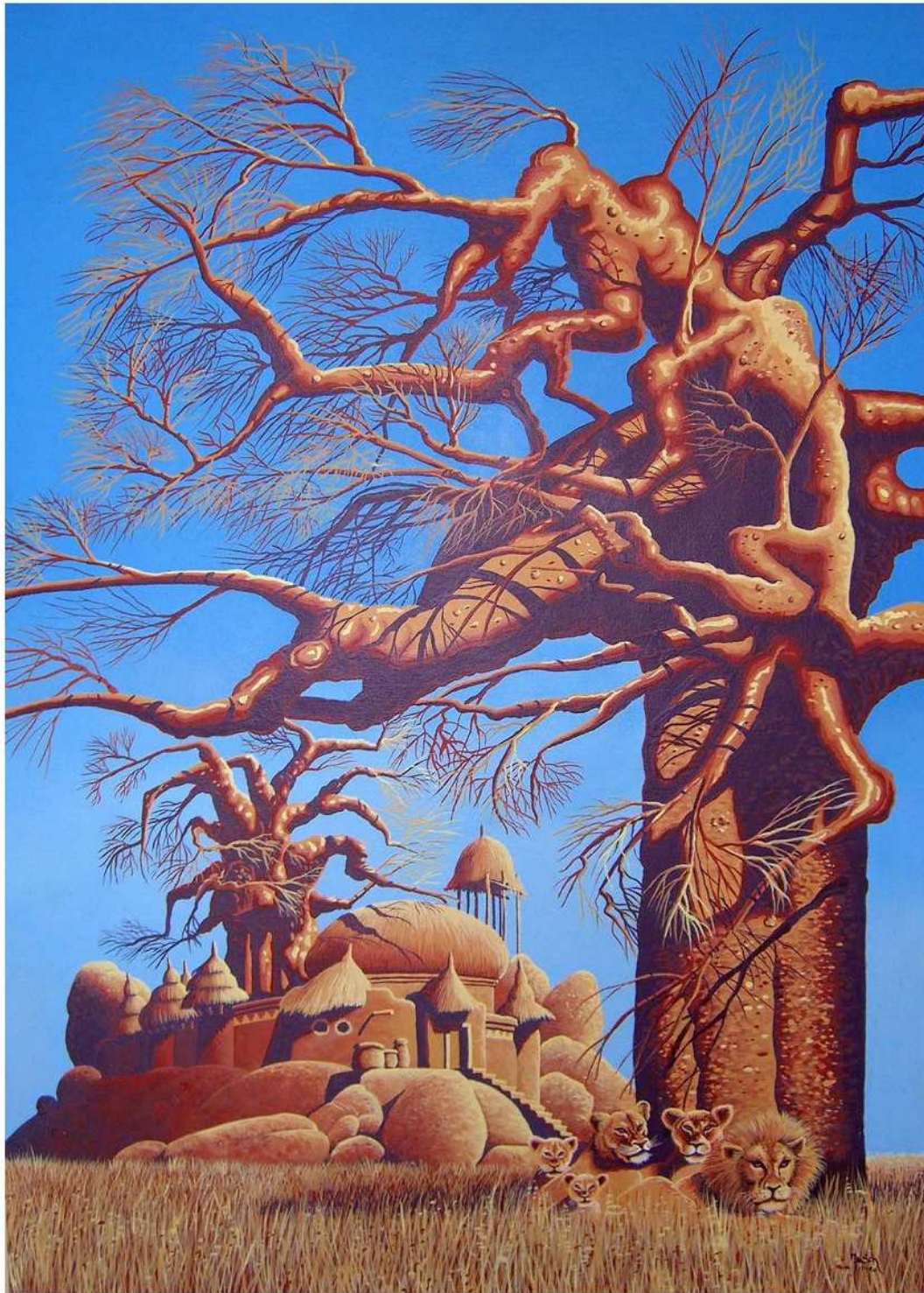


# SUMPFGEBLUBBER

97



# INHALTSVERZEICHNIS

## Beiträge

Peter Emmerich

### **Vorwort**

- Artikel zu den drei Ebenen FOLLOWS
- Storys von Uwe Gehrke
- Filmbücherliste
- Storyübersicht YDDIA
- Aktuelles zu 'Der Hexenjäger'

### **Leserbriefe**

- Ludwig Rehle
- Jörg Heinemann
- Klaus-Michael Vent
- Annemarie "Pony" Holy

Torben Schröder

### **MAGIRAEBENE - FOLLOWEBENE – REALEBENE**

Ein subjektiver Beitrag zur Follow-Theorie

Uwe Gehrke

### **Keine Gräber für sieben Brüder**

Peter Emmerich & Uwe Gehrke

### **Storyübersicht YDDIA**

## Illustrationen

Josef Schwab

Klaus Pelz

Seite

2

4

5

12

16

1, 8, 11

3,15

# Vorwort

## **Die Schatten der Nacht über Euch!**

Liebe Freunde,

nachdem die letzten Ausgaben des SUMPFGEBLUBBER immer erst am Ende des Monats erschienen sind, will ich mit der aktuellen Nummer wieder versuchen, das Erscheinungsdatum auf Mitte des Monats zu legen. Es hängt halt nicht nur daran, wann ich Zeit für das Clanzine finde, sondern auch daran, was ich für Beiträge erhalte. Und da geht es mir in diesem Monat recht gut:

---

### **Artikel zu den drei Ebenen FOLLOWS**

Für das aktuelle **FOLLOW 414** hat **Torben Schröder** einen sehr interessanten Artikel geschrieben, der einen ausführlichen, gut erklärten Blick auf die drei Ebenen FOLLOWS wirft. Da ich weiß, dass viele der SUMPFGEBLUBBER-Leser das FOLLOW nicht beziehen, habe ich Torben darum gebeten, seinen Artikel für das Clanzine verwenden zu dürfen.

Der Artikel ist nicht nur für die "Neuen" in FOLLOW interessant, sondern auch für uns, die wir schon länger dabei sind. Damit also ein **Danke an Torben!**

Übrigens, den Artikel kann man auch in der **FollowPedia** nachlesen!

---

### **Storys von Uwe Gehrke**

Kein SUMPFGEBLUBBER ohne eine Geschichte von **Uwe. Keine Gräber für sieben Brüder** ist – wenn ich es richtig verstanden habe - ein Überbleibsel aus seiner Zeit bei den **Shintaiy**. Vielen Dank!

---

### **Fimbücherliste**

Diesem SUMPFGEBLUBBER habe ich mal wieder eine Bücherliste beigelegt. Dieses mal handelt es sich ausschließlich um Filmromane zu Kinofilmen und Fernsehserien. Bei Interesse bitte eine kurze eMail an mich.

#### **IMPRESSUM:**

Das SUMPFGEBLUBBER 97 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.

---

### Storyübersicht YDDIA

**Uwe** hatte die Idee, mal in einem SUMPFGEBLUBBER eine Storyübersicht zu bringen. Da die Geschichten um die Substanz ja in verschiedenen Medien (FOLLOW, internes SUMPFGEBLUBBER, Enzybände) erschienen sind, bzw. noch erscheinen werden, ist eine solche Zusammenstellung sicherlich sinnvoll. Anfangen möchte ich mit einem nach Magirajahr sortierten Storyverzeichnis der YDDIA. Diese umfassen die Geschehnisse um **Shub-Nigurath**, **Ankhor** und vor allem **Wu-Shalin/Aleija-Kish**.

Leider ist die Liste noch nicht vollständig. Es fehlen vor allem die Geschichten, welche im **templum scriptum** in FOLLOW erschienen sind. Darunter beispielsweise die Geschichte **Bruderliebe** von **Kirsten Scholz** und auch einiges von **Christina** und **Joachim**. Teilweise haben wir immer noch das Problem, diese Geschichten zeitlich einzuordnen, andererseits gibt es einige Geschichten, die noch einer Überarbeitung bedürfen.

---

### Aktuelles zu 'Der Hexenjäger'

Zwischenzeitlich wurde ja unser eBook-Projekt auch über den EDFC-FANTASIA-Verteiler als

**FANTASIA 367e** verschickt. In dem Zusammenhang hat **Alisha Bionda** das eBook auf ihrer Webseite

<http://www.littera.info>

dankenswerterweise ebenfalls zum Download bereitgestellt.

Und es gibt tatsächlich einen unbekanntem Käufer, der die 3,47€ investiert und das eBook auf **amazon** erworben hat. Damit ist die Basis für unsere erste Million geschaffen ☺☺☺

So, das wären mal wieder die aktuellen Dinge, die es aus den Reihen der SUBSTANZ zu berichten gibt. Ich wünsche Euch allen – wie immer – viel Spaß beim Lesen der Beiträge und freue mich auf jedes Feedback.

Follow FOLLOW

*Ahjintrik Ford*





Zum letzten SUMPFGEBLUBBER sind wieder ein paar Kommentare bei mir eingetroffen:

Ludwig Rehle – 29.04.2012

Moin Peter,

ich lese immer gern Deine Vorworte: Ein Blick auf Follow aus einer anderen Perspektive... zumal die meine durch zunehmenden Abstand geprägt ist.

Photos finde ich auch immer gut -)

Wegen der Kriegerhäuser: Das hab ich angefangen... nur um festzustellen, dass Uwe hier sich im BT-Universum beim Haus Liao bedient hat. Klar: Immer besser gut geklaut, als... aber das war mir dann doch zu umfangreich und zu wenig innovativ. Sorry.

Grüße, Ludwig

Jörg Heinemann – 01.05.2012

Hallo Peter,

danke für die neue Ausgabe. Besonders schön fand ich euren Bericht vom gelungenen Con bei Joey.

So lebhaft beschrieben, da bedauert man fast, nicht dabei gewesen zu sein. :-)

Buuuh - gespenstische Grüße

Jörg - Nachtmahr Naiville -

Klaus-Michael-Vent – 01.05.2012

Hallo, Peter,

kurzer Kommentar zum SG:

Die Downloadzahlen beim Hexenjäger freuen mich natürlich. An wie viele (zusätzliche) Adressen wird der Text bei Fantasia versandt? So wird die Geschichte immerhin gelesen. Allerdings ist bei aller Feedback-Faulheit doch KEIN Feedback auch ein Feedback, d.h. die Leserschaft interessiert sich nicht soooo sehr

für von uns fabrizierte Ebooks. Muss man so sehen bzw. hinnehmen. Es scheint ja auch ein wirklich großes Angebot im Internet von vielfach kostenlosen Sachen zu geben, mit dem der Gelegenheitsleser bis zum Lebensende hinkommt.

Gehrke-Stories: Wie gewohnt kurz und humorvoll.

Mannheim-Con: War schön, ich freue mich, dabei gewesen zu sein.

Zeichnungen: Gewohnt gut, bei der letzten Seite hatte JoSch vielleicht Klaus Kinski im Kopf...

Mike

Bezüglich des FANTASIA-Verteilers muss ich mal Gustav anschreiben. Falls das kein Betriebsgeheimnis ist, werde ich das im nächsten SG bekannt geben.

Die Zeichnung von JoSch ist aus dem Jahr 1988! Vielleicht kann er sich wirklich daran erinnern, wen er tatsächlich als Vorlage für den Charakterkopf hergenommen hat. Aber jetzt, wo Du das erwähnt hast, fällt mir die Kinski-Ähnlichkeit auch auf.

Annemarie "Pony" Holy - 03.05.2012

Lieber Peter,

ich muss wieder ein großes Lob aussprechen -- wie immer ist das letzte SG ein sehr liebevoll und professionell gemachtes Produkt.

Ich freue mich immer über neue Nachrichten von euch!

HERZLICHE GRÜSSE AN ALLE SUMPFLINGE UND ICH FREU MICH SCHON AUF EIN WIEDERSEHEN MIT EUCH BEIM FEST!!!

-- Vielleicht kann ja Joey nur für einen oder zwei Tage vorbeikommen?

Liebe Grüße und fF

Pony

# MAGIRAEBENE - FOLLOWEBENE - REALEBENE

## Ein subjektiver Beitrag zur Follow-Theorie

Torben Schröder

Follow hat es sich zur Aufgabe gemacht, gemeinsam eine archaisch-fantastische Welt zu simulieren, d.h. zu beschreiben, darzustellen und zu „beleben“. Um diese Aufgabe zu erfüllen, gibt es eine Vielzahl von Elementen: Cons, Zeremonien, Geschichten, Kulturbeschreibungen, das Ewige Spiel, Lieder, Gewandungen, Magiracharaktere - um nur einige zu nennen.<sup>1</sup>

Doch viele dieser Elemente finden nicht im gleichen sondern in unterschiedlichen logischen Rahmen statt. Diese logischen Rahmen werden üblicherweise „Ebenen“ genannt. Nach allgemein verbreiteter Sicht gibt es davon die folgenden drei:

- Die Realebene
- Die Followebene
- Die Magiraebene.

Viele Neu-Follower tun sich schwer mit dieser Unterscheidung da sie sich einem nicht auf den ersten Blick erschließt. Nur selten werden diese Ebenen konkret thematisiert und häufig wird gar keine Notwendigkeit zur Unterscheidung gesehen. Und so kommt auch manch gestandener Alt-Follower schon mal durcheinander oder redet an seinem Gegenüber vorbei weil unterschiedliche Auffassungen zu diesem Thema vorliegen.

Ziel dieses Artikels ist es den Blick für die verschiedenen Ebenen zu schärfen und einige Überlegungen zum Umgang mit ihnen vorzustellen.

## Was ist was?

### Die Realebene

Die Realebene lässt sich am einfachsten erklären: Es ist der Rahmen in dem auch unser gesamtes sonstiges Leben stattfindet. Dieses ist aber auch die Ebene in der wir uns entschlossen haben gemeinsam eine phantastische Welt zu simulieren und uns zu diesem Zweck den realweltlichen Vereinigungen Follow und/oder Fantasy Club e.V. angeschlossen haben. Es ist die Ebene in der viele von uns einem geregelten Job nachgehen, in der Converanstaltungen am Wochenende stattfinden, Autopannen passieren, schlechtes Wetter einen Zeltcon vermiest, etc. Kurz: Die Realebene bezeichnet unser ganz normales Leben mit all seinen Facetten.

### Die Followebene

Schon schwieriger wird es mit der Followebene. Tatsächlich ist die Followebene nur eine Teilmenge der Realebene. Alles was auf der Followebene stattfindet, unterliegt den Gegebenheiten und der Logik der realen Welt, auch wenn wir den Dingen teilweise seltsame, phantastisch anmutende Namen geben, wie z. B. „Rat von Magira“ oder „Götter“. Der Sinn der Follow-Ebene liegt darin, sich von der Realebene ein Stück weit zu distanzieren um die Probleme des Alltags zurückzulassen und sich Magira ein wenig zu „nähern“. Aus diesem Grunde spricht man sich auf Cons häufig mit den Follow-Namen an.

Früher wurde nicht so sehr in Followebene und Magiraebene unterschieden und manchmal fällt das auch heute noch schwer. Aber auch wenn mittlerweile vielen klar ist, dass es keine automatische 1:1-Entsprechung zwischen Follow- und Magira-Ebene gibt, haben sich mit den Jahrzehnten

---

<sup>1</sup> Häufig auch vereinfacht zusammengefasst zu den drei Säulen Follows: Spiel, Literatur, Geselligkeit.

viele Traditionen gebildet, die eine klare Trennung erschweren.

Zur Followebene gehört die Mitgliedschaft in einem Clan (= Arbeitsgruppe zur Simulation einer magiranischen Kultur), der Followname (nicht zu verwechseln mit dem üblicherweise gleich lautenden Namen der Magirapersonlichkeit), die Followränge wie Gefolgsmann, Edler oder Lord. Aber auch das Göttergremium, die Wettkämpfe und viele andere Elemente, die sich zwar häufig sprachlich von der Realebene abheben aber keine direkte oder zwingende Entsprechung in der Magirasimulation haben, gehören zur Followebene.

## Die Magiraebene

Die Magiraebene ist die eigentliche „Zielebene“ Follows. Sie stellt das dar, was im Rahmen der Magirasimulation entsteht. Wir reden hier also über eine fiktive Welt mit einem phantastischen Setting, die nicht den Regeln der Realebene gehorcht. Die Magiraebene bündelt die Vorstellungen der Follower wie Magira aussehen würde wenn es diese Welt tatsächlich gäbe. Wichtig ist dabei, dass die Magiraebene eine eigene Logik besitzt, nämlich die einer archaisch-phantastischen Welt. So ist es z. B. schwer ein Atheist zu sein in einer Welt in der die Götter aktiv in das Geschehen der Welt eingreifen. Auch fließen Informationen in der Regel langsamer, können häufig nicht oder erst sehr spät verifiziert werden und schaffen so Situationen, die aus der Perspektive unserer Informationsgesellschaft (also der Realebene) ungewohnt sind.

In vielerlei Hinsicht kann man die Magiraebene also eigentlich nie wirklich erreichen, was ja auch der Begriff „Simulation“ schon deutlich macht. Manchmal springt aber ein Funke über und man fühlt sich als wäre man in Magira. Das kann das Lesen einer guten Geschichte sein, eine stimmungsvolle Zeremonie, ein Lied bei Kerzenschein oder auch einfach nur ein optischer Eindruck einer liebevoll zusammen gestellten Gewandung. In diesen Momenten ist uns die Magirasimulation geglückt.

## Wie trennt man die Ebenen voneinander?

### Realebene vs. Magiraebene

Die Realebene (sprich: das „normale“ Leben) von der Magiraebene zu unterscheiden, schaffen die meisten von uns glücklicherweise problemlos. Auch wenn besorgte Mitmenschen ab und an Bedenken äußern, dass man aber aufpassen sollte, nicht den Sinn für die Realität zu verlieren, klappt das eigentlich sehr gut. Ich habe zumindest noch nicht von einem Follower gehört, der in voller Gewandung vor seinem Chef erschienen wäre, mit dem Stab/Schwert auf dessen Schreibtisch gehauen und mehr Geld verlangt hätte, weil er schließlich ein mächtiger Magier/Krieger sei.

### Realebene vs. Followebene

Auch zwischen der Realebene und (ihrer Teilmenge) der Followebene fällt die Trennung nicht schwer. Kaum jemand versucht im Supermarkt mit Festwährung zu bezahlen – zumindest nicht absichtlich.

Und auch die Zeiten in der sich die Lords und Ladies für etwas besseres gehalten haben als der „normale Gefolgsmann“ sind spätestens seit der Lordschwemme der 90er vorbei.

### Followebene vs. Magiraebene

Das eigentliche Problem besteht in der Trennung von Followebene und Magiraebene.

Das fängt schon mit den Namen an: Die Akteure auf der Followebene sind Realpersonen mit erdachten Namen. Dummerweise stimmen diese erdachten Namen aber in den allermeisten Fäl-

len mit denen der simulierten Magirapersönlichkeiten überein und erschweren so eine Unterscheidung der Ebenen.

Ein Beispiel:

Der Realmensch Gisbert hat den Follownamen Hutzli unter dem er z. B. bei den Wettkämpfen antritt und auf den Cons auch so gerufen wird. Gleichzeitig simuliert er im Rahmen seiner Kultur den Magiracharakter Hutzli.

Die Verwirrung ist perfekt. Denn der Followname ist eher ein Pseudonym, eine Art Künstlername, der die Realperson im Follow-Kontext (also der Followebene) beschreibt. Der Name des Magiracharakters ist dagegen die Benennung einer fiktiven Person, die der Logik einer phantastischen Welt unterliegt (also der Magira-Ebene).

Ein weiteres Beispiel:

Es ist durchaus normal, dass Gisbert beim alljährlichen Lanzenstechen unter seinem Followname Hutzli antritt und sogar gewinnt. Das bedeutet aber nicht zwingend, dass der Insektenmensch Hutzli (Gisbert ist Mitglied einer Kultur von Insektenmenschen der Randwelt) der beste Lanzenreiter Magiras ist (wir erinnern uns: die Wippen stellen Pferde dar). Völlig ad absurdum wird die Vorstellung geführt wenn wir annehmen, dass es auf Magira eine Art internationale Lanzenstech-Liga gibt, bei der sich die Teilnehmer jedes Jahr an einem anderen Ort auf den vier bekannten Welten treffen um ein Turnier zu veranstalten – bei dem dann der Insektenmensch Hutzli auf sein Pferd steigt und z. B. gegen das ebenfalls berittene (!) Geisterwesen Husch von der Estlichen Welt antritt.

Die Wettkämpfe sind also eindeutig Teil der Followebene und tragen auch nicht direkt oder zwingend zur Magirasimulation bei. Was aber nicht heißt, dass Gisbert seine Erlebnisse auf der Wippe nicht in eine Magira-Geschichte übersetzen kann, aber wohl wahrscheinlich nicht als Lanzenreiter und wohl auch nicht mit dem Geisterwesen Husch als Gegner.

Was darüber hinaus die Sache nicht einfacher macht, ist die Tatsache, dass der Titel, den Gisbert/Hutzli erringen kann „1. Kämpfe von Magira“ heißt und nicht „1 Kämpfe von Follow“. Hier zeigt sich wieder, dass man es früher mit den Ebenen nicht so genau genommen hat. Wer sich mit Follow und Magira auskennt und ernsthaft darüber nachdenkt, kommt schnell zu dem Schluss, dass es auf der archaisch-phantastischen Welt Magira (Magiraebene) wohl keinen gesamtmagiranischen Champion im Lanzenstechen geben wird. Für einen Follow-Neuling ist diese Erkenntnis aber deutlich schwieriger.

Und was für die Wettkämpfe gilt, gilt in ähnlicher Form auch für den Marsch und den Markt. Auch wenn bei den Fantasymärschen und beim Markt mit magiranischen Elementen gespielt wird – mal mehr und mal weniger geschickt – kann sich in der Gesamtansicht kein magiranisch stimmiges Ganzes ergeben.

Viele Ereignisse der Followebene werden auf diese Weise intuitiv der Magiraebene zugeschrieben. Wenn man sich aber etwas Zeit nimmt, wird schnell klar, dass es letzten Endes vom logischen Rahmen abhängt. Vieles ergibt nur im logischen Rahmen der Followebene einen Sinn (die ja wie oben gesehen, ein Teil der Realebene ist), im Rahmen der Magiraebene aber eben nicht mehr.

Natürlich macht es auch Follow aus, dass Dinge, die auf der Followebene passieren, z. B. zu späterer Stunde beim Bier oder im Rahmen der Conplanung, nachträglich für die Magiraebene aufbereitet und damit auf sie übertragen werden. Viele gute Ideen fußen auf solchen Followsituationen und die Hintergründe sind oftmals nur wenigen Eingeweihten bekannt. Aber leider gibt es in diesem Zusammenhang deutlich mehr Beispiele für missglückte Übertragungen als für geglückte.



Himmelsinseln - Allerlei geflügelte Wesen - 60-80 cm - Acrylfarben – JoSch 1992

## „Schwierige“ Fälle

Neben den Fällen in denen sich über die Jahre einfach falsche oder verwirrende Benennungen etabliert haben, gibt es auch Beispiele für Elemente, die beiden Ebenen zuzurechnen sind. So sind die Gräten sowohl Teil der Follow-Ebene (als Zahlungsmittel auf dem Fest) als auch der Magira-Ebene (als Zahlungsmittel in Caswallon). Grundsätzlich ist aber die Festwährung erstmal Teil der Followebene: Man tauscht Euros in eine Währung um, die nur im Rahmen Follows gilt, die aber durch außerhalb von Follow gültiges Geld gedeckt ist und für die man z. B. reale Getränke in sehr unmagiranischen Flaschen bekommt.

Problematisch ist es bei den Clans/Magiragruppen. In vielen Fällen haben die Clans eine direkte Entsprechung auf Magira, die die Interaktion der Magiracharaktere der Clanmitglieder untereinander erklärt oder vereinfacht. So haben beispielsweise die Magiracharaktere aller Mitglieder des Clans „Volk von Clanthon“ (Followebene) einen Sitz im clanthonischen Kronrat (Magira-Ebene). In anderen Clans gibt es dagegen keine Sonderstellung der Magiracharaktere der Clanmitglieder gegenüber anderen fiktiven magiranischen Personen. Man kann also nicht verallgemeinern, dass Clanstrukturen auch immer einen direkten Einfluss auf Magira haben.

Ähnlich schwierig ist es mit den Zeremonien. Es gibt Zeremonien, die verschaffen einem einen Einblick von Magira, wie ein Fenster in eine andere Welt. Die Gesamtheit eines Zeremonienabends, ganz besonders des Zeremonienabends auf dem Fest, kann im Normalfall<sup>2</sup> aber schlicht

<sup>2</sup> Ausnahmen sind hier z. B. claninterne Zeremonienabende, bei denen der simulatorische Rahmen natürlich deutlich einfacher eingehalten werden kann.



nicht Teil der Magiraebene sein, da wohl kaum all die Personen, die von uns verkörpert werden zum gleichen Zeitpunkt am gleichen Ort sind (und das jedes Jahr aufs Neue!). Man befindet sich also als Zuschauer (!) des Zeremonienabends nicht automatisch in der Rolle seines Magiracharakters. Aus diesem Grunde haben die Götter völlig zurecht im Götterspruch 38 verkünden lassen, dass das Fest (als prominentestes Treffen und zugleich Treffen mit den meisten Teilnehmern aus unterschiedlichen Clans/Kulturen) nicht zwingend in gleicher Art auch auf Magira stattfindet.

*„Der Traum von einem jährlichen Fest des Friedens, bei dem sich Vertreter der magiranischen Völker und Gruppierungen an einem Ort der bekannten Welt in Frieden und Harmonie treffen, bleibt ein Traum und ist nicht magiranische Realität.“ (GS 38)*

Die meisten Zeremonienabende gehören also in ihrer Gänze nicht zur Magiraebene sondern die einzelnen Zeremonien stellen vielmehr „Magirablasen“ dar, die jedoch nicht in einem gemeinsamen Kontext stehen müssen (und das in den meisten Fällen auch gar nicht können). Auf diese Weise müssen nicht Personen am gleichen Ort anwesend sein, die sich aus zeitlichen oder räumlichen Gründen gar nicht treffen können.

Auch Herold, Götter und Götterbote sind Teil der Followebene und nicht Teil der Magiraebene. Beim Herold ist das recht schnell zu verstehen wenn man akzeptiert, dass der Zeremonienabend auf dem Fest keine durchgängig magiranische Veranstaltung ist, sondern eine Followveranstaltung bei der situationsweise Magirasimulation betrieben wird. Bei den Göttern und beim Götterboten ist es schon schwieriger. Das liegt einerseits daran, dass Götter und Götterbote generell ein phantastisches Konzept sind und man sich andererseits bemüht sowohl dem Auftreten der Götter als auch den Formulierungen der Göttersprüche einen archaisch-phantastischen Anstrich zu verpassen. In der Tat handelt es sich aber nicht um magiranische Götter (Vaisravana, Högggr, Traidhiu, etc.) sondern um Follow-„Götter“, ein Entscheidungsgremium der Follow-Ebene, wenn deren Entscheidungen auch großen Einfluss auf die Magira-Ebene haben.

Ähnliches gilt für die Lordbünde. Eine Klärung von oberster Stelle beinhaltet der 34. Spruch der Götter Magiras. Er sagt eindeutig:

*„Lordbünde sind keine handelnden Subjekte auf Magira.“ (GS 34)*

Genauso wenig wie ihre Mitglieder, die Lords und Ladies, deren Rang sich ebenfalls auf die Followebene bezieht. Nichtsdestotrotz besetzen die Lords und Ladies mit ihren Magirapersonlichkeiten gewöhnlich wichtige Positionen in ihren Kulturen, zwingend ist dies jedoch nicht. Noch klarer wird es im Falle der in den Gesetzen der Elf neu definierten Position des Herrschers. Er ist als Gruppenleiter eindeutig der Followebene zugeordnet, unabhängig von der magiranischen Position der Figur, die der Herrscher verkörpert.

Diese Situation ist gleichzeitig Segen und Fluch. Konnte man sich früher noch sicher sein, dass der Lord (=Herrscher) für alles zuständig war und sowohl magiranisch als auch followtechnisch der Kopf der Gruppe bzw. des Reiches war, muss man mittlerweile umdenken. Wenn man nun also Aufnahmen in den Clan oder Beförderungen magiranisch durchführen will, kann es durchaus sein, dass der Lord oder Herrscher daran völlig unbeteiligt ist, da seine Magirapersonlichkeit eben nicht das höchste Amt im Reich bekleidet. Doch gerade da zeigt sich, wie wichtig es ist eine Unterscheidung in die verschiedenen Ebenen vorzunehmen und sich auch vor einem Zeremonienabend zu überlegen welche Aktionen in welchem Rahmen stattfinden und wer in diesem Rahmen welche Rolle übernimmt.

## **Das EWS - ein Sonderfall**

Und was ist mit dem EWS? Es ist unbestritten der größte Einflussfaktor der magiranischen Geschichte und bildet wie sonst kein Follow-Element die politischen Strukturen Magiras ab. Aber gehört es damit zur Magira-Ebene? Eindeutig nein!

Man muss nur einmal in den EWS-Saal auf dem Fest hineingehen und sofort wird klar, dass es sich hier nicht um eine magiranische Angelegenheit handelt sondern um Follow.

Das EWS bildet eine wichtige, wenn nicht DIE wichtigste Grundlage Magiras, ist aber selbst nicht der Magiraebene zuzurechnen. Das Ewige Spiel ist in erster Linie eben genau das: ein Spiel. Es wird gespielt nach den Regeln des Spiels Armageddon und gehorcht damit grundlegend der Logik der Realwelt. Auch wenn mit den Regeln zur Magie und den Fabelwesen eindeutig auf Elemente einer archaisch-phantastischen Welt eingegangen wird, überwiegen doch die realweltlichen Strukturen des Spiels: Die Kriege werden von Feldherren geführt, die sich untereinander alle kennen und die z. B. über einen kompletten und korrekten geografischen Überblick verfügen. Regeländerungen unterliegen dem Kalkül der Spieler und spiegeln häufig deren strategische Absichten wieder. Darüber hinaus müssen die militärischen Einheiten, unabhängig vom kulturellen Entwicklungsniveau, den gleichen Regeln gehorchen.

Dass das EWS nicht wirklich magiranische Verhältnisse abbildet, wird auch deutlich wenn man sich die Entfernungen und Ausdehnungen ansieht, die aus einer 1:1-Übernahme des EWS resultieren würden. Befestigte Hauptstädte hätten eine Ausdehnung von mehreren hundert Kilometern, Pfeilsalven können von einem Kontinent zum nächsten verschossen werden und Segelschiffe können Rammen, geruderte Schiffe dagegen nicht. Hierbei handelt es sich eindeutig um regeltechnische Vorgaben, die aus der Notwendigkeit des Spiels, d.h. der Realwelt stammen.

Auch wenn das Ziel des EWS eindeutig die Magiraebene ist und es explizit dazu konzipiert wurde Magira zu simulieren, kann es selbst nicht als Teil der Magira-Ebene angesehen werden. In seiner Struktur ist es daher der Followebene näher als der Magiraebene und im gleichen Maße wie es für Zeremonien und andere Elemente der Followebene gilt, gilt es auch für das EWS: Man muss die Ereignisse umsetzen und anpassen.

## Fazit

Es lassen sich also eindeutig drei Ebenen unterscheiden, die im Falle der Realebene und der Followebene auf der einen Seite und der Magiraebene auf der anderen Seite unterschiedlichen Logiken unterliegen. Aus diesem Grund erscheint es sinnvoll zwischen diesen beiden Logiken zu unterscheiden, wobei offensichtlich nur die Unterscheidung zwischen der Magiraebene und der Followebene schwer fällt.

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass es der Followebene nicht schadet, wenn sie magiranische Elemente enthält - umgekehrt aber schon. Die Follow-Ebene ist auf Magira ausgerichtet und daher können magiranische Elemente in diesem Kontext schlimmstenfalls den ein oder anderen etwas verwirren, da sie die Grenze zwischen den beiden Ebenen verwischen. Aber es hat durchaus einen negativen Effekt wenn Ereignisse der Magiraebene Elemente enthalten, die eindeutig der Followebene zuzurechnen sind und der Logik einer archaisch-phantastischen Welt widersprechen.

Je „magiranischer“ etwas wird, um so näher kommen wir unserem Ziel eine phantastische Welt wirklich zu simulieren und sie erfahrbar zu machen. Es ist überhaupt nichts gegen Spaß-Zeremonien zu sagen, die Themen aus der Follow- oder der Realebene aufgreifen aber sie tragen in vielen Fällen wenig zur eigentlichen Magirasimulation bei und es ist ungleich schwieriger nach so einer Zeremonie wieder „echte“ magiranische Stimmung zu erzeugen.

## Ausblicke

Man kann sicher trefflich darüber streiten ob eine „Zwischenebene“ wie die Followebene über-

hauptsächlich notwendig ist und Follow nicht auch ohne sie funktionieren würde. Doch sind solche Überlegungen eher akademischer Natur denn über vierzig Jahre Entwicklung in Follow lassen sich nicht einfach umschreiben oder wegwischen. Die Followebene ist ein Teil von Follow - auch wenn sie manches Problem mit sich bringt. Es ist aber möglich (und auch sinnvoll) sich bewusst zu machen, dass es einen grundlegenden logischen Unterschied zwischen der Magiraebene und der Followebene gibt und diesen Unterschied bewusster zu nutzen.

Wir sollten auf der einen Seite versuchen nicht einfach alle Ereignisse der Followebene 1:1 auf Magira zu übersetzen da wir uns damit langfristig eine in sich stimmige Magirasimulation erschweren. Die Followebene kann dagegen gut als „kreativer Steinbruch“ dienen, aber dazu muss man mehr leisten als einfach nur Realpersonen/Follower mit Magiracharakteren gleichzusetzen.

Auf der anderen Seite sollten wir versuchen auch organisatorisch klarer in Follow- und Magiraebene zu trennen. Das würde es uns einfacher machen hin und wieder Magira lebendig werden zu lassen. Und vielleicht sollten wir anstreben in einem gewissen Rahmen uns wirklich auf die Magiraebene zu konzentrieren und zu versuchen so weit wie möglich Real- und (!) Followebene außen vor zu lassen.

Dabei darf natürlich nicht vergessen werden, dass eine Konzentration auf die Magiraebene sicher wünschenswert aber auch aufwändig ist - aufwändiger als mögliche Logikprobleme zu ignorieren oder auszublenden und stillschweigend von einer Übereinstimmung von Follow- und Magiraebene auszugehen. Aber wenn wir tatsächlich eine phantastische Welt simulieren wollen, lohnt sich dieser Aufwand.

Es gibt ganz konkrete Konzepte die Magiraebene wieder mehr in den Vordergrund zu stellen, wie z. B. Cons mit klarem magiranischen Hintergrund, die Nutzung von mehreren Magirapersonlichkeiten je nach Situation, etc. Doch das ist einen eigenen Artikel wert und würde hier zu weit führen.

Mein Wunsch wäre es, dass sich Follow etwas mehr mit seinen spezifischen Gegebenheiten auseinandersetzt und wir im Ergebnis zu mehr echten „Magiramomenten“ kommen. Es würde mich freuen wenn ich den ein oder anderen mit meiner Sichtweise der Dinge zumindest zum Nachdenken anregen konnte.

**Torben Schröder**  
August, Dezember 2011



## Keine Gräber für sieben Brüder

Uwe Gehrke

*Piraten sollen keine Verwandten haben.* Dieser Satz hat etwas Wahres. Schließlich kamen die meisten von ihnen als Einzelgänger zu uns und starben früh, meistens ohne Familien zu gründen.

Aber eine verwandtschaftliche Beziehung existiert, die manchmal nicht so schlecht ist: Brüder. Man ist mit ihnen zusammen aufgewachsen, und denkt ähnlich. Aber so etwas kann auch in einer Katastrophe enden, wie die Geschichte von Ein-Ohr-Liu und seinem Bruder. (*Und was ist mit Kindern?* Natürlich habe ich diesen Einwand erwartet, aber Kinder sind eben eine spezielle Sache. Da die wenigsten meiner Kameraden feste Beziehungen eingehen, kann man davon ausgehen, dass zu irgendwelchen Kindern von irgendeiner Frau kaum väterliche Gefühle erwachsen. Und die Schönen, welche nach einem Piratenüberfall Hals über Kopf dem geliebten Anführer folgen, sind eine Erfindung der Schreiberlinge. Meine Frau war anders. Wie sie später sagte, habe sie sich den dümmsten aller Piraten ausgesucht, um ihre Pläne durchzuführen. Aber der Plan betraf bestimmt nicht die Entwicklung unserer Kinder. Andersfalls wären sie nicht Piraten oder Händler geworden, was für mich zwei Seiten einer Medaille sind.)

Und es gab auch andere Brüder. Von einer solchen Gruppe will ich erzählen.

Es waren sieben!

**SIEBEN????**

Genau, eines Tages kamen sie mit einem der Händler nach Kubumi no Okami. Waren ansonsten die Matrosen solcher Schiffe eher Opfer mitleidigen Spottes (»Fahrt nur aus dem Hafen, wir warten schon.«) wirkten diese allein durch ihre Menge einschüchternd.

Sieben Brüder - dass sie Ärger machen würden war klar. Ein unter Piraten seltenes Band von Loyalität verband sie, was nur in einer Katastrophe enden konnte. Somit wurden sie auch von keinem der Kapitäne angesprochen. Aber damit sie schienen gerechnet zu haben. Sie vertrieben sich Zeit damit, in den verschiedenen Gasthäusern die Zeche zu prellen. Niemand wagte eine Hand gegen sie zu erheben.

Aber das machte Ärger. Händler wie Wirte sprachen davon, dass sie den Hafen verlassen

würden, wenn nicht jemand die Piraten zur Ordnung rufen würde. Ja, einige sprachen sogar davon eine bewaffnete Truppe gegen die Brüder aufzustellen. (An dieser Stelle sei angefügt, dass in der ganzen Wolfshöhle kein einziges Anzeichen von Ordnungsmacht herrschte, sah man von einigen Rausschmeißern ab.) Irgendjemand musste handeln.

Und irgendjemand kam auf die glänzende Idee mich auf die Brüder zu hetzen. Ein betrunkener Seemann war schnell gefunden, der den Brüdern vorlog, dass ein bestimmter Kapitän sie vielleicht anheuern würde.

Und so kam der Abend. Ich saß in einer der Kneipen, als sie hereinkamen. *Könnt ihr euch drei Elefanten vorstellen, die sich gleichzeitig durch eine Tür quetschen?* So war der Anblick welcher sich mir bot.

Und sie bewegten sich geradewegs auf mich zu.

Langsam nahmen meine Leibwächter Position ein. (Es gibt verschiedene Arten für was Piratenkapitäne ihr Geld ausgeben. Manche legen sich teure Kleidung zu, andere wieder besuchen Weidenrutenhäuser. Aber was man sich wirklich zulegen sollte sind gute Leibwächter; sie gehören einfach zum Geschäft. Sonst überlebt man als Kapitän nicht einen Mond.)

Der Anführer der Brüder schob sich nach vorne. »Ihr seit Kapitän Tschang?« Es war eine ausgesprochen dumme Frage, denn natürlich gab es kaum einen Kapitän wie mich.

»Meine Brüder und ich wollen gerne bei euch anheuern.«

Jetzt saß ich in der Falle. Nahm ich sie an Bord hätte ich gleich das Schiff anzünden können. Würde ich ablehnen, konnte ich sicher sein, dass ich nicht lebend diese Kneipe verließ.

»Ihr seit Seeleute?«

»Natürlich. Also was ist?« Man hörte aus der Stimme des Anführers dass er sich auf Ärger vorbereitete.

»Kommt morgen früh zum Hafen.«

Ich bin mir sicher, dass sie nicht mit einer solchen Antwort gerechnet hatten. Sie drehten sich um und gingen.

Meine Leibwächter atmeten auf. »Das war knapp,« brummte einer von ihnen. »Soll ich los-

laufen und weitere Leute anheuern. Es könnte morgen viel Ärger geben.«

»Das wirst du nicht tun.«

»Meine Antwort überraschte die meisten der Anwesenden.

Am nächsten Morgen stand ich vor meinem Schiff, als die Brüder auftauchten. Sie schlepten alles mit was sie tragen konnten. Offensichtlich rechneten sie nicht damit, dass ich es mir noch einmal anders überlegen würde.

»Wir sind hier,« kam es von dem Ältesten der Brüder.

»Ich sehe es.«

»Dürfen wir jetzt auf das Schiff?«

»Natürlich.« Damit winkte ich ihnen mir zu folgen. An der Seite meiner Dschunke lag ein größerer Kutter, für dessen Bedienung man etwa zwanzig Männer brauchte, während man für mein Schiff fünfzig in Anschlag bringen musste.

»Was soll das?«

»Das ist mein zweites Schiff. Ich übertrage dir das Kommando. Kümmere dich um die Sache, wir segeln morgen aus.« Der Älteste der Brüder sah mich an als hätte ich ihm gerade die Stadtschlüssel von Diyede-Chenshi<sup>3</sup> übergeben. Er schien nicht zu begreifen, dass er plötzlich Kapitän geworden war.

Während ich zu meinem Schiff ging grinsten die meisten der Umstehenden. Die Brüder hatten mich nicht getötet, und ich sie ebenso wenig. Alles für den Preis eines kleinen Kutters.

In Wirklichkeit tobte ich vor Wut. Es hatte mich Geld gekostet ein so ideales Schiff zu kaufen. Geld, das mir ohne Schwierigkeit einige ruhige Monate verschafft hätte.

Und es musste dafür einen Schuldigen geben. Nach dem Zusammenstoß des gestrigen Abends hatte ich Spione losgeschickt, die jenes Arschloch finden sollten, welcher die Brüder aufgehetzt hatte.

Ich bin kein sehr humaner Mensch.

Meine Spione fanden ihn, meine Leute holten ihn.

Ich gab ihm die Möglichkeit noch einige Menge zu reden, oder besser gesagt zu schreien. Ich setzte ihn nämlich auf einem winzigen Riff im Meer aus, wo es für ihn keine Chance gab Hilfe zu bekommen. Als wir wieder

ablegten sprang er ins Wasser und winselte um Gnade.

Ich bin kein Unmensch, und hatte schon einen Eimer mit Fleischresten vorbereiten lassen, welche ich ins Meer schütten ließ.

Wenige Momente später waren die ersten Haiflossen zu sehen.

Natürlich hatte er in seiner Angst noch den Namen des Kerls geschrieen, der ihn beauftragt hatte. Bei ihm dauerte es etwas Zeit, bis ich wiederum sein Ansehen unter den Kapitänen erledigt hatte.

Dann machte er einen entscheidenden Fehler gegen Ein-Ohr-Liu und endete am Pfahl.

\*\*\*

Eigentlich hätte damit meine Beziehung zu den sieben Brüdern beendet sein müssen. Ich hatte nie geglaubt, dass sie sich mit "ihrem" Schiff mir anschließen würden. Und tatsächlich waren sie am nächsten Morgen bereits allein auf der See.

Sie waren gut und gewiss auch klug. Aber auch sie machten die Erfahrung, dass bei Geld die Verwandtschaft aufhört. Nach einigen Monaten trennten sie sich wegen eines Streites um die Beute. (Ich bin auch nicht gerecht wenn es um das Teilen geht, als Schiffsbesitzer und Kapitän darf ich doch wohl einen höheren Anteil verlangen.) Die Brüder verteilten sich auf einige andere Schiffe.

Einige Jahre später war ich auf einem Alleingang durch die Kneipen als ein betrunkenen Kerl dem Wirt vor mir ein Messer an die Kehle hielt. Er schien nicht zu wissen, dass der Besitzer unter meinem persönlichen Schutz stand. (Jedenfalls solange meine Rechnung auf den Boden eines Sake-Glases passte. Manche der Wirte versuchten sich an meinen Leuten gütlich zu halten, aber sie mussten feststellen, dass es keine besonders gute Idee war, mich bescheißen zu wollen. Ein oder zwei – es können auch mehr sein – habe ich jeweils in einem – wohl gemerkt – leeren Sake-Fass ins Meer werfen lassen.)

Deshalb zog ich ihn etwas zurück, was ein Fehler war, denn der Kerl stach mir sofort in meinen linken Arm. Pech für ihn. Mit der unverletzten Hand konnte ich nach einem Stuhl greifen. Damit prügelte ich ihm sein Leben aus

<sup>3</sup> Hauptstadt von Ao Lai.

dem Leib.

Erst als er tot vor mir lag erkannte ich mein Unglück.

*Ich hatte einen der sieben Brüder getötet.*

Niemand konnte mir vorwerfen, dass ich dies mit Absicht getan hatte. Trotzdem hatte ich jetzt ein Problem am Hals; eine saubere Fehde.

Es gab mehrere Möglichkeiten einer solchen Fehde zu entgehen. Die einfachste, wenn auch nicht feinste Methode war, einfach aus dem Hafen zu segeln und abzuwarten was mit den potentiellen Gegnern bis zur Rückkehr geschah. Eine andere war es, sich freizukaufen. (Es gab sogar einige hundsgemeine Kapitäne, die davon lebten, dass sie solche Fehden inszenierten. Sie heuerten Leute an, die angeblich im Auftrag eines anderen handelten und ließen sich anschließend überfallen. Dann erzwangen sie eine hohe Summe Blutgeld? *Ihr findet das abscheulich?* Nun, einmal habe ich mit einem Gewinn aus einer solchen Sache ein Schiff gekauft.) Und es gab noch eine andere Methode; die Gegner so schnell wie möglich umzubringen.

Also machte ich mich auf den Weg. Zum Glück ist und war die Zahl dershintaiyschen Piratenkapitäne begrenzt. So kennen wir alle die Orte, wo man die entsprechenden Leute in Kubumi no Okami<sup>4</sup> finden kann, und wenig später betrat ich das Sagishi ana<sup>5</sup>, welches das Hauptquartier der sieben – nunmehr sechs Brüder – bildete.

Der Älteste der Brüder - jenem welchen ich mein kleines Schiff „geschenkt“ hatte - schien in den letzten Jahren erheblich zugenommen zu haben, und zum Abschluss seines Lebens auch noch beschossen zu haben, mit dem Rücken zu einer Tür zu sitzen.

Manche Leute haben Anspruch auf berühmte letzte Worte. Sie klingen erhaben und Kleckser malen schöne Bilder davon. Aber ich wollte kein Risiko eingehen und rammte ihm von hinten ein Messer in den Hals. Er versuchte noch aufzuspringen, doch das trieb die Waffe noch mehr in ihn hinein. In klugen Schauspielen bestehen die Leute darauf, ihren Opfer die Gründe für ihren Tod zu nennen, aber ich halte nichts davon. Tot ist tot.

<sup>4</sup> Wolfshöhle ist eine nette Umschreibung für die Insel, welche von denshintaiyschen Piraten als Stützpunkt verwendet werden.

<sup>5</sup> Gauner-Loch auf Taiyonyin, ein bildreicher Name.

Seine Leibwächter - schlecht wie sie waren - stürzten durcheinander, und mitten unter ihnen war auch ein weiterer Bruder. *Warum sollte ich Zeit mit einer aufwendigen Suche nach ihm verbringen, wenn ich ihn jetzt haben konnte?* Während also meine Leute die Leibwächter für ihr Versagen sterben ließen rannte ich ihm hinterher.

*In die Küche hinein.* Er hatte wohl vergessen, dass die meisten Kneipen in der Wolfshöhle nur einen Ausgang haben, und somit musste er wieder an mir vorbei. Ich riss seinen Arm hoch, worauf hin er sich gegen mich warf. Und dann hatte er noch die Frechheit mir genau zwischen die Beine zu treten. Vielleicht glaubte er mich damit abzulenken, aber die schrecklichen Schmerzen rissen mich hoch. Ich packte ihn und schleifte ihn zum Feuer. Den Eimer mit Reis stieß ich beiseite und drückte seinen Kopf in die Flammen.

Er brüllte und schrie, doch warum sollte ich aufhören. Vermutlich hat man seine Schreie bis hoch zur Burg gehört.

Ich überließ es dem Wirt sich um die Überreste der Toten zu kümmern, jetzt kam es darauf an auch die anderen Brüder zu erwischen.

Einer war auf ihrem Schiff zurückgelassen worden, und noch einmal zeigte sich, dass schlechte Leibwächter keine lumpige Kupfermünze wert sind, jedenfalls was die Loyalität anging, denn niemand hatte den Aufpasser gewarnt.

Meine Leute strömten auf dem Deck auseinander.

Der vierte Bruder griff nach seinem Schwert und stürmte los.

*Immerhin starb er tapfer.*

Noch in der Nacht ließ ich die Leichen der vier Brüder und ihrer Gefolgsleute in die Bucht werfen.

*Warum sollte ich mir die Kosten für die Beerdigung aufhalsen.*

\*\*\*

Niemand hat mir wegen der Ereignisse dieser Nacht auch nur die kleinsten Vorwürfe gemacht. (Höchstens der Wirt der Kneipe, der seinen Kunden angeblich nicht zumuten konnte, Essen von einer Feuerstelle zu essen, in der man einen Mann verbrannt hatte. Meine Leute brauchten ihn nur einmal an einen Spieß zu

binden, und lediglich zu drohen, dass sie ihn wie einen Ochsen braten würden, um den Kerl zum Schweigen zu bringen.) Es stellte sich heraus, dass eigentlich niemand die Brüder gemocht hatte.

Das erfuhren die drei Überlebenden sehr schnell. Sie flohen am nächsten Tag aus der Stadt.

Dann verloren sie auch noch ihr Schiff. Irgendwo in Ao-Lai erkannte ein Händler seine geraubte Dschunke wieder und inszenierte einen fürchterlichen Skandal. (Sie hätten eben ihre Beute besser tarnen müssen. Wenn man ein Schiff entert sollte man alles umbauen. Ich hatte zeitweilig einen sehr talentierten Schiffszimmermann gehabt. Der brachte es fertig, einem Kapitän sein erst vor einem Monat gekaperes Schiff wieder zu verkaufen. Dieser „wackere Seemann“ war überhaupt ein absolutes Großmaul, der immer davon sprach, dass man einen Feldzug gegen die Piraten organisieren sollte. Als bekannt wurde wie ihn die Piraten hinters Licht geführt hatten war das Gelächter so unbeschreiblich, dass er sich ins Privatleben zurückziehen musste.)

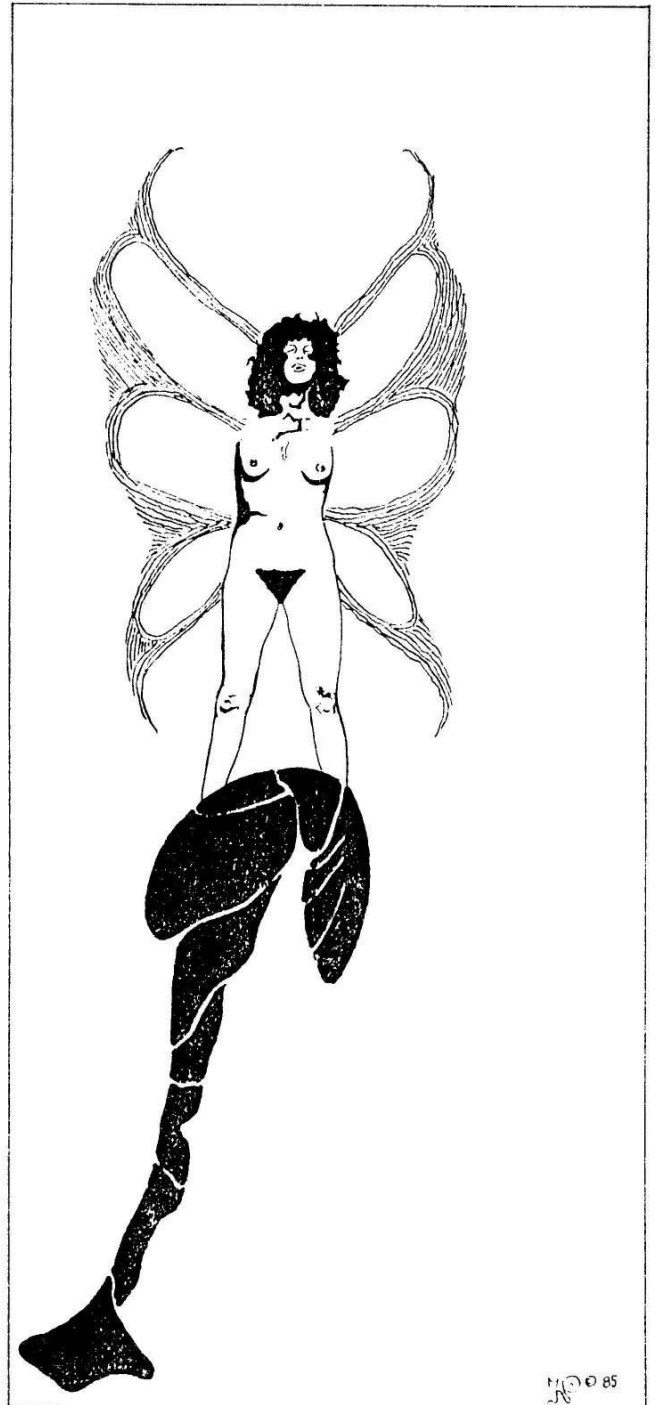
Von da an war von den drei Brüdern nichts mehr zu hören, sie schienen nichts mehr mit der See zu tun haben.

Dann enterte ich eines Tages ein Schiff mit Kohle. (Keine schlechte Handelsware, viele Inseln mit wenig Holzbestand brauchen sie und niemand kann gestohlene Ware erkennen. Fast niemand, aber über diese Geschichte werde ich an anderer Stelle erzählen.) Und unter den Matrosen sah ich den fünften Bruder.

Wie ich vielleicht schon erzählt habe bin ich bekannt dafür, dass ich bei keinem oder geringen Widerstand die Mannschaften der gekaperten Schiffe verschone. Das wussten offensichtlich die meisten Matrosen, denn sie erhoben nicht die Hand gegen mich. Der Bruder nicht, er ging auf mich los. Mit einem Messer stoppte ich ihn, das zweite verwendete ich darauf, dem Toten genügend Wunden beizubringen um durch seine Blut die Haie anzulocken.

Es blieb kein Geheimnis. Viele Piraten sind sentimentale Dummköpfe, welche solche Geschichten mögen. (Sänger von Balladen können in der Wolfshöhle ein Vermögen machen. Allerdings müssen solche Leute gehörig aufpassen. Ich erinnere mich an einen dieser

Klimperer der im Rausch ein Loblied auf den Sheng anstimmte. Wir gaben ihm Gelegenheit noch lauter zu singen - am Pfahl.)



Natürlich erfuhren die letzten beiden Brüder von dem Ereignis und sie beschlossen, mich zu töten.

Sie verkleideten sich als Wirte und eröffneten in der Wolfshöhle ein Weidenrutenhaus. Sie machten aber den Fehler mit ihren eigenen Mädchen zu schlafen und einer dieser Trottel entblödete sich nicht gegenüber dem Mädchen damit anzugeben, mich in eine Falle locken zu

wollen. Huren bleiben Huren, auch wenn man sie bestens bezahlt. Und das Mädchen erkannte seine Chance und erzählte die Geschichte ihrem Lieblingsfreier - meinem damaligen Steuermann.

Am nächsten Tag stand ich vor der Tür, umgeben von meiner Leibgarde. Diesmal wollte ich die Sache zu Ende bringen. Laut rief ich sie auf, herauszukommen, doch die Kerle und ihre Rausschmeißer hatten sich vorbereitet. Nur ein schneller Sprung in den Straßengraben rettete mich vor einigen Pfeilen, dann versuchten die Kerle durch den Hintereingang zu fliehen. Es war keine lange Jagd. Ein Bruder starb noch in der Sichtweite des Hauses, den zweiten stellte ich in der Nähe des Strandes. An ihm wollte ich mir nicht mehr die Finger schmutzig machen, die Pfähle waren so nah. Er tobte, aber mit der nächsten Flut war das Thema der sieben Brüder erledigt.

Ihren Besitz verschenkte ich an einige der Kapitäne, denn ich war auf ihr Wohlwollen angewiesen. Die Kleine, welche uns die Pläne verraten hatte, wurde übrigens danach größtenwahnsinnig. Sie versuchte meinen Steuermann einzuschüchtern, und wurde richtig frech. Sie vergaß wohl, dass mit jedem Schiff neue

Weiber ankommen.

Deshalb kam auch sie an den Pfahl.

Von den Brüdern blieben keine Spuren, denn auch jenen, welche ich auf der Straße getötet hatte, ließ ich ins Meer werfen.

Viele Jahre sind seitdem vergangen, aber irgendwie fange ich an, wieder an diese Zeit zu denken. (Warum sollte ich auch sonst eine solche Geschichte niederschreiben? Mein Verleger ist an ganz anderen Geschichten interessiert.) Nennt es altersbedingte Sentimentalität, aber in einer abgelegenen Gegend von Shintai habe ich einen Grabstein für sie errichten lassen. Natürlich konnte einer meiner Leute nicht den Mund halten. Viele Leute sagen, dass ich dies aus Angeberei getan hätte, andere meinen wiederum, mich würde das schlechte Gewissen plagen.

Mir ist es egal.

*Sie sind tot.*

*Und damit wollen wir es belassen.*

### **Keine Gräber für sieben Brüder**

Uwe Gehrke

Hannover, September 2005/November 2010

## **Storyübersicht YDDIA**

### **Eine Übersicht von SUBSTANZ-Storys von Peter Emmerich & Uwe Gehrke**

In der ersten Spalte steht jeweils das Magirajahr und der grobe Ort wo die Handlung angesiedelt ist. In der zweiten Spalte befindet sich in Fettdruck der Titel der Geschichte. Darunter – sofern es sich um mehrere Kapitel oder Zyklen handelt – die Nummerierung und den Titel der einzelnen Geschichten. Und schließlich in der dritten Spalte die Angaben, wo die Geschichten erschienen sind:

- SG ## = internes SUMPFGEBLUBBER
- F ### = Veröffentlichung in FOLLOW
- Yddia I = Veröffentlichung im SUBSTANZ-Enzyband
- leer = noch nicht veröffentlicht

Sind mehrere Veröffentlichungsorte genannt, so ist in der ganz rechts genannten Publikation die jeweils aktuelle Version der Geschichte zu finden. Alle veröffentlichten Geschichten stehen zum Download auf der SUBSTANZ-Webseite zur Verfügung!



**Vorzeit**

Tarra-Gon **Der Tempel am Ende des Seins** SG 15, Yddia I

**27ndF –28ndF**

Wu-Shalin **Die dunkle Stadt der Liolin** (Gedicht) SG 88  
 Alte Welt **Taramon**  
 01 Ranabar F 300, Yddia I  
 02 Reise zur Westlichen Welt F 300, Yddia I  
 Wu-Shalin 03 Wu-Shalin F 300, Yddia I  
 04 Der Heilige See F 300, Yddia I  
 05 Die Übergabe F 300, Yddia I

**30ndF**

Wu-Shalin **Der Rächer** F 399, Yddia I  
 Wu-Shalin **Der Überlebende** F 401, Yddia I  
 Wu-Shalin **Der Kopf des Schmiedes** SG 42, F 298, Yddia I  
 Wu-Shhalin **Metamorphosis** SG 57, F 352, Yddia I  
 Ankhor **Ashra**  
 01 Ruf der Träume SG 42, F 298, Yddia I  
 02 Freiheit!? Yddia I  
 03 Im Labyrinth Yddia I  
 04 Thothamon Yddia I

**31ndF**

Syrhaven **Syrhaven**  
 01 Chronist SG 58, SG 85  
 02 Heiße Ware SG 58, SG 85

**36ndF**

Shub-Nigurath **In der Yddia**  
 01 Die Landung F 400, Yddia I  
 02 Die heilige Stätte F 400, Yddia I  
 03 Ein Gespräch im Bor F 400, Yddia I  
 04 Falsche Lugarer F 400, Yddia I  
 05 Die Toten F 400, Yddia I  
 06 Die Nachricht des Schwarzen Stadthalters F 400, Yddia I  
 07 Ein dreifaches Spiel F 400, Yddia I  
 08 Bei Ardaschir F 400, Yddia I  
 09 Der Plan des Schwarzen Stadthalters F 400, Yddia I  
 10 Vorbereitung zur Schlacht F 400, Yddia I  
 11 Die Schlacht F 400, Yddia I  
 12 Eine neue Verwendung F 400, Yddia I  
 13 Abschied F 400, Yddia I  
 Ankhor **In der Yddia ist Krieg kontraproduktiv** F 413 (TS 17)

**37ndF**

Shub-Nigurath **Rätsel**  
 01 Das Geheimnis der Dunklen Götter F 404, Yddia I  
 02 Das Rätsel der Drei F 404, Yddia I  
 03 Das Rätsel mit dem Schiff F 404, Yddia I  
 04 Die Zwillinge F 404, Yddia I  
 Shub-Nigurath **Die Gefangene im Turm** F 399, Yddia I

**38ndF**

liringoi **Südwärts in die Blauen Wälder** F 371  
 Ankhor **Schattenspiel** F 372 (TS 9)

**40ndF**

Aleija-Kish	<b>Tödliche Briefe</b>	SG 82
Aleija-Kish	<b>Was Orks wirklich hassen</b>	SG 77
Aleija-Kish	<b>Spione</b>	SG 84
Aleija-Kish	<b>Die Stadt, die niemals träumt</b>	SG 84

**44ndF**

Aleija-Kish	<b>Syldra-Nar und die Garda</b>	
	01 Gedicht der Garda	F 414
	02 Kleine Verluste	F 414
	03 Syldra-Nars Vertrag	F 414
	04 Ankunft in Aleija-Kish	F 414
	05 Der erste Einsatz	F 414
	06 Gräber	F 414
	07 Der Gefangene	
	08 Nach einem Kampf	F 414
	09 Warum keine Orks?	F 414
	10 Die Zeremonie des Ersten Reiters	F 414
	11 Kampf auf dem Fluss	F 414
	12 Der Erbe	
	13 Zahlenspiele	F 414
	14 Das Geheimnis	
	15 Brückenbauer	
	16 Der Holzpfad	
	17 Tod den Cergons	
	18 Handelswaren	F 411
Aleija-Kish/Syrhaven	<b>Karydijes</b>	
	01 Eine Gelehrte auf Abwegen	SG 89
	02 Liegt hier Syrhaven?	SG 85
	03 Das Narandi-Rätsel	SG 89
	04 Ein dummer Händler	SG 89
	05 Neue Herren in Syrhaven	SG 89
	06 Die Boten Karydijes	SG 89
	07 Die Statue einer Dame	
Aleija-Kish/Greenland	<b>Das Dschungelkönigreich</b>	
	Botschafter	SG 82
	1.01 Der Plan der Syldra-Nar	F 410
	1.02 Der Sohn des Priesters	F 410
	1.03 Ein Betrug	F 410
	1.04 Die Musterung	F 410
	1.05 Die Auserwählten	F 410
	1.06 Der Besuch der Göttin	F 410
	1.07 Durch den Wald	F 410
Greenland	2.01 Sie waren Zwanzig	F 411
	2.02 Die Verlorene	F 411
	2.03 Rückkehr nach Aleija-Kish	F 411
	2.04 Auf der Suche nach einem College	F 412
	2.05 Lernen mit Folks	F 412
	2.06 Feinde	F 412
	2.07 Die Idee	F 412
	2.08 Die Suche nach einem König	F 412
	2.09 Eine Kandidatin	F 412
	2.10 Die Königin der Herzen	F 412
	2.11 Erste Maßnahmen	F 412
	2.12 Das Wunder auf der Steppe	F 412
Wu-Shalin	3.01 Hinrichtungen	F 413
	3.02 Die Nachricht	F 413
	3.03 Der Karren	F 413
	3.04 Ein Rat von Händlern	F 413
	3.05 Ein neuer Pordos	F 413
	3.06 Der Kampf um den Karren	F 413

3.07 Zwei Beobachtungen	F 413, F 414
3.08 Besprechung im Dschungel	F 414
4.01 Karydjjes Pläne	F 415
4.02 Nacht über Syrhaven	F 415
4.03 Erste Erfahrungen	F 415
4.04 Der Händler	F 415
4.05 Ein Volk wird gesucht	F 415
4.06 Die Reaktion der Stadtherrin	F 415
4.07 Neue Untertanen	F 415
4.08 Neue Entwicklungen	F415

**45ndF**

Aleija-Kish  
Aleija-Kish  
Wu-Shalin  
Wu-Shalin

**Eine Lieferung für Aleija-Kish  
Denunzianten**

SG 79

F 411

**Die Legende von den Liolin  
Rätselhafter Liolin (Blau)**

F 401, Yddia I

01 Irgendwo im Sumpf

F 406, Yddia I

02 Der Bote der Liolin

F 406, Yddia I

03 Der Jäger

F 406, Yddia I

04 Blau

F 406, Yddia I

05 Blau in der Stadt

F 406, Yddia I

06 Steppe

F 406, Yddia I

07 Neue Jäger

F 406, Yddia I

08 Wie Blau eine Frau fand

F 406, Yddia I

09 Entkommen

F 407, Yddia I

10 Eine Unterredung

F 407, Yddia I

11 Ein Altar

F 407, Yddia I

12 Die drei Krähen

F 407, Yddia I

13 Die wundersame Naginata

F 407, Yddia I

14 Der letzte freie Liolin

F 407, Yddia I

15 Das Ende einer Jagd

F 407, Yddia I

Shub-Nigurath

16 Im Land der Tigersöldner

F 407, Yddia I

17 Die Farbe des Meeres

F 408, Yddia I

18 Strandgespräche

F 408, Yddia I

19 Ein weiterer Gläubiger

F 408, Yddia I

20 Der Bote des Dunklen Herren

F 408, Yddia I

21 Amazonen-Kinder

F 408, Yddia I

22 Der Traum von einem Tempel

F 408, Yddia I

23 Piratenbesuch

F 408, Yddia I

24 Das Perlen Schiff

F 409, Yddia I

25 Ein Traumgespräch

F 409, Yddia I

26 Die Ratschläge einer Göttin

F 409, Yddia I

27 Begegnung mit den Ekairingas

F 409, Yddia I

28 Späher aus Aleija-Kish

Yddia I

29 Abschied einer Göttin

F 410, Yddia I

Clanthon

Aleija-Kish

**Pfeilmacher**

Aleija.Kish

**Eine Familie für den Verräter**

Aleija-Kish

**Eine Übung**

Aleija-Kish

**Probleme beim Köpfen**

Endloser Ozean

**Die Flotte im Nichts**

F 403, Yddia I

Wu-Shalin

**Ruf in der Stille**

F 403, Yddia I

Aleija-Kish

**Reyes**

1.01 Ein besonderer Sklavenkauf

1.02 Ein besonderer Deserteur

1.03 Sumpfreiter

1.04 Das Reiter-Triumvirat

1.05 Neue Söldner

1.06 Die Kleine

1.07 Provokation

1.08 Flüchtlinge

1.09 Ligurier

1.10 Begegnungen

- 1.11 Spuren eines Vaters
- 2.01 Ein neuer Vertrag
- 2.02 Das Los
- 2.03 Die Suche
- 2.04 Unerwartete Neuigkeiten
- 2.05 Torcagons Gebet

**46ndF**

Aleija-Kish

**Lescani**

- 01 Die Grube SG 86
- 02 Das Fest der Orks SG 86
- 03 Die Bitte des Orks SG 86
- 04 Laknash SG 86
- 05 Lescani SG 86
- 06 Die Geschichte des Lescani SG 86
- 07 Ansprüche an die Garda SG 86
- 08 Waisen für die Battagyas SG 86
- 09 Der Auftrag der Syldra-Nar SG 86

Shub-Nigurath

**Shi-Shen**

- 01 Eine Bucht im Nor SG 70
- 02 Die Suche nach einem Auftraggeber SG 72

Aleija-Kish

**Keine Verbündeten**

F 411

Aleija-Kish

**Eine Ware aus Aleija-Kish**

SG 92

**47ndF**

Ankhor

**Ankhor im Visier**

- 01 Der Brief des Theokraten F 410 (TS 15)
- 02 Kunde aus Titania (Gedicht) SG 82

## 48ndF

- 03 Ein neues Kapitel F 411 (TS 16)
- 04 Der Zorn des Theokraten F 413 (TS 17)

Aleija-Kish

**Der beste Auftraggeber****Das Wecken****48ndF**

Ankhor

**An der Schwelle**

F 413 (TS 17)

Aleija-Kish

**Die gute Nachricht**

SG 89

Aleija-Kish

**Die Kartenzeichnerin**

SG 96

Aleija-Kish

**Das Ritual des Einen**

Aleija-Kish

**Neue Waffen für neue Feinde**

SG 96

Aleija-Kish

**Die Rasur des Capitano**

Ankhor

**Beobachtungen in der Steppe**

Aleija Kish

**Aufbruch in Aleija-Nel****49ndF**

Aleija-Kish

**Die Schatzkammer**

SG 79