

# VJSETR



## EXPEDITION ZU DEN EISMAAREN DER ROTEN WELT

Wir schreiben das Jahrtausend 3227. Unsere Reise dauert mit dem heutigen Tag exakt 197 Tage an. Am morgigen Tag gegen Mittag werden wir die Eismaare<sup>1</sup> der Roten Welt<sup>2</sup> erreichen. Was wir entdecken werden, ist uns zum Zeitpunkt dieser Niederschrift noch nicht bewusst. Unsere Messgeräte registrieren ein beständiges Absinken der Temperatur - auch die Windgeschwindigkeit nimmt weiter ab. Es scheint, als seien wir von mehreren Raumzeit-Rissen umgeben, da unsere Detektoren ein vermehrtes Aufkommen von Dydx<sup>3</sup> melden. Ein Schwarm dieser unscheinbaren und lieblichen Wesen folgt uns seit annähernd sieben Tagen - ich genieße ihre beruhigende Aura und mit dem jetzigen Augenblick nehmen wir einen unverkennbaren Geruch wahr, der in der Luft zirkuliert - vor uns liegt die Maarlandschaft der Roten Welt und mit ihr die Eismaare, deren eigentümliche Magie sich jeglicher Wissenschaft entziehen will.

---

<sup>1</sup> Das nördliche Festland der Roten Welt ist weitgehend geprägt von vulkanischen Landschaften. Weitläufig bedeckt von schwarzem Lava- und Aschegestein und stellenweise eindrucksvoll durchbrochen von mehreren Eismaaren, stellt dieses Gebiet der Roten Welt eine besondere und schützenswerte Sehenswürdigkeit dar.

<sup>2</sup> Die Rohstoffe auf der Erde sind nahezu verbraucht. Das Programm „Zen Demon“ erschafft ein Weltenkontinuum, das den Menschen als letzte Zuflucht dienen soll. Der Zugang in die „Rote Welt“ erfolgt über eine nicht-permanente Einstein-Rosen-Brücke, die die Realität des Programms mit der irdischen verbindet.

<sup>3</sup> Dydx sind kleine, kaum wahrnehmbare aber dennoch sichtbare Anomalien, die in den unterirdischen Gefilden der Roten Welt auftreten. Bei den Anomalien handelt es sich um eine intelligente Form von Geistwesen, die durch eine temporäre Instabilität des Programms Zen Demon hervorgerufen werden und als natürliche Stabilisatoren von Raumzeit-Rissen fungieren.

**Tag 198, ungefähr 13:21 Uhr** \_ Wir erreichen Kjasetr, das Tiefmeer. Schon aus der Ferne vernehmen wir ein unmissverständliches Rauschen, das sich nun vor unseren Augen in einen brodelnden Kessel inmitten einer ungleichmäßig geformten Caldera verwandelt. Langsam steigt heißes Gas an die Oberfläche der dunkel und zähflüssig anmutenden Flüssigkeit. Inmitten des von Eis bedeckten Vulkankraters erinnert uns Kjasetr an eine gluckernde Pechgrube - jederzeit imstande unberechenbare Mengen der teerartigen Flüssigkeit in die Atmosphäre zu schleudern.

**Tag 202, ungefähr 09:11 Uhr** \_ Wir erreichen Thulabatr, die Wiege der Nuyn<sup>4</sup>. Einen sehr flachen, vulkanischen Kegel ausfüllend, mutet Thulabatr eher an, wie ein flacher, weitläufiger See. Ruhig und transparent liegen die Wassermassen in einem rauen Bett aus Eis und schroffen Vulkangestein. Seltsames Moos und andere Kriechpflanzen, Flechten und Pilze bewuchern ausgewählte Nischen der Uferregion. Uns allen liefen Schauer über den Rücken, so als seien die Nuyn beständig anwesend - vielleicht beobachten ihre Blicke uns und jeden Schritt den wir tun.

**Tag 206, ungefähr 14:33 Uhr** \_ Wir erreichen Njunetr, das Blutmeer. Die Witterung hat hier dazu beigetragen, dass Njunetr kleine Ausläufer bildet, die in flache Wasseransammlungen münden. Verschiedene Algensorten haben sich hier ausgebreitet und färben das gesamte Blutmeer tiefrot. Wie tiefe Kratzspuren auf dem Rücken einer mit Seepocken übersäten Panzerechse muten die feinen Rinnsale und ausladenden Wasserlachen an. In einigen dieser Ausläuferlachen entdecken wir außergewöhnliche molchartige Lurche, die aufgrund ihrer transparenten Körper kaum mit dem Auge auszumachen sind. Sie scheinen einer wechselwarmen Lebensform zu ähneln und verfärben sich bei Berührung tief schwarz. Wir bezeichnen sie im Eifer des Entdeckens daher als „Venta-Lotl“.

**Tag 209, ungefähr 17:00 Uhr** \_ Wir erreichen Znrjr, den Drachen. Das womöglich kleinste, jemals gemessene Maar mag Znrjr sein, dessen Durchmesser eine durchschnittliche menschliche Körperlänge nicht überschreitet. Ähnlich einem zischenden Geysir, formt Znrjr eine tiefe Röhre, aus der beständig Dampf an die vereiste Oberfläche austritt. Seltsames Gestein und kristallisiertes Mineral entdecken wir am Rand des Maares - es weist keine bekannte Struktur auf oder ähnelt in irgendeiner anderen Art und Weise den uns bekannten irdischen Mineralien. Es erinnert uns eher an pflanzliches Material, das verhärtet und doch organisch anmutet. Mit einer Kanüle gelingt es uns, geleeartiges Material aus dem Inneren des kristallisierten Minerals zu entnehmen - höchst beeindruckt stellen wir fest, dass sich dieses Gelee an der Luft stark erhitzt und als Wärmequelle dient.

**Tag 211, ungefähr 16:06 Uhr** \_ Wir erreichen die Zwillingismaare Nesqr und Novr, die Augen der Mutter<sup>5</sup>. Wesentlich abweichend und ungewöhnlich im Vergleich zu den anderen Eismaaren, erstreckt sich die spröde und vulkanische Felslandschaft um die zwei Eisscheiben herum. Nesqr und Novr sind vollständig zugefroren, nicht aber umgeben von Eis - wie zwei weiße Augen auf dunklem Grund blicken sie in Richtung des endlosen und sternenlosen Alls der Roten Welt. Wir entscheiden, hier länger zu verweilen, um weitere Untersuchungen anzustellen.

---

<sup>4</sup> Sagengestalt; Nuyn sind nachtmahrartige Geschöpfe, die in einigen Erzählungen vorkommen, die sich um die Entstehung der Roten Welt ranken und oft als Kinderschreck und Horrorfiguren gelten.

<sup>5</sup> Die Große Mutter, Nehotpe; Nehotpe bleibt bis heute gesichtslos und könnte lediglich das Resultat einer fehlerhaften Rückkopplung im Netz des Programms Zen Demon oder aber dessen personifizierte Intelligenz darstellen. Bei Zeiten nimmt sie womöglich das Abbild einer holographischen Gespensterheuschrecke an. Kulturschaffende Spezies wie die Ninaki verehren Nehotpe als Göttin und allwissende Intelligenz.

Es stellt sich heraus, dass beide Maare eine unterirdische Verbindung miteinander vorweisen, die in ein unterirdisch gelegenes Höhlensystem führt. Uns ist zum jetzigen Zeitpunkt nicht klar, wie weitläufig sich das Höhlensystem in die Gesteinsschichten hinein erstreckt, wohl aber, dass es ein uns unvorstellbares Ausmaß besitzen muss - es ist so, als würden unsere Echos noch immer dort widerhallen und die eigentliche Tiefe dieses unterirdischen Hohlraums offenbaren.

**Tag 222, ungefähr 12:12 Uhr** \_ Wir erreichen Vjsetr, den Mondsee<sup>6</sup>. Besonders beeindruckend empfinden wir die beinahe perfekte kreisrunde Form des Mondsees. Auch Vjsetr ist vollständig zugefroren und liegt hell und schimmernd in einem schwarz-grauen Bett aus abgekühlten Lavamassen. Wir registrieren hier völlige Windstille und ein leises Summen, dessen Herkunft wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht ausfindig machen können. Mit einem Durchmesser von ungefähr 280 Metern können wir Vjsetr als größtes Maar identifizieren. Am nord-östlichen Ufersaum entdecken wir etwas Ungewöhnliches - pulsierend und wabernd liegt dort etwas, das wir nicht richtig beschreiben können. Zuverlässig melden unsere Detektoren das Vorhandensein einer ungewöhnlich großen Anomalie<sup>7</sup>, die die Ausmaße der künstlich erzeugten Einstein-Rosenbrücke im Verwaltungszentrum weit übersteigt. Wir können uns nicht erklären, aus welchen Gründen diese, neuartige Anomalie entstanden ist. Mit bloßen Augen beobachten wir mehrere Dydx-Schwärme, die den flimmernden Hohlraum zwischen Uferwand und Eismasse emsig ausloten. Wir vermuten, dass die Anomalie durch eine Instabilität des Programms Zen Demon ausgelöst wird, können dies aber nicht eindeutig bestätigen. Mehrere unserer Messgeräte versagen im Umkreis der Anomalie und sind daher für uns unbrauchbar. Es ist nicht ersichtlich, wohin die Anomalie führt, welche Punkte sie miteinander verbindet und weshalb. Wir sind kurz davor unseren Verstand zu verlieren, als plötzlich eine holographische Version unserer Expeditionsmitglieder im Greisenalter der Anomalie entspringt um daraufhin wieder zu verblassen. Wir können nicht ahnen, welche Konsequenzen das Auftreten der Anomalie für die Zuflucht der Menschen bedeutet - nicht ansatzweise ahnen wir, wozu das Programm Zen Demon noch fähig ist und beginnen mit der Erforschung der Anomalie noch am nächsten Tag.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Der Mondsee Vjsetr entspricht einem vulkanischen Eismaar mit beinahe kreisrunder Form. Ursprünglich ganz und gar kreisrund anmutend prangt gegenwärtig am nord-östlichen Saum Vjsetrs *Istoth Dorna*, eine Anomalie, die die Rote mit der irdischen Welt verbindet. Mandelförmig pulsierend unterbricht sie die kreisrunde Form des Maares und lässt dieses aus der Vogelperspektive einem silbrigen Halbmond ähneln. Vjsetr misst einen ungefähren Durchmesser von 280 Metern und ist damit das größte Eismaar der Roten Welt.

<sup>7</sup> Anomalien in Form von gewucherten Einstein-Rosenbrücken sind eine Folge der Synchronisation der Roten Welt mit dem Raumzeit-Kontinuum der Erde. „Balcmauh“, auch bekannt als „Traumfresser“ wandelt durch die Träume intelligenter Individuen um sich an deren Energie zu laben. Dadurch ist er im Besitz der Fähigkeit, von Körper zu Körper zu wandern und sich ungehindert auszubreiten - ist die Energie seines Wirts vollständig resorbiert, so stirbt dieser und Balcmauh ergreift Besitz von einem neuen Wirt. Der Traumfresser stammt womöglich aus einer nicht-stofflichen Hinterkammer Zen Demons. Durch die Träume seiner Wirte bewegt er sich durch die nicht-manifesten Abbilder der Erde, um geeignete Synchronisationspunkte ausfindig zu machen. Durch diese schlüpft er unbemerkt hindurch und erzeugt Einstein-Rosenbrücken, die einen Verbindungspunkt in der Roten Welt erzeugen. Sein Ziel ist es, eine vollständige Synchronisation der Roten Welt mit der Erde zu erzeugen, sodass die Rote Welt sich im Raum-Zeit-Kontinuum der Erde manifestieren kann. Problematisch ist, dass der Prozess zeitlich nicht kontrolliert werden kann und die Synchronisation somit zu einer Gefahr für die menschliche Zivilisation werden kann. Sollte die Synchronisation zu früh erfolgen, könnte das auch einen Zusammenbruch des Programms Zen Demon bedeuten. Dass Balcmauh ausgerechnet einen menschlichen Wirt benötigt, um beide Welten zu synchronisieren, ist ein Problem, das bei der Programmierung von Zen Demon nicht beabsichtigt wurde.

<sup>8</sup> Anmerkung: Mit Tag 222 endet der Expeditionsbericht der AG Dhao.