

SUMPFGEBLUBBER

116



INHALTSVERZEICHNIS

Beiträge

Peter Emmerich

- Vorwort
- News aus dem Clan
- Story von Klaus-Michael Vent
- Perry-Rhodan-Clubnachrichten
- Korsarenchronik von Torben Schröder

Klaus-Michael Vent

- Weihnachtlicher Lese- & Hörstoff
- Anno und der "Alte Unheimliche"

Uwe Gehrke

- Die Grenzen des Imperiums

Illustrationen/Fotos

Peter Emmerich
Josef Schwab

Seite

2

4

5

8

1

3

Vorwort

Die Schatten der Nacht über Euch!

Liebe Freunde,

das Jahr neigt sich dem Ende entgegen und ich habe trotz des vorweihnachtlichen Festtagsstresses noch etwas Zeit, um ein letztes Sumpfgeblubber für 2013 fertig zu stellen, zumal es einen Beitrag gibt, der in die Weihnachtszeit passt.

News aus dem Clan

Aktuell sieht es so aus, dass die SUBSTANZ beim kommenden Fest wieder mit etwas mehr Leuten anwesend sein dürfte. Joey wird da sein, damit wahrscheinlich auch Ilona, und er wird ggf. zwei Neuinteressenten mitbringen. Francoise wird – wie auch Joey – erst am Festmontag anreisen, ich werde bereits am Samstag kommen und – sofern sich nicht noch eine andere Lösung findet – wieder spielen (technische Unterstützung hierzu wurde mir bereits am Bambergcon zugesagt).

Story von Klaus-Michael Vent

Neben zwei weihnachtlichen Rezensionen hat KMV für dieses SUMPFGEBLUBBER auch eine Story aus seinen „Memoiren“ beigesteuert, vom Inhalt her aber passend zu unserem phantastischen Umfeld.

Er hat vor quasi zu nahezu jedem seiner Lebensjahre eine Kurzgeschichte zu verfassen (zumindest, soweit seine Erinnerungen zurückreichen). Manchmal satirisch, manchmal nachdenklich, oft auch lustig. Ihn würde natürlich die Meinung aus dem Leserkreis zu diesem Projekt interessieren.

Wer bereits einige seiner Geschichten und Romane kennt (z.B. den *Indianersommer*), erhält durch die hier veröffentlichte Story einige zusätzliche Hintergrundinfos.

Perry-Rhodan-Clubnachrichten

Hermann Ritter hat in PR Nr. 2729 wieder auf

IMPRESSUM:

Das SUMPFGEBLUBBER 116 ist das interne Forum der SUBSTANZ VON MHJIN (Spinne, Fledermaus & Gargyle). Es wird herausgegeben durch (auch verantwortlich in Sachen des Presserechts) Peter Emmerich, Wittmoosstr. 8, 78465 Konstanz, Tel.: 07531.91291 (g) eMail: siehe Kontaktformular unter <http://substanz.markt-kn.de>

Der V.i.S.d.P. als Herausgeber des SUMPFGEBLUBBER haftet gegenüber dem Fantasy Club e.V. Darmstadt, dass alle Beiträge/Bilder etc. keine Rechte Dritter verletzen.

Das Copyright aller Beiträge, Illustrationen und Fotos verbleibt bei den Autoren/den Zeichnern und Verlagen.

das SUMPFGEBLUBBER hingewiesen und dafür gesorgt, dass die entsprechenden Downloadzahlen angestiegen sind:

Sumpfgeblubber (elektronisch)

Ein reines Heft mit Rezensionen mit Klaus-Michael Vent und drei Werken von Uwe Gehrke ist das aktuelle *Sumpfgeblubber 113*. Ein wenig mehr Abwechslung wünscht man sich als Leser, aber man kann nicht alles haben. Immerhin ist das Fanzine umsonst, elektronisch erhältlich und immer amüsant.

Herausgeber ist **Peter Emmerich, Wittmoosstraße 8, 78465 Konstanz**. Kontakt bekommt man über <http://substanz.markt-kn.de>.

Ja, die Sache mit der „Abwechslung“. Hermann hat ja nicht unrecht. Es sind ja wirklich fast immer die gleichen Leute, die **dankenswerterweise** einen Beitrag für das Clanzine liefern. Dazu kamen noch im Laufe des Jahres die News von meinem Kleinverlag – und das wars dann schon.

Ich denke ernsthaft darüber nach, ob **die monatliche Zwangsbeglückung** nicht etwas zu viel des Guten ist und ich den Erscheinungsturnus auf zweimonatlich umstelle. Das würde mir natürlich etwas an Arbeit ersparen und vielleicht dazu beitragen, dass man das Clanzine nicht mehr als zu langweilig einstuft. Ihr könnt mir ja mal eure Meinung dazu schreiben.

Korsarenchronik von Torben Schröder

Mitte Dezember erhielt ich von Torben eine PDF-Datei mit der **Korsarenchronik** der Jahre 32-35 nF. Es freut mich – zumindest hat er dies in seinem Vorwort so erwähnt – dass ich ihn mit meiner Aufbereitung der SUBSTANZ-Chronik, zu seinem Werk „inspiriert“ habe und ich darf euch Lesern an dieser Stelle die **Korsarenzeny** ans Herz legen. Die kostenlose Datei (175 Seiten) kann man direkt bei Torben bestellen (dhokaj@gmx.de).

Mit diesem kleinen SUMPFGEBLUBBER zum Jahresende wünsche ich allen Lesern ein schönes und besinnliches Weihnachtsfest (mit ganz vielen phantastischen Geschenken) und einen guten Rutsch ins neue Jahr.

Follow FOLLOW

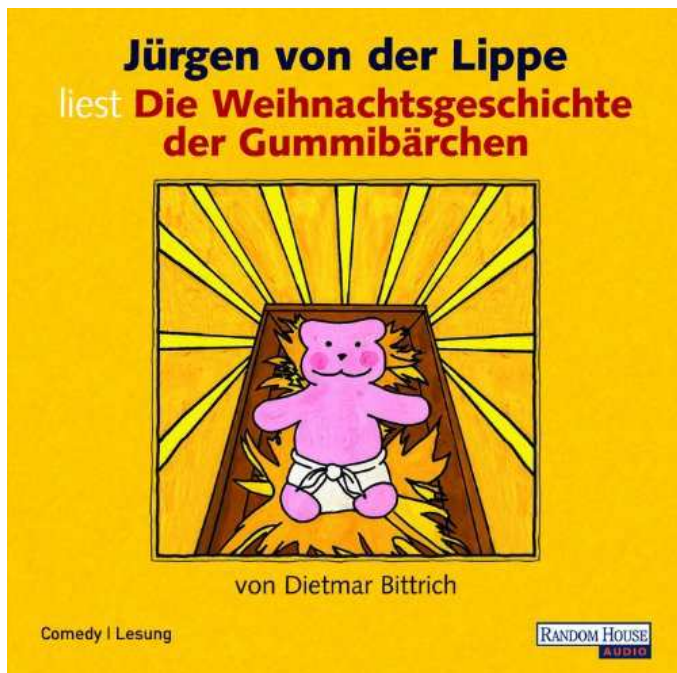
Abjintrek Ford



Weihnachtsstern (Josef "JoSch" Schwab)

Weihnachtlicher Lese- & Hörstoff

Klaus-Michael Vent



Dietmar Bittrich

Die Weihnachtsgeschichte der Gummibärchen

Hörbuch, 1 CD (ca. 33 Min./)

vollständige Lesung von Jürgen von der Lippe
München 2012: Random House Audio

Die Weihnachtsgeschichte einmal anders.

Wie schon am Namen des Sprechers zu erkennen ist, ist dies keine allzu ernste Auseinandersetzung mit dem Thema Weihnachten. Große stimmliche Bandbreite weist der aus dem Fernsehen bekannte Jürgen von der Lippe allerdings auf, besonders dann, wenn er den Engel der Frohen Botschaft äußerst blasiert sprechen lässt.

Lustig, mal so für zwischendurch, aber zu kurz, um wirklich gut zu sein.

Corina Bomann

Eine wundersame Weihnachtsreise

Berlin 2013: Ullstein/Marion v. Schröder (236 /)
Rez.: Klaus-Michael Vent

Die Studentin Anna ist aus verschiedenen Gründen Weihnachtshasserin. Trotzdem fühlt sie sich wegen ihres kleinen Bruders verpflichtet, am Heiligabend doch einmal bei ihrer weit entfernt lebenden Familie aufzutauchen. Doch

die Reise dorthin gestaltet sich schwierig: Anna verschläft im Zug, fährt viel zu weit und muss an der Endstation versuchen, sich mit wenig Geld und ohne funktionstüchtiges Handy durchs Schneechaos ihren Weg zurück zu erkämpfen...

Dabei begegnet sie immer wieder bemerkenswerten Typen, die sie durch ihre Geschichten zumindest erahnen lassen, dass Weihnachten doch nicht ganz so schlimm ist bzw. sich Annas Probleme – in einem größeren Zusammenhang betrachtet – relativ gering ausnehmen.

Diese Erkenntnis wird hier nicht ganz so hart vorgebracht wie in der berühmten Weihnachtsgeschichte von Charles Dickens, in der der Geizhals Ebenezer Scrooge von weihnachtlichen Geistern gequält wird. Eher schon erinnerte mich Annas Odyssee an Filme wie "Stichtag" mit Robert Downey jr. oder "Ein Ticket für zwei" mit Steve Martin und John Candy, in dem zwei gegensätzliche Typen versuchen müssen, an einem Festtag zu einer vorgegebenen Zeit zu ihrer Familie zu kommen und sich dabei mit den Tücken verschiedener Verkehrsmittel herumärgern müssen.

Insgesamt bietet Bomanns Buch eine warmherzige und vielschichtige Story, leicht und angenehm zu lesen.



Anno und der "Alte Unheimliche"

Klaus-Michael Vent

Klaus-Michael Vent alias Michael Sullivan dürfte in erster Linie den Lesern von Fantasy-, Science Fiction- und Horrorgeschichten in Pabel-Heftromanen und bei EMMERICH Books & Media ein Begriff sein. Darüber hinaus hat er sich aber auch noch in anderen Genres getummelt, als Autor von Sachtexten betreute er unter anderem etwa zehn Jahre lang den Computer- und Börsenteil des jährlich neu erscheinenden Harenberg-Lexikons der Gegenwart AKTUELL.

Nun hat er damit begonnen, seine eigene Vergangenheit aufzuarbeiten und – soweit die Planung – für etwa jedes Jahr seines Lebens eine mehr oder weniger historisch verbürgte (oder im Rückblick vielleicht auch verklärte) Anekdote niederzuschreiben; nach Fertigstellung des Projekts sollen diese gesammelt in Buchform erscheinen. In der vorliegenden Geschichte finden sich Hinweise darauf, wie KMV bereits als Kind zu Themen kam, die er später in seinen Romanen veröffentlichte...

Als kleiner Junge hatte ich einen guten Freund namens Arnold, der bei uns in der Straße nur mit einer Abkürzung seines Namens gerufen wurde: Anno. Spötter, darunter auch Mitglieder seiner eigenen Familie, nannten ihn auch verächtlich *Nöll*, was nicht nur eine plattdeutsche Form für seinen Namen in unserer Gegend war, sondern auch einen einfältigen Menschen bezeichnen sollte.

Anno aber war alles andere als einfältig – vielleicht nur im Gegensatz zu seinen Brüdern, Schwestern, Vettern und Cousinsen, die alle in einer großen Hausgemeinschaft lebten und von denen die meisten zur Sonderschule (damals: Hilfsschule) gingen, viel zu gutmütig. Es waren äußerst raue, wilde und auch angriffslustige Kinder, die, wenn sie als "Bande" auftraten, meinen Bruder, meinen Vetter, andere Kinder der Gegend und mich allein durch ihre zahlenmäßige Übermacht gnadenlos in die Flucht schlugen.

Hier ergriff Anno, wenn er anwesend war, regelmäßig die Partei der Unterlegenen. Er war etwa vier Jahre älter als ich und somit auch älter, größer, stärker und Respekt einflößender als die meisten seiner Geschwister, von denen sich allerdings einige bereits im Erwachsenenalter befanden (diese griffen zu unserem Glück nicht in die Bandenkriege ein!).

Anno und mich verband außer den üblichen Spielen für Jungen der damaligen Zeit – Baumhäuschen bauen, mit Holzschwertern kämpfen, als Urwaldforscher auf verwilderten Grundstücken nach Gold suchen usw. – die Liebe zu fantastischen Geschichten, mochten sie im Dschungel, im Wilden Westen, in ver-

gangenen oder künftigen Zeiten oder auf fernen Planeten spielen.

Ich kann mich noch daran erinnern, dass einige seiner Geschwister über seine Faszination vom Zauberer "Tod Omen" spotteten und fragte mich heute, ob sie vielleicht nur den Namen *Thoth Amon* falsch aussprachen, der zu einem Furcht erregenden Hexer aus dem alten Ägypten in den Geschichten Robert E. Howards um den Barbaren Conan aus Cimmerien gehört. Aber konnte Anno bereits diese Stories kennen, die erst ab etwa der Mitte der 1970-er Jahre in Deutsch erschienen (die Conan-Filme mit seinem Namensvetter Arnold Schwarzenegger erst in den 1980-er Jahren)?

Vielleicht war ja Anno selbst ein Magier.

Zu seiner wahren Form lief er auf, wenn wir unsere kleinen Spielzeugfiguren auf Tischen, im Sandkasten oder den Ästen von Bäumen auf oder hinter unserem Grundstück aufbauten, zwischen fünf und sieben Zentimeter große Indianer, Cowboys, Ritter, Piraten, Soldaten sowie einige Exoten.

Hatte ich vor meiner Bekanntschaft mit Anno mit diesen Plastikmännlein lediglich Western oder Ritterfilme "gedreht", bei denen dann die jeweils nicht passenden Angehörigen von Zeitepochen im Spielzeugkarton verblieben, gab es bei Anno stets einen bunten Mix – eine Reise durch alle Länder und Zeitalter, in der Cowboys zum Beispiel auf fernen Planeten gegen die dort hausenden Ritter antraten, meine wenigen Astronauten auf Himmelskörpern voller Wilden (meinen Indianern!) landeten und gegen diese um ihr Leben kämpfen mussten und vieles mehr; Annos Fantasie schienen keine Grenzen

gesetzt zu sein.

So gingen wir weit über die Art zu spielen hinaus, wie sie zum Beispiel ein anderer Freund praktizierte, der lediglich feindliche Armeen oder Indianer bei der Belagerung eines Plastikforts oder eines Wagenzugs durch den Westen etwa einen Meter von den jeweiligen Gegnern entfernt aufstellte, sich dann für eine der Figurengruppen entschied und mit Würfeln auf die Vertreter der anderen Rasse bzw. des anderen Heeres warf – wer dabei getroffen umfiel und liegen blieb, schied als Toter aus dem Spiel aus. (Mit- bzw. Gegenspieler hatten umgekehrt auch die Möglichkeit, die Soldaten dieses Jungen mit Würfeln zu "vernichten".)

Nein, wir nahmen die Figuren in die Hände und ließen sie spannende Zweikämpfe ausfechten, wobei so manches Ritterschwert und so manche Plastiklanze eines Indianers abbrach. Um die kürzeren und daher stabileren Schießseisen der Pistoleros "kümmerte" sich mein kleiner Bruder Gilbert: Er kaute auf einigen davon so lange herum, bis sie beim besten Willen selbst vom schießwütigsten Revolverhelden nicht mehr zum Abfeuern heißen Bleis zu benutzen waren...

Aber Annos Interesse lag auch in der Magie; insofern nahm er mit seinen "Filmen" bereits die Fantasy-Epen späterer Jahrzehnte vorweg. Eine seiner Lieblingsfiguren war ein Trapper aus dem Wilden Westen, der eigentlich laut einer winzigen Beschriftung seines Standbodens, wie ihn die meisten Figuren um der Stabilität willen unter ihren Füßen kleben hatten, den Sam Hawkins aus den Karl-May-Büchern darstellen sollte.

Spricht man heute Menschen auf diesen Romanhelden an, kommt ihnen – wie ich festgestellt habe – meistens als erstes der lustige Schauspieler Ralf Wolter in den Sinn, der den Sam und auch den komischen Wüstensohn Hadschi Halef Omar in zahlreichen Karl-May-Filmen verkörperte.

Der von Anno als "der Alte Unheimliche" bezeichnete Zauberer ähnelte Ralf Wolter nicht; er stach aus der Masse der anderen Figuren (meist tatkräftige Männer mittleren oder jüngeren Alters in kämpferischen Posen) hervor, weil er erkennbar alt und wohlbeleibt war. Glatze, Knollennase, zahlreiche Furchen und Bart zierten seinen Schädel, und sein Rumpf wölbte sich dergestalt nach vorne, dass er von Gilbert

den Spitznamen *Teigmagen* erhalten hatte (die Figur sollte sich noch dafür rächen, siehe unten!).

Sam bzw. der Alte warf sich nicht kriegerisch in Positur – nein, er hatte eine Hand zum Friedensgruß erhoben (mit der anderen stützte er sein Gewehr – Silberbüchse? Bärenlöter? Henry-Stutzen? – am Boden ab). Für Anno war der mörderische Magier jedoch dabei, gerade jemanden mit einer Beschwörungsformel zu verhexen!

Nachdem die Figur in ihrer neuen Rolle etabliert war und nur noch so in unseren Spielen verwendet wurde, erfuhr ich wenig später kurz vor Weihnachten, dass der Alte Unheimliche tatsächlich der tödlichste Westmann im ganzen Karton war: Gilbert und ich saßen – ausnahmsweise einmal friedlich – am Wohnzimmerisch beim Tannenbaum. Ich hatte mir vorgenommen, ihm eine besonders gruselige Geschichte vorzuspielen. Dabei sollte der Alte durch "Magie" aus einer weit heruntergebrannten seltenen viereckigen Kerze von etwa der Größe eines Kaffeebechers emporsteigen und mit Grabesstimme zu seinen ihn anbetenden Anhängern sprechen.

Gilbert schaute mir gebannt zu. Ich hatte mit Ausnahme der Beleuchtung des Weihnachtsbaums alle Lichter gelöscht, so dass das Geschehen um die unheimliche Kerze, in der eine kleine Flamme Unheil verkündende Schatten warf, den Raum beherrschte. Eingerahmt wurde die Szenerie noch von zwei Flaschen, auf die ich bunte Tropfkerzen gesetzt hatte. Mit spitzen Fingern, um mich nicht zu verbrennen, ließ ich den Alten vortreten und seine bösen Kreaturen unter sein Kommando zwingen... als Gilbert sich zu weit vorbeugte und mit seinen kurz geschorenen, immer leicht fettigen Haaren in die Nähe einer der Flammen geriet. Mit einem *Wusch!* entzündete sich seine Mecki-Frisur.

Ich nahm mir nur kurz die Zeit, den Vorgang fasziniert anzustarren, dann sprang ich auf ihn zu und pustete kräftig. Das Feuer war gelöscht, wenn auch sein angekokelter Schopf nicht gerade Wohlgeruch verströmte...

Anno hatte kurz darauf ein weitaus schwereres Schicksal – auch durch die Zauberei des Alten? Nachdem ich auf das Gymnasium gekommen

war, das in einem anderen Stadtviertel lag, hatte ich ihn ein wenig aus den Augen verloren, hörte aber, dass er an Leukämie erkrankt war. Mit nur achtzehn Jahren starb er.

Einer seiner Brüder erklärte mir einmal in einem meiner friedlicheren Momente mit Mitgliedern dieser Familie seine Sicht von Annos Niedergang. Anno hatte bei einem anderen großen Hobby, dem Fußballspielen, immer mit vollem Körpereinsatz als Torwart agiert. Auf einem Aschenplatz, der, wie wir später erfuhren, zu den vielen durch Schwerindustrie verseuchten Böden in unserer Gegend gehörte, waren seine Abschürfungen und kleinen Wunden aus seinen zahlreichen Sprüngen und Stürzen und Kämpfen um den Ballbesitz irgendwann einfach nicht mehr zugeheilt.

Anno und die Figuren blieben und bleiben unvergessen. Schon als Gymnasiast begann ich, die spannendsten meiner "Filme" nach dem "Dreh" aufzuschreiben. Und tatsächlich: Als Student gelang es mir, einige dieser Romane, die auf dem Spiel mit den Figuren beruhten, zu vermarkten, obwohl sie entsprechend ihrer Entstehung fast nur aus Action-Szenen bestanden. (*)

Ich dachte zeitweilig daran, wirklich einen Film mit meiner Super-Acht-Kamera zu drehen, aber es war mir bald zu aufwendig, die Männlein immer um wenige Millimeter zu versetzen, um die jeweils nächste Aufnahme in den Kasten zu bekommen. Schade, aber meine Regie-Ambitionen musste ich später tatsächlich mit lebenden Menschen als Schauspielern erfüllen.

2012 nahm ich den Alten Unheimlichen, der noch immer in dem Figurenkarton in meinem Keller herumspukt, wieder einmal in die Hand. (**) Ich glaube, ich kann froh sein, dass zumindest ich bisher nicht von ihm verflucht wurde. Vielleicht sieht er auch in mir seinen Herrn, da ich ihn einst für zehn Pfennige auf einem Rummelplatz kaufte, wo er in einer Wundertüte mit Popcorn verborgen war, und ihn befreite... (***)

Verluste:

Freund

Gewinne:

ein paar gute "Filme"

Anmerkungen

(*)

So entstanden zum Beispiel meine Romane um Valerian, den Söldner (unter meinem Pseudonym Michael Sullivan):

Das Spiel der Hundert

TERRA ASTRA Nr. 593, Erich Pabel Verlag - 01/1984

In den Dschungeln von Scylla

TERRA ASTRA Nr. 596, Erich Pabel Verlag - 02/1984

Endkampf!

TERRA ASTRA Nr. 599, Erich Pabel Verlag - 04/1984

(**)

Aus jüngerer Zeit stammt ein Roman, der meine Spiele mit den Männlein thematisiert:

Michael Sullivan, **Indianersommer**, EMMERICH Books & Media (Konstanz), 2012

Weiterhin entstanden zahlreiche Comics, die ich während meiner Schulzeit auf Basis der mit den Figuren gespielten "Filme" zeichnete, die aber leider nicht veröffentlicht wurden.

(***)

Man könnte natürlich noch unzählige Geschichten über das Spiel mit unseren geliebten Figuren erzählen. Ein Vetter begann z.B. meistens seine "Filme" damit, dass in einem Dorf des Wilden Westens eine Kirmes ihre Zelte aufschlug. Die Einwohner strömten dann zu den Tempeln der Unterhaltung, worauf sich manche westertypische Kneipen- bzw. Zeltschlägerei entwickelte.

Dieser Vetter besaß im Übrigen auch eine Sam-Hawkins-Figur, aber diese war viel detailgetreuer und liebevoller ausgearbeitet als der "Alte Unheimliche". Bei ihr kam der von Karl May beschriebene dicke Mantel aus mehreren Fell- oder Stoffschichten zur Geltung, der den guten Sam fast unverwundbar machte. Sehr dick war diese Elastolin-Figur auch nicht, und den fehlenden Skalp verbarg ein breiter Schlapphut.

Allerdings wurde dieser Sam auch nicht als Sam genutzt. Mein Vetter hatte einmal den Begriff "Old Man River" gehört – eine andere Bezeichnung für den längsten Fluss der USA, den Mississippi –, aber angenommen, es handele sich dabei um einen Menschen, und die Bezeichnung (wir beherrschten damals die Sprache Englisch noch nicht in ausreichendem Maße!) bedeute: "Der alte Mann vom Fluss", vielleicht eine Spielzeug-Version von James Stewart, der als "Der Mann vom großen Fluss" (Shenandoah) einige seiner unzähligen Filmsöhne im Bürgerkrieg verliert.

Fortan begann er die Western, die er uns vorspielte, indem er die Sam-Figur vor unseren Augen schwenkte und inbrünstig im Stil mitreißender, Spannung erzeugender Filmmelodien wiederholt sang: *Old Man River – der alte Mann vom Fluss!*

Die Grenzen des Imperiums

Uwe Gehrke

Irgendwann stößt jedes Imperium an seine Grenzen.

Zum Beispiel, wenn der Herrscher in der Hauptstadt nicht mehr in der Lage ist die Grenzprovinzen zu kontrollieren.

Zum anderen, wenn er auf ein Reich stößt, welches größer und mächtiger ist.

Eine dritte Möglichkeit besteht darin das es gar keine Grenze mehr gibt.

Dies geschah als die zweiundvierzigste Legion des Imperiums als Vorhut des Westheeres, welche das Waldvolk von Iahanna besiegt hatte, eine bestimmte Entdeckung machte.

Iahanna war nicht nur eine Kultur von Jägern, sondern auch von Fischern.

Vor ihnen erstreckte sich ein gewaltiger Ozean, der nach den Schilderungen der schon erwähnten Fischer kein Ende zu haben schien.

Natürlich hatte man sich gewundert warum keiner der vorausgeschickten Kundschafter zurückgekehrt war. Jetzt wurde klar, dass diese wohl befürchtet hatten als Verkünder schlechter Nachrichten hingerichtet zu werden.

Der Tribun der zweiundvierzigsten Legion sandte sofort Boten aus, um die folgenden Legionen zu stoppen, doch diese waren schneller als man dachte. Innerhalb eines Monats standen elf Legionen an der Stelle und starrten auf das Meer.

Die Nachricht brauchte einen weiteren Mond, um die Hauptstadt zu erreichen, wo kluge Köpfe dieselben zusammensteckten, um eine Lösung zu finden, was man mit den Legionen anstellen sollte. Man muss den Beratern des Kaisers zugestehen, dass die Ideen nicht alle schlecht waren, aber bei einer weiteren Überprüfung keine Chancen hatten.

Sie zurückzurufen wäre schon an der Tatsache gescheitert, dass alle möglichen Stützpunkte im Reich bereits von anderen Legionen besetzt waren.

Sie aufzulösen hätte ein absolutes Risiko bedeutet, aus einer ähnlichen Situation – und dabei hatte es sich nur um zwei Legionen gehandelt – war die jetzt regierende Dynastie an die Macht gekommen.

Eine Expedition über das Meer wäre nicht schlecht gewesen, aber allein die Kosten hätten das Reich in den Untergang gerissen. Noch

dazu wo niemand sagen konnte, ob es wirklich etwas auf dem Ozean gab, das es zu erobern galt.

Aus dem gleichen Grund erübrigte sich auch für die Legionen ein Befestigungswerk zu errichten, denn keiner der Bewohner konnte aus der Erinnerung sagen, dass jemals Fremde hier vor Ort erschienen waren.

Der radikalste aller Berater des Kaisers ging schließlich soweit die Idee vorzubringen, mit Krankheit versetzte Kleidung und Decken an die Legionen zu schicken, um sie in der relativ isolierten Position zu dezimieren.

Niemand hatte eine Lösung, also beschloss der Kaiser die Götter um Hilfe zu bitten.

Man kann nicht sagen, welches dieser allmächtigen Wesen in die Angelegenheit eingriff, aber es tat seine Wirkung.

Und hier zeigte sich auch, dass die Historiker, welche im Auftrag des Imperiums die Geschichte der unterworfenen Völker aufschrieben, einen wichtigen Punkt übersehen hatten.

Die Iahanna waren nämlich noch relativ neu in diesem Landesstreifen gewesen.

Als sie von anderen Stämmen hierher getrieben wurden, war dieser Landstreifen plattgewälzt gewesen, und dessen Bewohner alle um Leben gekommen.

Der Grund dafür war das gleiche Mittel, wie jenes, zu dem der freundliche Gott griff: eine gewaltige Flutwelle.

Sie erhob sich mitten aus dem Meer, und raste ohne Vorwarnung auf die Küste.

Im Lager der Legionen sah man sie, aber die Flucht war sinnlos.

Innerhalb weniger Augenblicke hatte das Imperium 11 Legionen und ein Problem weniger.

Allerdings bekamen sie ein Neues, denn die überlebenden Iahanna sahen die Katastrophe als ein Zeichen der Götter sich weiterhin gegen die fremden Eroberer zur Wehr zu setzen.

So war das Imperium gezwungen neue Legionen an die plattgewälzte Küste zu senden.

Und so geschah es bis das Reich eines Tages an den Kosten dieses Krieges zugrunde ging.

Die Grenzen des Imperiums
Hannover, März 2012