

# Die Verknüpfung der Geister

## Reptii und Reisen

Reptii<sup>1</sup> reisen selten. Aufgrund ihrer Größe sind die aufrecht gehenden Eidechsen die Beute vieler Raubtiere. Auch starker Regen, Hagel oder Schneefall können ihnen gefährlich werden und kleine Bäche und Hügel sind für sie Flüsse und Berge. Die meisten Reptii bleiben daher bevorzugt in der Nähe ihrer Dörfer.

Aber natürlich geht das nicht immer. Es ist wichtig, den Kontakt zu anderen Dörfern zu behalten, hin und wieder müssen Ressourcen ausgetauscht werden und wenn ein Dorf zu lange isoliert bleibt, sind irgendwann alle Bewohner miteinander verwandt. Und natürlich kommt es immer wieder vor, dass einzelne Reptii trotz der Gefahren einfach mal andere Orte sehen wollen.

Die meisten Gruppen von Reptii haben besondere Abschiedsbräuche, die für eine sichere Reise sorgen sollen, nur die Blaupunkt reptii<sup>2</sup>, aus dem südlichsten Ende des Waldes der Götter haben aber einen Brauch, der erst ausgeführt wird, wenn die Heimat bereits außer Sicht ist. Was die Blaupunkt reptii nämlich von vielen anderen Reptii unterscheidet ist eine lange Tradition der Seefahrt, die fast so alt ist wie das Innenmeer selbst.

## Die Verknüpfung der Geister

Bei diesem Brauch handelt es sich um ein nicht-religiöses Ritual, das eine geistige Verbindung zwischen den Reisenden herstellen soll. Dazu bilden die Reptii einen Kreis und halten sich an den Händen (etwas, das sie auch bei vielen anderen Bräuchen tun) und singen ein paar kurze Strophen aus bedeutungslosen Tönen, die je nach Dorf variieren können und sich auch im Laufe

Inhalt	
Reptii und Reisen	1
Die Verknüpfung der Geister	1
Ausnahmefälle	2
Ursprünge	3

---

1 Reptius, der

Der Reptius, weiblich die Reptia, Plural Reptii, bei rein weiblichen Gruppen auch Reptiae (diese strenge Regelung ist aber in der Auflösung begriffen und Reptiae als gleichwertiger Plural zu Reptii setzt sich immer mehr durch) ist eine Eidechse, die sich durch aufrechten Gang, Hände mit drei Fingern und einem Daumen und ausreichender Intelligenz zur Bildung einer Zivilisation auszeichnet. Er ist etwa so hoch wie ein menschlicher Fuß lang (Zehen nicht mitgerechnet), Allesfresser und hat eine grüne Schuppenhaut. Es existieren verschiedene Variationen, etwa mit roten oder blauen Sprenkeln oder besonders groß oder klein, aber all diese Unterschiede sind rein oberflächlich. Die meisten Reptii finden sich im Wald der Götter, wo sie in versteckten Dörfern leben.

2 Blaupunkt reptii, die

Die Blaupunkt reptii sind eine Untergruppe der Reptii, die sich allgemein (aber nicht durchgehend) durch blaue Sprenkel in der Schuppenhaut auszeichnet. Man findet sie hauptsächlich im Süden des Waldes der Götter. Viele ihrer Dörfer liegen direkt an der Küste des Innenmeeres und sind mehr durch Sand und Steine getarnt als durch Bäume und Büsche. Die Blaupunkt reptii sind außerdem Seefahrer, wobei sie immer in der Nähe der Küste bleiben – ihre kleinen Schiffe gehen auf einem großen Meer sonst schnell verloren. Sie gehören zu den atheistischen Reptii-Kulturen, die keinen der Lebenden Götter als göttlich anerkennen und auch sonst keine göttlichen Wesen verehren.

der Zeit verändert haben. Ob es nun reine Psychologie ist, oder ein leichter magischer Effekt existiert, das Ritual scheint zu funktionieren. Die Reptii handeln für den Rest der Reise als Einheit. Eine Schiffsbesatzung aus Blaupunkt reptii kommt nahezu ohne Befehle aus und Gefahren werden ohne ausgesprochene Warnung von der ganzen Gruppe gleichzeitig erkannt. Dass das am besten funktioniert, wenn sich die beteiligten Reptii gut kennen, deutet darauf hin, dass es lediglich auf erhöhter Aufmerksamkeit und dem Erkennen nonverbaler Signale basiert.

Die Verbindung löst sich wieder, wenn sich ein Mitglied der Gruppe zu weit entfernt. Das ist auch der Grund, warum sie erst nach dem Aufbruch geknüpft wird – sollte jemand weiteres versehentlich mitverknüpft werden, müsste man nach dem Aufbruch ohnehin noch einmal von vorne anfangen. (Ob das tatsächlich physikalische Tatsache ist oder einfach ein psychologischer Effekt, der aus Erwartungshaltung resultiert, ist wiederum unklar.)

## Ausnahmefälle

Eine einzeln reisende Reptia oder ein Reptius kann sich natürlich mit niemandem verbinden. Um sich dennoch sicherer zu fühlen, führt sie oder er das Ritual mit dem eigenen Spiegelbild durch. Manchmal ist es nur das Spiegelbild in einer Wasseroberfläche (das Handhalten wird durch Eintauchen der Hände ins Wasser simuliert), größere Schutzwirkung besteht aber, wenn tatsächlich ein Handspiegel (der dann mit beiden Händen gehalten wird) verwendet wird – schon allein deshalb, weil dieser auf der weiteren Reise hilft, zu erkennen, was sich von hinten nähert.

Sollte die Reisegruppe schon vor Durchführung des Rituals ein Unglück erfahren, dann führt das ebenfalls zu einer Veränderung. Das geschieht relativ selten. Das Innenmeer<sup>3</sup> ist vergleichsweise klein und fast vollständig von Land umgeben, daher werden seine Wellen nie so hoch wie zum Beispiel die des Lebenden Ozeans. Größere Meeresbewohner bevorzugen das tiefere Wasser entfernt von der Küste und die wenigen Piraten, für die es sich lohnen könnte, ein Schiff der Reptii zu überfallen, sind meist selbst so klein, dass sie es lieber nicht tun, wenn sie von einem Reptiidorf aus gesehen werden können. Reisende auf dem Landweg sind in Sichtweite des Dorfes ebenfalls ziemlich sicher, außerdem ist das Dorf sehr viel schneller außer Sicht.

---

3 Innenmeer, das

Meer in der Mitte Kainomaz', das nur den den Durchbruch im Westen mit dem Lebenden Ozean verbunden ist. Entstanden ist es beim Untegang von Otakaz, als die Wüste des Schwarzen Sandes überflutet wurde. Trotz der Verbindung ist es nicht Teil des Lebenden Ozeans und ist nicht bewohnt von seinen Organen wie Ozeanaugen oder Vampirriffen. Das Innenmeer grenzt im Westen am Durchbruch an die Unabhängigen Lande, den Lebenden Ozean und die Teufelsberge, im Norden an den Wald der Götter und technisch gesehen an Grachadan, zu dem ja einige östliche Teile des Waldes gehören, im Osten an Deltaland (die Inunerle ist einer der Flüsse, die das Innenmeer speisen, und der, der das meiste Wasser beiträgt) und die Schwarzen Zähne (und damit auch die Höhlen darunter) und im Süden an das Reich der Krokdiilwürmer und die schon erwähnten Unabhängigen Lande. Das Innenmeer ist ein vergleichsweise flaches Meer ohne eigene Tiefsee und sein Grund ist immer noch zu einem großen Teil von Schwarzem Sand bedeckt. Aufgrund der geringen Tiefe und geschützten Lage ist das Innenmeer auch ziemlich ruhig. Die einzige Insel ist ein Berggipfel, der vom Durchbruch übrig geblieben ist und nur knapp aus dem Wasser ragt. Besiedelt wurde das Innenmeer hauptsächlich von Klingenkiefen, Quallanten und Kaperzinern.

Wenn es aber doch einmal zu einem Unglücksfall kommt, etwa , im Fall einer Seereise, Besatzung ausfällt, Fracht<sup>4</sup> verloren geht oder das Schiff<sup>5</sup> beschädigt wird, ist das ein bedeutendes Ereignis. Aufgrund der Nähe zum Hafen wird die Reise meist abgebrochen und zu einem späteren Zeitpunkt erneut versucht. Ist das aus irgendeinem Grund nicht praktikabel, dann verlangt der Brauch, dass ein zusätzliches Ritual vor dem Hauptritual durchgeführt wird, um sich auf die neue Situation einzustimmen, bevor eine Verknüpfung versucht werden kann. Fehlt lediglich Fracht oder Ausrüstung, aber nicht so viel, dass die Reise sinnlos oder unmöglich wird, dann muss jedes Besatzungsmitglied die individuelle und kollektive Bedeutung dieses Verlustes durch Meditation verinnerlichen. Bei einer Beschädigung des Schiffes, die auf See repariert werden kann, wird als erstes die Reparatur vorgenommen, dann gemeinsam durch Stehen auf einem Bein bei Handhalten in einer Kette ein Gefühl für das neue Gleichgewicht des Schiffs gefunden. Bei Verlust von Besatzungsmitgliedern ist es nötig, für längere Zeit vor Anker zu gehen, nicht nur für eine angemessene Trauerzeit sondern auch um eine neue Gruppendynamik zu finden. Sollten Besatzungsmitglieder aufgrund von Verletzungen an Teilen des Brauches nicht wie vorgesehen teilnehmen können, dann gibt es Alternativen, die im Sitzen oder gar im Liegen stattfinden.

Bei Reisen über Land gibt es zumeist keine Fracht und keine Transportmittel, da die Reise im dichten Wald beginnt. Wer sich hier auf den ersten Metern schwerwiegend verletzt wird zudem einfach wieder nach Hause geschickt. Geht ein Mitglied der Gruppe auf diese Art oder durch Tod verloren, dann muss wie auch auf See eine neue Gruppendynamik gefunden werden, bevor die Verknüpfung der Geister vollendet werden kann.

## Ursprünge

Die Reptii, auch die Blaupunkt reptii, existierten schon vor dem Untergang von Otakaz und damit bevor es das Innenmeer gab. Schon damals haben sie Reisen in die Wüste des Schwarzen Sandes unternommen, das jedoch wesentlich seltener als Seereisen heute, wahrscheinlich weil es ungleich schwieriger war, Fracht und die nötigen Mengen Trinkwasser, auf dem dünenreichen Wüstenboden zu transportieren.

Die Verknüpfung der Geister kam erst mit der Seefahrt auf, als ein gutes Zusammenspiel der Besatzung essenziell wurde. Entstanden ist sie wahrscheinlich aus Arbeitsgesängen, die ursprünglich nur dazu dienten, einen einheitlichen Rhythmus zu etablieren, aber den unerwarteten Nebeneffekt der wortlosen Verständigung hatten, der weiter erkundet und ausgearbeitet wurde und sich schließlich zur heutigen Verknüpfung der Geister entwickelte. Das bedeutet allerdings nicht, dass die Reptii auf Seereisen nicht mehr singen. Reptii singen eigentlich bei jeder Gelegenheit.

---

### 4 Blaupunkt reptii, Exporte der

Die Blaupunkt reptii sind die einzigen Reptii, die regelmäßig Waren exportieren. Da sie nicht in der Lage sind, große Mengen Fracht zu transportieren, sind ihre Exporte hauptsächlich Kräuter, Beeren und Pilze des Waldes der Götter, die als Medizin und Rauschmittel eingesetzt werden können, wie etwa die Blutaugenbeere, der Knochenfinger und das elektrische Zittergras.

### 5 Zweischwan, der

Typisches Schiff der Blaupunkt reptii. Der segelbetriebene Katamaran von bis zu vier Metern Länge (meistens aber weniger) wird so bezeichnet, weil der Bug jedes Rumpfes zu einem Schwanenhals und -kopf geschnitzt ist. Die Blaupunkt reptii leihen sich damit die Stärke des gefährlichsten Wassertieres, das sie aus ihrem Teil des Waldes der Götter kennen.