

Schlachtplan

Personal

Graf Barthèle Auguste Wyrenhof von Eisenstein

Beschreibung

Äußerlich fast ein Vampir, wie er im Buche steht. Hochgewachsen, schlank, fast schon dürr, blasse Haut, glattes, mittellanges, schwarz glänzendes Haar, ein langer schwarzer Mantel und ein äußerst gepflegtes Erscheinen und Auftreten sind seine Markenzeichen. Gerne hat er noch einen rein dekorativen Zwecken dienenden Gehstock mit dabei. Spitze Eckzähne sucht man bei ihm aber vergeblich, ebenso wie menschliches Blut in seinen Speisekammern.

Als Herr über die abgelegene [Burg Eisenstein](#) lebt er sehr zurückgezogen hoch oben im [Gebirge](#) im fernen Westen von [Oosend](#).

Xibāl

Geschichte

Xibāl, der wandelnde Albtraum ist eine uralte Abscheulichkeit, die durch die steinerne Ebene von [Karaot](#) schreitet. Er wird auch als Gräuel der Gefallenen, Leichenkoloss oder widerwärtiger Wanderer bezeichnet. Wie lange er schon existiert ist ein Rätsel, die ersten Berichte über ihn sind schon in antiken Geschichtsbüchern zu finden, aber auch weitaus ältere Märchen und Schreckgeschichten erzählen von ihm (wenn auch unter anderen Namen und Bezeichnungen).

Beschreibung

Alle bekannten Beschreibungen stimmen in bestimmten Aspekten überein, weichen jedoch in anderen geringfügig voneinander ab. Er wird als überdimensional großes Wesen beschrieben, das aus den Leichenteilen Unzähliger zu bestehen scheint. Köpfe, Arme, Beine, Fleisch, Zähne, Knochen, Muskelmasse und Gedärm formt sich zu einer annähernd humanoiden Gestalt, die jeden Riesen überragt. Die Anzahl der Köpfe und Gliedmaßen, über die Xibāl verfügt variiert von Geschichte zu Geschichte.

Fluffy, das pinke Einhorn

Beschreibung

Zu sagen, Fluffy wäre ein [Einhorn](#) wie jedes andere auch, stimmt nur so weit, als dass Fluffy ein Einhorn ist. Sein Fell weist ein so intensives Pink auf, dass daneben jedes andere Pink wie ein ziemlich blasses Rosa aussieht. Weiterhin weist Fluffy die seltene Regenbogenmutation auf, wodurch Schweif und Mähne einem Regenbogen gleich sämtliche Farben des Farbkreises aufweisen.

Persönlichkeit

Fluffy ist die Mutter aller Einhörner. Die mit weitem Abstand meisten Personen, die jemals durch ein Einhorn zu Schaden oder zu Tode gekommen sind, gehen auf ihr Konto. Im Gegensatz zu den meisten ihrer Töchter – primär den silbernen Einhörnern – mordet sie nicht nur, um sich selbst zu ernähren, sondern häufig auch aus Spaß an der Freude – es ist sozusagen ein Hobby – oder weil es gerade sonst nichts zu tun gibt, oder um sich am spritzenden Blut und den schreienden Menschen zu ergötzen. Kurzum, ein abgrundtief böses Wesen. Dennoch ist Fluffy nicht nekrophil, lediglich inzestiös, was aber bei der Entstehungsgeschichte ihrer Art absolut kein Wunder ist.

Städte & Dörfer

Oosend

Lage

Oosend liegt am Ostende des eines Kontinents, an den Fuß eines riesigen Vulkans gedrängt, aber auf der von der [See](#) abgewandten Seite des Bergs.

Architektonische Struktur

Nord-Süd-Primärientrichtung der Straßen, diese verlaufen im Allgemeinen ungefähr entlang der Höhenlinien, sind eng und gewunden. Kopfsteinpflasterung.

Basalt und Speckstein sind vorherrschende Baumaterialien. Entsprechend tristes, grau-schwarzes Stadtbild.

Hohe Häuser mit z.T. schiefen Wandstücken, i.d.R. schwarze Fensteröffnungen ohne Läden und oft ohne (ganze) Glasscheiben. Bisweilen Verwendung von Fachwerkbauweise, i.d.R. aber Basaltmassivbau. Dächer oft aus Basaltblöcken, wenn nicht gerade Schiefer und Holz (!) zur Verfügung standen, um eine einfachere Konstruktion wählen zu können. Z.T. sind auch verrottende Kupferdächer (grün) zu finden, insbesondere am Bahnhof. Dieser ist ein nach Norden geöffneter Kopfbahnhof und liegt deswegen quer zur Strecke nach Westen. Weiterhin hat er ein Stahlträgerskelett mit Kupferrunddach, 8 Gleise und eine Bahnhofshalle aus Basalt. Ebenfalls mit Kupferdach. Die Strecke von/nach Westen mündet in einer langen Kurve – zuletzt im steinbefestigten Einschnitt – aus der großen Ebene ein und trifft sich dort mit einer zweiten, die nach Nordwesten führt. *Interne Anm.: Durchführung des Betriebs durch DB AG.*

Es gibt eine Stadtmauer nach Westen hin und am Südostende der Stadt einen kleinen Hafen. Dieser dient primär als Werft und ist über die Grenzen der Stadt hinaus ein größerer Arbeitgeber – insbesondere aus [Skraane](#) kommen viele der Werftarbeiter.

Mit der Straßenbeleuchtung ist es so eine Sache. Sie ist durch den häufigen Nebel oft nur begrenzt wahrnehmbar, aber durchaus vorhanden und auf den größeren Straßen auch funktionsfähig. Sie hat aber den kleinen Haken, dass sie mit Gas betrieben ist.

Klima

Bei gutem Wetter ist der Himmel von einer lückenlosen tiefhängenden, grauen Wolkendecke ausgefüllt. Es ist insbesondere am früh hereinbrechenden Abend gerne sehr neblig, ebenso kurz vor dem Morgengrauen.

Starker Regenfall ist häufig (fast täglich), in der Regel in Form von langen Gewittern, die am Vulkan hängenbleiben. Dafür gibt es selten Wind, die Temperaturen verlaufen sich irgendwo zwischen 5 und 20 °C, für die die es genau wissen wollen. Es ist für einen Obdachlosen wahrscheinlicher, zu ertrinken, als zu erfrieren. Klarer, blauer Himmel ist für die ortsansässige Bevölkerung unbekannt, ebenso wie Schnee.

Die Abende brechen früh herein mit langgestrecktem, kupferrotem Sonnenuntergang (der einzige Zeitpunkt des Tages, an dem die Sonne irgendwie zu sehen ist), morgens ist es grau, feucht und kalt. Früher, aber nicht sichtbarer Sonnenaufgang, weil zum Teil im Schatten des Vulkans. Allgemein ist die Nacht aber länger als der Tag.

Skraane¹

Beschreibung

Eine große, annähernd kreisförmige Handelsstadt nahe der [Bleimeerküste](#) mit einem [Fluss](#) von Nordwesten nach Osten hindurch, die sich rund um einen hoch aufragenden, tannenzapfenförmigen Turm entwickelt

¹ Das AA hier hat den Lautwert eines nasalen O (AA = Å). Und das SK wird als SCH (III) ausgesprochen. Btw: „Skråne“ heißt anscheinend auf Dänisch so viel wie „Schräg“. Irgendwie lustig so im Nachhinein.

hat. Von hier aus führen Straßen in ein weiter nördlich gelegenes Sandsteingebirge, sowie nach Nordosten in Richtung Küste.

In der Nähe des Stadtzentrums gibt es einen großen Marktplatz – eigentlich einen Basar – auf dem rund um die Uhr geschäftiges Treiben herrscht. Der Platz wird entlang der einen langen Seite vom Rathaus dominiert, welches sich an das Turmpodest anschmiegt, auf der gegenüberliegenden Seite steht eine Kathedrale². Nach Südwesten hin wird der Platz vom Behördengebäude der Hafen- und Handelsaufsicht der Stadt geteilt, welches einen keilförmigen Grundriss hat, auf der gegenüberliegenden Seite stehen große Häuser, die dereinst der städtischen Oberschicht gehört hatten. Durch den steten Markttrubel sind diese aber schon vor langer Zeit umgezogen. Jetzt sind es Gasthäuser, jedes auf seine Art ...

Die reichen Stadtviertel liegen im Schatten des Turmes entlang der Nordhälfte seines Sockels, die armen Viertel vor allem südlich des Turms, entlang des Flusses in und um den Hafen herum, sowie vor den Stadtmauern.

Das Rathaus ist zwar die konstituierende Einrichtung der Stadt, hat aber keine echte Funktion, da es einerseits vom Turm gelenkt wird (ohne dass die Ratsherren das mitbekommen) und andererseits über keine Durchsetzungsfähigkeit, in Form von zum Beispiel einer Stadtwache verfügt. Dies liegt primär daran, dass die derartigen Einrichtungen der Hafen- und Handelsaufsicht unterstehen.

Verkehr

Die Stadt hat fünf Straßentore in ihrer Mauer, von denen eines nach Süden zeigt, drei in diverse Richtungen zwischen Osten und Norden, und eines nach WNW (etwas mehr nach Norden).

Außerdem führen zwei Bahnstrecken aus südlicher Richtung in die Stadt hinein (sie vereinigen sich kurz vor der Stadtmauer), sowie eine in nordwestliche Richtung hinaus. Von den beiden aus Süden kommenden Strecken führt die eine nach [Oosend](#) und die andere nach Westen.

Der Hauptbahnhof liegt südwestlich des Turmes, an etwa spiegelbildlicher Position und Lage zum Marktplatz. Der Hafen ist nach Norden hin an das Bahnnetz angeschlossen, nordwestlich außerhalb der Stadt befindet sich ein Güterbahnhof. Dieser dient vornehmlich als Kehranlage für Güterzüge nach Westen.

Der [Fluss](#) ist als wichtigste Transportachse dicht mit Schiffen befahren (und es kommt auch immer wieder zu Unfällen).

Die Straßen der Stadt sind nur bedingt für den Verkehr mit Fuhrwerken ausgelegt, die meisten Straßen sind entweder zu schmal oder unbefestigt. Der Marktplatz und der Hafen sind jedoch mit Fuhrwerken erreichbar. Entsprechend erfolgt der meiste Warenverkehr zu Fuß und per Schiff.

Bevölkerung

Der Großteil der Einwohner von Skraane lebt von Tätigkeiten in mehr oder weniger direktem Zusammenhang mit dem Hafen, einige haben es auch auf mehr oder minder legalem Wege zu erheblichem Vermögen gebracht. Ein weiterer Großteil lebt vom Handel, entweder auf dem Markt oder auf der Straße und dem [Meer](#). Zu diesen beiden Gruppen zählen auch die Beamten der Hafen- und Handelsaufsicht. Einige wenige arbeiten auch in den Werften in [Oosend](#).

Der bei weitem größte Teil der Stadtbevölkerung (> 80 %) lebt in den armen Vierteln beim Hafen und vor der Stadt. Den/die Bewohner des Turms hat noch niemand je zu Gesicht bekommen.

Es leben bei Weitem nicht nur Menschen in Skraane. Und viele der Skraaner sind dort auch nicht geboren worden. Nebst solchen Wesen, die man vom Äußeren her als Menschen oder sehr ähnlich einsortieren würde (was aber nicht auf alle zutrifft), gibt es auch einige, bei denen es offensichtlicher ist, zum Beispiel wegen Hörnern auf der Stirn. Wie auch an vielen anderen Orten im größeren Umkreis, ist Skraane ursprünglich primär von [Großhornfaunen](#) bewohnt, die zwar immer noch die Mehrheit stellen, allerdings bei weitem nicht mehr so dominant, wie noch vor zwei Generationen.

² Müssen wir noch spezifizieren. Tempel ist an dieser Stelle nicht zielführend.

Klima

Wie auch im südlich liegenden Küstenabschnitt sehr trocken, mit langen warmen Sommern. Die Winter sind genauso lang, und sehr schneereich. Frühling und Herbst sind ausgesprochen kurz. Es weht für gewöhnlich ein Wind nach Südosten bis Südwesten von den Bergen im Norden herunter.

Der [Fluss](#) bleibt in der Regel bis weit in den Winter hinein eisfrei.

Die Moskauer Putengasse

Ursprünglich einem sehr seltsamen Alptraum entsprungen, wurde sie an einen Ort verlegt, an den sie besser passt. Die Putengasse ist eine längere Sackgasse im Nordwesten der Stadt, die an der Stadtmauer Skraanes endet. Sie wird von schiefen, zweistöckigen Häusern gesäumt, von denen die ersten, die genau an der Stelle stehen, an der die Putengasse von der Straße entlang der Stadtmauer abzweigt, jeweils noch erhöhte Aufbauten gleich Wachtürmen auf dem Dach tragen. Von diesen aus leuchtet beständig ein rotes Licht.

Die Häuser stehen am Anfang der Putengasse so, dass sie den Blick in den weiter hinten liegenden Teil der Gasse versperren (die Gasse knickt auch einmal nach halblinks ab). Bis dahin erwecken sie nur den Eindruck eher ärmlicher und vernachlässigter Bauten. Dahinter findet man eine Schlachtereier und Gerbereier neben der andern.

Hier zerlegen diverse, sehr kurz gewachsene und sehr breite Großhornfaune irgendwelche undefinierbaren Lebewesen oder behandeln ihre Häute oder fertigen daraus – und aus den Knochen – verschiedenste Gegenstände.

Bei genauerem Hinsehen fällt auf, dass es sich hierbei auch um menschliche Haut handelt – neben der von Faunen und so ziemlich auch allem anderen, was so in Skraane lebt und arbeitet.

Von diesem Ort geht eine finstere, kriminelle Aura der Gefahr aus. Die meisten, die diese Straße betreten, kehren nie wieder zurück. Ein Blick auf das stellenweise aus dem Schlamm ragende Kopfsteinpflaster verrät, dass die Ursache dafür bei weitem nicht übernatürlicher Natur ist, sondern eher die Anwohner der Straße; es sind jede Menge mehr oder minder weit eingetrocknete Blutlachen und -flecken zu sehen.

Häufig fällt dies einem Besucher aber erst auf, wenn er schon um den Knick der Putengasse herumgekommen ist und mitten in diesem kleinen Reich der Kannibalen steht. Er sieht die Faune da in ihrer Beschäftigung vertieft, bis ihm irgendwann sehr plötzlich – spätestens, wenn das Straßenende in Form der Stadtmauer nach einem weiteren Knick nach rechts in Sicht kommt – die Erkenntnis kommt, was hier genau passiert und er sich gerade eindeutig in Lebensgefahr befindet. In genau diesem Moment der Erkenntnis unterbrechen wie auf ein lautloses Kommando hin sämtliche der beschäftigten Figuren ihre aktuelle Tätigkeit, blicken auf und beginnen, langsam, aber sicher, den Besucher unter düsterem Gemurmel gleich Beschwörungsformeln okkulten Rituale von allen Richtungen her zugleich zu umringen, bis keine Lücke mehr bleibt. Dann widerfährt dem Besucher dasselbe Schicksal, wie den Wesen in den offenen Schlachthöfen um ihn herum. Das Kommando ist ein fast schon zu einfaches: Panik, verbunden mit dem Zauber auf der Straße und ihrer Umgebung, der die Wahrnehmung ahnungsloser Besucher verzerrt.

Der Tod in dieser Gasse ist jedoch nicht gewiss – solange man plant, die dort gefertigten Waren zu kaufen oder gleich vor Ort zu genießen. Das ist ein Luxus, den sich manch ein ruchloses Mitglied der Skraaner Oberschicht durchaus gerne leistet, wenn auch nicht persönlich, denn das wäre aus anderen Gründen gefährlich.

Der Turm

Im Zentrum der Stadt befindet sich ein tannenzapfenförmiger Turm, der abhängig von Stand der Sonne, Jahreszeit und Wetter nach irgendwas zwischen Eisblau mit violetten Nuancen und golden aussieht.

Die einzige Zufahrt, die sich südlich des Turms befindet, wird nachts sichtbar und tagsüber unsichtbar bewacht. Die sichtbaren Wachen stehen niemals hinter einer bestimmten unsichtbaren Linie 5 Meter in der Einfahrt. Gleichzeitig geht von diesem Ort eine Aura aus, sodass man nicht mal „Betreten verboten“-Schilder bräuchte, damit dort niemand hineinläuft.

Wenn man vor der Einfahrt steht, ist ganzjährig grüner Rasen links und rechts des breiten gepflasterten Weges zum Turm hinauf zu sehen; außerdem scheint dort immer die Sonne von einem wolkenlos blauen Himmel (nachts hat man einen entsprechend klaren Sternenhimmel mit Vollmond).

Auf dem Gelände um den Turm herum ist niemals eine Person oder sonst irgendeine Veränderung zu sehen. Hintergrund ist, dass es sich bei dem, was man sehen kann, um eine Art Illusion handelt – der gesamte Bereich um den Turm befindet sich nicht auf normale Art und Weise in der Welt. Wer das Gelände des Turms nicht durch ein entsprechendes Portal oder als entsprechend befähigtes Wesen betritt, wird vom gleichzeitigen Dimensions- und Ebenenwechsel kurzerhand zerfetzt.

Moderfall

Beschreibung

Ein kleines [Großhornfaund](#)orf von etwa zwanzig Ziegelbrennern und Torfstechern am nördlichsten Zipfel einer ausgedehnten Sumpflandschaft. Ein paar riedgedeckte Hütten drängen sich innerhalb einer Holzpalisade rings um einen ungefähr runden Platz. Die Erde auf dem Platz ist leicht rötlich, wie auch der Lehm, der südlich des Dorfes in einer Grube gefördert wird und in der am südlich gelegenen Dorfeingang befindlichen Ziegelei zu Backsteinen verarbeitet wird. Alles in allem handelt es sich hier um eine eher ärmliche Behausung.

Lage

Moderfall liegt an der Übergangsstelle im äußersten Südwesten von [Karaot](#) in die Moorlandschaft westlich des großen [Gebirges](#). Etwa 25 Kilometer nördlich verläuft die Ost-West-Bahnstrecke nach [Skraane](#), an der es jedoch keinen Haltepunkt für Moderfall gibt. Dieser befindet sich etwa 200 Kilometer südlich und 40 Kilometer östlich an der Strecke durch das [Grasmeer](#). Dorthin führt auch der Pfad, der von dem zu den Lehmgruben abzweigt.

Ulfür

Beschreibung

Ulfür ist ein kleines Dorf, sehr ähnlich zu [Moderfall](#). Die hier wohnenden [Großhornfaune](#) haben in ihrer Abgeschiedenheit einen Dialekt entwickelt, der eher als eigene Sprache zu betrachten ist. Lebensgrundlage ist die Jagd in den Tümpeln des umgebenden Moores. Die Einwohnerzahl beträgt derzeit 13, davon 5 Kinder.

Nördlich des Dorfes liegt eine verwaiste Lehmgrube, die dem Dorf einst ihren Namen gab. Geheizt wird primär mit südlich des Dorfes gestochenem Torf.

Im Dorf ist es oft gespenstisch still, insbesondere, wenn der Nebel aufzieht.

Lage

Das winzige Dorf liegt sehr abgeschieden mitten im undurchdringlichen Dickicht des nördlichen Teils des umgebenden Moores. Es führt kein Pfad durch den Sumpf zum Dorf hin. Wenngleich nicht direkt am Gebirgsrand gelegen, so liegt es dennoch halbtags im Schatten des Gebirges, derweil sich in der anderen Hälfte des Tages dichter Nebel über das Dorf legt. Keine 50 Kilometer Luftlinie entfernt liegt [Moderfall](#) – völlig unerreichbar.

Burg Eisenstein

Beschreibung

Eine einsam hoch oben im [Gebirge](#) liegende, vereiste Stadtburg, deren Herr der geheimnisvolle [Graf Wyrenhof](#) ist. Sie stellt das Zuhause einer Bevölkerung von ca. 100 Vampiren dar, die abgesehen von ihrer bleichen Haut und dem sehr vornehmen und eleganten Auftreten als gewöhnliche Menschen durchgehen würden.

Klima

Aufgrund der Höhenlage waren die einzigen Tage, an denen die Dächer der Burgtürme und -gebäude eisfrei waren, diejenigen zwischen Fertigstellung und dem ersten Schneefall.

Es herrschen das ganze Jahr über Temperaturen unterhalb des Gefrierpunktes, es schneit häufig und dicht von der tiefhängenden Wolkendecke, derweil ein schneidender Wind weht – sehr zum Leidwesen des flugbegeisterten Teils der Bevölkerung.

Bevölkerung

Obgleich es sich bei der Bevölkerung fast ausschließlich um Vampire handelt, ist insbesondere menschliches Blut auf Grund seines enormen Suchtpotentials strikt verboten. Die wenigen Gäste, die sich nach Eisenstein verirren, schwärmen später von den Qualitäten der Bewohner Eisensteins als tadellose Gastgeber und exquisite Feinschmecker.

Die Küche & der Weinkeller

Als außerordentliche Verhrer von gutem Essen und noch besserem Trinken, wie auch vornehmsten Bällen wissen die Bewohner von Eisenstein ihre Speisekammern und Weinkeller sehr zu schätzen. Entgegen aller Wahrscheinlichkeiten finden sich hier feinste Spezialitäten aus der gesamten Welt, aus denen die auf Eisenstein hoch angesehenen Köche die feinsten Festmähler weit und breit kreieren.

Möglich ist dies nur dank der Flugfähigkeit einiger Bewohner, die weite Reisen unternehmen, um ihre höchsten Werte aufrecht erhalten zu können.

Ländereien

Direktes Umland von Oosend

vulkanische Einöde: erstarrte Lavaflüsse, Basaltwälle, verbrannte Bäume, usw.

Wenig Grün, wenig Lebendbestand

Steigt nach Osten hin zu einem Vulkan an. An dessen Westseite kauert sich [Oosend](#) an den Fuß des Berges.

Ein Fluss gabelt sich vor der Stadt und fließt dann links und rechts des Berges in ein graues [Meer](#).

Der Vulkan stellt den östlichsten Zipfel einer größeren Landmasse dar und fällt zum Meer hin steil ab → Stadtbau nicht möglich

Nach Westen hin breitet sich eine ockerfarbene bis schwarzgraue Einöde aus, durchzogen von einem gelblich-grauen Fluss, dessen Wasser nebst Gold auch Schwefelsäure führt (aus der Vulkanasche herausgelöst) und somit ganz leicht sehr ungesund ist.

Die Bahnstrecke nach Westen kreuzt den Fluss, der hier zum Teil stark, aber sehr weit ausgedehnt mäandert, mehrfach auf oft rostig aussehenden Brücken.

Nordwestlich von Oosend

Landschaft

Ist geprägt vom direkt angrenzenden [Meer](#): Sehr flach, vereinzelte Hügel.

Langgezogene Buchten, in denen die Wellen träge an gräulichen Stränden brechen.

Viele kleine und mittlere im Allgemeinen eher flache Seen, häufig tiefblau, treten im nördlichen Abschnitt ab Beginn der Buchten auf.

Die Küstenlinie verläuft in eine Richtung zwischen NW und WNW (ca. 30°), und das ziemlich geradlinig. Dann beginnt ein von Buchten und Kaps gezeichneter Abschnitt, in welchem sie nach NNO abknickt.

Klima

Je weiter man von [Oosend](#) wegkommt, desto gewöhnlicher wird das Klima. Es bilden sich wechselnde, unterschiedliche Jahreszeiten aus.

Das Klima ist sehr durch das angrenzende [Meer](#) geprägt, mit einem mit zunehmender Entfernung stärker werdenden tageszeitenabhängigen stetigen See-Land-Wind – wenn auch ohne Böen. Ebenso regnet es mit steigender Entfernung immer seltener. Die Regel ist mit Beginn der Buchten interessanterweise blauer Himmel und strahlender Sonnenschein. Trotz allem herrscht eine hohe, wenn auch für die Lage direkt am Meer sehr geringe Luftfeuchtigkeit.

Flora/Fauna

Geprägt von Kiefern und Buschwerk, wird es mit Verlassen des Einflussbereichs des Vulkans immer grüner und üppiger/dichter. Normalerweise ist nichts los.

Im Bereich der Seen bilden die Baumbestände z.T. mehr oder minder dichte Wälder, die dann durch Sanddorn und so praktisch undurchdringlich werden.

Sonstiges

In den blauen Seen zu baden, dürfte im Allgemeinen eher keine gesunde Idee sein – außer man weiß, was es mit ihnen auf sich hat.

Der gesamte Küstenstreifen zwischen [Oosend](#) und der wesentlich größeren Handelsstadt [Skraane](#) ca. 250 Kilometer nordwestlich von Oosend ist unbewohnt. Es existiert jedoch eine zweigleisige, elektrifizierte Bahnstrecke zwischen den beiden Orten. Sie verläuft im geradlinigen Küstenbereich von Oosend weg direkt am [Meer](#) und z.T. sogar auf Deichen und Viadukten *im Meer* und folgt der Krümmung der Küste zurück nach Westen nicht sofort. Stattdessen knickt die Strecke erst einige Kilometer landeinwärts, nachdem sie exakt südlich von Skraane ist, nach Norden ab. Auf dem letzten Stück nach Skraane führt sie zwar stetig nach Norden, schlängelt sich dabei aber gemütlich zwischen den seichten Hügeln hindurch.

Besonders erwähnenswert ist das große Basaltviadukt, das direkt an der Austrittsstelle der Bahnstrecke aus der Stadtmauer Oosends anfängt und zunächst auf einem geraden Streckenstück den Nordarms des Beyssels in einer Höhe von etwa 40 Metern überquert. Danach folgt ein kurzes Stück über den äußersten Landzipfel zwischen Nordarm des Beyssel und dem Bleimeer. Dort beginnt eine Linkskurve mit einem Radius von etwa 300 Metern, die auf das offene Meer hinausführt, bis die Strecke wieder in Richtung Küste verläuft mit einem Schnittwinkel von etwa 10°. Dabei überwindet das Viadukt auf einer Strecke von über einem Kilometer einen Höhenunterschied von 32 Metern, ehe es nach der Rückkehr an Land in einen Deich übergeht.

Westlich von Oosend: Das große Grasmeer

Landschaft

Weite absolut flache Wiese ohne Bäume.

Ein Fluss aus dem Hochmoor mäandert als glitzerndes, ockerfarbenes bis bräunlich-graues Band durch das Grasmeer

Im Norden endet das Grasmeer abrupt an einem Bruch in der Landschaft, der sich über 200 Kilometer von [Skraane](#) im Osten bis zu den südwestlichsten Ausläufern des nördlich von Skraane gelegenen Sandsteingebirges erstreckt. Diese markieren das nordwestliche Ende des Grasmeeres auf wesentlich sanftere Art und Weise. Die Nordwestecke des Grasmeers grenzt an die Steinebene [Karaot](#).

Im Nordosten schließt der [Küstenstreifen](#) an, im Osten die [Vulkanwüste](#) um [Oosend](#), die zu Anbeginn der Zeit einmal Teil des Grasmeeres gewesen war.

Im Süden versumpft die Ebene, und geht ins Meer über. *Eine genaue Küstenlinie kann nicht definiert werden!*

Im äußersten Südwesten schließt hinter einer kleinen, aber fast unmöglich zu Fuß zu über-/durchquerenden Bergkette eine kleine Wüste an. Die restliche Westseite wird von einem Hochmoor begrenzt, das als eine Art Bollwerk vor dem daran westlich anschließenden Gebirge verstanden werden kann.

Verkehr & Infrastruktur

Eine schnurgerade, zweigleisige, elektrifizierte Bahnstrecke führt von [Oosend](#) kommend quer durch das Grasmeeer nach Westen, auf einem geringfügig erhöhten Bahndamm.

Es gibt vier Halte nach bekanntem Karlsruher Standard (Hochbahnsteig mit rotem Betonwerkpflaster, die üblichen Betonkanten, ...) allerdings ohne erkennbare Ortschaft in der Nähe

Züge aus DBpz(f)(a) + 146³ fahren alle halbe Stunde je Richtung von und nach Oosend.

Flora & Fauna

Es gibt praktisch keine Bäume.

Nahezu 100% der Fauna werden von in der Regel über einem Meter hohen Gräsern gestellt.

Gute Beobachter werden die eine oder andere Bisonherde sehen können, die gemächlich grasend durch das Grasmeeer ziehen.

Das ist aber auch schon fast alles, was in diesem Landstrich lebt.

Sonstiges

Obwohl es nicht den Eindruck erweckt, gibt es ein paar verstreute, winzige Siedlungen von Großhornfaunen, die mehr oder weniger ortsfest sind. Die Einwohner leben entweder direkt von und/oder mit den Bisons oder von den Gräsern, die hier in rauen Mengen zur Verfügung stehen.

Ein Fluss stellt die Wasserversorgung in den südlichen zwei Dritteln der Ebene sicher, der nordwestliche Teil wird primär von den Nebelfeldern von [Karaot](#) befeuchtet, derweil der Nordosten im Einzugsbereich des [Aane](#) liegt.

Klima

Es regnet selten, und wenn, dann in heftigen Gewittern. Es gibt praktisch keine Jahreszeiten – nur ewigen Sommer.

[Rand-der-Welt-Gebirge]

Ein hohes Granitgebirge, das nach einem ausgedehnten, sanften Übergang von der östlich liegenden [Wiesenlandschaft](#) in Form von Hügeln, Bewaldung und schließlich einem Hochmoor, wo auch der Fluss, der nach [Oosend](#) fließt, entspringt, wie ein Begrenzungswall schroff, eisig klar und majestätisch emporragt.

Die andere Seite wird später geklärt.

Auf den Berggipfeln liegt ganzjährig Schnee.

Die Bahnstrecke klettert windungsreich und mit vielen Brücken und Tunneln in das Gebirge empor, und gelangt dabei etwa 50 bis 100 Kilometer nach Süden, wenn man von Osten her kommt.

Es gibt weiterhin, sofern man weiß, wo sie denn zu suchen sind, ein paar wenige verschneite Burgen und Schlösser ganz hoch oben: [Burg Eisenstein](#), ...

Zwischen Skraane, dem Aane und dem Grasmeeer

Landschaft

Ein von kleinen Kiefer- und Birkenwäldern geprägter, hügeliger Landstrich, fast schon eine Idylle, die im Norden vom [Aane](#) begrenzt wird.

³ DBuz(f)(a) (777) + 143 tun es genauso.

Im Westen endet diese Gegend in den buckeligen Ausläufern des Südwestzipfels des Sandsteingebirges nördlich von [Skraane](#), im Süden an einer einst scharfen Kante, die sich etwa zehn Kilometer südwestlich Skraane von über eine Strecke von einem Kilometer ausbildet, und dann etwa 200 Kilometer nach Westen verläuft und dabei konstant eine Höhe von etwa zehn Meter hat. Nach Osten hin läuft die Ebene zwischen Fluss und Kante keilförmig zu und geht sanft in den Küstenstreifen über. Ziemlich genau an der Keilspitze liegt Skraane.

Der Landstrich ist mit vielen kleinen Seen und Tümpeln besprenkelt, ebenso wie mit kleinen und kleinsten Dörfern, die primär von der Landwirtschaft leben und darüber hinaus einen Teil der Skraaner Versorgung mit Lebensmitteln sicherstellen.

Flora & Fauna

Die Pflanzenbestände sind geprägt von der Nähe zum [Meer](#) und dem allgemein eher trockenen Klima [Skraanes](#). So herrschen in den Wäldern Birken und Kiefern vor, und einige der unbewaldeten Flächen sind mit Heidekraut bewachsen. Trotz dem eher nährstoffarmen Boden ist ertragreicher Ackerbau mit ein wenig Geschick möglich.

In den Wäldern gibt es abseits der in Nordeuropa auffindbaren Tiere auch vereinzelt umherstreifende Bären und das eine oder andere Rudel Wölfe. Katzen sind eher selten.

Auf den Heiden streifen wilde Schafe und Ziegen umher, ebenso findet man Nagetiere. Das Auftreten von Ratten ist nicht bekannt.

Die Tümpel sind weithin bekannt für ihre großen Frosch- und Libellenpopulationen.

Gesellschaft

In diesem Landstrich leben überwiegend Menschen, [Skraane](#) ist die einzige Ansiedlung in der Gegend, in der mehr als 200 Personen leben. In der Regel findet man in menschlichen Ansiedlungen keine Vertreter anderer vernunftbegabten Arten. Diese leben in der Regel in ihren eigenen Dörfern, in denen auch niemand Andersartiges lebt.

Hintergrund ist, dass die Dorfgemeinschaften dazu tendieren, Andersartige auszugrenzen, ohne dass es der Dorfgemeinschaft wirklich auffällt oder tatsächlich böser Wille oder Absicht dahintersteht.

Die Dörfer organisieren sich im Allgemeinen selbst und stehen in der Regel nur über den Verkauf von Lebensmitteln in Verbindung mit Skraane – die Stadt könnte auch genauso gut nicht existieren. Die meisten Einwohner sind Bauern, einige wenige aber auch Hirten und Jäger. Allgemein herrscht eine gewisse Frömmigkeit, die sich u. a. in der Präsenz von Sakralbauten in der Dorfmitte ausdrückt. Der Glaube ist derselbe, wie in Skraane. Es ist aber ein eher liberaler Standpunkt zum Glauben, Andersdenkende werden, sofern sie nicht zum allgemeinen Ärgernis werden, nicht verfolgt.

Infrastruktur

Es gibt eine befestigte Straße am südlichen Ufer des [Aane](#), die irgendwann vom Fluss weg relativ geradlinig nach Westen führt, derweil der Fluss nach Norden abknickt, mit den Gebirgsausläufern kommend. Von den restlichen Wegen sind nur die wenigsten Straßen i. d. S., dass man sie mit Fuhrwerken befahren kann.

Der Aane ist für die ansässige Bevölkerung als Transport- oder Reiseweg i.A. uninteressant, ebenso die im Süden der Gegend verlaufende Bahnstrecke. Der Hauptanteil der auf dieser Strecke erbrachten Fahrten sind Erz- und Kohle-Ganzzüge. Das Ostende dieser Strecke vereinigt sich südlich von [Skraane](#) mit der Strecke aus [Oosend](#), ihr Verlauf führt sie in einem Abstand von wenigen Kilometern bis einigen hundert Metern zur Bruchkante nach Westen in die Gebirgsausläufer, die diese Gegend nach Westen abschließen.

Der Bruch im Süden stellt eine natürliche Barriere dar, die niemand der ansässigen Bevölkerung überschreitet – nicht zuletzt, weil südlich des Bruchs ausschließlich Gras ist, und das, soweit das Auge reicht und die Bruchkante eine Steigung von etwa 70° hat.

Nördliches und Östliches Umland von Skraane

Alles in allem gibt es bis auf Details keine Unterschiede zur zuvor beschriebenen Region. Lediglich wird der Hauptanteil der Bevölkerung, wie an den meisten anderen Orten in der Region auch, von [Großhornfaunen](#) gestellt.

Es sei angemerkt, dass entlang des Nordufers des [Aane](#) eine Bahnstrecke verläuft, die dem Fluss bis ins Gebirge folgt.

Karaot

Lage

Ein Landstrich westlich der Südausläufer des nördlichen Sandsteingebirges. Karaot grenzt nach Süden hin in östlicher Richtung an das [Große Grasmeeer](#) und in westlicher Richtung an das äußerste Nordostende der Sümpfe westlich des Grasmeeers. Wo das Nordende liegt, ist derzeit unbekannt. Im Westen schließt sich dasselbe [Gebirge](#) an, das auch die weiter südlich liegenden Sümpfe im Westen beendet.

Landschaft

Grob umrissen handelt es sich um eine flache, graue und leere Basaltsteinwüste.

Bewohner

Abgesehen von dem kleinen Dorf [Moderfall](#) im äußersten Südwestzipfel, das von [Großhornfaunen](#) bewohnt wird, ist Karaot praktisch unbewohnt. Es soll jedoch, Legenden zufolge, ein wandernder Alptraum einer anderen Welt durch die leblose Einöde wandern: [Xibäl](#).

Wetter

Es sind häufig Nebelfelder zu beobachten, die plötzlich auftreten können und dann oft lange bestehen bleiben. Gerüchten zufolge kommt mit dem Nebel der Tod. Es regnet fast nie. Dafür kann man, solange nicht gerade Nebel ist, den Wind heulen hören.

Infrastruktur

Entlang des Südrandes verläuft eine von Osten her aus [Skraane](#) kommende Bahnstrecke in Richtung Westen, wo sie nach Norden schwenkend ins [Gebirge](#) hochklettert.

Etwa 100 Kilometer nördlich der Bahnstrecke verläuft eine selten genutzte Straße von Osten her aus den Gebirgsausläufern kommend schnurgerade auf das Gebirge im Westen zu – mitten durch Karaot. Unbestätigten Gerüchten zufolge sind auf diesem Abschnitt auch schon größere Karawanen mitsamt bewaffnetem Geleitschutz spurlos verschwunden.

Einhornwald

Lage

Nördlich und östlich der [Raumschiffabsturzstelle](#) an den Hängen des großen, westlich gelegenen [Gebirges](#). Südlich liegt [Karaot](#), östlich das nördliche Sandsteingebirge.

Beschreibung der Gegend

Der Einhornwald ist ein dicht bewachsener Mischwald, im Sommer tiefgrün und im Winter tief verschneit. Aufgrund der Lage zwischen zwei Gebirgen ist die Landschaft gewellt, die Höhenlinien verlaufen vor allem in Nord-Süd-Richtung (also parallel zu den Gebirgen). Vereinzelt ragen aber auch – insbesondere von Westen her Bergflanken in den Wald hinein und durchbrechen die Höhenstruktur. Das Land steigt nach Norden hin leicht an, derweil das große [Gebirge](#) leicht nach Osten abknickt und das östlich gelegene Sandsteingebirge die Brücke zum anderen schlägt.

Es gibt diverse kleine und nicht ganz so kleine Seen im Einhornwald, sowie zwei kleine Flüsse, fast Bäche. Der eine, westlich gelegene ist kleiner und verschwindet, nachdem [Karaot](#) westlich umflossen wurde, in den südlich gelegenen Mooren. Der Östliche entspringt sehr weit im Norden des Walds und mündet tief im

Einhornwald in einen zwar nicht kleinen, aber doch gut überschaubaren, glasklaren See, der nachts im Sternenlicht schimmert. In Sichtweite zum See, gut versteckt hinter den Bäumen liegt ein einladendes [Schloss](#) im Barockstil. Unter diesem Schloss befinden sich weitläufige, tiefgehende Tunnelanlagen. Alles in allem ist die gesamte Gegend sehr idyllisch. Wären da nicht die [Einhörner](#). Und die U-Bahn-Strecke, die einige Kilometer südlich des Schlosses aus einem Tunnelportal in einem Einschnitt heraus in Richtung des gebirgsseitigen Endes der Straße durch Karaot verläuft, und nur sehr selten befahren wird, wobei die Züge⁴ in der Regel bis auf den Fahrer leer sind. Es gibt keine bekannten Straßen und Wege durch diesen Wald.

Fauna & Flora

Der Einhornwald besteht primär aus Buchen und Fichten, was sich zum Sandsteingebirge dahingehend ändert, dass dort Kiefern und vereinzelte Birken die anderen Bäume ablösen. Zum [großen Gebirge](#) im Westen hin nimmt der Anteil der Fichten mit zunehmender Höhe zu.

Wer sucht, der findet – so auch hier: Vierblättrigen Klee. Außerdem ist dieser Wald der einzige Ort auf diesem Kontinent, an dem [Einhörner](#) vorkommen, und dort wiederum primär um den weiter oben beschriebenen See beim [Schloss](#) herum.

Wasser

Die See vor Oosend: Das Bleimeer

Wetter + Wasserlage

Trotz häufig dichter Wolkendecke und beständigen, starken Winden (die aber nicht über das reguläre Maß hinausgehen) gibt es nur selten echte Stürme. Nur Regen ist häufig. Die Wolkendecke lichtet sich – mit Ausnahme der Region um [Oosend](#) – zur Küste hin, sodass man dort einen wundervoll wolkenfreien Ausblick genießen kann.

Das Wasser liegt in der Regel nahezu spiegelglatt und bleigrau da.

Lage

Das Bleimeer liegt östlich von [Oosend](#) und bildet den Abschluss des derzeit genutzten Teils der Welt. Da es tatsächlich auch Schiffsverkehr ans Ostufer des Bleimeers gibt, ist es naheliegend, dass auch dort intelligente Wesen leben.

Es erstreckt sich von Oosend aus ca. 20 000 km⁵ gen Osten, so weit in den Norden, dass sein nördliches Ende unter dicken Eispanzern begraben ist und entsprechend den wenigsten Menschen südlich der Schneegrenze bekannt. Mit Oosend als östlichstem Punkt der Westküste ist aber zu erwarten, dass es kein Nordende gibt, sondern nur einen Namenswechsel. Nach Süden hin erreicht das Bleimeer eine starke Ausdehnung nach Westen und verbindet sich dort mit zwei weiteren Weltmeeren. Die westliche Verbindungsstelle ist durch eine enge Seestraße gekennzeichnet, wo zwei größere Kontinente in Sichtweite zueinander liegen (ca. 10 km).

Fauna

Im Bleimeer herrscht ein äußerst großer Fischreichtum, was nur zum Teil an der praktisch nirgends durchgeführten Fischerei liegt. So groß wie die Fischschwärme sind aber auch die fisch-, fleisch- und schiffsfressenden Lebewesen in diesen Gewässern. Abgesehen von Seedrachen gibt es diverse ähnlich große oder größere Lebensformen, denen man eindeutig nicht begegnen will. Dazu gehört, um ein Beispiel der Superlative zu nennen, der [Große Seeschlund](#). An manchen Stellen, an denen das Bleimeer Untiefen aufweist, leben Sirenen u. ä., außerdem gibt es Delfine und Vertreter des [Meervolkes](#).

⁴ Primär DT-3E/LZB und DT-4.1-5 der HHA (DT-4 in Ursprungsausführung). Ganz selten auch DT-2.6, die effektiv zweiteilige DT-3 mit DT-2E-Front sind und in echt nie existiert haben.

⁵ Ja, das sieht im ersten Moment nach viel aus. Aber niemand hat gesagt, dass diese Welt einen Äquator von 40 000 km hat.

Verkehr/kommerzielle Nutzung

Es fand reger Schiffsverkehr zwischen [Skraane](#) und auf der anderen Seite des Meeres liegenden Häfen statt. Dieser ist mittlerweile stark zurückgegangen; die Waren entsprechend begehrt. Der primär verwendete Schiffstyp ist eine Mischung zwischen Dschunke und Galeone in doppelter bis dreifacher Größe.

Seefahrt ist gefährlich, sowohl wegen der Fauna als auch wegen einiger Anomalien in der Wassertiefe. Das ist der Hauptgrund für den Rückgang der Schifffahrt.

Durch den Fischreichtum ist Fischerei im Bleimeer sehr lukrativ, aber mit erheblichen Gefahren verbunden (s.o.).

Die intelligenten Bewohner (von Seedrachen abgesehen) nutzen das Meer, wie landgebundene Wesen ihren Lebensraum.

Sonstiges

Das Wasser schmeckt bitter, aber nicht salzig

Es ist keine gesunde Idee, in diesem Meer entlang seiner Westküste baden zu gehen.

Der Fluss durch Skraane: Aane

Verlauf

Dieser Fluss entspringt im nördlich von [Skraane](#) gelegenen Sandsteingebirge und fließt zunächst in südlicher Richtung, den südwestlichen Ausläufern desselben folgend. Mit Zurückweichen des Hauptmassivs nach Osten knickt der Aane in Richtung Osten ab in Richtung Skraane. Dort beschreibt er nach einem scharfen Linksknick einen Zweidrittelkreis südlich um den zentralen Turm herum und verlässt die Stadt auf 15°-ONO-Kurs. Mitten in diesem Bogen befindet sich der Skraaner Hafen. Nach einer langgezogenen Kurve auf 15° OSO mündet er in einem schwach ausgeprägten Delta ins [Bleimeer](#).

Bedeutung als Verkehrsader

Der Aane ist als Zugang zum Hafen von [Skraane](#), der den einzigen größeren Hafen entlang dieser Küste darstellt und den einzigen mit direktem Zugang zum Zwergenreich im Großen Gebirge überhaupt, insbesondere von Händlern von Übersee stark befahren. Ebenso ist er ein wichtiger Verkehrsweg für den Warenverkehr ins nördlich gelegene Sandsteingebirge, zwischen dem und Skraane ein reger Handel besteht.

Beyssel/Beyssej

Dies ist der Fluss, der bei [Oosend](#) um den Vulkan [Ildhals](#) herum ins [Bleimeer](#) mündet.

Aus dem Hochmoor westlich des [großen Grasmeers](#) führt er einiges an Mineralstoffen mit sich, die er auf seinem Weg durch das Grasmeer in seinen vielen Mäandern und Schlingen wieder ablagert und so dafür sorgt, dass die Gegend gedeiht. Aus unerklärlichen Gründen führt er geringe Mengen Gold noch aus dem Gebirge mit sich und löst in der Einöde um den Ildhals herum reichlich Schwefelsäure aus der erstarrten Lava.

Sein Wasser variiert in der Färbung von ockerbraun bis hin zu braun-bläulich-grau, abhängig davon, ob der Fluss gerade mehr Hochmoor oder mehr Gold in seinem Wasser führt.

Wichtige Orte

Ildhals

Der Hausvulkan von [Oosend](#). Sehr hoch, sehr steil, nicht wirklich aktiv. Aber mit Lavasee unten im Krater.

Raumschiffabsturzstelle

Beschreibung

Am Nordwestende der steinernen Ebene von [Karaot](#) ist vor vielen Jahren ein großes Raumschiff der Menschen abgestürzt. Die Trümmer des ursprünglich mehrere Kilometer langen, am [großen Gebirge](#) zerschellten Schiffs ragen Teilen eines riesigen Skeletts gleich aus dem Gebirgswall in die Luft.

Seltsame Dinge gehen hier vor...

Geschichte

In einer anderen Zeit und einer anderen Welt waren die Menschen einst Angehörige einer wohl herausragenden Zivilisation. Die Nachfahren der wenigen Überlebenden des Raumschiffabsturzes fristen größtenteils ein Schattendasein am Rande der von den körperlich wesentlich stärkeren [Faunen](#) dominierten Gesellschaft östlich des [großen Gebirges](#). Als nach wie vor nicht heimische Minderheit, die häufig die Sprache der Mehrheit nicht spricht, sehen sie sich Ausgrenzungen und Repressalien ausgesetzt.

Éden

Beschreibung

An der Oberfläche handelt es sich um ein Schloss im Stile des Spätbarocks mit gotischen Einschlägen mitten im [Einhornwald](#). Darunter befindet sich ein weitläufiges, sehr tief reichendes, labyrinthisches Tunnelsystem, das unter anderem auch den viergleisigen U-Bahnhof unter dem Schloss mit seiner direkt davon nördlich gelegenen, ausgedehnten Abstellgruppe enthält. Weiterhin befindet sich in den Tunneln unter dem Schloss, relativ nahe der Oberfläche, ein Schwimmbad, dessen Becken mit dem etwa hundert Meter entfernt liegenden See durch einen überfluteten Tunnel verbunden ist. Ganz unten befindet sich ein Elektrizitätswerk in Form eines Kernfusionskraftwerks – der Reaktor wurde dereinst aus dem Raumschiff „gestohlen“. Der oberirdische Teil des Schlosses ist ein langgestreckter Bau, mit zwei zweigeschossigen Seitenflügeln. Diese bilden zum dreistöckigen Haupthaus jeweils einen rechten Winkel und zeigen zum See hin, sodass sie einen gut gepflegten Hof von etwa 50 mal 50 Metern einschließen, der zum See hin offen ist. In der Mitte des Hofes steht ein einzelner, großer Baum, darunter mit Blickrichtung nach Norden eine Bank im Schatten des Baumes, die einlädt, zu verweilen und den Blick schweifen zu lassen. In und unter dem Schloss befindet sich eine überaus große Bibliothek mit einem schier endlosen Bestand an Büchern in diversen Sprachen.

Bewohner

Der Hausherr – und Erbauer – ist eine überaus ominöse Gestalt, was allein schon daran liegt, dass er das Schloss in unmittelbarer Nachbarschaft zum heiligen See der [Einhörner](#) errichten konnte. Er ist bis dato auch der Einzige, bei dem die Begegnung mit einem Einhorn nicht zu schweren bis tödlichen Verletzungen geführt hat.

Es scheint sogar, dass es sich bei einigen seiner Hausangestellten um Einhörner handelt...

Schlucht des toten Drachen

Beschreibung

Ein langgezogenes enges Tal mit fast senkrechten Wänden das vor Ewigkeiten von einem Gletscher auf dem Weg nach Südosten begonnen wurde und von einem kleinen Bach, der am Grund des Tals plätschert, vollendet. Seinen Namen hat es von einem gigantischen Drachenskelett, das an einer breiteren Stelle auf dem Grund des Tals liegt. Das gesamte Skelett ist mehrere hundert Meter lang, der Schädel dabei etwa 40 Meter lang und 25 hoch.

Lage

Die Schlucht liegt mitten im südlichen Teil des [großen Granitgebirges](#). Es öffnet sich nach Osten in den südlichen Teil des großen Hochmoors entlang der Ostflanke des Gebirges.

Handlungsoptionen

Einstiegsszene

Es ist Abend und Gewitter. Die Sonne ist heute ungesehen untergegangen.

Leise aus der Ferne im Nordwesten grummelt hin und wieder ein Zug durch den Einschnitt in den Bahnhof und wieder hinaus.

Es regnet so stark, dass die Spritzer der auf den Boden klatschenden Regentropfen einen dichten Sprühnebel bilden. Ein Donnergröllen folgt auf das nächste, unterbrochen von Blitzen und danach kurzer, völliger Finsternis.

Ein Mann in abgerissenem grauem Umhang mit spitzer Zipfelkapuze und sonst eher heruntergekommener Kleidung hastet allein durch eine der höheren Straßen von Oosend. Er scheint zu wissen, dass er verfolgt wird, und wirkt leicht gehetzt und panisch.

An einer Straßenkreuzung löst sich nach seinem Durchlaufen lautlos eine schwarze, schattenhafte Gestalt von der Wand, aus einem offenstehenden, dunklen Hofdurchgang ein paar Häuser weiter gegenüber ebenso lautlos eine weitere. Man sieht Wurfmesser aufblinken.

Bevor auch nur irgendeine der beiden Gestalten zum Wurf kommt, kracht ein lauter Donner, direkt gefolgt von einem Blitz ins Haus direkt neben der Person in Grau vom Himmel. Nach der darauffolgenden Finsternis liegen die beiden Schattengestalten regungslos auf dem Boden.

Der Mann in Grau ist ebenfalls vornübergekippt – aus seinem Rücken ragt ein Armbrustbolzen. Eine schmale, hohe Gestalt in Leder gleitet – durch den Regen nur leise – mit klopfenden Absätzen auf die Toten zu, die gerade benutzte Armbrust noch lässig in der linken Hand. Aus zwei gegenüberliegenden Häusereingängen vor ihr kommen genauso gekleidete, zwar größere, durch etwa doppelte Breite aber irgendwie doch kürzer wirkende Männer, die Armbrüste hinter sich versteckt, und schauen sich vorsichtig um und treten dann auf die Straße.

Die Frau beugt sich hinab zu demjenigen, den sie erschossen hat, und will dem Toten etwas wegnehmen, was er noch festhält. Sie fasst den Toten gerade an, als dieser in einer Bewegung, die für das menschliche Auge zu schnell abläuft, mit seiner rechten Hand die Frau an der Kehle packt, um sie zu sich auf den Boden zu reißen und dort dann kräftig zuzudrücken. Die Frau zappelt noch kurz bevor sie erstickt ist. Die beiden Männer, vor Entsetzen erstarrt, lassen ihre Armbrüste fallen und laufen um ihr Leben.

Der Mann in Grau richtet sich ein wenig auf, greift auf seinen Rücken, zieht sich den Armbrustbolzen wieder heraus, schaut ihn an, schüttelt kurz verständnislos mit dem Kopf und wirft den Bolzen weg. Dann steht er auf und verlässt im Vergleich zu vorher schon fast gemächlich die Szene.

Gedicht vom Neugierigen Jungen

Es wird davon ausgegangen, dass es sich hierbei um die älteste überlieferte Darstellung von [Xibāl](#) handelt. Die Geschichte selbst stammt aus dem Dorf [Moderfall](#), welches sich im äußersten Südwesten der steinernen Ebenen von [Karaot](#) befindet.

*Kleiner Junge ganz allein,
traut sich in den Wald hinein
schlägt die Warnung in den Wind,
weil die doch so albern sind*

*Mutter, Vater alle sagen
so viel Neugier kann nur schaden,
doch dem Jungen ist's egal
lieber trifft er eigne Wahl*

*Und so macht er sich davon
ist er doch erwachsen schon
doch er läuft schon eine Weile
ist im Wald nur Langeweile*

*Von wegen Achtung und Gefahr
alle Geschichten sind unwahr!
Doch dann plötzlich tut es stinken –
der Junge muss danieder sinken*

*Als er dann nach oben schaut,
schreit er laut,
vor ihm steht das Scheusal grässlich
widerlich und furchtbar hässlich*

*Tausend Arme, Köpfe, Beine
doch welches sind des Monsters seine?
Miefend wie ein Leichenhof
schaut das Monster ganz famos*

*Es packt den Jungen
fährt über ihn mit seinen Zungen
es frisst ihn auf mit Haut und Haar
da war der Junge nicht mehr da*

Raumschiffabsturz

„Schau mal Papa, Eine Sternschnuppe!“

„Ja, und was für eine große. Wünsch dir was – aber nicht sagen! Vielleicht erfüllt es sich.“

Über den nächtlichen Sternenhimmel zog von Osten nach Westen eine große Sternschnuppe, die langsam immer größer wurde.

Dem geneigten Leser der heutigen Zeit wäre aufgefallen, dass es sich hierbei eindeutig nicht um eine solche handelte, sondern eher um ein in die Atmosphäre eingetretenes Raumschiff beachtlicher Größe, wenn er statt der beiden Großhornfaune an diesem Abend den Himmel betrachtet hätte. Aber so ...

Schließlich verschwand sie, wie ausgeknipst. Einige Minuten später hörte man aus Nordwesten ein leises Donnernrollen.

„Komm, lass uns reingehen, da zieht ein Gewitter auf.“

[... to be continued]

Vampirja⁶

Der Weg ist auch ein Ziel ...

Ein einsamer Wanderer stolperte durch den tiefen Schnee einen schmalen Grat zwischen zwei Bergen entlang. Der Schnee fiel in dichten, großen Flocken vom grauen, wolkenverhangenen Himmel. Fest umklammert hielt er in der linken Hand einen großen Stab, und in der rechten eine Karte, auf die er immer wieder blickte.

„Gleich hier müsste es sein. Nur noch über diesen Gipfel ...“, konnte man ihn immer wieder vor sich himurmeln hören, bevor er sich aufraffte, ein paar Meter weiterstolperte und sich die ganze Prozedur wiederholte. Dabei wurde er immer langsamer und langsamer.

Der Wanderer in seiner abgerissenen grauen Kutte bemerkte auch die große Kreatur nicht, die mit Fledermausschwingen schon seit einiger Zeit über ihm kreiste. Sie schien darauf zu warten, dass er endlich vornüber in den Schnee kippte.

Doch diesen Gefallen tat er der „Fledermaus“ nicht. Stattdessen fand er sich auf einmal an einer Klippe wieder, hoch über einem engen, tief eingeschnittenen Tal. Aus dem dichter werdenden Schneetreiben schälte sich langsam das Glimmen der vielen kleinen Fenster einer stattlichen Schlossburg auf der anderen Seite des Tals.

⁶ Transkr.: Вампи́ря

„Nein! Der ganze Weg umsonst! Und ich bin am Ende! Warum nur? Warum? Warum sind alle nur darauf aus, mich loszuwerden? Und dieser verfluchte Ziegenbock von Faun! Er wusste, dass ich so nie zur Burg komme. Und trotzdem hat er mich hier hochgeschickt! Wenn ich –“

Der Wanderer kam nicht mehr dazu, seine Tirade zu vollenden, denn in seinem Zorn war er von einem Windstoß überrascht worden und von der Klippe geweht. Er merkte nicht mehr, dass sein Fall mitten in der Luft abrupt beendet wurde und er von ebenjener „Fledermaus“ zur Burg gebracht wurde.

Zwischen Tod und Leben

Ulja⁷ – so hieß der Wanderer – erwachte davon, dass ihm warm war – ein Gefühl, das er schon lange vergessen hatte. Zu lange waren die dunklen Monate in den eisigen Höhen des großen Gebirges. Er öffnete seine Augen in Erwartung einer hellen Umgebung einer jenseitigen Welt und starrte an eine rauchgeschwärzte, einst weiße, Balkendecke etwa drei Meter über ihm.

Er richtete sich ein wenig in seinem Bett auf und zuckte zusammen, als ein stechender Schmerz seine Körpermitte durchzuckte – da musste wohl die eine oder andere Rippe gebrochen sein und wahrscheinlich auch noch Anderes Schaden genommen haben. Trotzdem hielt er den Kopf aufrecht und ließ seinen Blick ein wenig schweifen.

Er lag in einem recht großen – und sehr gemütlichen – Bett, das mit seinem Kopfende mittig an der längeren schmalen Wand eines viereckigen Zimmers stand. Ihm gegenüber befand sich ein für das Zimmer recht großer Kamin, dessen munter prasselndes Feuer die Kälte draußen auf Abstand hielt. Die von ihm linke lange Wand seines Zimmers hatte zwei Fenster, durch die immer wieder Schneeflocken hineingeweht wurden. Die gegenüberliegende Wand war – abgesehen von einem Kerzenhalter mit einer brennenden Kerze darin auf halber Strecke – nackter Stein. Ganz bei ihm stand ein Stuhl neben seinem Bett und in der Zimmerecke ein Nachtschränkchen (ein Gegenstand, von dem Ulja zuvor noch nie gehört hatte). Über der Stuhllehne hing seine abgenutzte graue Kutte und einige weitere Teile seiner Kleidung.

Realisierend, dass er wohl offensichtlich nicht mehr seine eigenen Sachen trug, griff er reflexartig an seinen Oberkörper, um zu ertasten was er da unter der Bettdecke anhatte. Sofort schoss ein stechender Schmerz durch seinen Oberkörper und zwang Ulja wieder zurück in eine liegende Position.

„Na, auch schon wach?“, erklang es leicht hämisch von links hinter seinem Kopf. Ulja fuhr herum – und krümmte sich vor Schmerzen zusammen. Verschwommen durch einen leichten Tränenschleier konnte er eine recht hohe, schlanke Gestalt in der linken Ecke seines Zimmers ausmachen, die ihn ansah, wobei sich ein leichtes Grinsen in ihr Gesicht stahl.

„Wo bin ich? Bin ich tot?“, fragte Ulja, als er wieder konnte, „und wer bist du?“

„Du ... bist am Ziel deiner Reise angelangt. Eigentlich bist du tot und nochmal tot und jetzt erst recht tot. Aber – ...“

Die Gestalt machte eine bedeutungsvolle Pause, erhob sich aus seiner am Boden sitzenden Position und kam ans Bett heran. Dabei wurde auch das sehr schmale und blasse Gesicht mit den hohen Wangenknochen deutlich sichtbar, das zuvor weitgehend im Schatten gelegen hatte.

„... aber der Chef meint, wir sollen keine Gäste essen. Es würden auch so schon wenig genug kommen. Ähem.“

„Aha. Und du?“

„Hmm ... egal. Wichtig ist nur, dass du so in diesem Zustand“ – er deutete kurz eine schmerzverzerrte Grimasse an – „kein Abendessen bekommst. Und das wäre jammerschade. Wirklich. Lass mich dich kurz reparieren. Wird auch schmerzhaft.“

„Ähm ... AUUUUU!“

⁷ Für Eindeutigkeit ins kyrillische transkribiert: Улья

Uljas Gegenüber hatte sich über ihn gebeugt und mit einem sehr spitzen Zeigefinger direkt in seine Brust gestochen, genau dorthin, wo sein Herz saß. Ulja wurde schwarz vor Augen.

Willkommen in Eisenstein

Als Ulja wieder zu sich kam, war die merkwürdige Gestalt verschwunden, und vom Feuer im Ofen nur noch Glut übrig. Er setzte sich auf und stellte fest, dass er keine Schmerzen mehr spürte.

„Dann bin ich jetzt also doch tot. Irgendwie habe ich mir das aber anders vorgestellt.“, brummelte er in sich hinein.

Doch dann knurrte sein Magen und er musste sich eingestehen, dass er unglaublichen Hunger verspürte, ganz so, als wären die letzten Wochen, etwas mehr als nur ein sehr schlimmer Alptraum gewesen. Drei Wochen Alptraum, in denen es nichts als den Faun zu essen gegeben hatte, dem er den Schädel eingeschlagen hatte, nachdem der Faun eines Tages Uljas Ration gegessen hatte.

„Dieser dämliche Faun. Das einzige, was er im Kopf hatte, war wohl mein Geld.“, sinnierte er, als er nochmals die letzten Tage Revue passieren ließ, „Und essen muss man im Tod auch noch. Nichts wird einem hier gegönnt.“

Er blickte in Richtung des Stuhls, auf dem er zuletzt seine Kleidung gesehen hatte und fand diese dort nicht mehr. Oder doch? Zumindest sah es ihr entfernt ähnlich. Nur war das, was dort hing, sauber und in tadellosem Zustand – etwas, das seine eigene Kleidung nie hatte von sich behaupten können.

„Obwohl ... könnte auch schlimmer sein ...“

Von der Neugier gepackt stieg er aus dem Bett und unterzog die Sachen einer eingehenden Untersuchung. Es waren zweifelsfrei seine, aber jemand musste sich wohl darum gekümmert haben. Mit Mitteln, die nicht in seiner Reichweite waren. Wo war er hier blos? Und was geschah hier? Und warum war es hier so düster?

Derweil immer mehr Fragen in seinem Kopf entstanden, zog er rasch seine Kleidung wieder an und wollte gerade durch die Tür das Zimmer verlassen, als ebendiese von außen geöffnet wurde. Herein kam eine schwarzhäarige Schönheit, die genau dieselben langgezogenen Proportionen hatte, wie die Gestalt, die ihn vorhin wieder ins Reich der Träume geschickt hatte. Nur war sie etwa einen Kopf kleiner als Letzterer, aber immer noch mindestens genauso groß, wie Ulja selbst.

Sie erblickte ihn direkt vor sich und für einen kurzen Moment stahl sich ein Ausdruck der Überraschung über ihr Gesicht. Nach einem Knicks sagte sie: „Wie ich sehe seid Ihr schon bereit für die Tafel. Bitte folgt mir, wenn es Euch beliebt.“

Ulja ließ sich nicht zweimal bitten und eilte der majestätisch dahingleitenden Gestalt nach. Etwas an ihr zog ihn in einen Bann, er konnte nur nicht genau sagen was es war, außer dass es mit der Art, wie sie durch die verschlungenen Gänge der weitläufigen Burg glitt, zusammenhing – irgendetwas war da seltsam...

He, warte, das ist es – die läuft ja in ihren Stiefeln auf Zehenspitzen!

Es fiel ihm nach einiger Zeit wie Schuppen von den Augen. Das war es! Und doch – irgendwie nicht alles. Die ganze Frau war faszinierend. Und geheimnisvoll. Und scheinbar nicht mehr als ein einfaches Dienstmädchen. Da sollte doch sicherlich was machbar sein ... aber nicht hier und nicht jetzt. Zuerst galt es, seinen Magen zu füllen.

Eine Weile später – Ulja begann sich mittlerweile zu fragen, ob sie jemals an ein Ziel gelangen würden, blieb die Frau – das Mädchen – irgendwie war es schwer, ihr Alter einzuschätzen – vor einem großen, hohen Tor aus massiven Holzbalken stehen.

„Bitte tretet ein.“, forderte Sie ihn auf und öffnete ihm den linken der beiden Torflügel.

Das ewige Nachtmahl

Über Ulja brach eine Welle des Lärms ausgelassen speisender und feiernder Leute herein. Ihm stieg der köstliche Geruch von Gebratenem entgegen. An dem Torbogen, in dem er jetzt stand, schlenderten Massen an Wesen diverser Arten vorbei, allein, sich zu zweit unterhaltend, zum Teil auch in größeren Gruppen. Und alle trugen sie untrügliche Zeichen leicht übermäßigen Genusses diverser Gaumenfreuden – dicke

Bäuche und feiste Gesichter. Naja, fast alle. Unter den hohen, schmalen, blassen Gestalten, die hin und wieder zwischen den anderen Feiernden zu sehen waren, war keine einzige zu sehen, die auch nur einen Ansatz von Fettleibigkeit zeigte...

Ulja folgte dem Geruch der Speisen nach links und trat bald durch einen zweiten Torbogen. Vor ihm eröffnete sich ein gigantischer Festsaal mit einem nicht weniger großen Feuer in der Mitte, über dem sich diverse Tiere und Tierteile auf Spießen drehten. Ein konstanter Strom an Bediensteten Blassgesichtigen brachte Platten mit weiteren Speisen und trug leere davon oder füllte Getränke nach. Um das Feuer herum war eine hufeisenförmige Tafel aufgestellt worden, und links und rechts der beiden Seiten des Hufeisens standen weitere Reihen von Tischen, an der hunderte Wesen saßen, speisten, tranken und sich bestens unterhielten, unter ihnen ein nicht unerheblicher Anteil an weiteren Blassgesichtigen. Beständig standen manche auf, um den Saal – oder besser die Halle – durch einen der vielen Ein- und Ausgänge zu verlassen und wurden alsbald von jemand anderem ersetzt.

„Willkommen zum ewigen Nachtmahl. Heute feiern wir den Jahrestag unseres Grafen. Darf ich Euch zu Eurem Platz geleiten?“, wurde er vornehm von der Seite angesprochen.

„Oh, ich habe einen?“

„Ja. Er wird schon lange für Euch freigehalten, *Ulja*.“

„Woher kennst du meinen Namen?“

„Das ist meine Aufgabe. Wenn Ihr mir bitte folgen wollt ...“

Der hochgewachsene, blasse Portier zog los in die Halle und führte Ulja zielstrebig zu einem zentralen Platz auf der Innenkurve der hufeisenförmigen Tafel.

„Der Graf lässt grüßen. Wir wünschen Euch ein angenehmes Mahl.“

Mit diesen Worten entfernte er sich wieder, um den nächsten Gast willkommen zu heißen.

Von Oosend nach Skraane

Ich schlenderte gemütlich nordwärts durch die eine der langen Straßen Oosends, die in einer weiten Kurve entlang des Berghangs führten.

Es war ein ausnehmend klarer und kalter Morgen für diese Stadt. Die Sonne schien unter der Wolkendecke hindurch und strahlte die schwarzgrauen Häuser, die links und rechts der genauso schwarzgrau gepflasterten Straße emporragten, warm an. Hätte es irgendwo ein paar Bäume gegeben, hätte es sicher Vögel gegeben, deren Zwitschern man jetzt hören könnte. So war es nur das weit entfernte, gelegentliche Kreischen einiger Möwen aus Norden oder Süden, wo der Beyssel-Fluss ins Bleimeer mündete und ab und zu das Krächzen einiger Raben hoch oben auf den steilen Dächern.

Meine Reise hatte mich vor einigen Tagen in diese abweisend wirkende Stadt gebracht, die mit einigem Suchen doch sehr einladende Ecken und freundliche Bewohner vorweisen konnte. Der fast allgegenwärtige Regen und Nebel verliehen ihr etwas Mystisches – um nicht zu sagen gar Gruseliges. Heute war dieser Aufenthalt vorüber und es würde für mich weiter hinein gehen in diese doch recht eigenartige Welt. Es trieb mir das Schmunzeln ins Gesicht, als ich darüber nachdachte, dass es mich mittlerweile fast traurig stimmte, diese düstere Stadt wieder zu verlassen, war ich doch vor knapp einer Woche, als ich hier ankam, fest entschlossen, sofort weiterzureisen ...

Mein Weg führte mich nun ganz allmählich in Richtung des großen Kopfbahnhofes, der etwa in der Mitte der Stadt lag und dabei eine der steilen Querstraßen bergab. Genau aus Richtung dieses Bahnhofs konnte man jetzt hören, wie ein Zug die lange Kurve durchfuhr, die ihn an ihrem Ende in den Bahnhof führte und auf beiden Seiten von immer höher wachsenden Wänden umschlossen war, die die Geräusche der Züge um ein Vielfaches verstärkten. Es gab für mich keinen Grund zur Eile – die Fahrkarte war noch nicht gekauft und mein Zug fuhr nach Auskunft der netten Dame in meiner Unterkunft, die von sich selbst sagte, dass sie in Skraane, meinem nächsten Ziel wohne, alle halbe Stunde. Es kam mir schon wieder eine Gruppe dieser seltsamen, fast schon hünenhaften Wesen entgegen, die hier in Oosend einen bedeutenden Teil der Bevölkerung zu stellen schienen.

Sie sind im Allgemeinen so um zwei Meter groß, eher größer. Dazu tragen sie kräftige Hörner auf ihren Köpfen, die so ein wenig an Widderhörner erinnern, aber nach oben absteigen. Außerdem haben sie einen recht dunklen Hutton. In ihrem Stammbaum muss sich wohl irgendwann mal eine Ziege verewig haben – anders jedenfalls lässt sich ihre untere Körperhälfte, die genauso gut das hintere Ende einer sehr großen Ziege hätte sein können, nicht erklären. Faune – es sind Faune. – Zumindest ist das der Name, unter dem wir solche Wesen hier kennen. Auch wenn diese hier ansonsten eindeutig mehr mit Minotauern gemein haben. Also wenn man den Rest von ihnen betrachtet.

Sie schienen guter Dinge zu sein und wanderten über ihre derben Scherze lachend nach Süden in Richtung der Werft. Mein Weg jedoch führte mich nun dorthin, wo sie wahrscheinlich vor etwa einer Viertelstunde losgezogen waren: dem Bahnhof von Oosend. Schon von hier aus konnte man das gräulich-grüne Kupferdach der Bahnhofshalle erahnen.

Eine Viertelstunde später hatte die Sonne sich bereits wieder hinter die Wolken verzogen und die Stadt sah wieder so trist aus, wie immer. Von dem Platz vor der Bahnhofshalle hatte man eine gute Aussicht auf das direkte Umland von Oosend, die aber nicht wirklich dazu beitrug, dass die Stadt irgendwie einladender wirkte. Ich wandte mich also dem großen Gebäude wieder zu, das sich nach meinem Blick in die Ferne gerade eben noch zu meiner Rechten befunden hatte. Hoch, düster und irgendwie auch majestätisch ragte es vor mir in die Höhe, derweil hin und wieder durch die etwa vier Meter breiten und mindestens genauso hohen Spitzbogentore Faune und andere Gestalten den Bahnhof betraten oder verließen.

Ich trat durch das mittlere Tor ein und stand in einer weitläufigen Halle, in der von den Zügen noch nicht viel zu sehen war außer der großen Anzeigetafel direkt mir gegenüber und den ganzen vielen Hinweisschildern, die den Weg zu diesem und jenen Gleis wiesen oder zu ganz anderen Dingen.

An einem der Fahrkartenschalter gegenüber den Eingangstoren, derer es hier im Gegensatz zu Fahrkartenautomaten einige gab, kaufte ich mir eine Fahrkarte nach Skraane. Der Schalterbeamte blickte mich scharf an, als er mir die Fahrkarte überreichte und es wirkte fast so, als ob er mir noch irgendetwas Wichtiges sagen wollte. Stattdessen verblieb er bei einem „Gute Fahrt“ und ließ mich meiner Wege ziehen.

Zwischen den Fahrkartenshaltern gab es zwei breite Durchgänge zu einer Art Brücke, von der die Treppen zu den Bahnsteigen abgingen. Die von den beiden Durchgängen abgewandte Seite war offen und mit einem Geländer gesichert und bot einen guten Überblick über das Treiben auf den Bahnsteigen. Die andere Seite wurde von der Rückwand der Fahrkartenschalter abgeschlossen.

Ein Blick auf die Fahrkarte zeigte mir mal wieder, dass hier offensichtlich eine andere Schrift als zu Hause verwendet wurde, denn die Schriftzeichen auf ihr waren bestenfalls als zufällige Anordnung diverser Striche zu bezeichnen. Während ich nun also unschlüssig im Weg herumstand und mir überlegte, wie ich am besten das Gleis fand, zu dem ich hinmusste, murmelte mir jemand im Vorbeigehen „ganz da hinten“ zu. Als ich aufblickte, erkannte ich, dass es derselbe Faun gewesen war, der mir vor wenigen Momenten noch meine Fahrkarte verkauft hatte. Jetzt war er – schon ein paar Meter von mir entfernt – unterwegs in Richtung eines Bahnsteigs ganz an der Seite des Bahnhofs, von der ich weiter weg stand und zu der ich gerade hinschaute. Also folgte ich ihm.

Unten auf dem Bahnsteig war es relativ leer, wenngleich das auch der Uhrzeit geschuldet sein dürfte; immerhin war es zwar schon zu spät für diejenigen, deren Arbeitszeit in den Morgenstunden begann, aber auch noch zu früh für diejenigen, die danach kamen.

Aus der Ferne konnte man mittlerweile den nächsten Zug hören, der dann kurze Zeit später wesentlich kleiner und leiser, als die ihm vorausgeeilte Geräuschkulisse in den Bahnhof gegliedert kam.

Beim Anblick desselben fiel mir regelrecht die Kinnlade herunter: Der Farbton, in dem er lackiert war, war ein mir wohlbekanntes Gelb, das ich zu Hause jeden Tag zu Gesicht bekam – an Straßenbahnen, S-Bahnen und Bussen. Und nicht nur das – ich meinte sogar, mich erinnern zu können, einen solchen, kantigen Zug bereits zu Hause gesehen zu haben. Aber auch nur einen. Nicht gleich drei aneinander gekuppelt, wie hier.

Auf der Anzeige am oberen Rand der Frontscheibe des ersten Zuges stand genau dort, wo es zu Hause auch immer stand, das S für Sonderzug, wenngleich ohne das Letztere daneben. Stattdessen steckte unten zwischen Scheibe und Bedienpult ein Schild, das auch die Reste meiner Sorge, den verkehrten Zug zu

nehmen, zerstreuen konnte, denn auf diesem stand die Route, Skraane – Oosend, gleich zweimal: Oben in der hiesigen Schrift, darunter in der mir bekannten, lateinischen.

Der Zug blieb praktischerweise genau so stehen, dass ich direkt an der ersten Tür am vorderen Zugende stand. Nachdem sich die Türen geöffnet hatten und die paar wenigen Fahrgäste aus dem Zug ausgestiegen waren, bot sich mir ein vertrauter Anblick – nur irgendwie in völlig unerwarteter Umgebung.

Also schnell eingestiegen und einen gemütlichen Platz mit gutem Blick nach hinten hinaus gesucht. Und dann harrete ich dem Lauf der Dinge. Nach einigen Minuten kam dann der Fahrer aus seiner Kabine heraus und zog gemütlich in Richtung des anderen Endes von dannen. Es dauerte aber noch einige Zeit, bis der Zug wieder losfahren sollte, denn vorher fuhr auf der gegenüberliegenden Bahnsteigseite noch ein Zug ein, der genau so aussah, wie der, der mich hierhergebracht hatte – es hätte sogar derselbe sein können: Rot, groß und mit Doppelstockwagen. Aus dem neu angekommenen Zug stiegen einige Faune und andere Figuren aus und einige davon in den meinigen wieder ein. Genug, um den Zug voll wirken zu lassen, ohne dass es wirklich eng wurde. Kurz darauf fuhr der Zug endlich los, schlängelte sich zunächst aus dem Bahnhof heraus in den Einschnitt, der Oosend nach Norden hin auf einer längeren Strecke teilte und folgte dann dessen langgezogener Linkskurve um den Ildhals, dem Hausvulkan Oosends, herum.

Fauna & Flora

Großer Seeschlund

Der Große Seeschlund ist gehört zur Klasse der Kopffüßer und bildet (momentan) das einzige Mitglied der Gruppe der Schlünde.

Er zeichnet sich durch seine flache, runde Form aus, sowie dem Fehlen von Fangarmen. Stattdessen ist die Oberseite von einem großen Schlund dominiert, durch welchen Wasser und Nahrung ins Innere gesaugt wird. Der nach oben gerichtete Schlund ist ringweise mit einzelnen, weit auseinanderstehenden Zähnen bestückt, die Augen liegen an der Unterseite. Sie haben in der Regel eine graue Farbe, die sie aber auch ins Rote ändern können oder in ein metallisches Graublau.

Große Seeschlünde sind in der Regel im ausgewachsenen Zustand zwischen zweihundert und knapp tausend Metern im Durchmesser groß und haben eine Höhe von bis zu 150 Metern.

Sie leben ausschließlich am Meeresgrund in einer Tiefe zwischen 100 und 1000 Metern, und halten sich oft über Jahrzehnte hinweg an derselben Position auf.

Im Gegensatz zu anderen Vertretern der Kopffüßer sind sie mit einem zu erwartenden Alter von bis zu dreitausend Jahren sehr langlebig.

Es sind nur wenige Exemplare bekannt, da die Tiere dazu neigen, nach erfolgreicher Sättigung für viele Jahre in eine Art Verdauungsschlaf zu fallen und dann praktisch nicht mehr aufspürbar sind.

Großhornfaun

Großhornfaune gehören, wie auch Gewöhnliche Faune zur Familie der Faune. Sie sind primär an den sehr deutlich ausgeprägten und namensgebenden, nach hinten und dann nach oben gebogenen Widderhörnern, die an den Schläfen ansetzen, zu erkennen.

Großhornfaune sind die größten und kräftigsten Vertreter ihrer Familie mit einer mittleren Körpergröße von zwei Metern, mit den Hornspitzen mitgezählt, sogar bis zu 2,10 m. Die Statur von Gewöhnlichen Faunen wirkt im Vergleich zu der von Großhornfaunen fast schwächlich. Großhornfaune haben unter normalen Umständen eine Lebenserwartung von etwa 100 Jahren.

Im Gegensatz zu allen anderen Faunarten lassen sich Großhornfaune bisweilen auch in ortsfesten Ansiedlungen dauerhaft nieder. Wenn sich Fremdkörper in Form anderer humanoider Wesen, die keine Faune sind, in solchen Ansiedlungen niederlassen und die Versorgungslage ausreichend ist, wachsen diese

Ansiedlungen explosionsartig zu Städten heran und schrumpfen bei Verlassen der letzten andersartigen auch sehr schnell wieder zusammen, indem viele der bleibenden Fauna ungewöhnlich früh sterben.

Die Besonderheit von Großhornfaunen, die dieses rasante Wachstum möglich macht, ist, dass weibliche Großhornfauna auch während einer Schwangerschaft weiterhin empfänglich bleiben.

Sie stellen die breite Mehrheit der Bevölkerung des Gebietes westlich des großen [Gebirges](#).

Meervolk

Grundlegend Menschen nicht unähnlich, wenn man mal davon absieht, dass sie anstelle von Beinen einen Fischeschwanz mit einer – gleich Delfinen – querstehenden Finne haben. Dieser Fischeschwanz ist zwar geschuppt, jedoch nicht mit jenem typischen von den meisten Fischen, sondern mit jenen, wie sie auch Haie durch die Gegend schwimmen. Dabei erreichen sie Geschwindigkeiten ähnlich derer von Delfinen.

Außerdem bringen sie äußerst talentierte Drachenreiter hervor, die sich vor allem dadurch auszeichnen, dass sie mit ihren Drachen körperlich verschmelzen, wenn sie auf ihnen reiten, ebenso wie durch eine außerordentlich starke mentale Verbindung bis hin zur vollständigen mentalen Einheit. Während sie mit ihren Drachen verschmolzen sind, können sie für unbegrenzte Zeit das Wasser verlassen, da sie sich in diesem Zustand mit ihren Drachen einen Blutkreislauf teilen.

Einhörner

Es gibt grundsätzlich zwei Arten von Einhörnern, die sich vor allem in ihrer Fellfarbe unterscheiden: Rosa Einhörner und Silberne, wobei erstere mehr oder weniger sämtliche Abstufungen bis hin zu einem kräftigen Pink Farbtöne annehmen können, und letztere alle Nuancen zwischen einem leuchtenden Weiß und einem ziemlich matten Zinngrau abdecken. Es sollen vereinzelt Mutationen mit regenbogenfarbigem Schweiß existieren.

Steinwürmer

Diese Tiere kommen ausschließlich in Gebirgen und tief unter der Erde vor, wo sie endlose Netze aus Gängen durch das Gestein fressen. Sie haben einen Durchmesser von knapp unter einem Meter bis hin zu gut über zwei und können über hundert Meter lang werden.

Es gibt diverse Unterarten, die sich vor allem durch die bevorzugte Sorte Stein unterscheiden, sowie in ihrer Größe, Färbung, ihrem Verhalten und ihrem Lebensraum.

Solange man an der Erdoberfläche unterwegs ist, bekommt man sie praktisch nie zu Gesicht, denn Steinwürmern ist Licht zuwider. Darüber hinaus ist es an der Erdoberfläche in der Regel ausreichend kalt, damit sie schnell aushärten und dadurch sterben. Der Grund dieser Eigenart ist, dass sie aus dem Gestein bestehen, das sie im Laufe ihres Lebens fressen. Dieses wird dabei von ihnen in einen Zustand gebracht, der einem Wackelpudding nicht unähnlich ist.

Grundlegend stellen Steinwürmer eigentlich keine direkte Bedrohung für irgendwelche anderen Lebewesen aus Fleisch und Blut dar – sie stehen nicht auf der Speisekarte. Allerdings sind Steinwürmer im Großen und Ganzen blind und nicht gerade ausgewiesene Feinmotoriker – steht man im Weg, wird man mitgegessen. Durch die Gänge, die sie graben, bringen sie aber eine erhebliche Gefahr mit sich, nämlich vor allem dann, wenn sie damit andere Tunnel zum Einsturz bringen.

Werden Steinwürmer gestört, ist das für den Störer in der Regel tödlich. Außer, er kann den Wurm einfrieren. Anders sind Steinwürmer auf Grund ihrer Beschaffenheit in der Regel nicht mal verletzbar.

Allerhöchstens kann man sie, indem man sie zerteilt, vermehren.