

Die Felsenstadt Chton's'chr ist mit Sicherheit einer der seltsamsten Orte der Welt. Sie liegt in einem großen Felsen in einem Höhlensystem und ist nur durch unterirdische Gänge mit dem Rest der Welt verbunden. Doch seine abgeschiedene Lage ist nicht das eigentlich Besondere. Chton's'chr, bekannt unter den anderen Z'chr't-Städten als die „Philosophen-Stadt“, hat das mit Sicherheit komplexeste und wohl auch bürokratischste Herrschaftssystem der ganzen Welt. Die Trch'zon (menschengroße Wesen mit metallischem Außenskelett, zwei Gliedmaßen, an denen Augen, Mund und vier dünne Greifer sitzen und einem Fortpflanzungssystem, das in der Praxis so gut wie alle Individuen zu Zwittern macht), die dort leben, sind in einem aus vielen Kasten und Gilden bestehenden System mit zahlreichen ineinander greifenden Räten organisiert. Dieses System besteht seit einem als „Erleuchtung“ bezeichneten Ereignis, zu dem einige junge Trch'zon ihre Zukunftsvision in der damals kaum besiedelten Stadt umsetzten. Jedes Trch'zon hat die Freiheit, im Alter von sieben Jahren (entspricht geistig und körperlich etwa einem Alter von dreizehn Jahren auf der Erde) eine Kaste zu wählen, die dann die Familie bildet. ursprünglich auch die Möglichkeit, die Kaste zu wechseln, doch die Prozedur, die dafür vorgesehen war, war so kompliziert, dass kaum einer sie jemals nutzte und sie inzwischen ganz in Vergessenheit geraten ist. Jede Kaste besitzt einen Rat, dessen gewählte Vorsitzende zusammen den Oberen Rat bilden. Eine Ausnahme bildet die Philosophenkaste der Ch't'z'rsn, deren Ratsmitglieder automatisch alle im Oberen Rat sitzen sowie die Verwalter, die ausschließlich in großer Zahl im Oberen Rat vertreten sind. Daneben gibt es noch eine weitere über die Jahre gewachsene Zahl von Ausnahmen und Sonderregelungen, die hier zu erläutern an dieser Stelle nicht viel Sinn ergeben würde. Stattdessen sollen nun einmal die wichtigen Kasten genannt werden:

- Ch't'z'rsn, die Philosophen
- Rn'thn'zchs, die Verwalter
- Sn'thon'ch'z, die Bootsbauer
- Zrt'sn'orch'st, die Steinmetze
- R'on'rt'ch'o, die Schreiber
- St'st'cho'zos, die Rechner
- On'on'rchz'tr'rton, die Händler
- Ths'cho'thr'z, die Techniker

Es gibt noch weitere, doch die genannten sind die Kasten, die zumindest einen gewissen Einfluss haben. Auch wenn das System mittlerweile ein nicht kleines Korruptionsproblem hat und im gemeinen Volk die Oberen Räte, gerade die Philosophen und ihre endlosen Diskussionen nicht immer ganz ernst genommen werden, ist doch die Organisation der Stadt den meisten anderen überlegen, wirtschaftlich geht es der Stadt gut. Hauptexportartikel ist Grünstein, ein spezielles Gestein, das sich besonders gut bearbeiten lässt, importiert werden vor allem Meeresfrüchte und Seegräser, die an den nahgelegenen Flüssen und am Meer gezüchtet werden.

Fast 90 Jahre waren seit der Erleuchtung vergangen, als Chton's'chr Neuigkeiten erreichten, die Philosophen, Händler und Bootsbauer gleichermaßen in Aufruhr versetzten. Händler aus dem Seefahrervolk der Sth'ton hatten die Zch'rt-Städte am Meer erreicht und brachten neben seltenen

Steinen und Pflanzen auch ungeheuerliche Berichte mit. Seefahrer aus ihrem Volk, so sagten sie, seien so weit nach Osten gesegelt wie nie jemand zuvor und hätten Land entdeckt. Nicht nur kleine Inseln eine Landmasse, deren Größe zumindest in die Größenordnung des großen Kontinents fallen sollte. Die Entdeckung hatte bereits sechs Jahre zuvor stattgefunden, doch Nachrichten verbreiteten sich in der Welt langsam. Die Händler der Sth'ton anhten freilich nicht, was für weite Kreise diese Entdeckung in Chton's'chr zog.

Um das zu verstehen, muss man wissen, wie das Weltbild der Philosophen zu dieser Zeit aussah. Man hatte sehr wohl festgestellt, dass die Welt sich hinter dem Horizont zu wölben schien und dass die Sterne je nach Position an anderen Orten auf- und untergingen. Also schloss man, dass man sich auf einem pilzförmigen Körper befand, in dessen Mitte sich der Hauptkontinent, das Land, erhob. In zunehmender Entfernung wölbe sich die Welt nach unten, das Wasser flösse dorthin und fiel dann irgendwann hinunter (Die Meeresströmung, die an der nächsten Küste vorbei floss, schien diese Theorie zu unterstützen). Kleine Inseln, die sich dort befanden, wo die Schräge schon begann, wie die Inseln, auf denen die Sth'ton ihre Heimat hatten (die deshalb in Chton's'chr auch als Schräglinge bekannt waren), waren bekannt doch ein ganzer Kontinent, noch weiter im Osten, das konnte in den Augen vieler nicht sein. Hier einige Aussagen von Philosophen und anderen Ratsmitgliedern unmittelbar nach der Entdeckung:

*Alles Schwindel und Humbug! Es ist doch ersichtlich, dass so weit draußen wie diese Schräglinge sagen, die Neigung schon so groß wäre, dass sich man dort unmöglich halten geschweige denn zurücksegeln kann. Die Entfernungs- und Größenangaben sind ganz offensichtlich falsch. Dass der Fels, auf dem unser Land ruht, einen Seitenarm hat ist schon rein materialmäßig gar nicht möglich. Der Stein würde brechen, ganz klar.*

*(Ton'rt sn Chtth'st'orch'r von den Philosophen)*

*Wir alle wissen wie gute Segler und Navigatoren diese Sth'ton sind. Sie finden stets ihr Zuhause und ihre Angaben waren bei anderen Angaben stets zuverlässig. Nein, das muss man auf jeden Fall ernst nehmen. Wer weiß, vielleicht ist der große Fels weit unter uns tatsächlich verzweigt. Und erinnert euch! Die Sth'ton berichteten, das neue Land sei unbewohnt. Dies ist doch genau das, was man bei so einer Schräglage erwarten würde, nicht wahr?*

*(T'chor sn Rn'thot'z'z'ts's ebenfalls von den Philosophen)*

*Was nützen diese Debatten? Die Sth'ton sind da und sie bringen kostbare Dinge mit. Was da am Rand der Welt genau vorgeht braucht uns doch nicht zu interessieren. In jedem Fall profitieren wir doch von den neuen Gütern*

*(On'tht sn Or'tho'cho'zr'st von den Händlern)*

*Also wenn alles stimmt, was die Sth'ton sagen, und die Entfernungsumrechnungsverhältnisse passen, beträgt der Neigungswinkel ein Neuntel eines Vollkreises. So ungefähr. Macht daraus, was ihr wollt, Philosophen!*

*(Rn'ths'zr sn Ron'roth'sr'ch von den Rechnern)*

Dies sind die zu Beginn wichtigsten Standpunkte. Die Philosophen waren tief gespalten, Rechner, Steinmetze und Bootsbauer überlegten, wie das Ganze aus ihrem Standpunkt möglich war, Verwalter

und Händler interessierten sich nur dafür, wie die Stadt Profit aus den Entdeckungen schlagen könnte und die Schreiber, die sich generell selten eine eigene Meinung leisteten, redeten dem nach dem Maul, der am besten zahlte oder hielten sich ganz heraus. Da jedoch die Philosophen im Rat die dominierende Fraktion waren, war es zunächst der Graben zwischen ihnen, der den Konflikt dominierte. Da in der nächsten Zeit nur wenig Neuigkeiten über das neue Land Chton's'chr erreichten, gewann bald die Fraktion derer, die meinten, die Sth'ton hätten sich ganz einfach geirrt, die Oberhand. Das lag auch daran, dass neue Ratsmitglieder nachkamen, die den Anfang der Debatte gar nicht mehr miterlebt hatten und den alten Aufzeichnungen schon gleich gar nicht vertrauten. Ihnen schien das alte Weltbild einfach reiner und philosophisch eleganter zu sein.

Siebzehn Jahre vergingen, da wurde der Konflikt erneut belebt. Wieder kamen Sth'ton- Seeleute vom neuen Kontinent, mehr diesmal, sie bestätigten die alten Angaben und brachten zudem etwas mit, was nicht nur die Philosophen aufhorchen ließ: Einen neuartigen Stein, der Rotstein genannt wurde. Er glich in vieler Beziehung dem für Chton's'chr so wichtigen Grünstein, besaß diesem gegenüber jedoch eine Reihe von Vorteilen. Es gab eine bessere Möglichkeit, ihn zu härten, er ließ sich in dünnere Scheiben formen und sah überdies auch noch wunderschön aus (wenngleich das von den meisten Grünstein-Steinmetzen verneint werden würde). Steinmetze und Verwalter und auch viele Händler befürchteten nun, der Absatz von Grünstein aus Chton's'chr durch das neue Material in den anderen Zch'rt-Städten nun zurückgehen würde, andere Händler und auch einige Bootsbauer wollten dagegen selbst ins ferne Land segeln und auch aus dem neuen Rotstein Profit schlagen. Der Streit, den bis dahin vornehmlich von den Philosophen geführt worden war, erstreckte sich nun auch auf die anderen Kasten. Diejenigen, die dem neuen Rotstein nicht trauten, verbanden sich mit jenen Philosophen, die nicht an die Existenz der großen Landmasse im Osten glaubten, die, die selbst dorthin segeln wollten, schlugen sich auf die andere Seite. Einer der Wortführer dieser Fraktion war Tor'stn sn Roch'z, ein Philosoph und Verwalter (eine der Sonderregelungen...) Es gab folgendes zu Protokoll:

*Wir können nicht zulassen, dass die Sth'ton uns mit ihrem Rotstein unseren ganzen Handel lahmlegen. Wir müssen selbst Rotstein heimbringen, denn mögen die Sth'ton auch das bessere Material liefern, haben wir doch immer noch die besseren Steinmetze und ich glaube daran, dass wir dann auch weiterhin unsere Steinwaren verkaufen werden können. Überdies ist es an der Zeit, dass der leidige Streit um das ferne Land im Osten endlich gelöst wird. Wenn wir erst dort sind, werden wir ja sehen, wie es sich in der Schräge lebt. Das Auftauchen des Rotsteins hat in meinen Augen eine neue Theorie eröffnet. Wenn die Verbindung zwischen Hauptfels und dem Eiland nämlich aus Rotstein besteht, könnte das Ganze tatsächlich stabil sein. Die Steinmetze und Rechner haben mir das bestätigt.*

Doch der Rat ließ sich dann doch nicht ganz so leicht überzeugen. Zu viele Philosophen gab es noch, die meinten, man würde direkt in den Untergang segeln. Zum anderen gab man zu bedenken, dass die momentan genutzten Boote für das offene Meer womöglich nicht geeignet seien. Man müsste Boote von anderen Zch'rt-Städten kaufen, womöglich von den Sth'ton, was natürlich den heimischen Bootsbauern gar nicht geschmeckt hätte. Sie bestanden auf eigenen Booten, doch erklärte sich in der Folge keiner bereit ohne Versicherung mit diesen aufzubrechen. Nach einem Streit darüber, der sich über mehr als ein halbes Jahr hinzog, kam jemand auf die Idee, man könnte ja die Sth'ton zu Rate ziehen, diese kennen sich ja mit Hochseeschiffahrt aus. Und so kam es, dass einige ausgewählte Sth'ton-Kapitäne vor dem versammelten Oberen Rat die Boote auf Seetauglichkeit überprüften (Der Transport der Boote nach Chton's'chr war eine aufwändige und in den Augen vieler über die Maßen

überflüssige Aktion gewesen, doch die Verwalter hatten darauf bestanden). Dies war das erste Mal, dass sich nicht aus Chton's'chr stammende Trch'zon in der Ratskammer des Oberen Rats aufhielten und als die Sth'ton die Boote dann endlich für gut befanden, waren Sth'ton wie Ratsmitglieder froh, dass das Ganze über die Bühne gebracht worden war. Also startete die Expedition von Chton's'chr dann auf das offene Meer. Man hörte nie wieder etwas von denen die aufgebrochen waren.

Und nicht einmal ein Jahr später kam der Handel auf der Meer im Osten dann ganz zum Erliegen. Ein Vulkanausbruch traf eine der Inseln, auf der die Sth'ton lebten und sorgte dafür, dass ein großer Teil ihres Volkes umkam und ihr Handel mit Rosteinen nicht mehr weitergehen konnte. In Chton's'chr interpretierte man die Ereignisse so, dass der Seitenarm des großen Felsens nun eben abgebrochen war, und dass der Kontinent, wenn er denn jemals existiert hatte, nun nicht mehr war. Tor'stn sn Roch'z hielt zwar weiterhin an seinem Standpunkt fest, aber bald schon wurde die Existenz eines fernen Lands im Osten weitgehend ignoriert. Roch'z verlor wegen einer anderen Sache (es ging um die Domestizierung einer Tierart namens Roth'zr'st, die aus Gründen, die hier auszuführen an dieser Stelle zu weit führen würde, spektakulär scheiterte), viel von seinem Ansehen und gegenwärtig spielt der Streit um das neu entdeckte Land keine Rolle in der aktuellen philosophischen Diskussion mehr. Im Gegenteil, der Vulkanausbruch und das scheinbare Abbrechen haben den Glauben an das alte Weltbild noch eher verstärkt.