

Phermikla

Im Zeichen des Dämons

von

Sibylle Ringling

Kapitel 1 - Alles Sand

Es ist trocken und heiß in der lärmenden und sandigen Stadt, die als Phermikla bezeichnet wird. Der Himmel liegt dunkel und unheilverkündend über der großen und ausladenden Stadt. Der Sandsturm beginnt: Sand wirbelt plötzlich hoch auf und zieht sich zu einer zähen Wolkenwand zusammen, die rechts oben von dem Gebilde, auch wie eine Wolke aussieht. Die dunkle Wolkenwand bewegt sich nun langsam und schwerfällig über die Fläche von Phermikla hinweg. Doch nicht nur das - nein, denn der Sand dringt dabei bis in die einfachsten und entlegensten Häuser der Stadt ein.

In Phermikla gibt es viereckige Häuser, die zwei Stockwerke umfassen. Phermiklische Häuser sind in bunte Pastellfarben, wie gelb, grün, blau und rot gestrichen. Um das viereckige Haus, gibt es eine dünne, viereckige Grünfläche. Es gibt einen angelegten Gartenzaun, um jedes einzelne Haus herum.

Ein einzelner Zaunpfahl ist so angebracht, dass es von oben bis unten eine breite Fläche gibt. Am oberen Ende läuft der Zaunpfahl zu einem breiteren und spitzen Dreieck zusammen. In der Mitte dieses Dreiecks befindet sich oben ein großes Loch, in das man immer stets gut durchschauen kann. Der Zaun mit den unzähligen Phälern um das Grundstück herum, wird von zwei Latten zusammen gehalten, die sich oben und unten an dem jeweils einzelnen Pfahl befinden und von Boden und Dreieck, einen angenehmen Abstand besitzen. Die Latten werden mit einfachen und langen Nägeln durchgeschlagen und werden auf diese Art und Weise befestigt.

Jedes Haus in Phermikla besitzt eine kleine, gemeine Besonderheit, die gerade für diese schlimmen Sandstürme von besonderer Bedeutung sind. Es gibt kleine, rechteckige Fenster, wo außen Eisengitter angebracht sind, damit das Haus gut vor Einbrechern geschützt ist. In Phermikla ist es untypisch, dass Glas als Schutz vor Wind und Wetter an den Fenstern angebracht wird. So kann es sein, dass in den einfachen Häusern und Wohnungen der Stadt auch Sand durch die immer wiederkehrenden Sandstürme einkehren.

Für den normalen Stadtbewohner sind diese wiederkehrenden Sandstürme sehr lästig, denn der einfache Phermiklaner muss dann immer sein Hab und Gut nach dem Abklingen der Sandstürme von dem warmen, stickigen und auch angestauten Sand säubern. Das kann eine sehr nervende Zeitbeschäftigung sein, die der gemeine Phermiklaner als sehr unangenehm empfinden kann. Betroffen sind stets Boden, Stuhl, Tisch, Geschirr, Bett, Schrank und Trinken und Essen.

Es ist früher Nachmittag. Die große goldene Uhr mit den großen Zeigern in der Stadtmitte von Phermikla zeigen auf vier Uhr, aber die Zeiger werden gerade in dem Moment durch Stadtbeamte von der Uhr abgetragen und in Sicherheit gebracht, weil die Stadt einen Sturm erwartet. Die goldenen Zeiger sollen durch den aufkommenden Sturm nicht beschädigt werden.

Die Familie Kunör sitzt gerade bei Tee und Kuchen am Küchentisch, als das Gespräch auf den nahenden Sandsturm fällt. "Es kommt ein Sandsturm auf, Mutter," sagt die junge Elefin und schaut aus dem hohen Fenster heraus. Der Himmel wirkt zunehmend dunkler und bedrohlicher, das beobachtet sie schon die ganze Zeit mit einem beunruhigenden und erdrückendem Gefühl in ihrem Körper.

"Wir sollten den Tee wegschütten und den Kuchen wegwerfen," sagt die Mutter Firfin besorgt. "Wenn wir einen Sandsturm haben und der Sand durch die offenen Fenster weht, müssen wir unser Essen und Trinken absichern, sonst wird die Nahrung sandig. Deswegen ist es ratsamer, dies zu tun. Elefin, ich habe dir die Anweisung doch gegeben ?" fragt die Mutter mit Nachdruck und hat sie zuvor schon lange angeschaut.

Elefin zieht ein Gesicht und steht schließlich mürrisch und ungewollt auf. Sie freut sich schon schlecht gelaunt darauf, wenn der Sandsturm ersteinmal in ihrem bescheidenen Haus gewütet hat. Dann muss die jugendliche Elefin

von ihren angehenden 17 Jahren, den Boden säubern und das Geschirr abwischen. Ihre Mutter erinnert sie zudem täglich daran, dass sie diese Tätigkeit selbst täglich zu erfüllen hat. Die Küchenarbeit wegen dem Sandsturm, ist nur ein ungewollter und nicht zu brauchender Zusatz in ihrem Leben als Familienmutter.

Elefin greift nach der Kanne mit Tee und schüttet den Tee schließlich in den Ausguss des Spülsteins. Dann spült sie die Kanne leer, trocknet sie ab und stellt sie schließlich in dem Schrank an ihren Platz zurück, wo die Kanne immer steht. Dann geht sie wieder zu dem Tisch zurück, an dem die Familie in der kleinen Küche zusammen isst und stellt das Geschirr zusammen, also Teller und Besteck. Das räumt sie zusammen und stellt es ebenfalls in den Spülstein der Küche. Die Becher, die aus dunklem Ton angefertigt sind, kommen noch hinzu.

Ihre Familie sitzt noch bei Tisch zusammen und Elefin will sich mißgelaunt beklagen: "Mutter, warum muss ich immer so viel helfen, wenn ein Sandsturm aufkommt? Mutter, ich empfinde dass immer als so ungerecht," schimpft Elefin auf einmal los. "Ich bin doch noch so jung," setzt sie noch nach. Elefin setzt die Hitze ordentlich zu, doch für eine junge Phermiklanerin, behält man diese Tatsache lieber für sich. wie es Sitte und Brauch in Phermikla ist. Es ist ihr schlichtweg zu warm und die Luft ist zu stickig. Sie schweigt darüber.

Ihre Mutter ist empört und erwidert: "Ich erledige doch auch den ganzen Tag über das Jahr verteilt den Haushalt. Da brauche ich auch schon Unterstützung von dir. Es wäre vorteilhafter, wenn du einfach schweigend deine Arbeit verrichtest. Mein Kind, komm bitte einmal her. Ich brauche doch deine Unterstützung, ich bin auf sie angewiesen."

"Ja, Mutter, ich kann dich verstehen. Ich würde aber trotzdem viel lieber jetzt ein gutes Buch lesen, oder mich auf meinem Bett ausruhen und nichts tun wollen!"

Klatsch ! Das hat gegessen. Mutter Firfin hat ihre Tochter eine Ohrfeige verpasst, weil ihre Mutter auch mal leicht von der vielen Hausarbeit, die so ansteht, die Nerven verlieren kann. Elefin hält sich währenddessen eine Hand auf die schmerzende, rote Stelle im Gesicht und weint. Man sieht deutlich die Fingerabdrücke von ihrer Mutter.

"Mutter, das ist voll gemein. Das habe ich wirklich nicht verdient," beschwert sich Elefin und verlässt die Küche weinend und rennend. Ihre Mutter sieht sie dabei nicht mehr an.

Der Sandsturm hat längst gewütet und ist nun vorbei. Die Hitze und die stickige Sandluft sind erdrückend in Phermikla. Es liegt generell eine Sandschicht von 1,2 Zentimetern in den Häusern verteilt und zwar überall, wo man hinschauen kann. Diese Sandschicht muss nun abgetragen werden. Man nimmt Staubtuch, Besen und einen Eimer mit Wasser und macht sich kräftig an das Abendwerk. Kinder, als auch Jugendliche schimpfen lautstark, weil sie helfen müssen, der vielen Arbeit Herr zu werden.

Es ist auch wirklich viel Arbeit: alle Stühle mit ihren Lehnen, Füßen und Sitzflächen, die aus Holz hergestellt sind, müssen gereingt werden. Ebenso Fußböden, das Geschirr und die Kleidung, sowie ganz große und hohe Kleiderschränke. Das ist dann ein munteres Klettern auf Leitern und so schnell nimmt die Hausarbeit kein Ende !

Wenn ein Sandsturm sich am Abend gelegt hat - meistens hält der Sandsturm nur eine Stunde an und weht dann wieder ab -, erscheinen wiederum nur eine Stunde später die Flitterknäcker in den phermiklischen Häusern. Flitterknäcker sind das bekannte Tiervorkommen in Phermikla. Flitterknäcker sind gelb, fünf Zentimeter groß und sie haben eine runde Form. Flitterknäcker haben Stacheln und sie summen angenehm in den Abend hinein. Das ist die Tageszeit, in dem die Flitterknäcker am häufigsten aktiv sind.

Flitterknäcker sitzen oft an den inneren Hauswänden von Phermikla, die dann und dann gemütlich und warm und voller Leben vor sich hinsummen.

Nach einem Sandsturm verhält es sich mit den Flitterknäckern so, dass sie auch mal schlecht werden, wenn sie durch den aufgenommenen Sand zu schwer werden. Das geschieht aber nur selten. Dann können sie nicht mehr richtig fliegen und platzen. Durch das gelbe Gift, dass durch den kranken und gestorbenen Flitterknäcker ausbricht, kann ein Phermiklaner hohes Fieber bekommen und muss dann gepflegt werden. Ein fiebender Stadtbewohner, der durch das gelbe ausgesonderte Flitterknäcker Gift im Sterben liegt, braucht dann sofort Hilfe von einer weißen Frau, die in dem verwunschenen Wald zurück gezogen lebt, der sich abseits des Königssees befindet. Eine weiße Frau wird dann zu Rate gezogen, weil sie solch einen kranken Körper heilen kann und zwar mit heißem Wasser und guten, angenehm, duftenden Kräutern, die dem Körper das Gift langsam entziehen und der betroffene Phermiklaner dann

wieder zu neuen Lebenskräften kommt!

Der verwunschene Wald besitzt auch noch eine Eigenheit: Ertönt Musik aus einer der Waldeszauberflöten, kann es sein, dass der sichtbare Wald bald darauf nicht mehr zu sehen ist. Die weisen Frauen, denen diese Magie obliegt, verwenden die Magie zum Verstecken des Waldes nur in Zeiten der Notwehr, wenn der Wald und die Waldesbewohner von magischen Kräften von außen angegriffen werden.

Wir befinden uns in dem einfachen, phermiklischen Haus von Kurmus Hilbö. Kurmus Hilbö hat seitdem letzten erwähnten Sandsturm ein großes gesundheitliches Problem: er liegt mit einem hohen Fieber im Bett und selbst, wenn er ausreichend Wasser trinkt und mit kühlem Wasser gewaschen wird, stellt sich in den nächsten drei Tagen nach dem Ende des Sandsturms keine Besserung von seinem Gesundheitszustand ein. Das ist eigentlich die gängige Zeit, in dem das Fieber, sofern es kein Flitterknäcker Gift ist, sinken sollte.

Kurmus ganze Familie war besorgt um seinen Zustand, selbst die kleine Nifier Hilbö. Nifier Hilbö war gerade mal fünf Jahre alt und erkundigt sich als nach ihrem kranken Vater. Sie geht auch jeden Nachmittag für eine lange Zeit zu ihm an sein Krankenbett und hält fest die Hand ihres Vaters.

"Er hat hohes Fieber und schwitzt," war eine Stimme in dem Krankenzimmer zu vernehmen.

"Ja, es ist einfach keine Besserung in Sicht und das nach diesen drei gängigen Tagen."

"Ich weiß, die ganze Familie macht sich Sorgen. Was sollen wir tun?"

Diese Unterhaltung führt die Frau von Kurmus Hilbö Vöbis und ihr erwachsener Sohn, Tozious.

"Mama, ich weiß was," platzt es urplötzlich aus der kleinen Nifier Hilbö heraus, die gerade das Krankenzimmer von ihrem Vater betreten hat.

"Mama, wir können doch eine weiße Frau holen, die heilt. Mama ? Ich weiß, dass Vater noch Geld gespart hat," sagt Nilfier plötzlich und geht zu dem Nachttisch von Kurmus Hilbö. Nilfier zog einfach die Schublade auf und dort lagen 800 phermiklische Klappmünzen drin. Ungebraucht wie von dem ersten Tag an.

Vöbis war so überrascht, dass ihr Kind so schlau sein kann. Sie lobt Nilfier sehr und strich ihr stolz über ihren Kopf, wo sich lange, dunkelbraune Haare befinden.

"Das ist eine gute Idee. Tozious, reite du zu den weißen Frauen, die in dem verwunschenen Wald leben. Dort gibt es ein Kräuterdorf, in dem die Frauen zu finden sind. Das Dorf heißt Huran. Du wirst es schon finden. Dein Auftrag ist es, eine solche weiße Frau herzuholen und beharre vorher bei der Verhandlung, dass sie ka kommen mag, auf gängige Kräutermischungen, die bei Flitterknäcker Gift helfen."

Tozious hat seinen Auftrag verstanden. Tozious nimmt einen Teil des Geldes mit sich und zieht sich um. Er trägt nun eine kurze, weiße Hose und ein unauffälliges, schwarzes Oberteil, dass kurzfristig seine breite Brust verdeckt. Der Bauchnabel ist frei. Dann schlüpft er noch in seine schwarze Sandalen und verlässt so die Wohnung.

Nachdem Tozious sein Haus verlassen hat, läuft er kreuz und quer in der Stadt herum, bis er an dem großen Marktplatz an einen Stand kommt, wo man Tesütös für 25 phermiklische Klappmünzen für einen Ritt kaufen kann. Nachdem Ausflug, muss man das Pferd bis am späten Abend wieder gesund und munter am dem Stand abgeben, am Besten, bevor der Stand um zehn Uhr abends, bei schönem Wetter, geschlossen hat. Wenn ein Sandsturm wütet, sind die kleinen und die großen Marktbuden durch Klappen fest verschlossen und die Waren sind so in einer Sicherheit gebracht worden. Dennoch muss der eine oder andere Sandinhaber auch seine Waren vor Sand säubern oder zum Beispiel Essen wegwerfen und neues Essen, oder sonstige Waren, Anordnen. Es kann sein, dass ein Sandsturm, bei der Wärme, die Phermikla immer inne hat, erst wieder nach zwei bis drei Monaten erreicht.

Nach einer 20 minütigen Verhandlung, wegen dem Tesütö, sitzt Tozious auf diesem Reittier und reitet zu der vor ihm liegenden Stadtmauer. Die Stadtmauer umfasst eine Höhe von 16 Metern und beinhaltet auch 16 magische Wehrtürme in denen die Magier der Stadt Phermikla wohnen und arbeiten. Die Magier bekommt Tozious allerdings nicht zu sehen und so reitet er zu einem der großen, runden Stadttore, die aus alten Steinen gemauert sind.

An dem Stadttor wird Tozcius von einem der Torwächter angehalten und nach dem Weg gefragt.

"Ich reite mit meinem Tesütö zu dem verwunschenen Wald und ich soll eine Weise Frau mitbringen," erklärt Tozcius dem Wächter.

"Fünf funkelneue Klappmünzen und du kannst durch das Tor passieren," antwortet der Wächter schlecht gelaunt und nimmt die Klappmünzen in Empfang und denkt sich nichts dabei.

Auf einmal schaudert es Tozcius. Er sieht die flimmernde Hitze der nahen Wüste vor ihm liegen und denkt darüber nach, Schweiß aushalten zu müssen.

In Phermikla geht eine typische Kunde um, dass Phermiklaner, die eigentlich nur in der Stadt Phermikla beheimatet sind, in jedweder Hitze schwitzen. Die Hitze ist für einen Phermiklaner so unerträglich, dass er gar nicht über das Wort Schweiß nachdenken darf und kann.

Nun reitet Tozcius matt und lahm auf seinem Tesütö und braucht drei Stunden, um durch einen bekannten und groß angelegten Wüstenweg in den verwunschenen Wald zu gelangen.

Allein in dem Waldanfang war es kühler und Tozcius atmet auf. Er reitet schneller und sein Tesütö erholt sich rascher von dem äußerst heißen Wüstenweg.

An einem Bachlauf macht Tozcius halt und lässt sich und sein Tesütö ordentlich trinken. Dann bricht Tozcius zu seinem letzten Weg auf. Tozcius hat beinahe auflachen müssen, denn der Weg zu dem Kräuterdorf ist auch noch gut ausgeschildert. Es gibt dunkelgrüne Wegweiser die zu einer bestimmten Waldsiedlung führen, was Dorf bedeuten soll.

In dem Dorf angekommen, steigt Tozcius von seinem Tesütö ab. Das pferdeähnliche Wesen, das bei Entspannung zu fauchen anfängt und das dann einige Zeit lang tut, bis es sich wieder beruhigt hat, wird einfach mit einem einfachen, langen Seil an einen Pfahl gebunden.

Dann nimmt Tozcius seinen braunen Geldbeutel, denn braun ist eine Waldessfarbe und er geht auf eine der Waldhütten zu, in dem Tozcius einfach eine weise Frau vermutet.

In der Waldhütte angekommen, die von großen und ausladenden Bäumen nur so umwachsen ist, legt Tozcius die Geldbörse auf einen einfachen Holztisch ab, an den an den langen Enden je eine kleine Bank steht, auf denen ein paar wenige Leute Platz nehmen können.

Es gibt nicht so die Küche in der Hütte. Vielmehr gibt es eine verrußte Feuerstelle, über der ein silberner Topf hängt. Unter dem hängenden Topf ist die Feuerstelle abgekühlt. An der hinteren Wand, steht ein langer, schmaler Tisch und davor steht eine alte, weiße Frau und überlegt sich gerade ein neue Zutat, für einen Heiltrank.

Tozcius versteht gleich die Zeichen der Zeit und fragt:"Bist du eine alte weiße Frau ? Ich suche eine solche, denn mein Vater liegt durch das gelbe Flitterknacker Gift im Sterben. Ich brauche deine Hilfe und Heilung für diese Person. Ich kann auch schon das Geld für die Heilung mitgebracht."

Die alte weiße Frau, ist vollschlank. Sie trägt einen langen, schwarzem Faltenrock, der ihr bis zu ihren Knöcheln reicht. Sie trägt eine ebenso einfache und normale Bluse, die zu mit ebenfalls schwarzen Knöpfen, geschlossen hält. Ihr Haar ist grau, mit weißen Strähnen durchstreift. Diese Haar trägt sie zu einem schwarzen, strengen Dutt hochgesteckt. Über ihrer schwarzen Kleidung, trägt sie eine graue, emaillierte Schürze, die sie um ihren Hals mit einfachen Strängen zusammen gebunden hat. In ihrer Hand, hält sie eine wohlriechende Wurzel, die sie gerade auf den Abstelltisch legt. Sie wendet sich Tozcius zu.

"Ich bin eine alte und weiße Frau. Ich bin 92 Jahre alt und ich bin noch sehr fit. Du brauchst keine Angst vor mir zu haben. Ich komme gerne mit, um deinen Vater zu heilen. Du wirst sehen, innerhalb von einem Tag an, wird er wieder auf den Beinen sein. Allerdings muss er einen Nacht darüber schlafen. Dein Geld, das dort drüber auf dem Tisch liegt, nehme ich gerne entgegen. Du brauchst dich nicht zu wundern, auch wir haben unsere Reittiere, die Tesütös sind. Ich muss mir nur eines besorgen, dann reiten wir wieder in die Wüste hinaus," sprach es und handelt

auch danach !

Tozius schaut, nachdem er die Waldhütte verlassen hat, hinauf zum dunklen Nachthimmel. "Oh je," denkt er schuldbewusst bei sich. "Jetzt ist es dunkel und ich habe mein Tesütö nicht rechtzeitig an dem Stand in Phermikla abgegeben. Das wird morgen früh Ärger geben." Es wird insofern Ärger geben, dass der Standbesitzer Tozius scharf ins Gewissen reden wird, weshalb er sein Reittier nicht zum Standschluss ordentlich abgegeben hat.

Einige Zeit später reitet Tozius mit der alten Frau aus dem verwunschenen Wald auf ihren Tesütös wieder den Wüstenweg entlang, den Tozius schon auf den Hinweg genommen hat. In der Nacht waren es angenehm kühle Temperaturen in der Wüste und ein starker Wind weht. Um drei Uhr, also lange nach Mitternacht, hat Tozius mit der kräuterkundigen Frau Phermikla erreicht. Sie müssen wieder das Stadttor durchreiten, wo der Wächter allerdings um die Zeit tief und fest schläft und dann wieder kreuz und quer in der Stadt herumreiten, bis Tozius an sein Familienhaus ankommt.

Dann steigen beide Personen von ihren Tesütös ab und gehen in das Haus von Kurmus Hilbö hinein, wo eine entsprechende Situation auf sie wartet.

Die alte Kräuterfrau spricht davon, dass man Kurmus Hilbö am Besten die Nacht noch durchschlafen lässt, damit der Familienvater am anderen Morgen gut bei "Kräften" sei, um die Heilbehandlung über sich ergehen lassen zu können.

Am anderen Morgen, als man sich allseits einen "hohen Sonnenaufgang" gewünscht hat, schreitet die alte Kräuterfrau nun zur Tat. Sie hat extra noch Kräuter aus ihrem Zuhause, das in dem verwunschenen Wald liegt, auf ihre Reise durch die Wüste und Stadt, mitgenommen. Diese Kräuter kocht die alte Frau nun in siedend heißem Wasser auf und lässt sie angenehm abkühlen. Im Anschluß flöst die alte, weiße Frau Kurmus Hilbö den Heiltrank ein.

"Bis heute Abend muss das Fieber gesunken sein. Danach kann er in einen erholsamen Schlaf fallen und morgen ist er wieder gesund. Ihr werdet sehen," beruhigt die alte, weiße Kräuterfrau die Familie und beobachtet den Heilungsprozess von Kurmus Hilbö.

Phermikla

Im Zeichen des Dämons

von

Sibylle Ringling

Kapitel 2 - Vorstellungen

Die sandige und lärmende und auch heiße Stadt Phermikla liegt rund und groß in Mitten eines großen Wüstengebietes. Wie bereits im ersten Kapitel erwähnt, besitzt Phermikla eine hohe Stadtmauer und 16 hohe Wehrtürme, in denen die Stadt bekannten Magier leben und zaubern, sowie neue Zauber entwickeln.

Im Inneren der Stadt, befindet sich der alltägliche Markt von Phermikla, auf dem alle möglichen Waren angepriesen werden, insbesondere auch jedwede erdenklichen Stoffe. Die Stoffwaren hat der genießerische König Tresoto I. von Phermikla einführen lassen, weil der phermiklische König sich gerne mit Stoffen umgibt. Auch seinen Untertanen will er Stoffe zukommen lassen, damit man sich immer auf das Beste und das Angenehmste kleiden kann. Trotzdem ist Kleiderarmut nicht fehl am Platz, denn es gibt auch Stadtbewohner, die zu wenig Klappmünzen besitzen, um sich reiche Stoffe leisten zu können. Deswegen gibt es auf dem Marktplatz mit den unterschiedlichen Marktangeboten auch ein bestimmtes Diebesvorkommen, dass von der Stadtjustiz und von dem König selbst, gerichtet wird.

In der Stadtmitte, steht vor dem Königspalast und dem Tempel, auch eine große, runde, goldene Uhr, die zu Ehren des Königs angebracht ist und laut und vernehmlich tickt. Es ist ein Geschenk von den Zusammenkünften der Stadtschmiede, die den König reich an dieser großen, goldenen und filigranen Uhr mit den vielen und goldenen Ornamenten versehen, beschenkt haben. Diese Uhr steht von nun an, seit jeher, groß und rund und flach in der Mitte des abgesicherten Marktplatzbereiches, direkt an das Königsschloss angrenzend. Zum Schlag jeder Viertelstunde ächzen die langen, goldenen Zeiger der Uhr laut auf und jeder Phermiklaner weiß, was die Zeit geschlagen hat. Diese große und goldene Uhr ist das offizielle Wahrzeichen der Stadt Phermikla. Der König freut sich ganz besonders wegen dieses Geschenkes und ist hoch zufrieden damit.

Jetzt haben wir den genießerischen König Tresoto erwähnt und wollen ihn auch gleich, noch besser und eingehender, kennenlernen. König Tresoto liebt also die unterschiedlichsten farbenfrohe Stoffe, aber auch gleichermaßen schöne Frauen und er spricht dem Wein sehr zu. Am liebsten trinkt Tresoto trockenen, roten Wein und das zu jedem Anlass, der sich so ergibt. Es kann auch sein, dass er mit seiner Hauptfrau, die die Königin von Phermikla ist und Sibel heißt, am Abend zu zweit auf einem der herrschaftlichen Sofas in einem seiner vielen Salons im Schloß sitzt und dann genüsslich mit seiner Frau zwei bis drei Flaschen Wein austrinkt. Danach legt sich das Königspaar immer spät schlafen und schläft dann bis zum nächsten Mittagessen ihren Rausch aus. Tresoto wiederholt diese Vorgehensweise oft und freut sich sehr daran.

Außerdem mag der König von Phermikla sich gerne schöne Frauen anzusehen und diese für die Nächte in seinem "Haus für schöne Frauen, die dem König dienen", dem Manumen, zu besitzen.

Tresoto ist 1,80 Meter hoch und kerzengerade gewachsen. Er hat kurze, braune Haare und stahlblaue Augen. Er hat einen stählernen und durchtrainierten Körper, weil er oft im Königssee schwimmt. Er trägt wegen der vorherrschenden Hitze dünne, knielange Gewänder, vorwiegend in braun und ocker. Die Gewandung hat Streifen, die das Gewand abwechselnd von oben bis unten, längs durchziehen. Die Gewandung hat rechts und links, um die Schultern herum, zwei große Ovale heraus geschnitten, durch die die Arme des Königs heraus ragen. Dazu trägt der König goldene Sandalen, die über und über mit Diamanten übersät sind. Eine kleine, dünne und vor allem goldene Krone, nur ein runder Streifen auf seinem Kopf, trägt er stets und lässt ihn ganz als vornehmen König erscheinen. Jeder Phermiklaner hat sich gleich zu verneigen, wenn er den König an sich vorbei laufen sieht. Das geschieht im Palast, als auch in der Öffentlichkeit und zwar auf dem Platz mit der goldenen Stadtuhr und dem eingegrenzten Markt vor dem Königspalast und dem direkten Tempelbezirk davor.

König Tresoto I. von Phermikla wird von seinem Volk geliebt und verehrt, aber er hat auch seine Feinde: wie der bekannte "Vergiß-mein-Nicht" Orden. Doch dazu später und in einem anderen Kapitel, mehr.

Zusammen mit seiner Hauptfrau Sibel, die ebenfalls hochgewachsen ist und lange, schwarze Haare besitzt, besitzt das Königspaar noch eine gemeinsame Tochter, die die Thronerbin und angesehene Prinzessin von Phermikla ist. Diese Tochter hat auch einen Namen. Sie heißt Sistra.

Prinzessin Sistra trägt eine schwarzfarbene wunderschöne, seidige und glatte Haarpracht, die ihr bis zu den Brüsten reicht. Ihre Augenbrauen sind ein schmaler Strich. Ihre Augen sind dunkel, grün und geheimnisvoll. Ihre Nase ist gerade und schmal gewachsen und sie besitzt einen vollen, sinnlichen Mund, während ihre Zähne strahlend weiß sind und sie gerne ihr makelloses Lächeln zeigt. Ihre Haut ist hell und klar. Sistra kleidet sich in langen, weich fließenden, farbenfrohen Gewändern, die sie mehrmals am Tag wechselt. Die Prinzessin ist eine allzu gewandte Harfenspielerin, die auf jeder Festlichkeit ein paar schöne Weisen ihren Gästen vorträgt. Zudem singt sie auch wunderschön und ihr Gesang bezaubert all jene, die sie singen hören. Sie wird oft wegen ihres Geschicks bewundert.

Sistra ist eine sehr höfliche und aufgeschlossene Prinzessin, mit der man sich gut unterhalten kann, was ihr die Sympathien ihrer Untertanen einbringt. Zudem ist die Tochter Königs Tresoto eine geschickte Schreiberin, gerade Liebesbriefe schreibt sie nahezu perfekt. So zieht sie scharenweise Liebhaber an sich, da dieses ihrer Geschicke sich wie ein Geheimnis unter jungen, adligen Männern heimlich und heiß und flüsternd herumgesprochen hat. Jeder junger Mann ist glücklich, einen persönlich gewidmeten Liebesbrief von der Prinzessin zu bekommen, wenn sich die Gelegenheit ergibt.

Prinzessin Sistra ist oft vom Leben und von ihrem Alltag gelangweilt, so dass sie sich auf einer Gondel in dem nahe gelegenen Palastsees auf dem tiefen Wasser herum fahren lässt. Der See grenzt an den verzauberten Wald, in dem die kräuterkundigen, weißen Frauen leben, aber die Prinzessin bekommt nie eine weiße Frau zu sehen, wenn sie mit einer Gondel unterwegs ist und an dem Waldrand hält. So verträumt wie Prinzessin Sistra ist, wünscht sie sich manchmal bei einer Gondelfahrt, dass sie einmal einer weißen Frau begegnen wird, die ihr alsbald eine glückliche Zukunft vorhersagen wird.

Wenn die Prinzessin Freizeit hat, bildet sie sich gerne, indem sie Bücher liest oder hohe Mathematik nachgeht. Sie spricht gerne mit den Magiern, die sich auf Zahlen verstehen und im Wehrturm eins ihren Dienst versehen. Diese jungen Magier können eigentlich gar nicht große gewandte Zaubersprüche anwenden, sondern nutzen eine magische Zahlenkombination, um die Stadt zusätzlich mit ihrem Zaubersystem, vor Eindringlingen und Feinden zu schützen.

Ihre Familie hat Prinzessin Sistra ganz besonders lieb. Sie liebt ihren Vater und ihre Mutter über alles. Auch wenn die Prinzessin oft viel alleine ist, so ist sie an Fest- und Familientagen oftmals mit ihren Lieben zusammen. Das sind Tage, die die Prinzessin besonders gerne mag.

Prinzessin Sistra besitzt einen recht großen Freundeskreis. Einhundert junge Adlige dürfen sich ihrer Bekanntschaft erfreuen. Doch nur die wichtigsten Personen aus diesem Freundeskreis dürfen die Prinzessin regelmäßig sehen. Der übrige Rest wird auf das große Stadtfest vertröstet, dass alle paar Monate gefeiert wird, dann dürfen diese Personen auch in den Gunstkreis der Prinzessin treten und mit ihr sprechen, aber nur, wenn Sistra dies möchte.

Neben dem König und der Prinzessin, sollen an dieser Stelle noch die stadtbekannten Magier vorgestellt werden, weil die Magier das Stadtbild in der lärmenden und sandigen Stadt interessant mitprägen.

Die Magier der Zaubererstadt leben in den 16 Wehrtürmen an der äußeren Stadtmauer von Phermikla. Es gibt verschiedene Zaubereinheiten. Manche Zauberer beschäftigen sich damit, magische Bälle in verschiedenen Farben zu erzeugen. Diese magischen Bälle erfüllen alle ihre unterschiedlichen Zwecke. Es gibt Heilungszauber, wenn ein Magier verwundet wird, es gibt Stärkungsbälle, die in Flüssigkeiten verwandelt werden können und es gibt Gegenzauber, der unterschiedlichen Stufe. Bei einem Gegenzauber kann ein Feind einen leichten Schnupfen bekommen, der von selbst wieder vergeht oder unterschiedliche Farben an Pusteln auf der Haut, mit einhergehendem Fieber. Dann gibt es noch den schwarzen Todeszauber, wo der Feind gleich tödlich getroffen wird. Dieser Zauber wird nur verwendet, wenn Phermikla angegriffen wird.

Es gibt auch Zauberernascherei. Das sind Bonbons, Schokolade und Chips, die in der Luft herum schweben und in verschiedenen Kreisen angeordnet sind, die man sich als Zauberer einfach greifen und genießen kann. Am beliebtesten sind Sahnebonbons von Julemarz Knarckhaus, der im Norden von Phermikla seine Herstellungsfabrik besitzt. Julemarz Knarckhaus ist ein ehemaliger Zauberer, der noch so viel magische Schaffenskraft besitzt, dass er Zauberer Naschereien herstellen kann. Seine Schaffenskraft, ist noch frisch und er ist stolz über seine Kreationen

und schickt sie per Zaubererpost an die magischen Wehrtürme in der Stadt Phermikla, damit die Zauberer auch ihre Naschereien bekommen.

Zauberer pflegen sich stets in einem vornehmen schwarz zu kleiden. Sie tragen einen kurzen, nach oben spitz zu laufenden, kleinen und breiten Zaubererhut, an dessen Ende eine feine kleine Schnur angebracht ist. An der Schnur befindet sich an erster Stelle ein kleiner Halbmond, der minütlich seine Form in einen Sternenschweif und bald darauf, in eine Sonne verwandelt. Die Zauberer, die diese Kluft tragen, schwitzen ordentlich in dem Stadtgetümmel in der heißen, phermiklischen Sonne und kaufen sich oft an den Marktständen Wasser zu trinken, um sich ein wenig erfrischen zu können. Die Zauberer haben keine Zeit, um in den Stadtbrunnen mal ihre Füße hinein baumeln zu lassen, so sehr sie sich dies auch wünschen.

Der bekannte Magier in der Stadt Phermikla, trägt einen einfachen schwarzen, dünnen Pullover mit V-Ausschnitt, sowie eine einfache normale, schwarze Hose, die per schwarzem Gürtel zugeschnürt ist. Die Schnalle, die den Gürtel an der Mitte des Hosenbundes schließt, besteht der Gürtel aus zwei dünnen, goldenen Rändern. In der Gürtelmitte schwarz, stechen die mittig gelegten Goldränder insgesamt aus der schwarzen Kleidung hervor. Selbst die Schuhe mit dem leichten Absatz sind schwarz und die Magier schwitzen unangenehm in ihren Füßen darin.

Magier mischen sich auch oft unter das Volk in der Stadt und schwitzen dann, wenn sie in der heißen Sonne spazieren gehen und ihren Erledigungen nachgehen.

Zauberer sind sehr angesehen und man darf sie nicht bestehlen, was aber immer mal wieder vorkommt. Durch den Diebstahl, ist die Stadtjustiz und der König bemüht, mit Hilfe von ihren Handlagern den Dieb zu fassen und dem König in einem Gerichtsprozess zuzuführen. Manchmal werden Diebe auch begnadigt, wenn sie aus triftigen Gründen Diesbesgut an sich nehmen, wie zum Beispiel, wenn Hungersnot bekannt gegeben ist.

Garun und Barun sind zwei Magier, die in dem Wehrtum elf ihren Dienst verrichten. Sie müssen von morgens 8.00 Uhr bis abends um 16.00 Uhr ihren Dienst versehen. In der großen Mittagspause von einer Stunde, gehen sie oft in den Keller und holen sich zwei Biere. Beide sitzen einträchtig zusammen und genießen die kühlen Biere.

"So ein Bier ist wirklich lecker," sagt Garun einfach.

"Oh ja," erwidert Barun. "Man kann allein nur durch das Bier richtig satt werden."

"Möchtest du auf deine Mahlzeit wirklich verzichten ? Das wäre schade, denn das Essen schmeckt doch immer so lecker. Gerade unsere belegten Pausenbrote sind besonders gut," schwärmt Garun.

Barun meint, dass er lieber bei dem einen Bier bleibt und nichts essen möchte. Nachdem er das Bier ausgetrunken hat, gesteht Barun seinem Kollegen:

"Ich glaube, ich gehe in den Keller und hole mir noch eine neue Flasche Bier. Ich kann von dem guten Bier einfach nicht genug bekommen," spricht er und steht auf, um sich eine weitere Flasche Bier zu holen. Barun steht von seinem Platz auf, läuft durch Türen und steigt enge Turmtreppen hinab, bis er in den Keller gelangt. Dann greift Barun sich eine Flasche Bier aus einem der gekühlten und bereit stehenden Kästen und verlässt den Keller wieder mit dem Bier bis nach oben, an seinen Arbeitsplatz, wo gerade die heißersehnte Mittagspause im vollen Gang ist.

"Das Bier ist immer so angenehm kühl," erklärt Barun und öffnet die Flasche. Das Bier schäumt auf und Barun setzt zum Trinken an.

"Bäh, das Bier ist ja ganz schlecht," stellt Barun empört fest und stellt die Flasche ungehalten auf den langen und breiten Holztisch in der Arbeitskammer ab.

"Ich höre lieber auf zu trinken, sonst wird mir noch schlecht ... Wobei, schlecht ist mir schon. Mir ist so verdammt schlecht geworden," jammert Barun.

"Ich muss schnell ins Bad, ich muss mich allein wegen dem Schluck schon übergeben. Es ist heute aber auch wieder zu heiß," sagt Barun gequält und hält sich seinen Bauch. Er geht langsam und schleppend in die benachbarte Toilette, um sich zu übergeben.

"Brauchst du Hilfe?" fragt Garun besorgt. Doch Barun wehrt nur ab und will nach Hause gehen. Er legt sich für ein paar Stunden in sein Bett, wird manchmal erbrechen und auch viel schlafen. Mit Essen ist nicht viel drin, doch reicht nur der Gedanke, dass Barun sich ganz viel übergeben muss. Diesen Gedanken kann Barun überhaupt nicht aushalten. Nach ein bis drei Tagen Bettruhe und viel Schlaf, ist Barun nach dem schlecht erwischten Bier wieder ganz gut hergestellt und tritt erneut seinen magischen Dienst an.

Die Sonne steht hoch im Zenit. Es war Sommer und schon übermäßig warm. Es muss ein heißer und unerträglicher Sommer werden. Es geht ein warmer und mäßiger Wind und Sand wirbelt auf.

Prinzessin Sistra trägt ein weißes, silber glitzerndes beinahe durchscheinendes Gewand. Der Stoff ist weich, fließend und reicht ihr bis zu ihren Knöcheln. Sistras Kleid besitzt keinen Gürtel und auch keine Knöpfe, sondern wird von zwei silbernen Spange, die sie auf ihren zwei Schultern trägt, gut fest gehalten, so dass das Kleid an diesen Stellen leichte Falten wirft. Das weiße Kleid, steht ihr sehr gut und ihre tiefen, dunkelbraunen Augen bilden einen wunderbaren Kontrast dazu.

Sistra steht in einem offenen und weißen Pavillion, in dem Garten des Palastes. Der Pavillion wird von vier Säulen getragen und besitzt eine runde, ovale Form. Auf dem Boden des Pavillions hat sich wegen dem aufkommenden Wind, eine leichte Sandschicht ausgebreitet und man kann gut Sistras leichte Fußabdrücke erkennen. Auch ihr Vater, der genießerische König Tresoto I. von Phermikla, befindet sich in dem Pavillion. Er trägt an diesem warmen Sommertag ein knielanges, gestreiftes Hemd in den Farben Ocker und dunkelorange. Das Hemd besaß keine Ärmel, sondern ist offen. Der König trägt leichte Sandalen, die mit Gold überzogen sind. Eine dünne, runde Goldkrone zierte sein Haupt. Sein Haar ist blond und kurz. Eine Hose trägt der König nicht, stattdessen trägt er im Beisein seiner Familie einen braunen Lendenschurz unter dem offenen Hemd.

Das bunte, schillernde und kniehohe Gras an den vier marmornen Säulen des geheimen Pavillions riecht warm und süßlich. Der Himmel war grau und dunkelblau, sowie Sand vernebelt. In dem kleinen, mit filigranen Ornamenten versehenen Pavillion standen sich Vater und Tochter nun gegenüber und trugen ein Gespräch über Familienbande aus.

"Es ist sehr warm heute," beginnt Sistra das Gespräch. "Der Juni hält zu schnell Einzug."

"Ich gebe dir recht, meine erlauchte Tochter. Doch sag mir zuerst, wie es um deine Schwangerschaft steht ?"

"Oh, Vater. Bald schon hält mein Geliebter Zenovo ein Kind von mir in seinen Armen. Es dauert nur noch zwei Juni Wochen," erzählt die hochschwangere Prinzessin Sistra ganz aufgeregt und voller Vorfreude auf die Geburt ihres ersten Kindes und die Schwangerschaft bekommt ihr gut. Sie sieht dabei übermäßig schön und strahlen aus. Sie hat kein Leiden dabei. Prinzessin Sistra liegt oft in ihrem federweichen Bett und wird von ihrer Familie, ihren Freunden und ihren Bediensteten nur verwöhnt. Dieses Verhalten ihres Umfeldes gefällt der Prinzessin besonders gut, doch manchmal sehnt sich die erlauchte Prinzessin auch nach ihren alltäglichen Geschäften, die in der Zeit vor ihrer Niederkunft brach liegen müssen. Das Kind liegt zu schwer in ihrem vollen und abgerundeten Leib. Sie stöhnt manchmal deswegen auf, auch wenn sie heimlich gerne Meister Fidelgriens gelbes Filigraneis probiert hätte, dass nur der Prinzessin zusteht. Doch aus Angst nach der Schwangerschaft, nur schwerlich wieder abnehmen zu können, läßt sie dieses extra große Sahneeis nur mit Vorsicht genießen.

"Das ist sehr fein, meine Tochter. Ich freue mich sehr für dich und deinen Liebhaber. Zenovo ist mir immer gern willkommen und das weißt du auch. Du wirst bald ein Geschenk von mir überreicht bekommen. Es wird dir bestimmt gefallen. Sofern du die Geburt unverzehrt überstehst, meine geliebte Sistra. Du bist doch mein Lieblingskind, von all meinen Kindern," erwidert Tresoto gerührt und bedenkt seine Tochter mit einem liebevollen Blick und schließt seine Tochter herzlich in seine großen, durchtrainierten Arme. Die Umarmung währt lange und Tresoto spürt den weichen, warmen Körper von seiner Tochter an den seinen ruhen. Sistra duftet zudem nach dem lieblichsten Parfüm Krysk, was es im Palast äußerst teuer zu erstehen gibt und Tresoto ist zufrieden. Obwohl er zufrieden ist, sehnt der König sich nach seiner geliebten Hauptfrau Sibel und unterdrückt ein sehnsuchtsvolles Gefühl. Derweil fährt er zärtlich mit seiner Hand durch Sistras langem, schwarzen Haar.

"Ich zeige Euch auch gleich nach meiner Niederkunft unser Erzeugnis unserer großen Liebe, mein verehrte Vater," meint Sistra gerührt und liebt ihren Vater gerade sehr.

"Ich werde das Kind vor den Thronen meiner Eltern bringen, damit mein erlesener Vater mein Kind gebührend in der Familie empfangen und aufnehmen kann. So wie es unser Sitte und Brauch nach der ersten Niederkunft ist."

Kapitel 3 - Ein Streifzug durch die Schöpfungsmythen

Nachdem das große Bjaljök mit seiner kleinen, bescheidenen Arbeit zu Ende ist, andere Lebensformen zu erschaffen, seufzt es froh und erleichtert auf und setzt sich auf seinen großen, roten Thron unter den von Sternen hell erleuchteten Götterhimmel. Folgende fünf große, selbstverherrlichende und gemeine Götter hat das große und bewunderswerte Bjaljök erschaffen, als er noch in seiner Glanzzeit lebt. Diese Götter sind:

1. Aresis, die Göttin der Schönheit. Sie ist so schön, dass kein Sterblicher sie je zu Gesicht bekommen darf, da man sonst vor Selbstverliebtheit kaum noch Atmen kann und das Herz infolge dessen aussetzt. Aresis muss stets im verborgenen Leben, denn Angst zu erzeugen, ist für eine Göttin der Schönheit, völlig fehl am Platz. Das war das große Leiden der Aresis, die einsam und schön an ihrem Platz am Götterhimmel dahin lebt und anfangs noch in ihrer liebevollen Art das Bjaljök als einzigste, alleinige Gottheit noch vorsichtig anbetet, in dem sie ihm Liebesgebete darbringt. Doch Odabert, der sich bald als großer Thronerbe und Herr am Götterhimml immer mehr durchsetzt, hat Aresis darauf so unter Druck gesetzt, dass die Göttin der Schönheit zu ihrem Bedauern und Entsetzen das große Bjaljök, in ihrer Anbetung, fallen lässt. Aresis hat wegen dieser Tat sehr geweint und findet ihren Trost durch menschliche Gebete.

2. Odabert, ist der Gott der Kraft und der Stärke. Er demonstriert Männlichkeit und Muskelkraft und ist deswegen unter den jungen Männern der Stadt Phermikla sehr beliebt. Odabert übernimmt nach dem Sturz des Bjaljöks den roten Götterthron und die vier anderen, frisch erschaffenen Gottheiten, müssen sich ihm gegenüber immer verneigen und ihn anbeten. Odabert ist der Herr über alle andere Götter des Götterhimmels und über alle Sterblichen auf ganz Fa-Mü. Dass ist die Welt, auf der Phermikla beheimatet ist. Odabert schickt das Bjaljök, nach seinem großen Sieg über die allererste Gottheit, schließlich in die große Restdunkelheit, wo es übel und schlecht dahin dämmert. Das große und alte Bjaljök nimmt nur seine Strafe an und halt sich daran. Das Geschehen findet vor 3000 Jahren statt.

3. Mareta, ist die Göttin des Schreibens. Sie flößt jedem angehenden Literat, der gewillt ist, zu der Göttin zu beten, nach jedem Gebet und einem Blumenopfer, ihre ganze Schreibkraft ein. Man sagt, dass gerade junge Stadtschreiber, die die Göttin angebeten haben, am besten in der Stadt schreiben können. Diese Schreiber arbeiten zu 5 Prozent auch im königlichen Palast und werden teuer ausgezahlt. Eine höhere Statistik, gibt es nicht.

4. Hannelia, ist die große Liebesgöttin. Ein verliebtes Paar beißt in einem ihrer Tempel, die vielerorts in Phermikla zu sehen sind, in einen himmlisch süßen Apfel, dann soll die Liebe dieses Paares niemals mehr vergehen und für die Ewigkeit bestehen bleiben. Es kann auch sein, dass verliebte Paare ihren Apfel in Herzform zurecht schnitzen, was aber eher selten vorkommt. Nach dem Ritual liebt man sich am besten. Man sagt, die Göttin lege schützend ihre Hand über ihre Altäre. Selbst Prinzessin Sistra betet diese Göttin an und hat mit ihren zarten 18 Jahren schon so manche Leidenschaft erlebt, die sie dann aber rasch wieder fallen lässt, weil sie diese nicht weiter und festigend verfolgen will.

5. Renessa, ist die Göttin der Wut und des Hasses. Wünscht man jemand großes Pech, so wird mit Feuereifer Renessa angebetet. Man muss beten und sich dann an einer Stelle am Körper mit einem scharfen Messer selbst verletzen, so dass ein kleines Rinnsal Blut fließt. Durch dieses wenige Blut, dass fließt, liefert man sich ganz der großen Göttin des Hasses und der Wut aus, so dass der Schaffenskraft für große und kleine Gemeinheiten in die betende Person hinein fließt. Renessa wird stets und häufig Blut geopfert und das Blut steht in Renessas Fall für böses Ungemach. Dabei gibt es nur diese eine Auffassungsgabe!

Das Bjaljök ist zur Zeit ein alter Dämon, der in grauer Vorzeit noch ein angesehen Gott war, allerdings nur sich selbst gegenüber. Diese Zeit liegt so lange zurück, als es in Phermikla noch keine Stadtbewohner, noch nicht mal die Stadt selbst und es noch nicht mal den Namen Phermikla gibt.

Das Bjaljök existiert aus jener Zeit, in der es in der bekannten Welt nichts außer die große Dunkelheit und die große, unbekannte Luft, den Atem, aus dem alles Leben geformt wird, existent ist. Bjaljök ist einst der erste große Schöpfergott gewesen, der kurz und schnell vor seinem Abgang durch Odabert, noch den phermiklischen Homo Sapiens zum Leben erwachen lässt. Das war kurz vor seinem Fall zum Dämon.

Nachdem das Bjaljök in seiner anfänglichen Einsamkeit andere Götter formt, mochten die neuen Gottheiten nur noch sich selbst und verstießen das Bjaljök vom Götterhimmel, weil sie nicht wussten, woher sie kommen und sehr eigen-und selbstverliebt sind.

Das Bjaljök dämmert von nun an in der letzten Restdunkelheit vor sich hin, die sich sowieso im Laufe der Zeit selbst auffrisst, während das Bjalkök zusehends pechschwarz wird und am ganzen Körper große Falten wirft. Er bekommt glühende, pechschwarze Augen und spuckt schwarzes, ziehendes Feuer aus, das alles Leben hätte vernichten können, wenn es Leben in seiner Existenz gibt.

3000 Jahre lebt Bjaljök in diesem Zustand. Bjaljök wird mit der Zeit und mit der Hilfe von Odabert und den Sterblichen, immer mehr zu dem ausgestoßenen Anti-Gott, der sich bald zum bösen und gefährlichen Dämon weiter entwickelt, der alles schöne, glänzende und schillernde Leben vernichten will und keine andere Gedanken mehr haben darf.

Vergeht die große Restdunkelheit, fällt das Bjaljök auf Fa-Mü herab. Fa-Mü ist die Welt, auf der sich Phermikla befindet. Dort ist das Bjaljök in einem menschlichen Körper gefangen, von dem das Bjaljök schließlich ganz und vollkommen, Besitz ergreift.

Das Bjaljök schläft gerade zum Zeitpunkt, in dem unsere Geschichte spielt, doch seine menschliche Hülle, die ihn umgibt, kann momentan nichts tun. Das Bjaljök kann allerdings aufwachen und dann wird die Angst unter der Priesterschaft und den Stadtbewohnern umgehen und man muss den Dämon jagen und zu Fall bringen. Wann das Bjaljök von seinem Schlaf erwacht, ist unklar und kann zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht genau vorher bestimmt werden.

Das Bjaljök ist ein gefallener Dämon, der in Phermikla in dem großen Tempel und zwar in einer großen Gebetshalle, gefangen genommen, weiter existiert. Der Dämon ist eine rein menschliche, normale Gestalt. Dennoch, so denken die Priester, kann man auch diesen Dämon erledigen, weiß man sich nur zu helfen !

Der Dämon wacht als ganzer Mensch auf. Als Mensch wird der Dämon viele Opfer haben, die er töten wird, denn das ist die Aufgabe des Dämons. Der Dämon kann auch nur noch aus Rachgelüsten morden wollen und keinen anderen Sinn mehr haben ! Das ist die Gefahr, bei der Geschichte.

Die Götter schweigen zu dem Zeitpunkt von unserer Geschichte und das Bjaljök schläft. Es kann sich nicht mitteilen und Tresoto I. von Phermikla und die anderen Stadtbewohner scheinen scheinbar sicher zu sein, doch der Schein trügt ganz schön: Der Dämon kann durch einen Angreifer durch den Vergiß-Mein-Nicht Orden und durch eine Ritualstörung aufwachen und die Menschen in Phermikla angreifen !

Diese die altbekannte Sicherheit, ist nur ein vermeintlicher Trugschluß !

Fa - Mü, die Welt, auf der Phermikla liegt, ist immer von Göttern umgeben. So ist es im Lauf der Zeit Sitte und Brauch geworden, dass es in und um Phermikla herum, viele offene Tempel - Pavillione zu Ehren der Liebesgöttin Hannelia gibt. Diese Tempel haben sich einfach eingebürgert und überziehen das weitläufige Stadt- und auch Randgebiet von Phermikla.

Viele junge Liebespaare suchen gemeinsam diese Tempel auf, gestehen sich ihre Liebe und suchen Liebeshalt für immer.

Das junge und frisch verliebte Paar, Heralike und Esmo, sind gerade mal zwei Jahre zusammen und haben beide den gleichen Wunsch.

So brechen sie gegen 10.00 Uhr an einem Samstag Morgen zu einem der Tempel - Pavillione auf. Das Paar sucht sich einen Tempel aus, der außerhalb, im Dschungel Bereich von Phermikla liegt.

Heralike und Esmo verlassen vergnügt und lachend das Stadttor, nachdem sie dem Wächter Auskunft gegeben haben, wo es hin geht. Dann geht es einen kleinen und schmalen Wüstenpfad entlang, auf dem man sehr schwitzt, wenn man ihn entlang läuft. Die Sonne steht hoch am Himmel und es ist heiß, aber die Hitze soll im Laufe des Mittags noch drückender werden.

Nach ungefähr zwei Stunden, zur Mittagszeit hin, erreicht das Paar den Dschungel. Im Wüstendschungel war es dunkel und durch das dichte, grüne und niedrige Blätterdach, feucht und die Vögel zwitschern und schreien laut. Heraldike und Esmo, schreiten den Dschungelpfad entlang und hoffen sehr, keiner Schlange zu begegnen, die giftig ist. Das kann in der kurzen Zeit auch nicht passieren, dennoch ist die Aufregung und Vorstellungskraft groß.

Um halb eins sieht das glückliche Paar endlich einen Tempel. Der Tempel steht auf einem großen und breiten Erdhügel. Es führen drei breite Treppen zum offenen Tempel hinauf.

Der Pavillion Tempel ist so aufgebaut, dass er freistehend von jedweder Mauer ist. Es gibt drei Säulen, die den Tempel tragen. Zwei Säulen befinden sich rechts und links und verbinden sich oben am Dach halbrund miteinander und eine andere Säule, fällt halbrund und dann kerzengerade ein Stück von der Dachmitte entfernt nach hinten weg.

Man kann mit dem Blick von der vorderen Tempelseite ganz in den Tempel hinein schauen, da es keine Tür gibt, die den Tempel verschließt. Rechts und links, sowie hinten, sind Stoffe an der halbrunden Tempeldecke angebracht, so dass diese von den Seiten rechts und links, sowie von hinten, nur mehr den Rauminhalt erahnen ließen.

Der Stein des Tempels ist grau. Der Boden direkt unter dem Tempeldach, hat eine runde Form. In der Mitte des kleinen, runden Tempels, befindet sich ein runer Tisch, der ebenfalls aus grauem Stein gehauen ist. In der Mitte des Tisches gibt es eine runde Feuerstelle, die nicht den ganzen Tisch umfasst. Das Feuer muss entzündet werden, was das Liebespaar auch gleich macht. Nach der Feuerstelle und dem äußeren Rand des Tisches ist noch ein paar Zentimeter Platz. Auf dem runden Platz aus Stein, liegen viele, rote Äpfel und mehrere Dolche herum, die juwelenbesetzt sind. Jeder Phermiklaner weiß, dass die Juwelen an den Dolchen nicht echt sind, denn sonst würde es viel Diebesandrang geben und die Dolche wären längst verschwunden und nicht mehr wieder aufzufinden.

So liegen die Dolche frei auf ihren Plätzen herum. Die Dolche haben auch einen Sinn:

"Nimm einen Dolch, Esmo," fordert Heraldike einen Freund schließlich auf.

"Schneide einen Apfel in der Mitte auf und ritze eine Herzform in deine Seite hinein. Die andere Seite gib mir und ich werde auch ein Herz auf meine Apfelhälfte schnitzen."

Esmo hört auf seine Freundin und geht ganz nach ihrem Wunsch vor. Dann hält Heraldike ihre Apfelhälfte in der Hand und nimmt den Dolch von ihrem Freund entgegen. Jetzt ritzt sie auf ihrer roten Apfelhälfte ein Herz herein und ist auch gleich darauf fertig.

"Hier, nimm meine Apfelhälfte und gib mir die Deine. Ich bin doch so verliebt in Dich und da möchte ich doch in Deine Apfelhälfte hinein beißen, wenn wir uns danach die Liebe schwören. Ich möchte so gern bei Dir sein," schwärmt Heraldike und lächelt dabei ihren Freund liebevoll an.

"Einverstanden," erwidert Esmo und tauscht mit seiner Freundin die Apfelhälften. Jetzt beißt jeder in seiner Apfelhälfte hinein und kaut und schluckt genüsslich an dem süßen Apfel.

"Ich will anfangen und zu Dir reden, bitte Esmo," sagt Heraldike zu ihrem Freund. Dieser nickt nur zustimmend und wartet darauf, was seine Freundin ihm alles zu sagen hat.

"Ich liebe Dich über alles, mein Esmo. Du hast so eine schöne, sanfte Stimme und diese dunklen Augen, in denen ich nur so ertrinke, wenn ich hinein schaue. Sie sind so tief! Ich möchte für immer von deinen starken Armen umarmt werden. Das kannst du auch gleich tun," fordert Heraldike ihren Freund schließlich auf.

Esmo umarmt seine Freundin sofort und fängt dann an zu reden:

"Ich liebe Dich auch, meine Heraldike. Du bist die beste Frau, die ich je kennen gelernt habe. Ich möchte dich jetzt

gerne lieben, aber ich warte auf heute Abend. Meine Lenden sind heiß," spricht Esmo und gibt seiner Freundin einen Kuss auf den Mund.

Danach schauen sich beide noch im Tempel um, setzen sich auf eine der Treppen vor dem offenen Tempel und unterhalten sich noch lange. Um fünf Uhr kehren sie nach Hause.

Spät am Abend, versenkt Esmo seine Männlichkeit in seine Freundin Herakline und liebt sie lange und leidenschaftlich.

Phermikla

Im Zeichen des Dämons

von

Sibylle Ringling

Kapitel 4 - Bernu, der Dieb

Es ist Morgen und es ist täglicher Wochenmarkt in Phermikla.

Bernu ist ein junger Mann von vielleicht 33 Jahren. Er trägt kurze, dunkelbraune Haare und er hat sanfte, braune Augen. Er ist schlank und von sportlicher Gestalt. Dieser Mann ist kein gewöhnlicher Mann, denn er besitzt ein Geschick. Wann immer er das Interesse verspürt, auf den großen Wochenmarkt in der lärmenden und sandigen Stadt Phermikla zu gehen, so geht er auch dorthin.

Heute ist ein Montag morgen. Es ist früh und gegen 8.00 Uhr. Bernu wohnt vor dem Randbezirk des Marktes. Er muss gut fünfzehn Minuten laufen, bis er den Wochenmarkt erreicht.

Heute morgen ist alles anders als sonst. Bernu sitzt in seiner Küche bei einem Butterbrot und selbst aufgebrühtem Kaffee, als ihn zum ersten Mal in seiner Markt Geschichte, Angst Gedanken überfallen. Er denkt mit schauern darüber nach, was sein wird, wenn die städtische Polizei ihn bei seinem Verhalten, erwischt. Bernu ist kein einfacher Mann, sondern er ist gleich ein ganzer und ein großer Dieb.

Bei Bernu verhält es sich so, dass er als Einzelgänger auf dem großen Markt Diebstahl begeht, indem er Geldbörsen an sich eignet, die zum Beispiel auf Markttresen, neben der Kasse, liegen. Das Angstgefühl kann Bernu nur schwer wieder verleugnen und trotzdem macht er sich nach seinem Frühstück daran, sich seine Diebeskleidung anzuziehen. Bernu trägt dann eine braune Hose, die Falten wirft und einen schwarzen Pullover mit V - Ausschnitt. Am unteren Ende des V - Ausschnittes sind zwei lange Fäden angebracht, die man zu einer Schleife zusammen binden kann. Doch das macht Bernu am Allerwenigsten.

Dann trägt Bernu noch Sandalen, die er an seinen Fersen mit einem Reißverschluss, bis an das Fersenende, hochziehen kann. So ausgestattet, geht Bernu auf den Wochenmarkt. Bernu nimmt auch keine Tasche oder Korb oder gar ein Geldbeutel mit. Dem Mann kommt es nicht darauf an, irgendetwas zu kaufen, sondern er will gleich Diebesgut an sich reißen. Normalerweise hat er immer Glück dabei, aber heute, geht er mit einem unguuten Gefühl in seinem Magen den Weg aus der Wohnung und zum Marktplatz heran.

Auf dem Weg zum Marktplatz trifft er unterwegs auch gleich zwei Duls. Die Duls ist die stadtbekannte Polizei in Phermikla. Dul ist das phermiklische Wort für Polizist. Bernu schaudert es und er kann sich mit seinen Gedanken nicht beruhigen. "Was ist das heute für ein schlechter Tag," denkt er bei sich. "Ich habe noch nie Angst gefühlt. Das Gefühl ist schlimm. Ich will es aber übergehen und dennoch zu meinem Tagesgeschäft übergehen und Diebstahl begehen," sagt Bernu sich selbst, kurz bevor er den Marktplatz mit den ganzen großen und kleinen Ständen erreicht.

Der Dieb Bernu geht auch gleich unter die Leute, die sich auf dem Markt aufhalten. Bernu geht von Stand zu Stand und betrachtet neugierig die Waren, jedoch ohne zu kaufen. Bernu betrachtet sich auch die Leute und sucht sich mit seinen dunklen, braunen Augen auch schon etwaige Opfer aus, die aber dann doch noch nicht an der Reihe sind.

Nach etwa 20 Minuten, sucht Bernu sich einen Stand aus, der Fleischwaren anbietet. Der Stand besitzt auch eine Kasse. Die Kasse ist ein rechteckiger, holzfarbener Kasten, in dem viele, silberner, phermiklische Klappmünzen drin liegen und Bernu bekommt alleine schon bei dem zusehen, wie der Kasten auf und zu geht und das viele, anhaltende Geld den Besitzer wechselt, glänzende und vor allem gierige Augen.

Bernu befindet sich nun bei dem Stand. Unauffällig steht er schrägt hinter einer weiteren männlichen Person, die gerade seinen Geldbeutel öffnet und dann wartend auf den Tresen des Standes stellt. Bernu schaut sich im selben Moment schnell um, ob man ihn in dem Markgetümmel ausfindig machen kann und greift zu. Beim Zugreifen schließt Bernu schnell den Geldbeutel und hält ihn in seiner Hand zu einer Faus geschlossen.

Bernu atmet mit einem Wohlgefühl auf und hält nun echtes Diebesgut in seinen Händen. Bernu rennt weit weg von dem Stand, der die Fleischwaren in großen Stücken von dem Standdach herab hängend, angeboten, hat. Sich selbst in Sicherheit wiegend und an einer ganz anderen Stelle, öffnet Bernu seine Faust, die er bis dahin gemacht hat und öffnet auch kurz danach den entwendeten Geldbeutel. Bernu zählt die silbernen Klappmünzen und hat einen großen Fang gemacht. 50 phermiklische Klappmünzen befinden sich in dem Geldbeutel und Bernu beschließt, es war schließlich gegen 10.00 Uhr, noch mal erneut zu frühstücken. Bernu geht mit dem geklauten Geldbeutel zu einem Stand, der Brötchen anbietet und Bernu ist ein Brötchen, auf dem Schinken, Käse und Salat angebracht waren. Das Essen schmeckt Bernu besser als zu Hause.

Nach seinem leckeren Essen, schlendert Bernu auf dem Markt herum und betrachtet sich hier und dort Stände mit allen möglichen Angeboten.

Jetzt nimmt Bernu, der Dieb an, dass er noch mal zuschlagen kann und er sucht sich einen Stand mit selbst hergestellten Eisenlaternen aus. Bernu übernimmt wieder die gleiche Vorgehungsweise wie bei dem ersten Mal seit heute morgen. Er stellt sich an der Reihe hinter einer alten, dicken Frau an, die einen Faltenrock und eine dünne, weiße Bluse trägt. Das Haar hat die alte Frau mit einer Haarnadel einfach hochgesteckt. Es dauert eine Weile, bis die alte Frau an der Reihe ist. Doch nun ist es so weit. Die alte Frau hat sich eine kleine Laterne ausgesucht und will sie bezahlen. Zu dem Zweck stellt sie ihren vollen, runden Korb mit Äpfeln auf den Boden, wo sich ein dünner Geldbeutel darauf befindet. Bernu, der Dieb sieht, dass er nur an die Scheine kommt, weil der runde Geldbeutel, mit den beiden Schnüren sonst zu schwer zu bekommen ist. Also nimmt Bernu Anlauf und stiehlt zwei zwanziger Scheine aus dem Geldbeutel. Die Geldscheine in seiner Faus zerknittert, rennt Bernu weg und wiegt sich in einiger Entfernung von dem Laternenstand in Sicherheit.

Doch dann hört Bernu die Rufe von städtischen Polizisten, die die Duls sind: "Haltet den Dieb," und "fangt ihn ein, er wird der Polizei vorgeführt!"

Bernu versteht die Sprache sofort. Angst durchflutet ihn auf einmal, denn wenn er jemals gefasst wird, muss er wahrscheinlich für eine lange Zeit in das Gefängnis. Bernu weiß, dass er kein Mord begangen hat, wo das runterwerfen von den 2000 Meter hohen Klippen zu Beginn eines jeden Stadtfestes drauf steht, denn Mörder werden in Phermikla so offiziell hingerichtet, aber fünf bis sieben Jahre lang im Gefängnis zu sitzen, ist für Bernu auch nicht so toll.

Bernu lässt wenigstens dieses Diebesgut fallen und rennt über den Marktplatz verteilt, davon. Es gibt keine Hindernisse, dennoch reißt Bernu hier und dort Kartons mit Gemüse und Obst um und stößt auch ganze Stoffstapel um. Bernu kommt ins Schwitzen, wenn er dabei an die Stadtjustiz denkt, denn Bernu nimmt an, dass auch dieses Verhalten geahndet wird.

Plötzlich, nachdem Bernu eine Standecke angerempelt hat und einen Stapel Eier umgeworfen hat, wird er schließlich von zwei Stadtpolizisten geschnappt. Er wird auf den Boden geworfen und er muss auf seinem Rücken die Arme verschränken. Dann spürt Bernu, wie man ihm ein Seil um die Handgelenke bindet. Da dies alles hinten, auf seinem Rücken geschieht, kann Bernu sich nicht wehren und muss sich abführen lassen, dabei war er voller Ei.

Bernu befindet sich in der Nähe des Tempels und des Eingangs zum königlichen Schloß. Bernu besteht schlimmes bevor. Für jeden gefassten Dieb ist ein Gerichtsprozess in der Strafkammer des Schlosses schhlimm.

Jetzt wird der Dieb zum Eingang des Schlosses geführt. Bernu wehrt sich auf einmal heftig in seinen Fesseln, als er seinen König gewahr wird. Bernus Haar hängen wirr auf seinem Kopf, wie ungekämmt und durch die Verfolgungsjagd, sieht Bernu wirklich ganz herunter gekommen aus. Bernu grüßt seinen König, in dem er den Kopf neigt, doch schreit Bernu gleich darauf los: "Majestät, hört mich an ! Ich habe nichts schlimmes getan ! Ich bin unschuldig!"

Der König schaut ihn kurz an, doch geht die kurze Prozession nach der kleinen Unterbrechung sofort wieder gleichmäßig den Weg entlang, die zum Tempel entlang führen.

"Das wird dir einiges einbringen, mein Freund," sagt einer der Stadtpolizisten und lacht gehässig. Bernu fängt das Weinen an und schweigt eisern. Bernu bleibt der Augenblick mit seinem König unvergessen. Am liebsten hätte Bernu es gehabt, wenn sein König, den Bernu auch über alls verehrt, wenn es hoch daraufhin ankommt, ein paar

Worte mit ihm gewechselt hätte. Tresoto hätte ihn ja für unschuldig erklären können, was Bernu ja auch seiner nichtsнützigen Meinung nach ist und befreien können. Bernu hätte sich danach noch mal artig verneigt und dem König einen Dank und einen Gruß entrichtet und hätte am nächsten Tag wieder Diebstahl begonnen.

Phermikla

Im Zeichen des Dämons

von

Sibylle Ringling

Kapitel 5 - Die mörderischen Trommeln von Merwo

Es ist tiefschwarze Nacht. Die 25 Stadtverwalter laufen in Phermikla umher und überwachen die Nachtsperre, die der König am späten Nachmittag für die kommende Nacht verhängt hat. Der Vergiß-mein-nicht Orden hat in der letzten Vollmondnacht wieder Stadtbewohner gefangen genommen und Mitglieder des Ordens wollen die Gefangenen heute in der dunklen Neumondnacht an dem Fuß des Gebirges von Merwo außerhalb von der Stadt Phermikla, auf den Klinker-Winter Bäumen erhängen. Die Luft riecht süßlich nach Gras und es ist warm. In Phermikla ist es dunkel, nur in manchen Häusern brennt um diese Uhrzeit noch ein paar wenige, herunter gebrannte, Kerzen. Die Kerzen in Phermikla sind gelb und deren Muster gleichen Bienenwaben, doch es gibt keine Bienenwaben in Phermikla. Der genießerische König Tresoto I. hat heute Nacht die Ausgangssperre verhängt, weil der Orden wieder einmal tätig war. Der Vergiß-mein-Nicht Orden läuft gerade mit den festen und wichtigsten Mitgliedern wie eine feierliche Prozession durch die Stadt und zwar genau den Königsweg entlang. Mitten unter den 140 Ordensanhänger befinden sich rund 25 Stadtgefangene, in Ketten gelegt. Diese Stadtbewohner ereilt in dieser Nacht der sichere Tod durch Erhängen. In Phermikla geht der Volksglaube um, dass manche Stadtbewohner nur zu dem Zweck geboren sind, dass sie von dem Orden gefangen und zum Tode verurteilt werden. Diese Phermiklaner werden nicht alt und haben somit keine Zukunft. Daher kommt der Glaube unter den Stadtbewohnern auf und hat sich hartnäckig in das alltägliche Stadtleben eingenistet.

In dieser Nacht war es wieder soweit. Die gesamten 5000 Mitglieder des Vergiß-mein-nicht Ordens stehen aufgereiht am Fuß des Gebirges von Merwo in dem kniehohen Gras. 100 Mitglieder schlugen die Trommeln, die unheimlich in die Nacht heraus ertönen. Die Stadtbewohner halten vor Angst den Atem an, weinen in den Zimmern in ihren Häusern und sind froh, diesen elendigen Häschern für dieses Mal entkommen zu sein. Doch den vielzähligen Überlebenden stellt sich in den Nächten immer die vor Angst schweißnasse Frage, wer denn nun als nächstes gefangen genommen wird und wen diese Tat trifft? Am nächsten Tag, wenn die Sonne wieder heiß im Zenit steht, ist diese Frage allerdings vergessen und das normale Stadtleben läuft emsig, laut und lärmend weiter.

Der König von Phermikla, Tresoto, kann seit dem Antritt seiner Regentschaft nichts gegen diesen mörderischen Orden unternehmen. Seit dem er auf dem Thron dieser lärmenden Stadt saß, wird er seit jeher schwer von den engen Mitgliedern des Ordens bedroht. Man droht ihm damit, dass man den vielgehassten und gefangenen Dämon, das unheilverkündende Bjäljök durch die Priesterschaft und durch das Stören der Zauberrituale wieder zum Leben erwachen lässt. Der Dämon in seiner menschlichen Gestalt, wird von einem Ordensmitglied Besitz ergreifen. Dieses Ordensmitglied wird dann im Zeichen des Dämons den König ermorden, oder zumindest diesen Versuch wagen. Wegen dieser Botschaft sind dem König die Hände gebunden. Deswegen musste Tresoto I., obgleich er zu normalen Stadtzeiten sehr viel Macht und allgemeines Ansehen besitzt, den Orden in aller Ruhe schalten und walten lassen. Tresoto will leben und so lässt er den Orden in Ruhe, sehr zu seinem Leidwesen. Doch in seiner ganzen Macht, konnte er das Grauen, das durch den offiziellen Orden ausgeht, nichts ausrichten.

Die Trommeln schlagen lauter. Es sind 25 Stadtgefangene in dieser schicksalsschweren Nacht zu erhängen. Bei jedem Trommelwirbel der erschallt, wurden 10 Menschen aufgehängt. Das geschieht genau zwei mal und einmal erklingt ein Trommelwirbel, der sehr viel leiser erklingt, wobei fünf Menschen erhängt werden. Die Zeitspanne lag bei 12 Uhr Mitternacht bis 3.00 Uhr morgens. Die große Uhr, die auf dem Marktplatz in Phermikla steht und goldene Zeiger zu Ehren des Königs hat, ist extra zu dem illegalen Mordzweck ausgeschaltet. Heute haben wieder Stadtbewohner ihr Leben gelassen und Tresoto lag in seinem Bett, das über und über mit reinem Purpur bezogen ist und der König weint leise und grämend in die Nacht hinein. Er weiß, dass er vor dem Sonnenaufgang nicht mit dem Weinen aufhören wird, denn es waren seine ehrlichen und rechtschaffenen Stadtbewohner, die einfach heute Nacht mal wieder sinnlos getötet werden.

Als am anderen Morgen die heiße Sonne scheint und durch einen leichten Wind Sand aufgewirbelt wird, ist von dem Orden und den Mitgliedern keine Spur mehr zu sehen. Das ganze Geschehnis ist wie ein schlechter Spuk

gelichtet und vorbei. König Tresoto nimmt eine Einheit von seinem Geheimbund und reitet mit seinem Geheimbund zu dem Gebirge von Merwo. Bei dem hüfthohen Gras, das im Moment nicht duftet, befinden sich in Reine und Glied in einer Linie angebracht, die Klinker Winker Bäume. Die Bäume sind hoch und breit gewachsen und an ihnen baumeln nur so die toten Stadtbewohner. Tresoto gibt den Befehl an seine Leute, dass sie die Toten von den Bäumen holen sollen. Seine Männer machen sich auch gleich an die Arbeit. In einer halben Stunde sind sie fertig und der Geheimbund des Königs begräbt die Toten am Fuß des Gebirges. Dort gibt es einen Friedhof aus Steinen, der einmal im Monat um ein paar unschuldige Stadtbewohner bereichert wird.

Phermikla

Im Zeichen des Dämons

von

Sibylle Ringling

Kapitel 6 - Im Psychotrop, oder:

"Auf der Oase Bahir".

Es ist ein heißer Morgen in der lärmenden und sandigen Stadt Phermikla. In der Nacht hat es gleichmäßig und in Strömen geregnet, so dass es am Morgen gegen 8.10 Uhr in Phermikla der Sand nass ist und es in dem Sand zu unterschiedlichen Pfützen kommt. Der ganze Sand dampft tropisch warm auf und die ganze Stadt trieft überall nur so vor Nässe.

Normalerweise bleiben an einem solchen Tag alle Stadtbewohner gleichermaßen zu Hause. Man schläft lange aus und man bereitet sich um zehn Uhr morgens ein leckeres Frühstück zu. Es gibt heißen Tee oder heißen Kaffee und man isst ein gebackenes Ei mit weißem Brot dazu. Das schmeckt dann an solchen Tagen ausnahmslos jedem Phermiklaner.

So sitzen dann auch Mirenda und Phereno an ihrem Frühstückstisch. In der tropisch warmen Nacht, mit dem einhergehendem Gewitter, wo der Sand nicht durch einen kleinen Sturm hoch am Boden in die Luft aufgewirbelt wird, haben Mirenda und Phereno sich in ihrem Ehebett geliebt. Beide Personen sind 26 Jahre jung und beide Personen sind ein sehr schönes Paar zusammen.

Mirenda ist eine Persönlichkeit, mit der man Tesütös stehlen kann und sie kommt immer auf lustige, spontane Ideen. So fragt sie ihren Freund Phereno auf einmal: "Was hältst du davon, wenn wir den Tag gemeinsam auf der geheimnisvollen Oase Bahir verbringen? Das ist doch bei dem Wetter ein recht guter Zeitvertreib!"

Phereno erwidert gut gelaunt, wegen dieser Idee: "Oh ja, das ist wirklich eine gute Idee, wenn gleich auch in der Durchführung verboten und das gleich zweifach: Jeder Phermiklaner verlässt an einem solchen Tag wie heute nicht das Haus und auf Bahir gibt es die Schattenwesen, die durch die Inselwärme und ihr tiefes Summen Psychosen hervorrufen sollen. Kein Phermiklaner besucht gerne Bahir. Lass uns schnell unsere Sachen packen und losreiten, damit wir unseren sicheren Spaß haben werden."

Gesagt, getan. So packen Mirenda und Phereno eine Tasche mit Schwimmsachen, Decken und Essen für ein Picknick auf Bahir und dann macht sich das Liebespaar für den Weg in die Stadt auf. Mirenda und Phereno gehen den Weg zum Marktplatz entlang und erstehen drei Tesütös zu einem recht angebrachten Preis. Mirenda ist ganz Tesütö vernarrt und führt gleich ganze zwei Pferde an, während Phereno auf seinem Pferd sitzt.

Die Pferde sind sehr nass, wie alles in der Stadt um diese Uhrzeit nass ist und Mirenda sitzt ebenfalls inzwischen auf ihrem Tesütö. Beide Personen reiten nun langsam und siegessicher aus der Stadt hinaus und geben dem Stadtwächter nur an, dass sie in die Wüste hinaus reiten würden, denn Bahir wird nicht gerne genannt und man muss 50 silberne Klappmünzen bezahlen und man wird wieder heimgeschickt, soll man Bahir nur erwähnen.

Dann ist es endlich so weit. Das verliebte Paar reitet durch die sengend heiße Wüste, fernab von dem Dschungel, auf Bahir zu. Sie kommen auch erst um die Mittagszeit an der Oase an.

Die Oase Bahir liegt nun groß, rund, grün und bunt zugleich vor ihnen. In der Mitte der Oase gibt es einen See, der ganz klares Wasser besitzt. Das Wasser des Sees kommt von kleinen, hohen Hügeln, die sich west-nördlich in der Oase befanden und munter in den See in der Form von einem angenehmen Wasserfall hinabfiel und den See auf diese Weise speist. Auf und um die Hügel gibt es Dschungel in der Oase. Vögel schreien sich heißer und ein einzelner Vogel zwiterschert schrill und eintönig immer dazwischen und macht so von sich reden.

Auf der Oase Bahir hat es nicht geregnet, aber es ist 35 Grad warm und das alleine nur im Schatten. Unter dem

dichten Palmendach war die Hitze erträglicher und Mirenda und Phereno halten ihr Picknick unter dem Schatten des Palmenwaldes ab und genießen ihr gemeinsames, pikantes Mittagsmahl.

Nachdem Mittagessen ziehen sich beide für das gemeinsame schwimmen gehen um, denn sie haben ihre Badesachen unter ihrer aktuellen Kleidung gelassen. Dann taucht das Liebespaar in das kühle Wasser der Oase hinein und freut sich ihres Lebens. So schwimmen sie eine Weile hin und her.

An dem Oasensee von Phermikla gibt es eine große Besonderheit: das Ufer des Sees ist matschig und die Ausläufe gehen bis an den Anfang in den Palmenwald hinein. Unter dem Matsch verlaufen Wasseradern entlang und immer, wenn eine dicke Wasserader mit einer bunten, großen Blume verwurzelt ist, sprießt an jener Stelle ein Schattenwesen empor. Die Schattenwesen sind schwarze Wesen und sie sind 1,35 Meter hoch. Sie sind angemessen breit und oben, wo der Kopf ist, halbrund. Sie haben schräge und rotglühende Augen, eine dunkelgraue, angedeutete Nase und einen dunkelgrauen Mund und das alles nicht so gut sichtbar. Die Schattenwesen vibrieren unheimlich in die Sonne hinein, die am Seeufer heiß erscheint. Dazu kommt noch der Duft der bunten und großen Blütenblätter, die allesamt betörend süßlich duften. Die Hitze tut ihr übriges noch mit dazu, diese Situation rein menschlich gesehen, aushalten zu können.

Die Stadtbewohner sagen, dass man von der Vegetation und dem Klima auf der Oaser von Bahir eine psychotropische Psychose bekommen soll. Man nimmt mit seinen eigenen bloßen Augen nur noch Schwärze wahr. In dieser Schwärze steigen dann die rotglühenden Augen der Schattenwesen auf und man hört den dunklen, vibrierenden Summton dieser Schattenwesen in sich summen, das ist dann nur für die betreffende Person. Das ganze Geschehnis soll drei Tage lang andauern und man hat Kopfschmerzen und Bauchschmerzen und Fieber noch mit dabei. Man soll im Bett liegen bleiben, viel trinken und sehr viel schlafen und wenn man wach war, sich ruhig verhalten.

Unsere beiden Romanhelden sind gerade 45 Minuten im kühlen Wasser und sind gerade am hinaus gehen, als sie Schattenwesen wegen naheliegenden großen Blütenblätter gesehen haben. Beide Personen können nur noch geradeso und mit viel Hängen und Würgen von ihren drei Tesütös noch nach Hause gebracht werden, aber dann ist für drei Tage äußerste Bettruhe angebracht, denn Mirenda und Pherenos hatten eine echte psychotropische Psychose, wie oben beschrieben, davon getragen.

Nach drei Tagen Ruhe, erhalten sie ihre Gesundheit wieder.

Für das Liebespaar war die Sichtung der Schattenwesen so ein krankhaftes Erlebnis gewesen, indem es den beiden so schlecht geht, dass sie für ihre ganze Lebenszeit die Oase Bahir für immer als Ausflugsziel in ihrem Erleben gestrichen haben.

Phermikla

Im Zeichen des Dämons

von

Sibylle Ringling

Kapitel 7 - Die Dämonenjagd

Es ist acht Uhr morgens in der lärmenden und sandigen Stadt, die als Phermikla bezeichnet wird. Servillio ist 32 Jahre alt und ist ein Priester im Tempel von Phermikla. Seine Aufgabe ist es, den Dämon, das vielgehasste Bjäljök und den Schöpfergott allen Daseins erfolgreich mit Gebeten, Gesang und Ritualen so zu behüten, dass er immer in Ruhe schlafen und niemals jemanden mit dem Töten schaden kann, indem der Dämon aufwacht und genau dieses tut. Denn das ist die geheime Angst, die in Phermikla seit Erscheinen des Dämons, umhergeht. Niemand weiß, wen der Dämon töten wird und das ist die Gefahr von dieser Geschichte.

Servillio macht seine Arbeit gut und niemals gibt es etwas an seinem Dienst auszusetzen. Heute ist Servillio, der Dämonen Priester in seinem Tempelzimmer und er zieht sich für seinen langen Arbeitstag an. Er trägt weiße, kurze Strümpfe und eine weiße Unterhose, sowie ein weißes Unterhemd. Darüber streift er sein Priestergewand, das ganz in der Farbe orange gehalten ist. Am Kragen ist das Gewand bis zur männlichen Brust mit breitem und viereckig angebrachten Stoff bedeckt. An dem äußeren Rand dieses Stoffteils sind braune und breite Stiche zu sehen, die so ein gutes und sichtbares gleichmäßiges Stichmuster bilden, das man gut erkennen kann.

Servillio isst gerade sein Frühstück auf, das ganz aus Obst und Milch besteht und er geht dann in den großen, 500 Quadratmeter großen Tempelraum, indem das Bjäljök, in Menschengestalt und mit Eisenfesseln, untergebracht gehalten ist. Die Gestalt, die den Dämon verkörpert liegt mit dem Rücken und gerade ausgestreckt auf dem Boden und schläft und rührt sich nicht.

Da das Bjäljök als menschliche Person galt, muss man damit rechnen, dass es irgendwann zu sich kommen kann. Deutungspriester, die Zeichen kennen, sagen, dass der Dämon aus Rache alles schillernde Leben töten kann und dass es viele Tote dabei gibt. Das ist die große Gefahr in Phermikla !

Servillio ist an seinem Platz in dem großen Tempelraum angekommen. Er setzt sich 5 Meter abseits direkt vor der schlafenden Gestalt auf einen kleinen, niedrigen Holzocker. Dann nimmt er duftende Waldzweige und Kräuter und macht damit ein betörend riechendes Feuer an. Dann singt er für einige Zeit religiöse Weisen und dann steht er irgendwann auf und richtet auf einen großen Altar hinter ihm süßlich riechende Blumen und Früchte an, damit der Dämon weiterhin gut und wohl und ungefährlich schlafen kann.

Es geschieht im Tempel. Nur zwei Räume abseits auf dem Flur, läuft als Priesterin verkleidet eine Frau zu dem Raum entlang, in dem Servillio seinen Dienst verrichtet. Die Frau gehört zu dem "Vergiß-Mein-Nicht" Orden und tut als Spionin ihren Dienst in dem Tempel. Am heutigen Tag, sieht sie ihre Stunde für das Erwachen des Dämons, als Willkommen !

Die Frau trägt ein blaues, silbernes Priestergewand und eine Kapuze und erscheint damit unscheinbar. Die Frau rennt mitten auf dem Flur stehend plötzlich los und zwar direkt in den Raum hinein, in dem Servillio seinen Dienst versieht.

Servillio steht in einem rauchigen Nebeldunst, der süßlich riecht und bekommt nicht gleich mit, was um ihn geschieht: Die Frau, die in dem Tempel wegen dem Vergiß-mein-Nicht Orden spioniert, hatte das Allerheiligste ausfindig gemacht. Nun öffnet sie schwungvoll die Tür, hustet und atmet laut, wegen dem rauchigen Nebeldunst, der sich vor ihr auftut, denn der Nebel für das Bjaöjök erscheint groß und breit.

Servillio kann auch nur: "He, war da?" rufen und schon spürt der junge Tempeldiener, wie die Frau ihn von der Seite anstößt. Servillio betet gerade ein Beruhigungsgebet für das Bjäljök und Servillio darf bei dieser Arbeit ruhig bleiben, aber der Dämon aus alter und grauer Vorzeit erwacht auf einmal durch das Anstoßen der Priesterin. Der Dämon in Menschengestalt steht auf, gähnt, rüttelt und schüttelt sich und ehe Servillio in seiner panischen Angst um sich schauen kann, hat der Dämon ein langes Messer ergriffen, lacht tief, hohl und scheppernd und rennt so

blitzschnell auf die Frau und auf Servillio zu, so dass beide durch die Tat mit dem Dolch ermordet werden und tot zu Boden fallen.

Die Tempelwache, die draußen vor dem besagten Dämonentempel ihren Dienst versieht, ist schnell benachrichtigt worden und eine Wacheinheit rennt schnell in den Königspalast, ganz unbedacht von dem eben erwachten Dämon. Die andere Wache sagt schnell den Wachen im gesamten Flur entlang Bescheid, die zu den jeweiligen Räume hin Wache stehen und die Wachen rotten sich schnell zu einem Suchtrupp zusammen, um den entlaufenen Dämon zu stoppen und ihn zu Fall bringen zu können.

Der Dämon ist durch eine Geheimtür des Tempels gerade dabei, zum ersten Mal überhaupt Tageslicht zu sehen. Er steht draußen, rennt dann die große, orangefarbene Freitreppe des Tempels von ein paar großen und breiten Stufen herunter und bleibt ersteinmal wie angewurzelt stehen. Das außenstehende Priester ihn gleich erkennen, war ihm egal. Der Dämon sagt tief lachend: "Ich muss den König finden und ihn töten. Alles schillernde Leben gehört wie ausgelöscht und ich gehe dabei über viele Leichen."

Nun rennt der Dämon zum inneren Königsbezirk des Marktes und der goldenen Königsuhr der Stadt Phermikla und muss gesucht werden.

Die Tempelwachen sind inzwischen draußen und halten lange Fackeln in der Hand, die auch durch ein Feuer angezündet sind. Denn, so heißt es unter den Priestern, ein gutes Feuer kann den erwachten und mordenden Dämon bestimmt vernichten !

Die einfache Bevölkerung von Phermikla hat sich inzwischen zu einem Mob zusammen gefunden. Mit Sensen, Heugabeln, Fackeln und Besen, sowie angezündete Eisenlaternen, geht es gegen 9.00 Uhr morgens in die Früh auf eine große Dämonenjagd. Die Wachleute, sowie die gemeine Meute sind sich sicher, dass der Dämon von dem großen königlichen Palast fern gehalten werden muss und nach seinem ersten und einzigsten Ausspruch, alles schillernde Leben zu vernichten, überhaupt aufgehalten werden soll, jemals zu dem König vorzudringen.

So schließt sich die Meute nun zusammen und wandert zum Marktplatz. Die Wachen haben Stellung aufgenommen und zwar zu 200 Stück. Ein einzelner Dämon kann schließlich nicht auf Anhieb 200 Leute umbringen, zumal der Dämon alleine war und tötet. Hundert Wachen gehören aus dem königlichen Gefolge und Prinzessin Sistras Wachen betragen die gleiche Anzahl. Jede Wache will die hohe Person des Königs vor einem Dämonen Angriff schützen, was wegen dem beherztem Eingreifen der allgemeinen und zivielen Bevölkerung auch ganz gut funktioniert.

Die Menge drängt den Dämon zurück auf den allgemeinen, öffentlichen Marktplatz, fernab von dem königlichen Teil des Marktplatzes, wobei 25 Wachen getötet und auch gleich von jeder andwesenden Person betrauert werden. Ihre Leichen werden auch noch liegen gelassen, um den Dämon nicht sofort wieder auf das Neue anzulocken. Dann durchquerte die Meute den ganzen phermiklischen Markt und passiert schließlich die Stadtmauer, während die beiden Wächter an der Stadtmauer ebenfalls ihren Tod durch die Messerattacke des Dämons erleiden da sie dem Dämon zum Opfer fallen.

Es ist heiß in Phermikla, denn es geht inzwischen auf zehn Uhr zu. Die Menge jagt den Dämon, der eine gezielte und zähe Kraft hat zu dem Gebirge, und zwar an jene Stelle, wo ein Pfad einen Berg hinaufführt. Der Dämon, der nur Tötungskraft hat, ließ sich auch von außen und mit Gesellschaftsdruck den Weg vorschreiben.

Einige Zeit später, es ist bereits zwölf Uhr, steht der Dämon auf einer breiten Bergkippe. Diese Bergkippe ist genau um die 2000 Meter hoch und jede Person, die von dieser Bergkippe runterspringt, findet durch den Aufprall am Boden den sicheren Tod. Der Dämon weiß dies ebenfalls, denn er hat ein Gehirn und kann menschlich denken. Er begreift den Druck der Gesellschaft und springt nun endlich die Bergkippe hinunter und zwar ohne zu zögern, denn er hatte als Menschengestalt getötet und er ist zu dieser Strafe hin verurteilt.

Der Dämon fällt nun in der Tiefe und hat einen freien Fall. Knapp nach den ersten 500 Meter freien Fall nach unten, ertönt ein lauter und gut hörbarer Plopp. Dann entschwindet die Luft allen Lebens in der Form aus dem Dämon für immer und die Menschengestalt kann mit und durch den Aufprall auf dem Boden, in der Tiefe landend, sterben.

Phermiklas große Angst um den mordenden und wieder auferstehenden Dämon sind somit erloschen.

Die ganze Stadt atmet nach dieser Verkündung frei auf und freut sich auf das nächste Stadtfest zu Ehren der Göttin der Schönheit und die Stadt will diesen Siegeszug über den Dämon und die neu gewonnene Freiheit für sich selbst in

großen und ausschweifenden Zügen, feiern.