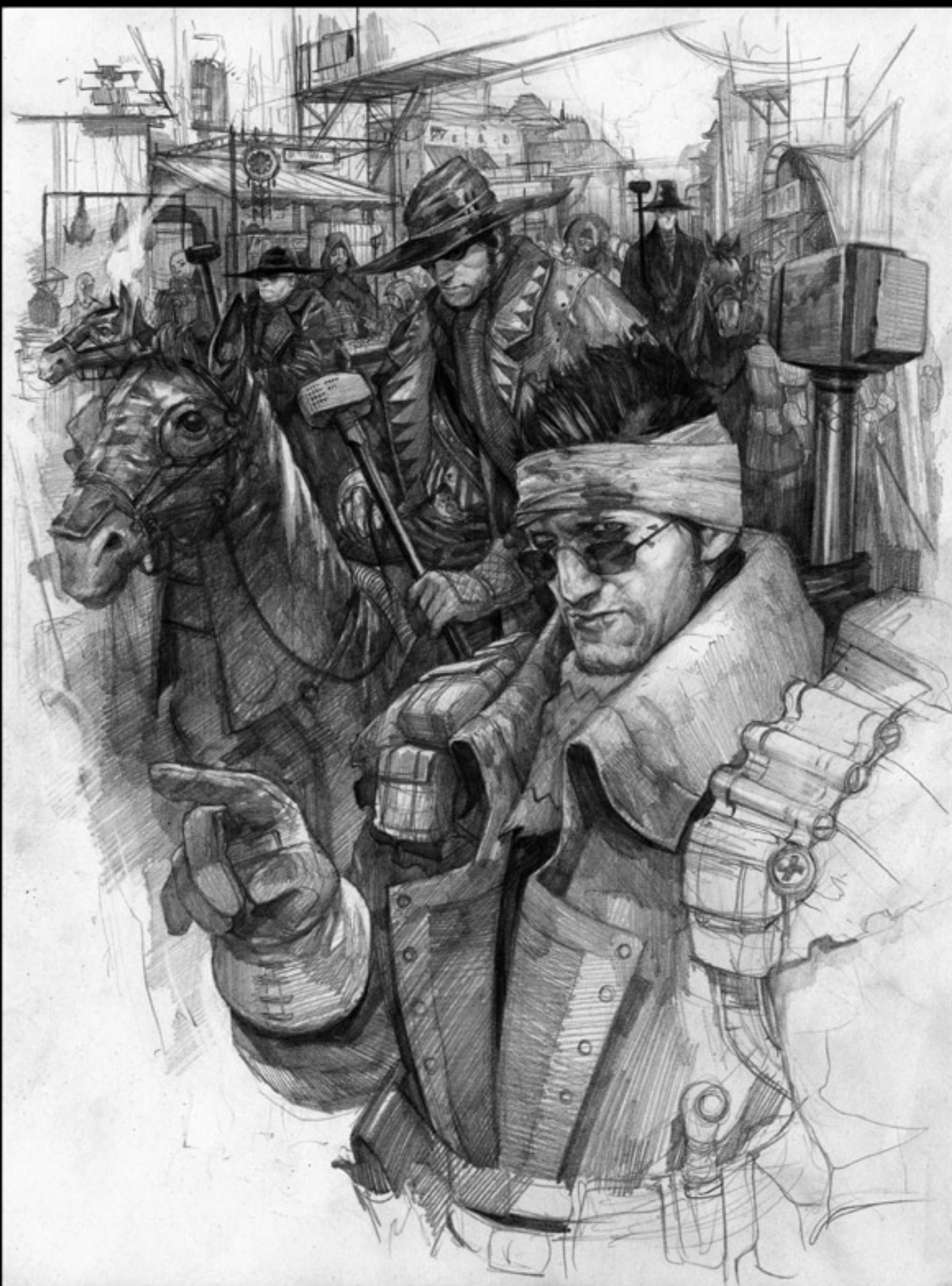
REGES TREIBEN

Die dreizehn Kulte bestimmen das Leben in Justitian. Ihre wichtigsten oder auch interessantesten Vertreter werden in diesem Abschnitt vorgestellt.

SPERRZONE

Politische Ränke oder auch nur alter Hass drohen die Stadt zu zerreißen. Ob auch Justitian wie ihr Vorgänger Exalt an menschlicher Niedertracht und Zerstörungswut zugrunde gehen wird, erfährt der Spielleiter in der Sperrzone. Daneben finden sich Aufhänger für Abenteuer und Kampagnen. Die Fortschreibung der Geschichte schildert abschließend die schicksalhaften Ereignisse des Jahres 2587.





KAPITEL 1:

DAS ROTEKORAT



BLICK VON AUSSSEN

Die letzten Stangen sind verschraubt, die Folie knattert im Gegenwind. Es geht hinaus auf den Rücken des rindsgroßen Mesingadlers. Energisch und mit angelegten Flügeln stößt er in die Luft, und kann sich doch niemals von dem Kirchturm lösen. Das Metall ist kalt, das spüre ich durch die Stiefelsohle, aber es ist nicht glatt. Die Sonne steht jetzt direkt über mir, keine Wolken – gute Thermik. Ein letzter Blick zurück auf die Turmuhr mit ihren riesenhaften Zeigern, die auf einem grimmigen 16.35 Uhr stehen geblieben sind, dann stoße ich mich ab.

Vereinzelte Nadelgehölze huschen als grüne Flecken unter mir daher. Sie werden von stoppeligem Gras abgelöst, dazwischen blitzen violette und rote Farbtupfer der Tundra-Vegetation. Bin zu hoch, um mir das genauer anzusehen. Am Horizont gruppieren sich schwarze Punkte, verschmelzen zu einem wabernden Fleck, um gleich darauf wieder auseinander zu stieben. Und schnell sind sie. Ich komme näher und näher, erkenne Hundstirnen, die einem Rind hinterherhetzen. Das pelzige Gespann stolpert plötzlich, rammt mit seinen Hörnern in die niedrigen Büsche, wird in einer grotesken Drehung herumgeschleudert und schlägt in einer Wolke zerfetzten Gestrüpps auf. Die Hunde – Gendos vermutlich – sind sofort heran, beißen und reißen. Das Rind wuchtet seinen Vorderkörper hoch, schmettert den massigen Schädel gegen einen Angreifer, dann bricht es unter dem Gewicht der Meute zusammen. Die Gendos blicken kurz auf, als ich über ihnen dahingleite, dann bin ich wieder alleine mit dem Wind und den Grassteppen.

Unter mir schlängelt sich jetzt ein Bindfaden von Straße durch die Ödnis. Immer wieder verschwindet er unter roten Staubschwaden oder ist zersetzt von niedrigem Buschwerk, ganz so, als sei er in das Land gestickt. Für eine Weile ist er mir ein guter Begleiter, denn er führt mich zu Ansammlungen von gelbgrauen Bauten, stellt mir seine Freunde, die Karossenskelette, vor. Freunde, die mich schnell langweilen. Inzwischen ist es kälter geworden. Frostige Staubsdünen erheben sich vor mir. Ihre Südseite scheint in einem blutigen Rot, die Nordseite ist matt und gefroren. Die Tundra drängt sich an ihrem Fuße, will sie erklimmen, doch die gemächlichen Giganten sind durch nichts zu beirren. Hier draußen regiert der Staub, verdrängt das Buschwerk völlig. Über eine Düne und hinab in ein weites Tal, links von mir die Felsformation des Wupperkraters. Insektenschwärme strömen in gewundenen Armen in Erdlöcher

zurück. Die Tentakel Gaias. Da, vor mir: Sieben Gasmasken-Typen stapfen durch den Staub, in einer V-Formation wie Zugvögel. Sie reden nicht miteinander, halten ihre flatternden Mäntel auf der Brust verschlossen. Die Sonne wird von ihren Sichtgläsern zurückgeworfen. Ich gehe etwas höher.

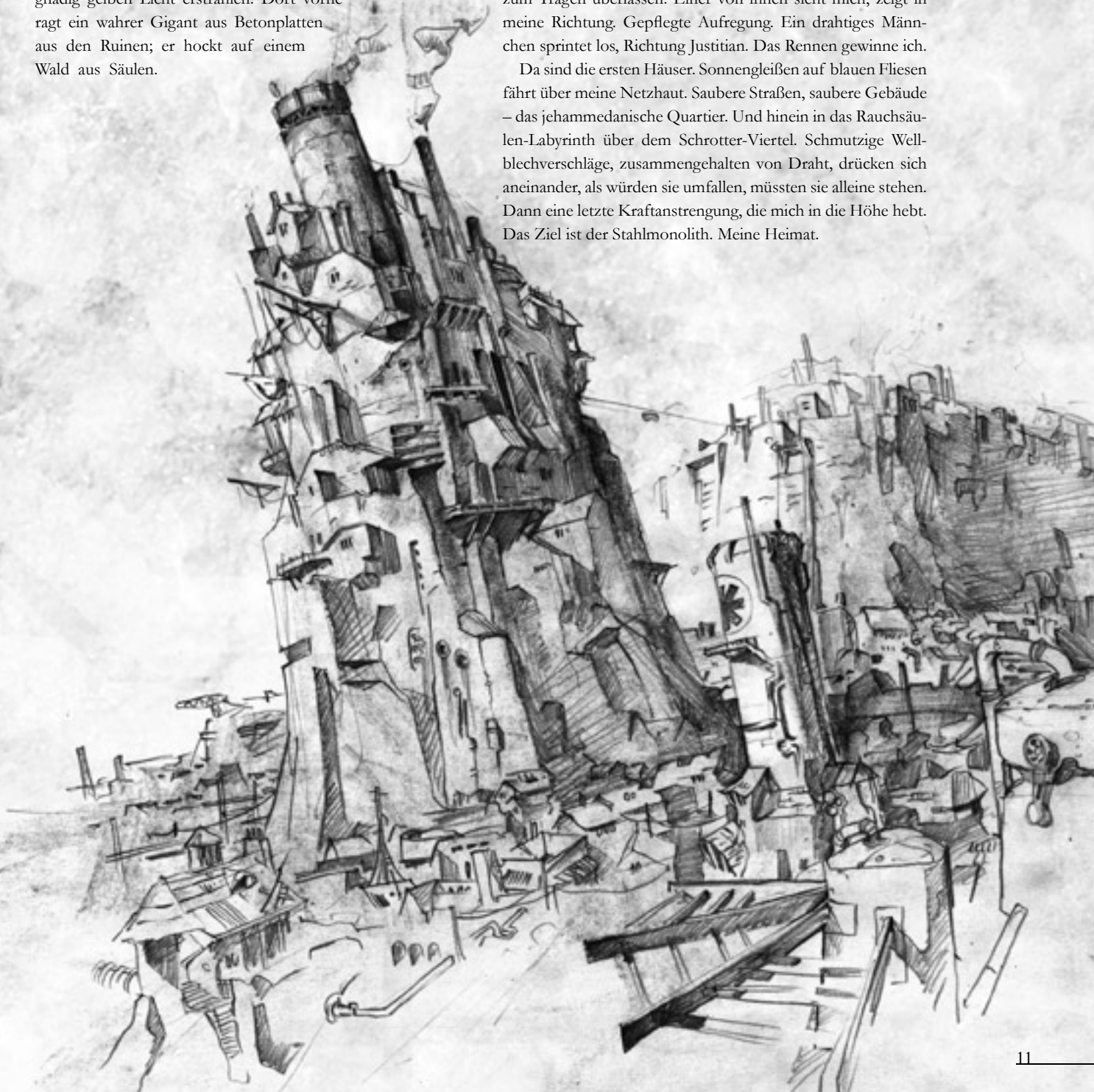
Die geschwungenen Flächen der Staubwüste verlieren sich zwischen zerklüftetem Terrain. Ein Teppich blau blühenden Gestrüpps wallt keck durch Türöffnungen; von eingesackten Dächern grüßen mich Birken. Aus dem Augenwinkel heraus sehe ich ein Schneekaninchen hakenschlagend davonsprinten. Als ich meinen Kopf gewendet habe, ist es längst unter einer Karosse verschwunden.

Ich rase über ein schier endloses Labyrinth aus verdrießlichen Mauerresten hinweg. Das Innen und Außen der Bauten ist nicht mehr auszumachen. Nur die Fassade blieb bestehen. Ich weiche einem rüstigen Hochhaus aus und schwenke nach Rechts, so dass ich jetzt die Sonne im Rücken habe. Ihr Lauf wird in einigen Stunden beendet sein, doch vorher lässt sie die kariösen Gebäude in einem gnädig gelben Licht erstrahlen. Dort vorne ragt ein wahrer Gigant aus Betonplatten aus den Ruinen; er hockt auf einem Wald aus Säulen.

Und er ächzt und knarrt. Putz platzt von den Säulen, Risse rasen die Wände empor. Stahl kreischt. Eine Säule explodiert förmlich, der Stahlkern verbiegt sich in Zeitlupe. Eine Säule nach der anderen erfährt das gleiche Schicksal. Ich fliege ein, zwei Schleifen. Dann kippt das Bauwerk. Unendlich langsam, als sei es dieser Zeit entrückt. Stürzt fast still in ein Nachbargebäude, frisst sich einfach hindurch. Staub wallt auf, flutet durch die Straßen, brandet über Hügel, gegen Wände. Greift nach mir. Weg hier.

Es ist nicht mehr weit. Dort unten zehren Ziegen von Grasbüscheln. Ich suche nach dem Ismaeli, der sie beaufsichtigt, kann ihn jedoch nicht ausmachen. Und weiter über zerklüftes Land, das mit Pfählen und gespannten Drähten in Parzellen zerteilt ist. Knollen drängen durch eine dünne Erdschicht an die Oberfläche. Es ist Erntezeit. Wege mäandern zwischen den abgetrennten Fleckchen, stoßen schließlich auf gepflasterte Straßen. Glatzköpfige Spitalier marschieren dort, setzen ihren Spreizer bei jedem Schritt auf, als sei er ein Spazierstock. Vorneweg humpelt ein Hygieniker in seinem wuchtigen Vollkörperschutz. Den Helm hat er einer Famulantin hinter sich zum Tragen überlassen. Einer von ihnen sieht mich, zeigt in meine Richtung. Gepflegte Aufregung. Ein drahtiges Männchen sprintet los, Richtung Justitian. Das Rennen gewinne ich.

Da sind die ersten Häuser. Sonnengleiß auf blauen Fliesen fährt über meine Netzhaut. Saubere Straßen, saubere Gebäude – das jehammedanische Quartier. Und hinein in das Rauchsäulen-Labyrinth über dem Schrotter-Viertel. Schmutzige Wellblechverschläge, zusammengehalten von Draht, drücken sich aneinander, als würden sie umfallen, müssten sie alleine stehen. Dann eine letzte Kraftanstrengung, die mich in die Höhe hebt. Das Ziel ist der Stahlmonolith. Meine Heimat.



ANSICHTEN

Nicht jeder vermag oder wagt es, einen Schritt in das Protektorat zu setzen. Doch jeder glaubt es zu kennen. Und sieht es als Instrument der eigenen Gruppierung oder Werkzeug des Feindes.

SPITALIER

Für die Ärzte ist das Protektorat eine Operationsbasis und eine Rekrutierungsmaschine. Hier scheffeln sie die Ressourcen, die sie für die wenig einträglichen Operationen in Pollen und dem Balkhan benötigen.

CHRONISTEN

Das Protektorat wäre ohne die Chronisten nichts – und die Chronisten wären ohne das Protektorat noch immer ein Kult technophiler Spinner. Justitian ist die Verdichtung all ihrer Bestrebungen nach Sicherheit und Stream-Suche. Viele sehen das Protektorat als Exalt V2 und versuchen mit neuen Algorithmen ein Utopia zu schaffen, gedenken die Massen nach ihrem Willen in ein neues Zeitalter der Zivilisation zu lenken.

HELLVETIKER

Einige Hellvetiker beobachten die Ausdehnung des Protektorats mit Argwohn. Wie werden sich die Richter geben, wenn sie die letzten Dörfer vor Bern eingebürgert haben? Ihr Expansionsdrang wird sicherlich nicht verkümmern, doch haben sie ihre Unverfrorenheit bis dahin soweit kultiviert, um die Alpenfestung für sich einzufordern? Erfolg dürften sie damit nicht haben.

Die meisten Hellvetiker sehen das Protektorat daher nicht als Bedrohung, sondern als ein Land im fernen Norden. Ein Land, in das man Söldner vermitteln kann.

RICHTER

Die Richter schufen das Protektorat. Es ist ihre Heimat und zugleich der optimale Staat für ein uneiniges Land, wie Borca es einst war. Sie sehen sich als gestrenger Vater, der sein Kind an die Hand nimmt und ihm die Welt erklärt. Erziehung wird aus ihm einst einen würdigen Nachfolger machen.

SIPPLINGE

Wer sich im nördlichen Borca nicht mit den Richtern zu arrangieren weiß, wird vertrieben oder ausgelöscht. Außer man kann dem Protektorat etwas entgegensetzen. Die Sippen können dies nicht. Sie verkriechen sich in den Ruinen oder werden Teil der Großfamilie Justitian. Viele der ehemals nomadischen Sippen wurden im Laufe der Jahre sesshaft und unterstützen mit ihrer Arbeit das Agrarwesen des Protektorats.

SCHROTTER

Sie sind die wahren Helden des Protektorats. Auf ihrer Hände Arbeit gründet sich die Macht Justitians: Sie installieren Pumpen für die Bewässerung der Felder, reparieren die Aggregate der Manufakturen oder schaffen Ersatz aus den Ruinen herbei.

NEOLIBYER

Städte sind immer Orte des Handels. Aber Städte bedeuten auch Zusammenballung von Macht – und Kampfkraft. Noch sind sich die Neolibyer uneinig: Ist der Gewinn aus dem Handel mit dem Protektorat größer, als der Gewinn durch die Plünderung der Ruinen wäre?

GEISSLER

Das Protektorat ist für die Geißler eine Zusammenrottung ihres Erbfeindes. Erst wenn Justitian gebrochen wurde, hat das weiße Volk keine Rückzugsmöglichkeit mehr und kann in Ketten gelegt werden.

ANUBIER

Das Land ist tot. Der Ruf der Ahnen ist kaum mehr als ein Wispern.

JEHAMMEDANER

Für die Hardliner des Kults ist Justitian das neue Babylon: Hier tummeln sich Götzenanbeter wie die Chronisten, fehlgeleitete Sippen, entwurzelte Schrotter, sündige Apokalyptiker und der Erzfeind auf engstem Raum. Der beste Ort, um sein Seelenheil zu verspielen. Die einfachen Jhammedaner-Sippen jedoch wissen die Sicherheit zu schätzen, die ihnen das Protektorat verspricht. Nirgends erwachsen so viele Eikoniden aus den Isaaki wie im westlichen Borca. Im Osten begegnet man diesen gesegneten Männern jedoch mit Vorbehalt. Sie gingen niemals durch das Fegefeuer des Krieges, wie er in Hybrispania oder im Balkhan tobt; ihr Fleisch sei zart vom Öle und ihre Bäuche feist vom Frieden, sagen Osmans Abrami.

APOKALYPTIKER

Das Protektorat war jahrzehntlang ein Freihafen für die Apokalyptiker. Die Gesetze der Richter waren zwar Stolpersteine, aber bestens zu sehen. Solange man keine Massaker verübte oder den Protektoren ihren Machtanspruch streitig machte, gab es kaum Probleme. Eine Zeitlang schien es gar, als ob Archot Interesse an den Apokalyptikern gefunden hätte. Doch seitdem die Spitalier an Einfluss gewinnen, sind die Maschen im Netz eng geworden. Beim Burnhandel erwischte Apokalyptiker dürfen keine Gnade erwarten.

WIEDERTÄUFER

Eine Menschenzusammenballung wie im Protektorat lockt Kulte auf Seelenfang herbei. Kulte wie die Wiedertäufer. Von den Chronisten werden sie nicht gerne gesehen, aber als Verbündete der Spitalier haben sie einen festen Platz im Protektorat. Anders als in Purgare sind es hier hauptsächlich Asketen, die man in die Städte entsendet. Denn in Borca tobt kein Krieg, hier wollen hundertausende Menschen ernährt werden.

BLEICHER

Das Protektorat erstreckt sich über ein ehemals hoch industrialisiertes Gebiet. Wer weiß, welche Schätze dort noch auf den Suchenden warten? Die Bleicher zumindest vermuten einige der 44 Bunker hier.

DIE GERECHTE FAUST

Justitian ist wie ein Leuchtfener in einem sturmgepeitschten Meer voller Haie. Wer es schafft, an seinen Gestaden anzulanden, kann seine Sorgen in die Hände der Richter legen. Fast väterlich legen sie uns den Arm auf die Schulter und führen uns durch ihr Paradies. Es ist eine sichere Stadt. Gerecht. Kontrolliert.

Die Gewaltenteilung in Vollstrecker und Schiedsmänner und den Ersten Richter verhindert den Machtmissbrauch. Die freundlichen Richter auf den Stichstraßen helfen gerne bei Problemen mit Gesetzlosen; die Schiedsmänner halten den Kodex schützend über die Bürger Justitians, sind auf ihre Art weise Männer und Frauen; der Erste Richter Archot bereitet dem allem mit hieb- und stichfesten Gesetzen den Boden. Ach wie wohl ist es einem in Justitian! Und wo sonst im Ödland gilt jeder Mensch als gleich vor dem Gesetze? Als eigenständiges Individuum mit Grundrechten? Dann die Verwaltung in der Hochstadt: Sie ist ein Bollwerk gegen den Verfall, erbaut aus steinerner Vernunft. Die in ihr beschäftigten Advokaten sind des Volkes ergebenster Diener. Auch wenn die Verantwortung schwer auf ihnen lastet, ist ihr Rücken nicht krumm. Aufrecht stehend, Brust raus und mit stechendem Blick geht es im Gleichschritt in eine neue Epoche der menschlichen Entwicklung! Korruption prallt an den gestählten Seelen unserer Advokaten ab.

SICHERHEIT GEGEN FREIHEIT

Was nutzt einem Freiheit, wenn die Leichenfresser mit geschärften Klingen das Dorf umzingeln und nur auf den Angriffsschrei ihrer hässlichen Schamanin warten? Wird man sich dann mit dem Messer in der Brust in den Dreck stürzen und denken „Wenigstens bin ich frei“? Frei von Leben, Narr! Die Anarchisten nölen ständig herum, dass man an den Toren Justitians seine Freiheit gegen Unterdrückung eintausche. Was sie nicht verstehen, ist, dass mit den Grundrechten, die wir nun wirklich jedem dahergelaufenen Popanz gewähren, auch Pflichten verbunden sind. Pflichten, die ein Zusammenleben erst ermöglichen: 1) Achte das Gesetz; 2) Gehorche den Richtern; 3) Sei wachsam und melde Zuwiderhandlung gegen den Kodex; 4) Wirst du bestraft, leiste die Strafe ab und die Gesellschaft wird dich wieder aufnehmen. Vier einfache Punkte, die selbst in den verknorpeltesten Schädel passen.

DAS ALTE RICHTERTUM UND SEINE ENTWICKLUNG

Die elementare Gerechtigkeit des ehrenwerten Ersten Richters hatte etwas von einem Naturprinzip. Sie glich einer Gewitterwolke, die die Schwüle eines Sommertages mit einem kräftigen Guss aus der Luft zu spülen vermochte. Nach Regeln richtete er sich nicht. Denn diese entstanden erst durch sein Handeln – welch Glück, dass unser Gründer ein achtsamer Mann war, der vermochte, eine Grenze in der Grauzone des völkischen Aktionismus zu ziehen und somit das Gute vom Bösen zu trennen. Dass diese Grenze eher mit der Axt denn mit einem feinen Pinsel gezeichnet war, ist ihm nicht anzulasten. Als Mensch

seiner Zeit konnte er sich keine Sensibilitäten erlauben.

Doch konnte man davon ausgehen, dass alle, die ihm nachfolgten, mit den gleichen hehren Absichten ans Werk gingen? Sicherlich gab es große Geister unter den frühen Richtern, die den Unsteten mit Rat und Tat zur Seite standen. Doch was war ihr Gerede mehr, als ihrem Kopf entsprungen? Diese rechtschaffene Ästhetik des Ersten, seine Kunst, das Recht in verschorften Strukturen einzuflechten, das fehlte ihnen. Doch sollte man auf einen Mann oder Frau warten, deren Genialität dem Ersten gleich kam?

Das Reisetagebuch des Ersten war der Vorschlaghammer, der den Richtern alle Flausen austrieb. Wieder einmal hatte der Erste seine Weitsicht bewiesen. Das Buch, das später als Kodex bekannt werden sollte, war eine Offenbarung. Eine Bibel. Es machte aus dem Richtertum eine Religion, erhob Mantel und Hut zur Soutane, verwandelte die Richter zu Priestern. Das babylonische Sprachengewirr innerhalb der Richterschaft war beseitigt. Ein Kodex – ein Gedanke – ein Mann.

BEFRIEDUNG

Auf den schlammigen Bauernhöfen im Ödland wird die Zukunft Justitians entschieden. Wenn die flachstirnigen Idioten ihre Mistgabel gegen uns schwenken, so mag uns das anfangs nur einige Pulverladungen kosten. Doch mit der Zeit wird der Unmut von Hof zu Hof und von Siedlung zu Siedlung springen. Spitalier und Jhammedaner wüssten dies sicherlich auszunutzen, ganz zu schweigen von den Clans, die in ihrer Auswahl an menschlichem Kanonenfutter wesentlich unreflektierter vorgehen als die großen Kulte. Ehe wir uns versähen, stände der Mob vor unseren Mauern, würde seine Faust um die zerbrechlichen Arme unserer Mägde schließen und Blödsinn wider die Reihen unserer Protektoren skandieren. Dann den Besen zu nehmen, wäre verspätet. Die Saat wäre gelegt. Zu tief müssten wir buddeln, um auch den letzten Keim, noch feucht vor Erde, zwischen Daumen und Zeigefinger zu zerquetschen.

Also hinaus. Jetzt. Noch ist der Geist der Ödländer erschreckend leer. Kein jhammedanischer Siff, den man ihnen aus dem Hirn kratzen muss. Mit großen Augen blicken sie auf die Reihen an Ledermänteln, die geschlossen in ihr Gehöft schreiten. An den Stiefeln Schlamm, auf Hut und Schultern roten Staub, in den Händen Muskete und Hammer. Was braucht es mehr? Erst mögen sie denken, dass es ein weiterer Clan ist, der das Gebiet unter seine Knute zwingen mag. Recht soll es mir sein. Gib den Bauern ein paar Monate, in denen sie die Mechanik ihres Hirns ankurbeln mögen, und sie werden spüren, dass wir ihre Rettung vor der Nichtigkeit sind. Als Teil des Protektorats marschieren sie miteinander für die Ordnung. Ihre alten Götzen können sie in die Flammen des Kamins stoßen, um sich die Hände daran zu wärmen. In diese warmen Hände legen wir eine Kultur, die sie behüten dürfen und die ihren leeren Schädeln Ziele und Motive vermittelt. Vielfach schließt sich das einst feindselige Umland der großen Mutter Justitian an. Tagtäglich hören wir von neuen Eingliederungen. Jeder Mann, jede Frau, jedes Rind zählt.

Heute Borca, morgen die ganze Welt.



EISERNE GESETZE

In Justitian gelten Regeln, und wer sich an sie hält, wird nicht ständig einen verstohlenen Blick über die Schulter werfen müssen, sondern sich inmitten der Richter fast wohl fühlen. Da der größte Teil der Bevölkerung der Schriftsprache nicht mächtig ist, brüllen Richter die wichtigsten Gebote über die Stichstraßen und Marktplätze. Doch der Sermon des aschfahlen Richters im Gastviertel ähnelt der Litanei des einbeinigen Protektors in Brennen kaum, obwohl beide aus dem Kodex schöpfen. Ein jeder dieser so genannten Verkünder versteift sich auf einen bestimmten Themenbereich.

Woran das Volk immer wieder erinnert wird:

SICHERT EURE WAFFEN, BÜRGER!
Klingen und Schusswaffen müssen mit Stoffketzen oder Lederriemen umschlungen werden; wer sie dennoch offen und ungesichert trägt, wird entwaffnet und bekommt die Hände markiert.

WAHRT DIE NACHTRUHE!

Nach Sonnenuntergang darf sich nur auf den Plätzen und Stichstraßen aufhalten, wer eine Sondergenehmigung des Amtes für Volksnähe vorweisen kann. Die Protektoren dämmen so den Transfer über die Viertelgrenzen hinweg ein, um zu verhindern, dass verfeindete Parteien nachts auf das Gebiet ihrer Gegner vordringen.

STREITET NICHT!

Streit schwächt die Gemeinschaft; wer streitet, begeht somit Hochverrat an Justitian. Was nicht heißen soll, dass zwei

betrunkene Raufbolde unmittelbar vom

Protektor am Kragen gepackt und aus der Stadt geschleift werden, auch wenn die Advokaten genau eine solche Vorgehensweise begrüßen würden. Die meisten Richter sind in erster Linie Mensch und schlichten die Gemüter, statt reinzuschlagen. Verlassen sollte man sich darauf jedoch nicht.

**ERLEICHTERT EUER GEWISSEN
– MELDET VERRAT!**

Wer Zeuge einer Straftat wird, macht sich selbst wiederum strafbar, wenn er diese nicht meldet. Ob der Täter Mutter, Vater, Kind oder ein Wildfremder ist, spielt keine Rolle.

HALTET EUCH SAUBER!

Sagen die Spitalier und plappern die Richter nach. Den Hygienikbestimmungen nach sind der größte Feind der Menschheit Keime und Viren, und eben diese lieben ein schmutziges Milieu. Wer sich sauber hält, bleibt gesund – und erhält seine Arbeitskraft für Justitian.

LASST DEM ANDEREN SEIN EIGENTUM!

Natürlich ist Diebstahl verboten. Wer erwischt wird, dem markieren die Richter die Hände. Jetzt heißt es vorsichtig sein: Wer mit einer solchen Markierung erneut aufgegriffen wird, verliert seine Hand zwischen Richtblock und Hammer.

DIE EISERNE FAUST

Ein Gebirge dampfenden Rindermists stinkt nicht so wie die dargebotenen Wahrheiten der Richter! Justitian ist eine gewaltige Kriegsmaschinerie, die ganz West-Borca zu verschlingen droht. All die kleinen aufstrebenden Siedlungen im Umland wurden von den Protektoren erst becirt, dann gewaltsam eingegliedert. Die kulturelle Vielfalt wird lächelnd zerschlagen und durch den Exportschlager „normierte justitianische Kultur“ ersetzt. Aus freien Menschen werden Bürger. Und Bürger ist das justitianische Wort für Untergebener, wie es scheint.

NAHRUNGSKETTE

Wir unterscheiden vier Klassen in Justitian und dem Protektorat. Da wären die Gesetzlosen, die wie Vieh gejagt, dann angepinselt und zurück ins Ödland gestoßen werden. Muh. Die Richterschaft spricht ihnen bestenfalls kriminelle Intelligenz und niedere Motive zu. Verstehen will man diese Menschen nicht. Dass es mitunter einfache Sippen sind, die traditionsgemäß alles jagen, was ihnen vor die Speere kommt und dabei das Prinzip „Grundbesitz“ nicht einmal errahnen, schert die Richter keinen Deut. Nachdem wir nun diesem Kropfzeug in den Hintern getreten haben, um einmal mit den Worten der justitianischen Heilsbringer zu sprechen, blicken wir auf die Unterjochten. Die natürlich nicht so genannt werden. Sie würden sich nur unbehaglich fühlen, mit einer so gerechtfertigten, aber unschönen Bezeichnung im Nacken. Sie leben im Umland in landwirtschaftlichen Höfen, in Wehrsiedlungen oder Kleinstädten; einen Teil von ihnen hat es in die Randbezirke Justitians verschlagen. Sie sind das domestizierte Vieh der Richter. Dazu zählen die Bauern, die für die Ernährung der Stadt schuften dürfen, sowie die Schrotter, die mit ihrer schorfigen Hände Arbeit den Reichtum der Region begründen. Hat man als „Völkischer“ einen schlechten Tag oder stolpert gegen einen Richter mit Beziehungsproblemen, so ist der Klassenabstieg nur einen Atemzug entfernt. Mit einem blauen Streifen auf der Stirn geht es geschwind in die Arbeitslager. Auf der nächsthöheren Stufe stehen die Bürger. Sie haben sich letztlich vollends in die Hände Justitians ergeben. Mit ihren Bürgerpapieren wedelnd dürfen sie die nicht ganz so armseligen Viertel beziehen und mit Angepassten reiben. Dass sie mit dem Wisch nur ihre Unterwerfung eingestehen, kommt ihnen dank Indoktrinierung nicht in den Sinn. Sie sind ein Haufen Ja-Sager, halten beflissen Ausschau nach Nein-Sagern, um sie den Gehorcht!-Sagern zu verraten. Die Richter nennen dies Kultur.

An der Spitze der Nahrungskette steht wer? Natürlich die Richterschaft. Dieser hängen zwar die Chronisten wie Zecken im Nacken, doch das bisschen Gift im Blut hebt sie nicht auf eine groteskere Stufe. Selbstgefällig marschieren die Vollstrecker über ihre Straßen, maßregeln diesen, richten jenen. Hinter ihnen lauern die o-beinigen Schiedsmänner darauf, hervorwatscheln und wild aus dem Kodex rezitieren zu dürfen. Jedem seine Form der Befriedigung.

EIN SCHARFES MESSER

Das Geschirr, in das einen Justitian schnallt, ist ledrig zäh und selbst mit scharfem Messer nur schwer zu durchtrennen. Ohne Hilfe von außen bleibt nur der Widerstand im Kopf, der nach jedem Stiefeltritt aufs Neue beschworen wird. „Seid bereit!“ brüllen einen die Rebellen an und hoffen, dass niemals etwas geschieht. Es tut so gut, anders zu sein. Wer es aber ernst meint, lässt seinen Gedanken Taten folgen und hofft, dass eine Widerstandsgruppe wie die Rekreanten einen eher findet als die Richter. Das Leben wird einen Tacken an Geschwindigkeit zulegen und wie ein saftig angebratenes Stück Fleisch auf der Zunge schmecken, im Vergleich zum faden Breigeschmack des unterjochten Gestern.

Jetzt heißt es aufpassen, denn die gerechte Faust Justitians hat sich den Fehdehandschuh übergezogen. Ein sanftes Pitschpatsch auf die Wange darf man nicht erwarten, sollte man mit Hetzblättern in der Hand aus einer Kaschemme gezerzt werden. Hübsch zivilisiert wird man abgeurteilt, bekommt eine Drahtschlinge um die Zunge gelegt, dessen anderes Ende am Sattel eines Pferdes eingehakt wird. Dann noch schnell einige Worte liebevoll in das Ohr des Pferdes geflüstert, während der Delinquent irgendwas von Gnade lallt, und mit der flachen Hand auf das Hinterteil des Vierbeiners geschlagen. Wohl dem, der schreiben kann, um seinen Kopf von Gedanken zu leeren. Der schneckenartige Klumpen in meinem Rachen ist indes zu wenig mehr in der Lage, als Entzündungen anzuziehen.

PROTEKTORATSGEBAREN

Aber was beschweren wir uns. Die meisten Menschen sind freiwillig in Justitian. Sie haben den Pakt mit den Richtern mit ihrem eigenen Blut unterschrieben – und dabei selig gelächelt. Draußen vor den Toren der Stadt sieht es ganz anders aus. Die Freien türmen Steine zu Häusern auf, rammen ihre Harken in den eisigen Boden, um sich und ihrer Familie zu genügen.

Die Protektoren sagen, man hätte die Wahl. Einer von ihnen wird indes das Haus durchmessen, Vorhänge beiseite schieben und seine Nase in jeden Raum stecken. Beherbergt man hier Gesetzlose? Sicherlich nicht, wird der nette Protektor vorweschießen und seinen Hut zurecht rücken. Noch nicht. Sein Grinsen zeigt mehr Zähne, als einem Menschen zugestanden werden sollten. Raubtiere.



PROTEKTORATSSTÄDTE

Das Protektorat umfasst inzwischen 24 größere Siedlungen und hunderte kleinere Dörfer oder Gehöfte. Erstere sollen hier beschrieben werden.

NEUKRANZ

Der Obmann der Preservisten Kranzler ist ein abgeklärter Veteran, der längst aufgegeben hat in Menschen Freunde zu finden. Wenn er an der Seite seines Rappen steht und mit der behandschuhten Hand durch die Mähne des Tieres fährt, dann spürt er Nähe. Und diese animalische Kraft, die in dem glänzenden Leib zittert...

Vor Jahren ließ er daher ein urvölkisches Gefängnis zu einem Gestüt ausbauen, erwarb vierzig Pferde und ließ Arbeiter anheuern. Wer heute durch die schmalen Gassen und hohen Tore von Neukranz marschiert, wird schnell bemerken, dass Kranzler seine Vergangenheit als Kämpfer nicht verleugnen kann: Das Gestüt gleicht mit seinen verstärkten Wänden, den vergitterten Schießscharten und den stahlbeschlagenen Türen einer Festung. Die etwa sechzig Arbeiter (sie sehen sich selbst gerne als Einwohner, die Narren) leben zusammengepfercht auf engstem Raum – die Pferde haben es besser.

Bei Sonnenaufgang hallt blechener Glockenklang durch die Schlafstuben: Ein neuer Arbeitstag wartet darauf, mit Enthusiasmus und Mistgabel angegangen zu werden. Hier murrst du keiner, zumindest solange der Obmann im Gestüt nächtigt. Kranzler mag das nicht. Die Leute sollen dankbar sein, dass sie Arbeit haben. Niemand verlangt von ihnen, mit einem Spreizer bewaffnet durch eine Horde verwachsener Biokineten zu reiten, sondern – verdammt noch mal! – nur ein paar Pferde auf die Koppeln zu bringen und die Ställe auszumisten. Die Außengänger sind dazu noch mit Schusswaffen ausgestattet. Man kann nie wissen, hier draußen.

Das Leben in Neukranz bedeutet harte Arbeit. Niemand bekommt etwas geschenkt. Als Lohn winken Nahrung, medizinische Versorgung und ein paar Wechsel. Man kann es schlechter treffen.

Die Pferde aus Neukranz sollen schwarze Teufel sein, glaubt man den Spitaliern. Kranzlers Mund umzuckt ein seltenes Lächeln, wenn er das hört. Er liebt die Tiere, weil sie sind, wie er einst war: Ungestüm und gnadenlos. Und er behält sie nicht für sich. Jedem Preservist wird ein Neukranz-Tier an die Seite gestellt.

HARM

Während der Klankriege im Jahre 2582 flüchteten zahllose Bewohner der südlichen Staublunge an Justitian in den Nordosten. Und strandeten in der Siedlung Harm, über der das gebrochene Kreuz der Wiedertäufer hoch aufragte und Gemeinschaft und Sicherheit versprach. Irrtum. Denn die Richter eilten bereits mit den Protektoratsverträgen zurück nach Justitian: Harm war nicht länger unabhängig. Schon Tage später wurden Hunderte der Flüchtlinge bewaffnet und in die Ruinen geschickt, wo sie in die Fallen des Kakerlaken-Klans stolperten.

Harm blähte sich dennoch durch einen regen Flüchtlings-

strom zu der drittgrößten Protektoratsstadt auf. Zwischenzeitlich lebten 7.000 Menschen in den überfüllten Häusern und einer Zeltstadt vor der Stadtmauer. Die meisten davon waren letztlich Frauen – die Männer kehrten nie zurück. Ein Großteil schloss sich den Asketen der Wiedertäufers an und beackert seitdem die weitläufige urvölkische Parkanlage im Zentrum der Stadt. Korn und Mehl zählen zu den wichtigsten Exportgütern, mit denen sich Stoffe und Baumaterialien erwerben lassen. Zur Erntezeit kehren die Hygieniker in Harm ein und zertifizieren das Getreide, welches dann von Wiedertäufer-Traktoren nach Justitian gekarrt wird.

Der rasante Aufstieg hat jedoch seine Schattenseiten. Die Fundamente der Wehr-Mauern stammen noch aus dem Zeitalter des Tieres und brechen inzwischen an vielen Stellen weg. Ein Kind könnte die Befestigung einreißen. Die Wachtürme gelten ebenfalls als mörderisch, seit die Stützgerüste aus Holz von einer überaus hartnäckigen Wurmart angegangen werden. Der Dreiererrat der Emissäre sowie der leitende Protektor ließen ihr Gewissen bislang von der Nähe Justitians beruhigen. Wer würde schon wagen, eine Protektoratsstadt im Schatten der großen Mutter anzugreifen? Nun, jetzt haben sie die Antwort: Vor einem Monat wurde auf offener Straße ein Kind von einem Gendorudel gerissen. Seitdem wurde es schlimmer. Man ist nicht mehr sicher auf den Straßen Harms.

Dennoch zieht es viele männliche Wiedertäufer in die Stadt. Hier kann man sich gegen furchterregende Bestien bewähren – und zugleich eine Frau finden. Denn Harm gilt als Heiratsmarkt. Auf 6.000 Frauen kommen gerade mal 1.000 Männer. Wenn das mal keine guten Aussichten sind.

FERROPOL

Als die Stahlmeister 2497 die Hochöfen in Justitian in Betrieb nahmen, begann Ferropol zu verblassen. Die Siedlung verkam zu einem Drogenloch, in dem sie die Hoffnungslosesten der Hoffnungslosen verkrochen. Im Jahre 2562 kehrte erneut Ordnung ein – die Richter erklärten Ferropol zur Gefängnisstadt, um all den Abschaum aus der Protektorats-Hauptstadt an den Rand des Wupperkraters, und somit aus den Augen der justitianischen Bürger zu schaffen.

Die Tunnelanlagen der Stadt waren angemessene Kerker: Tief, staubig und still. Ah, diese Ruhe! Apok, Anführer jener Schar von Apokalyptikern, die seit dem ersten Fall die Stadt kontrollierten, war ein ungewöhnlich willfähriger Verbündeter der Protektoren. Es war eine ungemeine Erleichterung für Justitian, ihm die Verantwortung über die Gefangenen zu übertragen. Der Rabe hielt Wort, verriet seine eigene Schar und schwang sich zum uneingeschränkten Herrscher Ferropols auf. Alles im Sinne der Richter, versteht sich. Die Gefangenen hielt er wie Vieh. Um ihnen ihre Leiden ertragbar zu machen, experimentierte er an ihnen mit zahllosen Burn-Derivaten. Die Variante „Broiled“ sollte sich Jahre später durchsetzen. Doch auch diese Episode Ferropols ging zu Ende, denn bald schon verloren die Richter erneut das Interesse an der Stadt und überließen sie der Ungnade Apoks und den Staubwehen des Wupperkraters.

Nichts und niemand steht Apok jetzt noch im Weg. Die Einnahmen aus dem Bordell fließen in seine Tasche, wie auch

die Wechsel aus dem Burnhandel. Allerdings häufen sich in letzter Zeit Gerüchte um eine Widerstandsbewegung gegen das Protektorat, die in Ferropol ihre Basis haben soll. Der Name Sikorski fällt meistens im gleichen Atemzug – er scheint der Kopf der Rebellen zu sein. Unter seiner Führung sind der Widerstandsbewegung bereits einige ertragreiche Raubzüge gelungen, zunächst nur gegen die Africaner, aber in letzter Zeit auch gegen justitianische Konvois. Wann werden die Richter endlich zurückschlagen?

CAVERNIS

Tag und Nacht donnert der Sturm durch die Canyons, bricht sich in den pockennarbigten Steilwänden oder den ausgeschwemmten Höhlen. Stahlkolosse aus Förderbändern, Kanzeln und riesenhaften Schaufeln stecken tief im schwarzen Schlick dieser urvölkischen Tagebaulandschaft. Eine Siedlung erwartet hier niemand. Und doch existiert sie: Cavernis, die Stadt im Abgrund.

Wenig mehr als 1.000 Menschen leben in dem Gewirr aus Stein, Holz und Stahl, das durch einen knapp fünfzig Schritt breiten und mehr als zwei Kilometer langen Spalt wuchert. Einen dieser urvölkischen Schaufelbagger könnte man hier verstecken, ohne dass er über die Felswände der Schlucht hinausragen würde. Die Sonne findet selten ihren Weg in die klamme Tiefe der Stadtebene. Der Fels, der Cavernis von beiden Seiten einschließt, ist von Stollen zerfressen. Über Gerüste und Flaschenzüge gelangt man dorthin und kann das dort gebrochene Schwefelerg in Körben herabtransportieren. Unten angekommen wird es von Arbeitern geschultert und in einen weitläufigen Höhlendom am Ende des Spalts geschleppt, wo aus den Pyrit-Kristallen Schwefelsäure, Poliermittel und Farben gewonnen werden. Dieser Rohstoff hat auch die Richter angelockt, welche im Jahre 2556 Cavernis ein Angebot zur Eingliederung ins Protektorat machten, das die Stadtobersten nicht ablehnen konnten. Ob die Stadt allerdings jemals das Joch der Richter akzeptieren wird, bleibt fraglich. Im Verborgenen operierende Gewerkschaften wiegeln die Bevölkerung regelmäßig gegen die junge Protektorin Jenker auf, die alle Mühe hat, die richterliche Ordnung in Cavernis aufrecht zu erhalten.

KIPPE

Ein Labyrinth aus rostfleckigen Fässern, Schrott und Pressmüll eröffnete sich vor dem dreckigsten Haufen Schrotter, den die Staublunge seit langem gesehen hatte. Sie waren Scouts des Kartells (mehr zu dieser Schrotter-Vereinigung auf Seite XXX) und seit Monaten unterwegs. Ihre Knochen waren vom Rheuma zerfressen, ihre Wangen eingefallen. War das der Lohn für all die Jahre harte Arbeit? Letztlich schienen sie den großen Fund gemacht zu haben. Mit staunenden Augen schritten sie durch die Gassen, wühlten in Containern und gruben im Staub. Sie waren unachtsam. Ein fauliger Geruch umfing sie, während sie noch zu den Kränen aufblickten, die wie tote Krähenfüße in die Luft ragten. Dann brach der Erste von ihnen zusammen.

Gasblasen. Eingeschlossen im Müll lauerte der Tod. Wer seinen Spaten in den Pressmüll stieß, riskierte sein Leben. Die Spitalier stellten Jahre später ein Quarantäne-Schild auf, doch



das wurde vom ersten Schrotter umgestoßen und mitgenommen. Es taugte hervorragend als Schild. Die wagemutigen Siedler, die ihre Zelte am Rande der Halde errichteten, konnte das nicht schrecken und noch weniger aufhalten. Sie nannten ihre Siedlung Kippe und fingen an zu graben.

Es dauerte keine vier Monate, und Kippe war auf über 400 Bewohner angewachsen. Doch Artefakte hatte bislang noch niemand gefunden. Lohnenswert erschien höchstens der Stahlschrott, der in den Schrotterhallen Justitians zu verkaufen sein würde, den es aber überall in der Staublunge zu finden gab. Als die Bewohner das realisiert hatten, leerte sich die Kippe ebenso schnell, wie sie aus dem Nichts erwachsen war.

Lediglich Scherbengesicht, ein junger und für sein Alter bemerkenswert griesgrämiger Schrotter aus Justitian, setzte sich mit verschränkten Armen in die verwaiste Kneipe im Zentrum der Siedlung und weigerte sich schlichtweg, hier wegzugehen. Gemeinsam mit einigen Kameraden blieb er, um die Mülldeponie weiter zu erforschen. Er wurde fündig.

Heute ist Kippe ein Wirtschaftsfaktor in Borca, und der wichtigste Außenposten des Kartells. Poröses Gummi, Folienbahnen und Verpackungsreste werden von Sammlertruppen aus dem Labyrinth herangekarrt und von speziell ausgebildeten Schrottern nach Materialart sortiert. Anschließend wird die Altplaste gewaschen, getrocknet und in ratternden Häckslern zu Granulat verarbeitet, um letztendlich zu den Fertigungshallen am Rand der Halde transportiert zu werden. Aus der eingeschmolzenen Rohplaste entstehen Schläuche, Trinkbecher, Schuhsohlen, Gummimatten, Griffschalen für Waffen, Fahrzeugverkleidungen und Dichtungsringe. Zwar sind noch viele Plaste-Stücke grob und rau, doch Schaber und Polierer arbeiten beharrlich an jedem Einzelteil, schleifen Gussgrate, stechen Löcher, hobeln Unebenheiten aus – die Qualität der Rohlinge steigt. Grund genug für die Richter, Kippe im Jahre 2561 den Schutz des Protektorats anzubieten. Und kann man diesen nett lächelnden Protektoren mit ihren weniger nett glitzernden Hämmern ein solches Angebot ausschlagen?

LIQUA

Der Wind prescht die Eisbarriere hinunter, reißt Schnee und Kälte mit sich, pudert das Land. Lange ist da nichts. Dann grüßen einen ersten Ruinen, gefangen im Eis. Dicht stehen sie beisammen und rauben den Straßen das Licht. Dort unten im Zwielicht stolpern Gestalten über aufgeworfene Betonplatten und die Plastikgerippe urvölkischer Fahrzeuge. Sie zerren Schlitten hinter sich her, auf denen allerlei Tand festgezurret wurde. Es sind Händler auf dem Weg nach Liqua. Sie hören bereits die Stimmen, die vom Westwind herbeigetragen werden. Nur noch wenige Meter sind sie von Gewinn und Sünde entfernt. Da vorne! Roter und blauer Lichterschein tanzt als violetter Schatten über Schnee und Wände, bunte Lichterketten an der Stadtmauer weisen den Wanderern den Weg. Kämpfer in Ledermontur stützen sich am Tor auf ihre Schwerter, blicken beiläufig zu den Händlern und winken sie durch. Das gebrochene Kreuz prangt auf ihren Schulterpanzern. Wiedertäufer. Und Liqua ist in ihrer Hand.

Vor wenigen Jahren noch herrschten vier Wasserfürsten jeweils über ein Viertel der Stadt. Um sich Söldner, Frauen und Luxus jeder Art leisten zu können, mussten sie nur in ihren Keller hinabsteigen. Denn dort sprudelte Wasser, wie es reiner in der Staublung nirgends vorkam. Die alten Schächte und U-Bahnstationen waren geflutet, mussten nur ausgepumpt werden. Und Liqua füllte jedem den Becher, der es sich leisten konnte.

Dann kamen die Wiedertäufer. Emissäre traten an die Seite der Wasserfürsten, berieten, manipulierten, missionierten. Heute schöpfen Wiedertäufer aus den Quellen und schaffen das Nass auf ihre Felder. Wer dem Kult beitrifft, kann sicher sein, mit liquanischem Wasser getauft zu werden.

2579 schloss sich Liqua dem Protektorat an. Weshalb sie das getan haben? Die Aufzeichnungen der Verhandlungen zwischen Emissär Zanker und dem obersten Protektor Rutgar sowie eines ungenannten Spitaliers verschwanden in den Archiven Domstadts.

DIE KLAWEN

Alles begann mit dreizehn Hygienikern, die die Pilotflamme ihrer Brenner anrissen und das Leperos-Dorf Ohle von der Landkarte Borcas brannten. Wie es üblich ist, durchkämmten sie die umliegenden Ruinen nach Flüchtlingen – und stießen auf einen Hallenkomplex, hinter dessen Fenstern sich deformierte Schädel drängten, um die Fremden anzustarren. Wieder wurden die Gasventile der Brenner aufgedreht und die Pilotflamme gezündet. Doch etwas war anders als in Ohle: Die Mollusken schlugen nicht an. Offensichtlich waren die Menschen in den Hallen nicht versport. „Nutzlose Krüppel“ befand der kommandierende Hygieniker und wollte sie ihrem Schicksal überlassen. Das Spital war anderer Ansicht.

Fachleute für genetische Erkrankungen reisten an und untersuchten die Versehrten, die über Jahrzehnte von den Leperos aus Ohle versorgt worden waren, ohne selbst versport zu werden. Ein Heer aus Famulanten stellte in der Zwischenzeit die Nahrungsversorgung sicher. Ein Turm im Zentrum des Komplexes wurde zu einer Basis ausgebaut, die nur über Hängebrücken und die Dächer der Hallen zu erreichen war. Wochen später umschloss eine Beton-Mauer das Areal, das bereits von allen als „die Klawen“ bezeichnete wurde.

Die Erwartungen der Spitalier waren hoch – und sie wurden nicht erfüllt. Die Versehrten waren ebenso anfällig für Versporung wie jeder andere Borcer. Es lag einfach daran, dass sie in verschlossenen Gebäuden gehalten wurden. Doch die Spitalier hatten zuviel Engagement gezeigt, als dass sie jetzt einfach abziehen konnten. Es musste eine neue Nutzung für die Klawen gefunden werden. Doktor Vikowski, der damals wie heute die Leitung innehatte, ersann daraufhin das EFA-Projekt: Essen für Arbeit.

Heute werden in den Klawen Gasmasken und die Anzüge der Spitalier gefertigt. Wer nicht arbeiten kann oder will, hat immer noch die Möglichkeit, seinen Körper für medizinische Studien zur Verfügung zu stellen. Angeblich gibt es Bereiche in dem Areal, die

speziell auf Angst- und Stress-Experimente ausgelegt sind. Interessant ist auch, dass viele Ärzte die Anzüge aus den Klauen ablehnen, da sie angeblich nicht vollständig luftdicht seien – aber niemand hat jemals einen dieser Anzüge in den Händen gehalten. Was geschieht wirklich in den Klauen? Und welches Interesse haben die Richter an ihnen? Bislang treten sie nur als Wachleute auf, die sich in einem vorgelagerten Turm die Hintern breit sitzen und Karten spielen. „In die Klauen versetzt werden“ bedeutet für einen Protektor soviel wie „Urlaub machen“. Wären da nur nicht die Schreie, die Nächtens über die Mauer wehen.

A 235

Das Protektorat ist ein Schachbrett, die Städte seine Figuren. Justitian ist wichtig wie der König und mächtig wie die Dame; Liqua ist zweifellos ein Turm. Aber wo steht A235? Da wäre zum einen der Sarge. Er ist ein bekehrter Gesetzloser, der vom Schrecken der Region zum ehrbaren Protektor einen erstaunlichen Wandel durchgemacht hat. Einige mögen ihn als Opportunisten bezeichnen, er selbst sieht sich gerne als Berufenen. Tatsächlich hat er gerade rechtzeitig den Absprung geschafft, bevor die Richter A235 von der Landkarte brennen konnten. Was auch immer seine Beweggründe waren, Justitian ist mit der Siedlung ein echter Fang gelungen, denn seit der Eingliederung ins Protektorat sind die südlichen Routen ruhiger denn je. Und A235 ist ein Hebel im Getriebe der Wiedertäuer.

Die Siedlung hat die Funktion eines Bauers, der ein Feld von der Grundlinie des Gegners entfernt ist und sich im nächsten Zug in jede beliebige Figur zu wandeln vermag: Spionagemissionen nach Domstadt gehören ebenso zum Leistungsspektrum des Sarges, wie auch die Dokumentation der Truppenbewegungen der Wiedertäuer. Schnelle Eingreiftruppen können gegen Klans vorgehen – oder unliebsame Händler auf dem Weg nach Justitian verschwinden lassen. Berichte über Unregelmäßigkeiten dringen immer wieder zu Rutgar. Aber auf diesem Ohr ist er taub.

MOBILIS

Der Cluster frisst Strom, wie ein Orgiast saufen kann. Dann sind die Dampfkessel in Justitian Tag und Nacht unter Feuer – Brenn- und Treibstoff sind das Blut in den Adern der Metropole. Einen Teil davon bezieht sie aus einer Kohlemine, die sich großspurig Mobilis nennt. Der ihr vorstehende Protektor Jessel neigt seit jeher zu Übertreibungen.

Vor dem Eshaton galt die Mine als wenig lukrativ, da die Fräsemaschinen mehr Gestein als Kohle aus den Flözen brachen. Damals kam niemand auf die Idee, einen Arbeiter mit einer Spitzhacke bewaffnet in den Schacht zu schicken. Die Zeiten haben sich geändert, und was früher als unergiebig galt, ist heute ein Schatz. Die Kohle wird jetzt von Strafarbeitern geschlagen und auf dem Rücken aus den stickigen Schächten geschleppt. Bricht jemand zusammen, nimmt ein anderer seinen Platz ein und wuchtet sich den Tragekorb auf die Schultern. Ein Korb Kohle zählt mehr als ein Leben.

Das Lager samt Schlafkauen und Kantinen liegt in einem Talkessel. Um zu den Bergwerken zu gelangen, müssen die Arbeiter nur die schmalen Trampelpfade an den Bergflanken erklimmen. Einstiege gibt es dort überall. Unten werden Tag

und Nacht Wagen mit der scharzen Fracht befüllt. Ist ein Konvoi vollständig beladen, sind die Rinder davorgespannt und die Protektoren bereit, macht sich der Tross auf nach Justitian. Auf dem Rückweg bringt er Vorräte und neue Arbeitskräfte mit. An Nachschub mangelt es nicht, Mobilis hat Justitians besondere Aufmerksamkeit. Kennst du das Gefühl, wenn dich ein Gendo anstarrt und du genau weißt, dass er dich nur als Klumpen Fleisch sieht?

Vor einigen Jahren zogen sich einige Manufakturisten (mehr zu dieser Schrotter-Gruppierung in Kapitel 3) nach Mobilis zurück, um abseits des Trubels im Technikzentrum ihrer Schrott-Kunst nachzugehen. Sie sahen das Leid der Strafarbeiter – und machten sich nützlich. Heute brechen die Arbeiter mit Presslufthammern große Brocken aus den Flözen, eine Lorenbahn transportiert wie von Geisterhand (und mit einer Menge Dampf) die Kohle von den abgelegenen Bergwerken ins Tal. Dank der technischen Unterstützung der Manufakturisten gelten diese bei den Strafarbeitern inzwischen als Helden. Jessel quittiert das mit einem säuerlichen und etwas unsicheren Grinsen. So viel Mühe hat er sich gegeben, aus diesem Drecksloch eine funktionierende Angelegenheit zu machen. Und dann das.

HUNDSLOCH

Salz ist überlebenswichtig. Gefördert wird es im Hundsloch, einem Salzbergwerk sechzig Kilometer westlich von Justitian. Die Arbeit in den Stollen macht niemand lange mit, die Luft ist trocken und die Dämpfe aus den notdürftig verschlossenen Seitenschächten ätzend. Man vermutet, dass vom Urvolk dort Müll eingelagert wurde – aber die Richter schweigen dazu. Alle Arbeiter im Hundsloch sind Strafgefangene, die auf eine vorzeitige Begnadigung hoffen. Tatsächlich entlohnt die Richterschaft die Schuftereier mit einer Halbierung der Strafe. Die in der Enklave stationierten Richter sind indes nicht freiwillig dort, für eine Versetzung hierher muss man stark negativ aufgefallen sein. Das macht den Strafgefangenen das Leben nicht gerade leichter. Und tatsächlich gibt es kaum ein Arbeitslager im Protektorat, in dem die Fluchtrate dermaßen hoch ist.

ARNSBERG

Wir befinden uns vier Wegestunden südöstlich des Zonenbrands. Die Gegend ist menschenleer, Hinweis- und Verbotsschilder säumen verwitterte Straßen. „Sperrzone!“ dröhnt es aus der Gasmaske eines Preservisten, der seinen schwarzen Rappen zügelt und neben uns zu stehen kommt. Wir sollten jetzt umkehren.

Jene Auserwählte, denen es per Passierschein gestattet ist, sich ins Zentrum der Sperrzone zu begeben, erblicken hoch aufragend über einem Ruinenfeld die neu errichtete Burg Arnsberg, auf deren Türmen die Banner der Spitalier im Wind flattern. Seit dem Jahre 2312 ist die Burg Hauptsitz der Preservisten, seit wenigen Monaten gehört sie zum Protektorat. Allerdings keine Spur von den Richtern – die Preservisten dulden niemanden hier. Nicht einmal ihre Kollegen aus dem Spital.

Es ist still in Arnsberg. Die Bäume abseits der Wege greifen nackt in die Luft, zu ihren Füßen liegen unverrottete Krähen. Die Stallungen oben am Burgtor gleichen geduckten Bunkern, die Wände sind schwarz von saurem Regen und giftigem



Schnee.
Angeblich
verfügt die
Burg über ein
Lüftungssystem,
das sie unabhängig
von der Außenluft macht
– die Welt könnte untergehen, und
die Preservisten würden überleben. Nur
ein Blick noch in den Burghof: Gestalten in wei-
ten Gummianzügen verladen schweigend olivgrüne Fässer,
Stielgranaten, Fungizidgewehr-Kartuschen und Medpacks auf
gepanzerter Lastwagen. Es sieht nach Krieg aus – aber gegen
wen?

IGNATZ

Zugvögel, Leperos und Gebrandmarkte zelebrierten Rausch
und Hurerei in Ignatz und spuckten auf die Richter. Man
dachte, die Siedlung wäre weit genug von Justitia entfernt, ein
Paradies der Sünde inmitten des Protektorats. Die Einwohner
wurden eines besseren belehrt. Wie ein reinigendes Gewitter
fielen Richter und Spitalier im Jahre 2585 über Ignatz her,
schossen Gaskartuschen in die Straßen und ließen die Flücht-
linge im Bleiregen vergehen.

Als sich der Kampfeslärm legte, herrschte Tod und Frieden.
Auf den Trümmern der niedergebrannten Siedlung wurde
ein einzelner, befestigter Turm errichtet. Der „Grabstein“,
ein weithin sichtbares Mahnmal über den Leichnamen jener
Gesetzlosen, die sich anmaßten, das Protektorat herauszufor-
dern.

SINDER

Es ranken sich viele Legenden um diese Siedlung im Nor-
den Borcas. Angeblich trat hier der Erste Richter erstmals
in Erscheinung, schwang auf dem Dorfplatz das erste Mal
den Hammer. Traditionsbewusste Richter pilgern daher in
der Sommerzeit nach Sinder, bestaunen den dunkelroten
Fleck auf dem Pflaster und wollen nicht bemerken, dass der
Platzwächter ihn hinter ihrem Rücken mit frischer Farbe nach-
streicht. Tourismus. Wäre der Richter Kult nicht so gottlos und
begeisterungsunfähig, hätte Sinder mit dem Wallfahrtsgeschäft
reich werden können. So ist es wie seit Jahrzehnten eine 200-
Seelen-Gemeinde, die mehr schlecht als recht von den Zuwen-
dungen aus Justitia lebt. Immerhin bleibt sie von Gesetzlosen
verschont. Der Geist des Ersten weht noch immer durch die
Gassen.

ÄHRENFELD

Im Jahre 2541 konvertierten in der Enklave über zehn Famili-
en und zwanzig Protektoren zur Neognosis der Wiedertäufer:
Angeblich wegen des Wunders von Ährenfeld. Worin dieses
bestand, kann heute nur noch schwerlich rekonstruiert wer-
den, da die Aufzeichnungen aus jener Zeit in den Archiven
Domstadts verschwunden sind. Im Protektorat erzählt man
sich, dass damals ein Archont des Demiurgen über die Äcker
wandelte und Tod und Fäulnis dort sprossen, wo seine Füße
die Krume berührten. Eine Rote Wiedertäufer führte die
Richter und Feldarbeiter in einen Kampf gegen das Monstrum
und rangen es schließlich nieder.

Dort wo es zerbarst, ergoss sich das Leben in die Erde: Ran-
ken schossen in die Höhe, wucherten über das Schlachtfeld,
zertritten die zerschlagenen Leiber der Kämpfer in die Tiefe.
Der genaue Ort ist nicht mehr bekannt, aber die Einwohner
vermuten ihn in einem dunklen Wäldchen in einer Talsenke.
Heute ist Ährenfeld eine Agrar-Siedlung, ihre Einwohner Wie-
dertäufer-Asketen. Fünf Niederrichter-Protektoren bewachen
die Enklave. Ihre größte Sorge hier draußen sind Gendos und
betrunkene Schrotter.

BASSHAM

Vincent, der Brecher von Bassham, ist eine Legende unter den
Wiedertäufern. Seit der Orgiast im Jahre 2581 das frankische
Grenzdorf befriedete, die absonderlichen Brut und ihre Plage
auslöschte, herrscht er unangefochten über die inzwischen
600 Seelen zählende Gemeinde am Rande des Protektorats.
Über die Jahre erwies sich das Grenzdorf als Sammelpunkt
der Spitalier, die von hier aus ihre Vorstöße tief ins frankische
Kernland organisierten. Hier wurde das Band zwischen den
Spitaliern und den Wiedertäufern geknüpft, und jedes Jahr
werden neue Fäden eingearbeitet.

KALKBRUCH

Die Spitalier reiben sich zum Schutz vor Keimen mit Kalk ein
und streuen ihn auf Leichen, bevor sie diese vergraben. Die
Baumeister in Justitia mischen ihn mit anderen Mineralien

und erhalten einen guten Mörtel, die Wiedertäufer nutzen ihn als Dünger. Kalk ist wichtig, und Kalk wird in der Siedlung Kalkbruch abgebaut. Kein Wunder, dass die Richter begehrt auf die Protektoratsurkunde starteten, als der damalige Anführer sein Zeichen unter den Eingliederungsvertrag setzte. Das war im Jahre 2546. Viel hat sich seitdem nicht geändert. Männer und Frauen schufteten den ganzen Tag im Bruch und schlugen faustgroße Brocken aus den Wänden, die von Kindern zu den Mahlwerken geschleppt werden. Etwa ein Zehntel des Kalkstaubs wird in Säcke verpackt und als Mineral-Dünger an Domstadt verkauft. Der Rest wird in die sieben Brennöfen der Siedlung geschaufelt, dort gebrannt und teils abgelöscht. Heraus kommt ein hochwertiger Baukalk, der zu zwei Dritteln nach Justitian geliefert und zu einem Drittel ins Spital geliefert wird.

Früher lag die Siedlung inmitten von Feldern, auf denen Bauern Knollen und Weizen anbauten, und das Kalkgeschäft lief nebenher. Die Richter kippten dieses Gleichgewicht, indem sie den Einwohnern die Nahrung stellten und gute Preise für Baukalk und Kalkstein-Blöcke zahlten. Die Bauern ließen ihre Harken zu Hause und begaben sich in den Bruch, ließen die Felder verkommen. Inzwischen ist die Siedlung ohne die Unterstützung des Protektorats nicht mehr überlebensfähig. Und die Preise sinken jährlich.

SIEGEN

Justitian hat ein Netz aus Protektoratssiedlungen über Nordborca ausgeworfen, das es Händlern ermöglicht, innerhalb einer halben Tagesreise einen sicheren Hafen zu erreichen. Nur auf der Strecke Justitian-Wetzlar klaffte ein Loch – und das wussten auch die Gesetzlosen. Konvois konnten sich nur schwer bewaffnet auf den Weg machen, und wurden doch immer wieder aus den Ruinen beschossen.

Das sollte ein Ende haben. Protektoren säuberten die Ruinenstadt Siegen von allem Gesindel, ließen von Hellvetikern Gallerien um Häuser weben und Brücken spannen. Als

im Jahre 2569 der Krawe-Klan die Garnison stürmen wollte, wurden die Wilden von nur drei Protektoren regelrecht unter dem Stiefelabsatz zertreten. Zumindest steht es so in den Geschichtsakten Justitians, und so wurde es im ganzen Land verbreitet. Siegen war über Jahre hinweg die Propaganda-Maschine des Protektorats: Kommt zu den Richtern, gebt euch in ihre Hand!

Inzwischen ist Siegen vergessen. Die Galerien schwanken im Wind, immer wieder brechen Halterungen und lassen ganze Sektionen in die Tiefe stürzen. Schimmelpilze wuchern die Wände der Kaserne empor, die in einem Gigant aus Stahl und Beton untergebracht ist. Alles, was vom alten Ruhm übriggeblieben ist, sind eine bronzene Gedenktafel auf der Hauptstraße und eine Kneipe, deren bester Kunde der Protektor ist, der sie betreibt.



BORN

Im Jahre 2581 erfuhr das Protektorat mit der Übernahme von Born seine größte westliche Ausdehnung. Die bizarren Lehm-schlote, die sich um den etwa vierzig Schritt hohen Haupt-schlot formieren, lassen sich noch dem ehemaligen Herrscher Borns zuordnen: dem Fuggaren, einem Pheromanten. Dieser, sowie ein großer Teil der Bevölkerung, verreckten an einer unbekannten Seuche – und Born war frei.

Heute leben in der Siedlung hauptsächlich Sipplinge, die nach der Befreiung aus den Bergen herabstiegen, und eine Handvoll Schrotter.

Die Richter errichteten in den letzten Jahren um den Siedlungskern eine Backsteinmauer, welche die Schlote gekonnt einbezieht. Borns Einwohner wiegen sich seitdem

in Sicherheit, auch weil Born in den Wintermonaten ein Heerlager der frankischen Wiedertäufer ist. Pheromanten hat schon lange niemand mehr gesehen. Doch ein ungutes Gefühl bleibt. Noch immer schleicht sich der Fuggar in die Träume der Bewohner. Ganz so, als wolle sein Geist nicht einsehen, dass der Leib längst vergangen ist.

MARIENSTATT

Das Kloster ist alt, das ist jedem klar, der sich durch die Kiefernwälder nach Marienstatt durchgeschlagen hat. Seine Mauern sind zerfurcht wie die Haut eines Greises, doch unbeugsam wie eine Menschmaschine. Überall auf dem Gelände ragen Masten auf, zwischen denen Kabel gespannt sind; eine Dampfmaschine in einem ehemaligen Schuppen wird Tag und Nacht mit Holz befeuert. Windräder quietschen oben auf dem Dach, und Schüsseln aus Maschendraht recken sich in den Himmel.

Die Menschen, die hier leben, tragen allesamt die gleiche Kluft, als sei es das Erkennungsmerkmal einer seltsamen Sekte: Um den Hals schnallen sie sich eine Lederkrause, die zu den Schultern hin lange Laschen mit Druckknöpfen aufweist. An diesen Laschen können Leder-Ärmlinge befestigt werden, die vor allem von den Arbeitern an den Dampfmaschinen getragen werden. Sie vermeiden damit Verbrühungen, erklärt einer von ihnen, streicht sich eine Strähne aus dem Gesicht und schlägt auf das feste Leder seines rechten Arms.

Alle Einwohner können lesen und schreiben, und haben mehrere Bücher über Technik aus der Klosterbibliothek studiert. Ihr Anführer jedoch, der sich nur als „Ingenieur“ anreden lässt, hat sie angeblich alle geschrieben. Das war in der Zeit, bevor er seine rechte Hand verlor. Ob Genie oder Hochstapler, die Chronisten interessieren sich für ihn und Marienstatt. Deshalb gehört das Kloster seit 2581 zum Protektorat, wenn die Richter auch noch nicht wissen, worin der Nutzen dieses Neuzugangs besteht.

GESSELN

Drei Tage und Nächte zermürender Marsch in Richtung Sichelschlag, von einer Wegmarke zur nächsten. Der Geist wird schwach, der Körper ist es längst. „Dort drüben“ ruft der Führer und deutet in den Dunst. Die zwei Schlote sind kaum auszumachen. Noch ein wenig weiter, dann sieht man, dass dichter Rauch aus ihnen quillt. Wir sind in Gesseln.

Ein über und über mit bunten Bildern und kunstvollen Schriftzügen (Rag, Killroy, Desox, Fellow) überzogener Fabrikkomplex erhebt sich aus dem Staub, wird umschlungen von Rohren. Während das verbaute Metall von Rost zerfressen ist und das Alter der Anlage zeigt, scheint die Farbe erst gestern aufgetragen; wirft man Unrat auf eines der Bilder, so perlt er ab, als sei er Sand.

Und das haben bereits einige versucht. Denn in Gesseln leben nicht gerade die nettesten Gestalten, sondern eher die Individuen, die in einer zivilisierten Gemeinschaft nicht lange tragbar sind. Nicht dass es Gesetzlose oder Perverse wären, nein, es sind vielmehr Griesgrame, Menschenhasser, Einzelgänger.



Die Lebensader Gesseln ist das Paderborner Ruinenfeld im Westen; steigt man auf die oberste Ebene der Fabrik und geht in die ehemalige Kantine, so hat man einen guten Blick auf die staubigen Straßenzüge. Weit reichen sie nicht – kein Vergleich mit der Staublunge. Tagtäglich durchkämmen Schrotter die Trümmer und schleppen die Ausbeute in die große Lagerhalle. Was brennbar ist, wird direkt weiter in die Brennkammer geschafft und gilt als Beitrag an die Gemeinschaft. Ein Wasserdampf-System betreibt einen urzeitlichen Generator, der Gesseln mit Strom versorgt, die Abwärme wird in die Quartiere geleitet. Ein bisschen feucht wird es dadurch, aber man mag da keine Ansprüche stellen. Wenn man schon in einem bunten Haus lebt.

BLEIFELD

Nach Bleifeld geht man, um zu sterben, so sagen die Schrotter der östlichen Staublunge. Als die ersten von ihnen im Jahre 2571 diese Warnung in den Wind schlugen und in das Bleifelder Ruinenfeld vorstießen, stapften sie durch sumpfige Häuserschluchten, kämpften sich durch Schneewehen und ließen sich von degenerierten Menschenfressern jagen. So nah am Sichelschlag und damit abseits der üblichen Schrotter-Routen erhofften sie sich grandiose Funde. Doch die Ausbeute war gemessen an den Gefahren geradezu lächerlich gering, das Gelände schnell zur letzten Hoffnung für gescheiterte Existenzen erklärt. Das änderte sich erst, als Schrotter im Nordosten Bleifelds auf einen fensterlosen Betonkomplex stießen, der es von der Größe mit mehreren Drangpanzern aufnehmen konnte. Die Kannibalen („allesamt schlitzäufige Meerschweinchenfresser“, bemerkte ein Spitalier bei einer Expedition) mieden den Komplex. Irgendein Heiligtum, folgerten die Schrotter, rieben sich die Hände und brachen die Türen auf. Sie stießen tief in das Gebäude vor, bis sie auf die Spaltenbestien trafen. Die Überlebenden berichteten von weit verzweigten Keller-Anlagen, irrsinnigen Artefakt-Schätzen und den Schreien ihrer Kameraden.

Das schreckte natürlich niemanden. Am wenigsten die Chronisten, die Hellvetiker anheuerten und nahe dem Betonkomplex in einem Hochhaus eine Relais-Station des Clusters errichteten. Über die langen Stabantennen konnten sie Kontakt halten mit ihren Brüdern und organisierten eine Expedition nach der anderen. Die Station wurde bald als „Peak“ bekannt und zog Schrotter an. Heute ist der siebenstöckige Bau die Anlaufstelle für alle Wagemutigen, die in Bleifeld ihr Glück versuchen wollen. Auf den sieben Etagen finden sie eine Wechselstube, Manufakturen für einfache Waffen und Schaufeln, Händler, Destillat, Bettwärmer und einen sicheren Ort für die Nacht. Und so sicher der „Peak“ auch ist, man sollte niemals vergessen, die Protektoren zu grüßen, wenn man an ihnen vorbeigeht.

WETZLAR

Für Spitalier auf dem Weg an die östliche Sporenfront ist Wetzlar die letzte heimatliche Wegstation: Das Protektorat endet hinter den Stadtmauern. Man könnte meinen, hier tummelten sich die Apokalyptiker und versuchten die Reisenden mit Frauen, Burn und Grubenkämpfen aufzuheitern, bevor es in die Tundra geht. Keine Chance. Die breiten Straßen sind

sauber, und die Einwohner kehren bei Sonnenuntergang in ihre Häuser zurück. Tag und Nacht patrouillieren Protektoren und Hygieniker in diesem letzten Vorposten der Zivilisation. „Gefahren gibt es dort draußen genug“ sagt ein Protektor, der gerade den Horizont mit einem Feldstecher absucht. „Lagerfeuer“ bemerkt er und deutet in die Ferne. Archot hat die Klans in der Staublunge besiegt, aber hier ist noch alles beim Alten. Das Land gehört den Wilden, und die Einwohner Wetzlars sowie die Protektoren gelten als Eindringlinge. Aber als gut bewaffnete Eindringlinge – genau das schreckt die Klans.

Dennoch leben die etwa 500 Einwohner in ständiger Angst vor Angriffen. Fremde werden misstrauisch beäugt und finden schwerlich einen Weg in die Gemeinschaft. Man ist hier unter sich und will es bleiben.

Wetzlar wurde durch den Handel zwischen Justitian, der Ramein-Region und den Hellvetikern reich. Täglich werden Waren herangekarrt, auf dem Marktplatz ausgestellt und sind abends bereits auf dem Weg zu ihrem neuen Besitzer. Die Gasthäuser (mit einem Zaun vom Rest Wetzlars getrennt) fahren gute Umsätze ein; die Spitalier haben eines dauerhaft gemietet.

DAS SPITAL

Das Hauptquartier der Spitalier ist nicht länger ein bescheidener Bau mit offenen Türen und gestressten Ärzten. Es ist eine befestigte Stadt, hineingepresst in ein unwilliges Ruinenfeld; mit Ärzten, die sich und ihre Organisation nicht als Dienstleister am Patienten oder gar als Freund sehen, sondern als Medizin. Die Medizin, an der das Land genesen wird.

Das Spital gehört bereits seit längerem dem Protektorat an, doch die Richter lassen sich hier nicht blicken. Die Ärzte kommen gut alleine zurecht, und inmitten der Siechen, die es tagtäglich in die äußere Zone des Spitals spült, fühlen sich die Protektoren nicht ganz wohl. Sollte einer von ihnen dennoch krank werden, gibt es genügend Ärzte in Justitian.

LAST EXIT

Bestandsaufnahme: Das Land ist entvölkert. Jegliche intelligente biologische Lebensform im Umkreis von 15 Kilometern wurde vernichtet. Interessant, und diese Effizienz... Ausnahme: „Last Exit“, ein am Rande der Todeszone der Ruinenstadt Noret gelegener Außenposten. Einfachste Turmbauweise; Ausbau zur Relaisstation, daher Funkverbindung zum Cluster. Studienobjekte (Achtung! Den Richtern gegenüber wird Last Exit als Wachstation bezeichnet!): Menschmaschinen, vermutlich Träger des Streams. Besatzung: Zehn Streamer mit besonderen Marks in Starkstromtechnik. Aufgaben: Überprüfung der Elektronetze, Fernbeobachtung der AMSUMOs, Kontaktaufnahme. Beobachtungen: Die AMSUMO wissen um unsere Anwesenheit. Sie meiden die Elektronetze, scheinen sie zu erspüren. Statistisch gesehen (auf das Jahr gerechnet) nähern sich die Maschinen alle 2,3 Tage auf Hörweite und rufen uns etwas zu. Unverständlich. Wir nahmen die Laute auf und sendeten sie zurück. Kein Effekt. Vielleicht ein direkter Stream-Upload? Die Untersuchungen halten an.

HISTORIE

2102: Eine Streamer-Sekte nimmt einen Güterbahnhof auf einem Plateau inmitten der Ruinen der Staublunge in Besitz und befestigt ihn. Später wird der Bahnhof als Cluster und das Plateau als justitianische Hochstadt bekannt werden. Die Mitglieder der Sekte werden von den Einheimischen als Chronisten bezeichnet. Wahrscheinlich, weil diese die Ruinen nach alten Aufzeichnungen durchstöbern und gewaltige Bibliotheken anlegen.

2146: Exalt wird gegründet. Jahre des Friedens in der Region folgen.

2148: Die Streamer-Sekte hat sich in den vergangenen Jahren ausgebreitet. Jetzt erleidet sie einen Rückschlag, der sie an den Rand der Auslöschung bringt: Die Dependance in Domstadt wird von einem Wiedertäufer-Heer in den Staub getrampelt. Die Streamer fliehen und verschanzen sich im Cluster. Die Wiedertäufer setzen nicht nach.

2173: Schläfer erwachen. Man erkennt sie an der tätowierten 100 auf ihrem Handrücken. Sie legen Lager an und helfen den Menschen beim Aufbau einer Agrar-Gesellschaft. Sie besuchen die Chronisten im Cluster und beginnen Wochen später damit, inmitten der Ruinen Felder anzulegen.

2270: Exalts Macht strahlt weit über Borca hinaus. Es ist eine Zeit des Aufschwungs und der Hoffnung. Botschafter des Stadtstaates werden im Cluster gesehen. Mit Exalts Hilfe werden die unterirdischen Anlagen der Hochburg der Chronisten ausgebaut.

2306: Eine Gruppe asiatischer Forscher lässt sich in Ferropol nieder und revolutioniert die Schmiedekunst. Man kennt sie als Stahlmeister.

2381: Ein Mann mit Schlapphut und Ledermantel zieht durch die Dörfer Nordborcas. Die Einheimischen zerren Verbrecher vor ihn, die er anhört und schließlich richtet. Jahre später wird man ihn den Ersten Richter nennen.

2409: Der Erste Richter ist verschwunden. Seine Anhängerschaft ist ratlos und durchkämmt die Siedlungen der Staublunge. Die Chronisten überreichen den neuen Richtern schließlich das Vermächtnis des Ersten: In dem kleinen ledergebundenen

Büchlein drängen sich Merksätze an Beschreibungen von Urteilen und Strafmaßnahmen. Bis die Richter ein eigenes Selbstverständnis entwickelt haben, ist es ihnen eine Bibel.

2410: Die Chronisten laden die Richter ein, in unmittelbarer Nähe zu ihrem Cluster zu siedeln. Diese schlagen ein und errichten auf der Krone eines verfallenen Hochhauses die so genannte Bastion. Der Grundstein für Justitian ist gelegt.

2482: Die Städtekämpfe: Der Schläfer Cultrin überzieht das Land mit Krieg. Der Cluster und Justitian werden jedoch von seinen Truppen nicht angetastet.

2483: Die Richter lassen die Richthalle von verurteilten Strafarbeitern errichten und türmen eine Mauer um das auf, was sie jetzt als Hochstadt bezeichnen. Die Bastion ist nicht länger ihr Hauptquartier, sie ziehen in ein eilig errichtetes Lager um die Richthalle.

2495: Die Städtekämpfe haben Exalt ausgelaut. Die Stadt verblutet, als auch die letzten Bürger auswandern.

2496: Die Stadt Liqua wird auf einem Wasserreservoir gegründet. Die Handelsstraßen, die einst in Exalt zusammenliefen, müssen auf den Landkarten neu eingezeichnet werden. Jetzt schneiden sie sich in Liqua.

2497: Ferropol verödet. Die Stahlmeister werden von den Richtern anheuert und beziehen eine Manufaktur in der Hochstadt. Bereits ein halbes Jahr später müssen sie diese wieder verlassen. Sie errichten ihre Schmieden und Labore in der Bastion, die inzwischen für die Richter nutzlos geworden ist – sie thront nicht länger am Rande Justitians, sondern inmitten des Stadtgebietes. Die exaltschen Flüchtlingsströme haben die Stadt wie einen Hefeteig aufgehen lassen. Die Richter müssen sich jetzt mit Wachtürmen und Mauern vor der Klan-Bedrohung aus der Staublunge schützen.

2498: Die Richter gewinnen an Einfluss – die Waffen der Stahlmeister machen es möglich. Die Menschen strömen nach Justitian, dem scheinbar einzig sicheren Ort in ganz Borca. Die Justitianer taufen die Bastion in Stahlmonolith um.

2499: Der Verwaltungsaufwand für die Richter steigt rasant. Ihre Schreiberviertel überziehen inzwischen die halbe Hoch-

stadt. Infolgedessen werden alle Bewohner, die keine engen Beziehungen zu den Richtern oder den Chronisten unterhalten, in die Tiefstadt übersiedelt.

2500: Das Stadtviertel zwischen dem Stahlmonolithen und der Mauer des aufragenden Hochstadt-Plateaus erlangt als Kluft eine traurige Berühmtheit: Hier werden die ersten befestigten Arbeitslager errichtet.

2501: Die Leichenvögel, eine Apokalyptiker-Schar aus Fran-ka, siedelt zwei Kilometer westlich des Stahlmonolithen. Die Schrotter lieben sie, die Richter patrouillieren die Straßen öfter als zuvor. Auf der Straße spricht man davon, dass die Chronisten ihre Hand auf die Schulter der Richter gelegt hätten; ob zur Beruhigung, oder um den aufbrausenden Gefährten zurückzuhalten, darüber kann nur spekuliert werden. Die Bordelle der Leichenvögel sind inzwischen nicht mehr wegzudenken aus dem Stadtbild. Ein rostiger Kahn im ausgetrockneten Hafenbecken wird von den Spechten der Schar in ein schillerndes Kasino umgebaut.

2530: Die Preservisten der Spitalier übernehmen die Burg Arnsberg und bauen sie in den kommenden Jahrzehnten zum Hauptsitz aus.

2531: Das Spital schließt sich dem Protektorat an.

2537: Jhammedaner siedeln im Süden Justitians. Die Spitalier begrüßen dies, auch wenn es den mit ihnen verbündeten Wiedertäufern übel aufstößt: Die jhammedanischen Badehäuser heben den Hygiene-Level der Stadt. Noch im gleichen Jahr wird mit dem Bau einer weiteren Stadtmauer begonnen, um das Jhammedaner-Viertel in das Stadtgebiet einzubeziehen.

2541: Das Wunder von Ährenfeld: Angeblich wird in der Ag-rar-Siedlung ein Absonderlicher niedergedrungen.

2543: Der Erste Richter Markoff ist tot. Archot wird von den beiden justitianischen Senaten zum neuen Ersten Richter berufen. Die Stadt erhält einen Vorwärtsschub – Archot sprengt die verkrusteten Strukturen, die sein Vorgänger noch auf dem Sterbebett verteidigt hatte. Die Richter schreiten jetzt aggressiv und selbstbewusst ins Ödland, um neues Land zu erschließen.

2545: Justitian wächst und wächst. Wie eine Amöbe umwuchert das Stadtgebiet das südöstlich gelegene Technikzentrum. Die Annektierung ist nur noch eine Formsache. Justitian hat ein neues Stadtviertel.

2546: Kalk für Justitian! Die Protektoren annektieren die Siedlung Kalkbruch.

2548: Ährenfeld wird offiziell eingegliedert.

2549: In Wetzlar wird der südlichste Außenposten des Protektorats errichtet. Archot will, dass seine politischen Gegner sehen, wie weit er in seiner Amtszeit den Einfluss Justitians auszudehnen gedenkt.

2556: Justitian unterhält bereits seit Jahren Handelsbeziehungen zu einer Schwefelerz-Lagerstätte namens Cavernis. Jetzt ist die Zeit gekommen, die Siedlung in die große Gemeinschaft des Protektorats aufzunehmen. Amen.

2557: Alte Karten weisen die Protektoren auf eine Salz-lagerstätte hin. Im gleichen Jahr noch werden von Strafarbeitern die ersten Tonnen Mineralsalz an die Oberfläche geschleppt. Das Lager erhält den Namen „Hundsloch“.

2561: Wer hätte gedacht, dass aus einer Mülldeponie und ein paar irren und von Gasen benebelten Schrottern einmal ein Wirtschaftsfaktor (und kein kleiner) erwachsen würde? Die Richter nicht, aber sie sind bestrebt, ihren Fehler wiedergutzumachen: Sie annektieren die Siedlung Kippe mit ihren Fäbrigungsbetrieben für Platten.

2562: Ferropol machte bislang mehr Ärger, als dass es dem

Protektorat nutzte. Kurzerhand werden die Kelleranlagen zu Gefängnissen umgebaut, in denen man unheilbar asoziale Gestalten interniert.

2563: Der Anführer der Raub-Siedlung A235 bekundet vor den Richtern, dass er geläutert sei und sich und seine Leute in die Hände des Protektorats gebe. Tatsächlich ernennt Archot ihn zum Vollstrecker ehrenhalber, was sich später als geschickter Zug herausstellen soll.

2564: Justitian geht der Brennstoff aus. Die Chronisten sind ein wenig nervös wegen des flackernden Lichts im Cluster und der Spannungsschwankungen und organisieren die Suche nach alten Kohle-Bergwerken. Monate später wird die erste Kohle aus dem Bergwerk „Mobilis“ gefördert.

2565: In Siegen wird eine Garnison errichtet.

ALLE WEGE FÜHREN NACH...

Auch wenn Justitian rein geographisch gesehen nicht im Zentrum Borcas liegt, so ist es den Richtern nach dennoch der Mittelpunkt der modernen nördlichen Welt. Tatsächlich laufen alle wichtigen Handelswege geradewegs auf die Metropole zu und machen dabei kaum Schlenker, um die ein oder andere Protektorats-siedlung einzufangen; Dörfer schaffen ihre Waren direkt nach Justitian, statt sie im Nachbardorf anzubieten. Das mag daran liegen, dass viele der Protektoratsstädte auf ein Handelsgut spezialisiert wurden, das in der näheren Umgebung nicht benötigt wird. Justitian wurde so zum zentralen Umschlagplatz, und die Richter haben ein Auge auf allen Waren-ein- und -ausgängen.

2569: Die Bewährungsprobe der Siegener Garnison: Der Krawe-Klan greift an und wird besiegt. Über Jahre hinweg gilt Siegen als der Inbegriff justitianischer Stärke.

2570: Straflager in Ferropol werden aufgelöst. Die Satelliten-Stadt gilt inoffiziell als unrentabel und wird nur noch sporadisch von Protektoren besucht.

2571: Die Apokalyptiker-Schar des Ostwinds übernimmt den Burn-Handel in der Stadt. Die Spitalier sind beunruhigt und entsenden Dr. Elliott Heilkamp, um die Hygiene-Bestimmungen zu verschärfen und durchzusetzen. Schrotter entdecken im gleichen Jahr im östlichen Bleifeld einen vielversprechenden Betonbau; die ersten Gerüchte von Spaltenbestien machen die Runde.

2572: Gesseln ist für die Richter kaum von Interesse: Ein paar verrückte Schrotter, eine alte Industrieanlage, ein Ruinenfeld. Ab und zu schaut ein Protektor vorbei. Genaugenommen reicht das, um die Siedlung als Protektoratsstadt zu bezeichnen: Ein Fähnchen mehr auf Archots Karte.

2573: Die Chronisten errichten in Bleifeld den Peak – damit drücken sie eine städtische Keimzelle in den sumpfigen Boden. Keine bekannte Siedlung liegt näher am Sichelschlag. Im Süden brechen sie im gleichen Jahr einen weiteren Rekord: Mit Last Exit sind sie dichter an der verbotenen Stadt Noret als irgendeine andere Siedlung.

2577: Spitalier und Richter übernehmen die Klauen und beginnen mit der Produktion von Gasmasken und Neoprenanzügen. Die ersten Experimente finden im Winter statt.

2579: Liqua wird von den Wiedertäufern kontrolliert. Die alten Wasserfürsten sind nur mehr Marionetten, die nach den Weisungen der Täufer tanzen. Im gleichen Jahr wird die Stadt

dem Protektorat angegliedert.

2580: Die Apokalyptiker-Schar der Staubreiter trifft in Justitian ein. Ihr Anführer Vulco demütigt den Raben der Leichenvögel Dejan im Kampf – verprügelt wie ein wehrloses Kind muss dieser zu seinen Leuten zurückkriechen. Die Staubreiter übernehmen daraufhin das Kasino im Hafen.

2581: Vincent der Brecher befriedet Bassham. Nur wenige Monate später rücken die Richter in Born ein. Marienstatt wird auf Anraten der Chronisten in das Protektorat aufgenommen.

2582: Auf Archots Anordnung hin begeben sich die Richter auf einen Feldzug gegen die Clans der Staublunge. Der gefürchtete Clan der Kakerlaken wird ausgelöscht. Der Preis ist hoch: Justitian verliert über 100 Vollstrecker in den Kämpfen. Die Vakanzen müssen mit Schöffen aufgefüllt werden.

Eine Delegation von Neolibyern nähert sich von Süden. Die Richter laden sie in die Hochstadt ein, wo man sie in einen weitläufigen Luxusbau aus der neorömischen Epoche Archots einquartiert. Die africanischen Händler sind Besseres gewohnt. Die Chronisten sind argwöhnisch, geben sich aber interessiert.

AUSGETRETENE WEGE

Die Staublunge trägt ihren Namen zu Recht: Staub weht von Dünen herab und senkt sich auf die urvölkischen Asphaltspisten. Wo gestern noch eine Trasse die Ödnis zerschneidet, kann sich heute schon eine sanft geschwungene rote Ebene erstrecken. Wer sich von A235 auf den Weg nach Justitian macht, wird sich daher nicht auf eine Straße verlassen, sondern nach Wegmarken Ausschau halten: Ein Flussbett, ein havariertes Luxusliner im versteinerten Boden, ein Hochhaus mit einer Fassade, die Ähnlichkeiten mit einem grimmig blickenden Gesicht hat. Jeder Weg ist so individuell wie der Wanderer, der ihn beschreitet.

Damit aber nun jeder im Protektorat Heimische den Weg an die Brust der großen Mutter Justitian findet, ließen die Richter Hunderte Trümmer-Säulen entlang gedachter Linien aufschichten und schufen so die ersten Überlandverbindungen seit Jahrhunderten: Hat man eine der bis zu zehn Schritt hohen Säulen erreicht, kann man die nächste bereits in der Ferne ausmachen. Wer sich so von Säule zu Säule hangelt, wird unweigerlich in Justitian ankommen.

2585: In den letzten Jahren machte sich die Siedlung Ignatz unter der Schar der Pestvögel einen Namen durch Überfälle auf justitianische Händler. Bis ein Funkspruch den Richtern die genaue Position verrät. Die Protektoren gehen gnadenlos vor und räuchern das Nest der Pestvögel aus. Dem Protektorat gehen die Feinde aus.

Im Osten des alten Jehammedaner-Viertels bricht in einem Bereich mit einem Durchmesser von 150 Metern der Boden ein: Hunderte Menschen sterben, Hunderte Gebäude werden in die Tiefe gerissen. Die Chronisten lassen das Gebiet sofort abriegeln. Über ein Jahr lang hängt Verwesungsgeruch über dem Viertel. Zeitgleich fällt der Wasserpegel der Brunnen in ganz Justitian: Vermutlich blockieren die Trümmerrmassen die Wasseradern der Stadt. Hellvetiker arbeiten jetzt daran, die alten Kanäle freizulegen.

2586: Das große Reinemachen: Beim Sturm auf Ignatz wurden bereits Gaskartuschen der Spitalier verwendet, jetzt

heben der oberste Protektor Rutgar und Preservist Kranzler die Beziehung der beiden Kulte auf eine neue Stufe: Auf einer Geheimkonferenz beschließen sie, gemeinsam die Schar des Ostwinds von der Landkarte Justitians zu brennen. Indem Rutgar seine Vollstrecker einbringt, versichert Kranzler, dass die Spitalier in der Tiefstadt das Gesetz der Richter in Zukunft achten werden. Es folgt ein Handschlag, der das Leben von sechzig Apokalyptikern besiegelt.

Dr. Elliott Heilkamp organisiert die Unternehmung. In seinen zehn Jahren in Justitian hat er von nahezu jedem Ostwind-Apokalyptiker eine Akte anlegen lassen, in der Vorlieben, Bewegungsmuster und Vergehen festgehalten wurden. Bald würde er sie nicht mehr benötigen.

Eine halbe Stunde vor dem Zugriff holt sich Rutgar die Zustimmung von Archot – der alte Wolf wusste schon immer, wie man den Ersten von einer Sache überzeugen konnte. Der Zugriff erfolgt am helllichten Tag. Schnell und präzise. Ignatz war nur eine Übung gewesen. Gaskartuschen schlagen durch Glas oder Planen in Kellergewölbe; Apokalyptiker werden aus Kneipen gezerzt und mehrfach gebrandmarkt in der Tundra ausgesetzt; gewaltige Explosionen zerreißen die Burn-Lager außerhalb Justitians. Richter und Spitalier sind überall. Nur eine Handvoll Ostwind-Apokalyptiker entkommt.

Und Rutgar wird sich vor dem Senat rechtfertigen müssen. Advokaten sind in Justitian ausgeschwärmt, um den Fall des großen Mannes vorzubereiten. Der Wolf ist grau geworden. Wird sich das Rudel seiner entledigen können?

Dann die Burner: Sie stolpern durch die Straßen, hämmern gegen Türen, hinter denen ihnen vor Tagen noch Ostwind-Apokalyptiker Bion- oder Glorien-Burn verkauft hatten. Die Schrotter begehren auf. Es kommt zu Gewaltentladungen gegen Richter und Spitalier. Justitian ist auf Entzug.

ARCHOT

Seit über vierzig Jahren ist Archot bereits der Erste Richter Justitians. Er hat viel vollbracht für das Protektorat, war ein entschlossener Herrscher in schwierigen Zeiten. Nie wankte er. Doch jetzt ist die kräftige Eiche zu einem knorrigen Bäumlein verdorrt, das seine letzten Blätter abwirft. „In Würde gealtert“ sagen die Speichellecker und beeilen sich, dem Ersten den Weg durch die Richthalle zu bahnen, „senil“ die Richter mit Ambitionen.

Das Richteramt wird auf Lebenszeit vergeben; bei Archots Vorgänger Markoff stellten die Senate dem Ersten jeweils zwei Protektoren und zwei Advokaten zur Seite, um die Amtsgeschäfte zu tätigen. Markoff war lange vor seinem Tod nur noch eine Marionette an den Fäden seiner Berater. Archot hat jedoch bisher jede Hilfe ausgeschlagen. Nur seinem alten Freund Rutgar, dem obersten Protektor Justitians, schenkt er Gehör und winkt nicht irritiert ab, als würde ihn eine irre Fliege umschwirren. Doch selbst Rutgars Einfluss reicht nicht, um die Marotten Archots zu verbergen. Der Alte ist äußerst begeisterungsfähig und nimmt jede modische Strömung mit. Im Moment ist er fasziniert von der „epochalen Symbolik der asiatischen Steppennomaden der urvölkischen Neuzeit“ und ließ für sich und den Senat von den Stahlmeistern wuchtige Kronen aus Eisen und Leder fertigen. „Epochal“ ist übrigens eines seiner Lieblingsworte, und es ist für ihn Programm.

STADTENTWICKLUNG

Justitian ist ein Geflecht aus Straßen, Mauern und Gebäuden, das jeden Stadtplaner seine Sachen zusammensuchen und in der Ödnis verschwinden lässt. Justitian ist gewachsen, und die Keimzelle war der Cluster. Um ihn herum wurden die ersten Gebäude errichtet, von ihm aus stachen die ersten Straßen durch die Hüttensiedlung. Damals glich Justitian noch einem Kriegslager, das den Richtern und ihren Pferden vorbehalten war. Durch ausgetretene Schlammwege schwammen die Wagen mit dem Baumaterial mehr, als dass sie fuhren. Nachdem das Hochplateau, auf dem der Cluster thront, besiedelt war, spülte es bereits die ersten Schrotter und Sipplinge an die Klippe, die später als die Hochstadtmauer bekannt werden sollte. Von da an wurden die äußeren Viertel in regelmäßigen zeitlichen Abständen befestigt. Wurde der letzte Wall von den Siedlern überschwemmt, türmten sie weiter draußen eine neue Mauer auf.

Die Architektur der jeweiligen Schichten dieser zwiebel-förmigen Entwicklung waren dabei immer ein Spiegel ihrer Zeit. Im Zentrum und damit ältesten Teil dominieren rechteckige Bruchsteinbauten, die selten höher als zwei Stockwerke in den Himmel ragen. Durch die kopfgroßen Luken fällt nur wenig Licht ins Innere, dafür ließen sie sich damals mit Stahlplatten verschließen. Heute bevorzugen die Bewohner allerdings bleigefasstes Butzenglas. Die Zeiten, in denen man jeden Moment mit einem Heer zähnebleckender Sipplinge rechnen musste, sind vorbei.

Die Steinkästen in diesen alten Vierteln drängen sich dicht aneinander, als wollten sie sich in der Kälte der Tundra gegenseitig wärmen. In Wirklichkeit ist auch hier wieder der Festungsgedanke Stadtplaner gewesen. Die verwinkelten Gassen sind den Richtern heute ein Gräuel.

Als sich das Stadtgebiet ausdehnte und die Gründerviertel nicht länger an der umkämpften Grenze lagen, versuchten ihre Bewohner die Blöcke zu verschönern: Handwerker und Künstler mauerten Bänke entlang der Wände (was die Gassen weiter verengte), errichteten auf den Dächern Pergolas und bemalten diese. Häuser wurden von wohlhabenden Händlern aufgekauft, eingerissen und der Platz der Öffentlichkeit überantwortet – nicht ohne den Namen des Gönners in Stein meißeln zu lassen.

WANDEL DER ZEIT

Justitian, seine Bevölkerung und die Gesetze entwickeln sich. Selten auf eigene Entscheidung und zum Besseren hin, sondern vielmehr aus der Laune des Ersten Richters Archot heraus.

DAS AMT DES ARCHITEKTEN

Mauern beruhigen die Menschen. Sie vermitteln Sicherheit und geben Grenzen vor. Die Nordmauer ist weit mehr. Sie ist ein Symbol. Archot hat das erkannt. Er hat ein Gespür für Symbole, sagt er und rafft seine Robe zusammen. Er hat ein Gespür dafür, sich in den Vordergrund zu drängen, sagen viele Richter.

Seit der Gründung Justitians war der Architekt für den Bau der Wehrmauern verantwortlich. Er wurde vom ranghöchsten Vollstrecker (der auch meist Protektor war) ernannt und

WEITER, WEITER INS
VERDERBEN
WIR MÜSSEN LEBEN
BIS
WIR
STERBEN
[RAMMSTEIN]

beaufsichtigt. Archot änderte dies. Jetzt ist der Erste Richter derjenige, der den Architekten bestimmt, und zwar so oft es sein muss, sagt Archot. So oft er will, sagen die Richter. Archot liebt es, sich mit seinem willfährigen Architekten über die Pläne zu beugen und wissend mal dahin und mal dorthin zu deuten. „Diese Mauer muss dicker werden! Und Zinnen soll sie haben!“ Die archotsche Ästhetik findet sich in allen neuen Bauvorhaben.

BAU DES KOLOSSES

Entlang der Richtallee reihen sich die übermannshohen Steinköpfe vergangener Richter, gieren auf Archot herunter. Wirst du uns übertrumpfen, tatttriger Greis? Archot hasst sie. Er hasst alles, was seine Vorgänger erschaffen haben und er noch nicht zu übertreffen vermochte. Der Koloss ist sein Be-

BACK ON THE STREET I SAW A
GREAT BIG SMILING SUN
IT WAS A GOOD DAY AND AN
EVIL DAY AND ALL
WAS BRIGHT AND NEW
AND IT SEEMED TO ME THAT MOST
DESTRUCTION
WAS BEING DONE
BY THOSE WHO COULD NOT
CHOOSE BETWEEN THE TWO
[NICK CAVE]

freiungsschlag. Wenn er fertig gestellt ist, soll er die größten Steinköpfe um zwanzig Meter überragen, sie in den Boden starren. Bis dahin ächzt Justitian unter der Last der Kosten, die der Monumentalbau verursacht.

LUXUS-EDIKT

Der von den Neolibyern zur Schau gestellte Luxus hat Archot beeindruckt. Auf seinen Erlass hin werden seitdem die Straßen und Gebäude der Hochstadt saniert, die Gästehäuser zu Prachtbauten erweitert. Noch einmal lässt sich Archot nicht von einem dahergelaufenen Händlerfürsten demütigen.

VOGELFREI

Archot hat Apokalyptiker als Gefahr für Sitte und Ordnung seines Protektorats erkannt. Das als Apokalyptiker-Edikt bekannte Gesetz ersann er einen Tag nach der Zerschlagung der Ostwind-Schar. Vielleicht wollte er damit seinen langjährigen Weggefährten Rutgar schützen, doch noch wurde das Gesetz nicht vom Senat genehmigt. Die Auswirkungen würden das Protektorat erzittern lassen: Plötzlich würden alle Apokalyptiker als rechtlos erachtet werden – sie wären Gesetzlose, die zu jagen eines Protektors Pflicht wäre.

KUNSTOFFENSIVE

Um die Bildung kultureller Identität zu fördern (und Justitians Reichtum zur Schau zu stellen) hält sich Archot seit kurzem eine gute Hundertschaft selbsternannter Künstler, die hauptsächlich damit beschäftigt sind, Plastiken des Ersten Richters zu meißeln und propagandaschwangere Verse zu dichten. Wahrlich, preiset die Weisheit Archots! Den Großteil der Bürger interessiert das nicht. Deshalb prügelt Archot dem Volk seine Vorstellung von Kultur ein: Lautsprecher und heisere Stadtschreier verkünden regelmäßig neue richtungsweisende

Literatur, Marktplätze und Alleen schmückt man mit Statuen und Büsten bedeutender Bürger.

Wer der Gesellschaft zuverlässig dient und schön die Klappe halt, bekommt vom Amt für kulturelle Entwicklung ein Kunstwerk verliehen. Es sind Restbestände, die Archot nicht an öffentlichen Plätzen und schon gar nicht in seinem Museum in der Hochstadt haben will, die aber doch kulturellen Wert haben. Also schiebt man die kreativen Ergüsse von sich, den Bewohnern Justitians entgegen.

Er ist ein guter Bürger, verkündet der Richter, klopft dem Mann auf die Schulter und reicht ihm das Gemälde, ein Porträt Rutgars. Ob er es auch will, fragt man nicht. Man hat heute schließlich noch andere Kunstwerke zu verleihen.

FESTE IN JUSTITIAN

So wie man seinem Packesel gelegentlich ein vertrocknetes Möhrchen zuwirft, erlauben auch die Richter ihrem Volk ein paar arbeitsfreie Tage, die oft von ausgelassenen Feierlichkeiten begleitet werden.

DER GRÜNDUNGSTAG

Heil dem Protektorat! Seit dem 5. Mai 2410 sorgen die Richter innerhalb ihres stetig wachsenden Herrschaftsbereiches für Ordnung, Gerechtigkeit und Sicherheit. Der Tag, an dem die Jünger des Ersten mit freundlicher Unterstützung der Chronisten die Bastion bezogen und diese zum Grundstein des zukünftigen Protektorats machten, gilt seit jeher als Feiertag. Der Erste Richter hält eine Rede über die Großartigkeit des Ersten und seines Lebenswerks, das Protektorat und befiehlt ausgewählte Bürger und Richter zu sich auf die Stufen der Richthalle. Diese dürfen die Hand Archots schütteln und

werden mit Auszeichnungen gewürdigt – stumpfe Blechabzeichen, die dennoch neidische Blicke der Kollegen auf sich ziehen. Manch einer erhält auch eines der großen Kunstwerke Justitians als Leihgabe.

DER GEBURTSTAG ARCHOTS

Dem Größten der Ersten Richter gebührt ein wahrhaft denkwürdiges Fest! Am 7. August jeden Jahres lässt sich Archot feiern und schenkt Bürgern und Strafarbeitern einen Tag der Muße, an dem sie ihm gedenken können. Die Richter allerdings müssen ihrem gewohnten Tageswerk nachgehen – Archot selber war es schließlich selbst an seinem Geburtstag nie vergönnt, die Amtsgeschäfte ruhen zu lassen. Aufopferung ist eine Tugend.

Leutsprecher scheppern den ganzen Tag hindurch Archots Geburtstagsrede in die Stadt hinein – eine Aufzeichnung aus dem Jahre 2580. Sie beginnt mit Markoffs Tod und Archots Erhebung zum Ersten Richter, zählt dann alle seine Verdienste auf und beginnt von vorne. Am Abend lässt Archot in der Hochstadt üblicherweise ein besonderes Spektakel veranstalten. Seine Geburtstage sollen schließlich unvergesslich sein. Letztes Jahr war es ein Feuerwerk, das vom Stahlmonolithen aus abgeschossen wurde, im Jahr davor mehrere Aufführung von boricischen Schaustellern. Für dieses Jahr ist eine Parade Archots und der Senatsmitglieder auf großen, aufwändig dekorierten Schrottwägen geplant, die Archots Geburtstagsorganisator von den Manufakturisten konstruieren lässt.

DAS ERNTEFEST

Aufgeregt reibt sich der Sippenälteste die Hände, lässt seinen Blick gierig über die auf der langen Tafel aufgetischten Speisen wandern. Ein dampfender Braten steht zwischen Schüsseln voller gerösteter Kartoffeln und Wurzelgemüse, daneben in den lackierten Schälchen warten die Saucen. Sogar einige jehammedanische Spezialitäten hatten sie sich dieses Jahr leisten können, denn die Ernte war besonders gut gewesen.

Ungeduldig trommelt sein junger Vetter mit den Fingern auf der Tischplatte herum. Der Sippenvater lächelt wissend, stellt sich in Positur (Brust raus, Bauch rein) und setzt zu seiner Erntedankrede an. Es hört kaum einer zu, sie alle warten nur auf das Ende der Rede, um endlich über das Essen herfallen zu können.

Heute ist der Tag des Erntefestes, der 25. Juli. Kein Spaten fährt an diesem Tag in den Ackerboden, keine Sense zertrennt wogende Getreidefelder – man lässt die Arbeit ruhen und genießt die Früchte seiner harten Arbeit, dankt den Göttern der Felder und Fruchtbarkeit für ihre Gunst. Die Städter feiern den Tag der Ernte ebenfalls, doch fällt ihr Festessen eher kümmerlich aus.

TAG DER EINKEHR

Wenn der Winter eine eisige Decke über die Felder breitet und den Ernährern Schneeböen um die geröteten Wangen weht, ist es für die Bauernsippen an der Zeit, für die nächsten Monate Zuflucht hinter den Stadtmauern Justitians zu suchen. Das Ende monatelanger Knochenarbeit auf dem Felde wird von den vielen Bauern jedes Jahr aufs Neue mit großer Hingabe gefeiert. Leergefegt sind die Marktplätze am Abend des 11. Novembers, wenn die Ernährer ihre alten Vogelscheuchen zu großen Haufen gammigen Stroh auftürmen. Nachts entzündet man dann die Strohmannen, tanzt heiter um die lodernden Freudenfeuer. Alkohol lockert die Zungen und erhitzt die Ge-

müter, doch die Stimmung ist zu gut, als dass es zu größeren Schlägereien käme. Die Richter haben hier nichts zu tun.

Ein üppiges Festmahl, wie man es von einem solchen Großereignis erwartet, gibt es allerdings nicht: Zu gering sind die Reserven der Bauern, um mit anderen zu teilen. Ein jeder ist auf das angewiesen, was er zur Einkehrfeier mitbringt.

DER SIECHENTAG

Vom Bluthusten gebeutelt hangelt sich die jämmerliche Gestalt an den Siechengriffen entlang. Ihr trockenes Gekeuche stimmt ein in einen Chor aus Wehklagen, Röcheln und schmerzzerfülltem Stöhnen der Menschen, die vor und hinter ihr in einer Schlange stehen. Es sind armselige Gestalten, die kaum genug Wechsel haben, um sich ihr tägliches Brot zu kaufen, geschweige denn Medikamente um ihr Leid zu lindern oder gar auszukurieren. Ihnen gewährten die Heiler Brennens am 23. Februar, dem so genannten Siechentag, eine kostenlose Behandlung und vergünstigte Medikamente. Das war eine großzügige Geste, die vor allem die Schrotter Justitians zu schätzen wussten. Der Erste Richter Markoff ehrte die Ärzte Brennens, indem er den Siechentag zu einem stadtweiten Feiertag erklärte.

Doch seitdem die Spitalier die Heilerdynastien Brennens in den Sumpf der Armut gestoßen haben, ist der Siechentag bedeutungslos geworden. Wer am 23. Februar in den Volkskrankenhäusern der Spitalier um vergünstigte Medikamente bittet, wird bestenfalls mit einem Stirnrunzeln abgefertigt und hinausgewunken.

In den Schrotterspelunken des Technikcentrums gedenken zittrige Greise jedoch noch immer der menschlichen Geste der Brennen-Heiler bei einem Glas Brennen-Destillat.

