



MATHIEU BABLET



CODEX
SILENT JENNY

SPLITTER



Für die meisten Bewohner der Städte von Pyrrhocorp ist die Welt um sie herum kaum mehr als eine unwirtliche Gegend, die von saurem Regen oder unsäglichlicher Hitze gebeutelt wird.

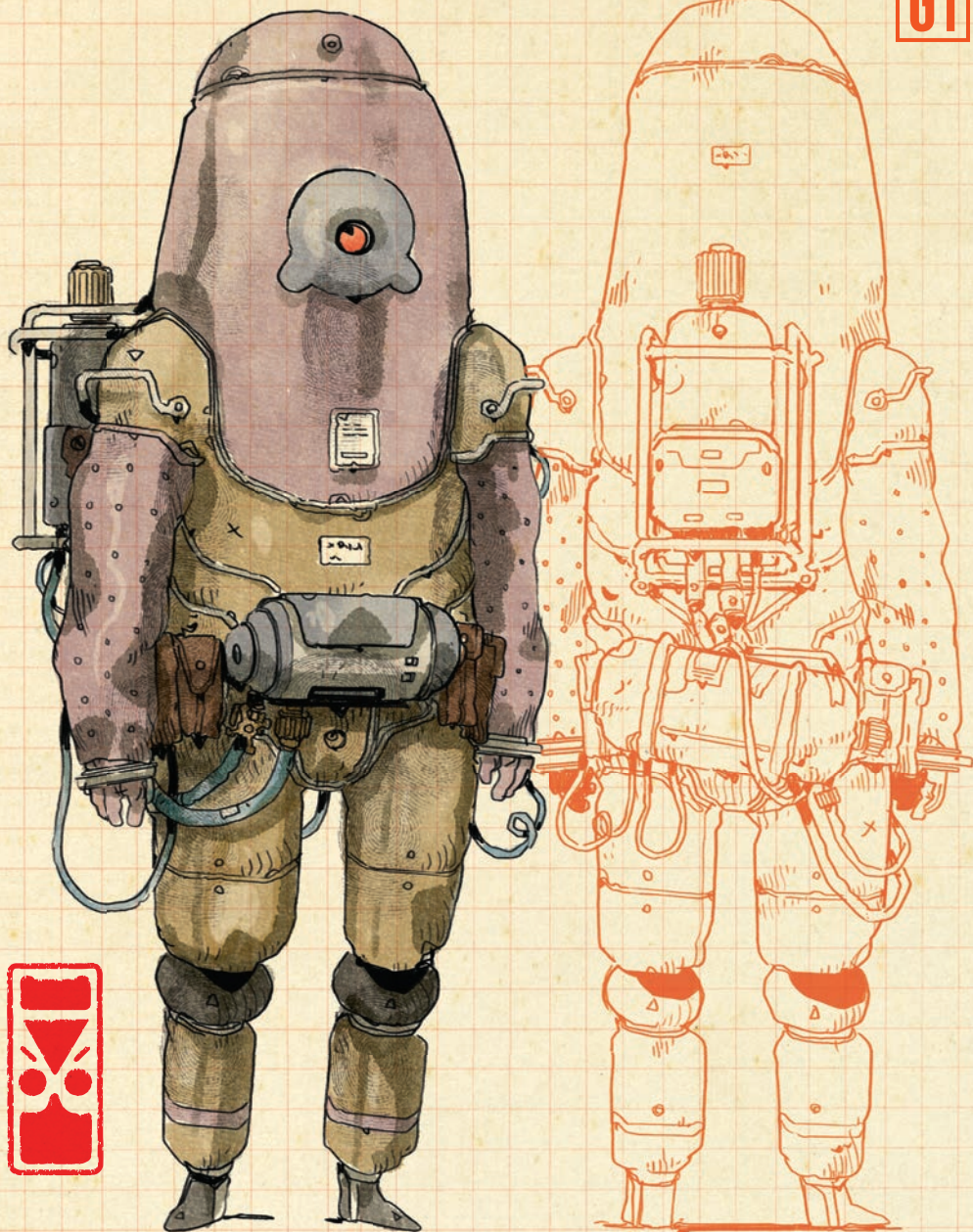
Doch für jene, die in der Lage sind, die Indizien richtig zu deuten, die auf ein komplexes Netzwerk in dieser Einöde verweisen, ergibt sich eine Welt der Möglichkeiten.

Eine Welt, in der man sogar auf eine Horde Steinefresser, einige Mikroiden im Einsatz und, wenn man Glück hat, auf eine Gruppe von Büßern treffen kann.

Weitaus seltener wird man ein Dorfschiff erblicken, das sich langsam und ächzend fortbewegt, wie ein Metallmonster, das gelegentlich ein Stück seiner Innereien verliert.



FRAKTIONEN DER EINÖDE

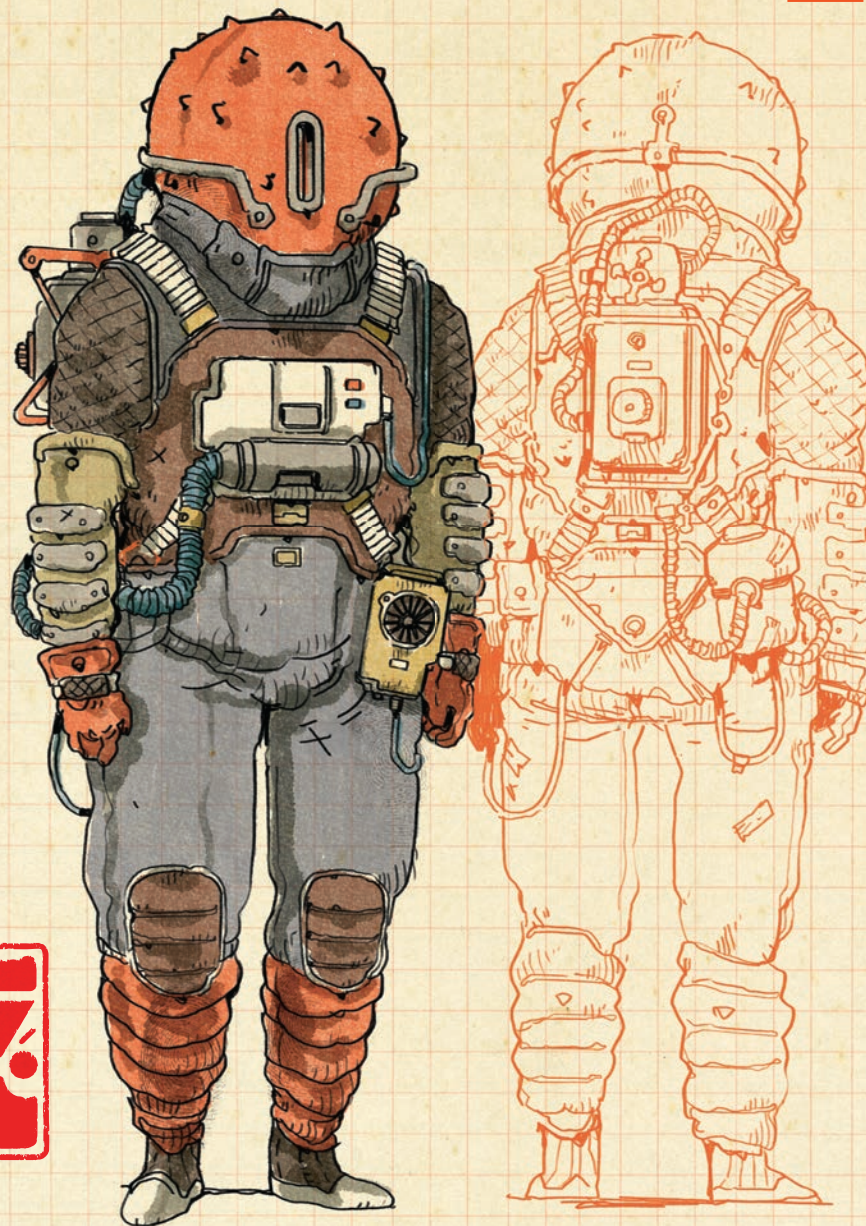


G1

MIKROID G1

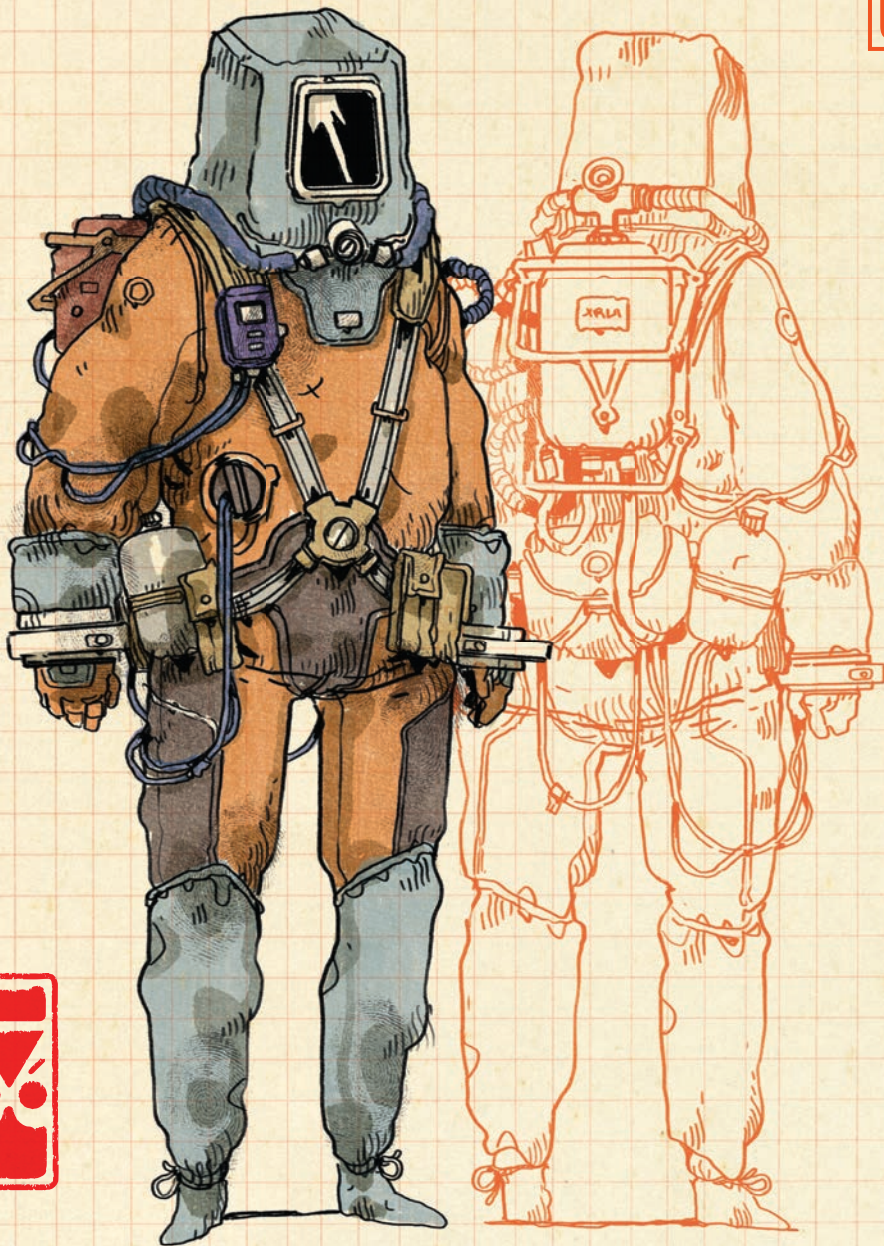
Der im Teilchenphysiklabor von Pyrrhocorp entwickelte Mikroidenanzug der ersten Generation wurde nie in Missionen eingesetzt. Er besteht aus mehreren Schichten Aluminium und ist sehr sperrig, zeichnet sich jedoch durch eine absolut dichte Konstruktion aus.

G2



MIKROID G2

Dieser Anzug war leichter als sein Vorgängermodell und ermöglichte die ersten Erkundungen der Unterwelt. Doch durch kleine Größe des Visiers war die Grenze seiner Einsatzmöglichkeiten schnell erreicht.



G3

MIKROID G3

Dieser Anzug ist leichter und geschmeidiger und wurde mehrere Jahre eingesetzt. Die Warnungen der Mikroiden vor den Gefahren der Verkalkung brachten ein potentielles Problem der Dichtheit zu Tage. Diese Version wird trotz der von Pyrrhocorp empfohlenen verbesserten Modelle noch von einigen Mikroiden verwendet.

G4



MIKROID G4

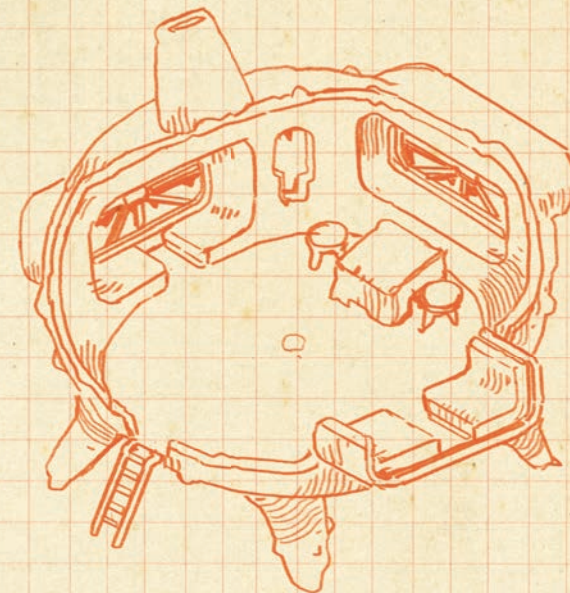
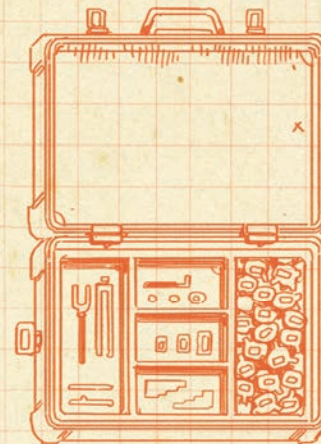
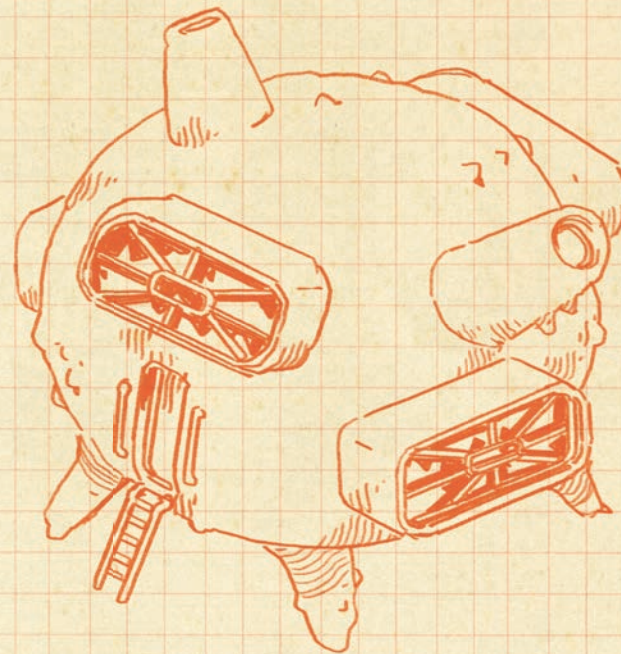
Der Mikroidenanzug der vierten Generation ist das Prunkstück von Pyrrhocorp und vereinigt alle Vorteile der Vorgänger: Robustheit und Elastizität. Außerdem ist er mit einer Nachtsichtbrille und einem hochleistungsfähigen Stickstofffilter ausgestattet.



DIE ARCHITEKTEN

Als Mitarbeiter von Pyrrhocorp gehen die Architekten den Mikroiden bei ihren Forschungen voraus. Sie sind für die Zugangswege in die Unterwelt verantwortlich. Ob Spalten, Treppen oder Gänge, sie ermöglichen den Zugang zu den untersten Schichten der Erde.

Sie errichten auch Überlebensmodule, Zufluchtsorte, in denen die Mikroiden bei schlechtem Wetter oder Erdstößen Unterschlupf finden.



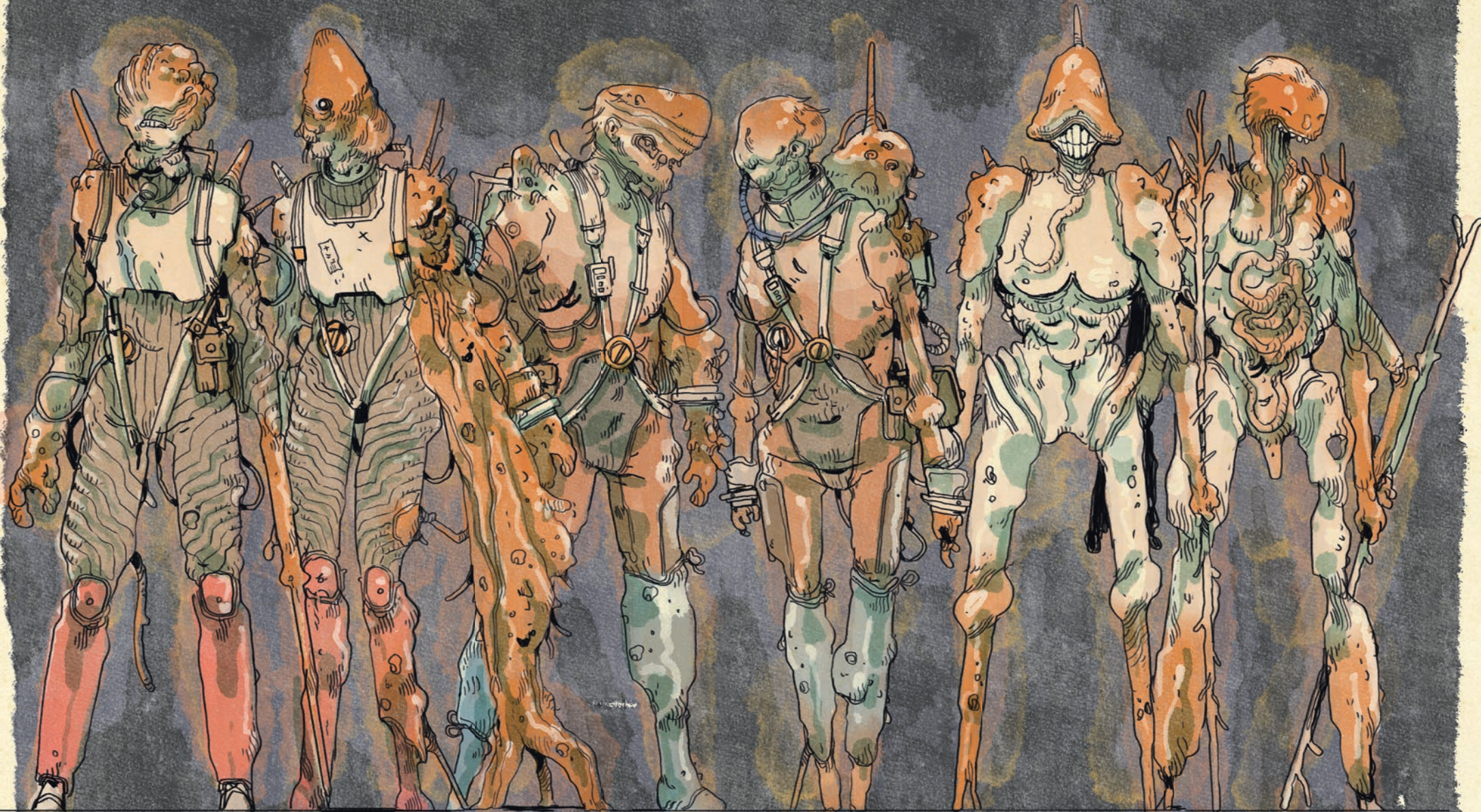
ÜBERLEBENSMODUL

Schutzraum aus Lehm mit Platz für bis zu drei Mikroiden.

Er verfügt über Schlafkjojen, einen Schrank, einen Tisch und zwei in den Boden integrierte Stühle.

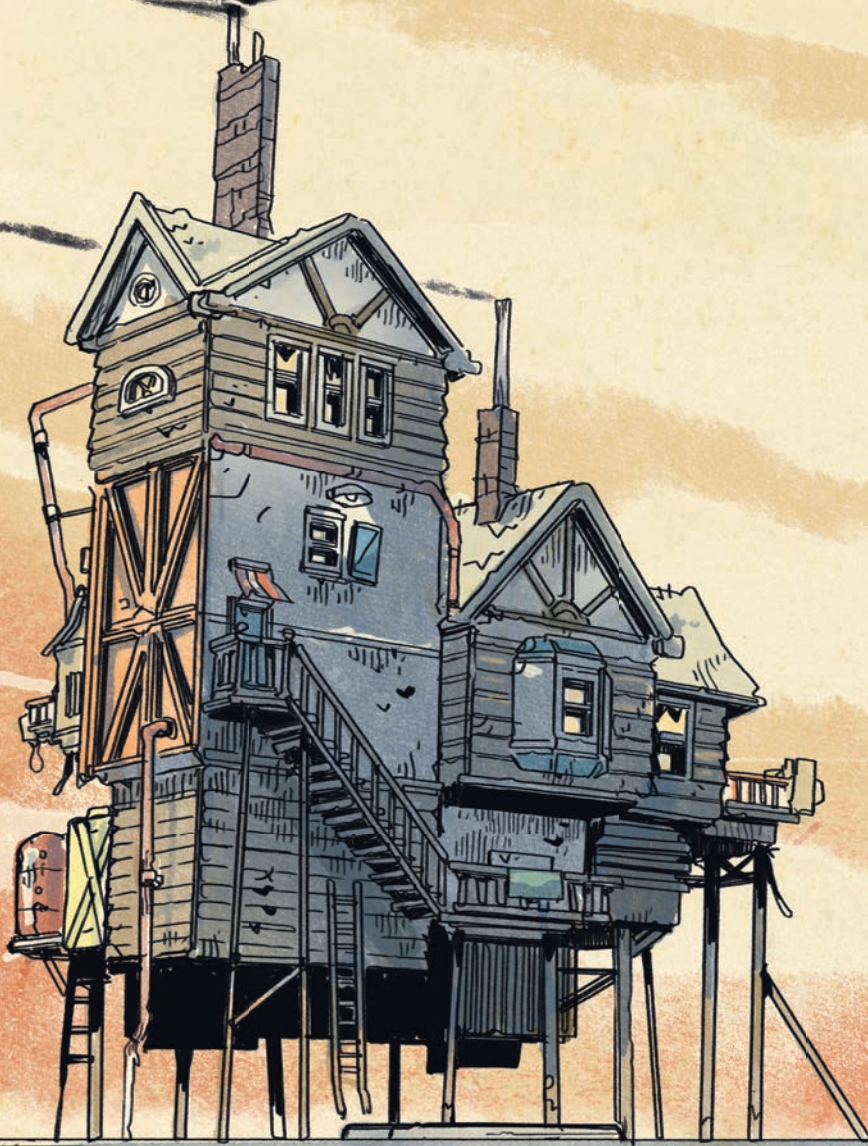
DIE VERKALKTEN

Bleibt ein Mikroid zu lange in der Unterwelt oder ist sein Anzug undicht, verkalkt er immer mehr. Die Verkalkung breitet sich sukzessive aus, angefangen an einer Stelle auf der Haut, bis der gesamte Körper betroffen ist. So können die seltsamsten Deformationen auftreten, die kaum noch an das ursprüngliche Aussehen erinnern.



DIE LEICHENBESTATTER

Jeder Leichenbestatter stammt aus einer langen Tradition, da der Beruf von Generation zu Generation weitergegeben wird. Sie leben verstreut in der Einöde und errichten ihre Häuser in der Nähe der Säurebäder. Letztere sind für die liturgische Zeremonie unverzichtbar, zunächst für die rituelle Waschung des Verstorbenen am frühen Morgen. Die Säure wird aber auch zur Herstellung des tödlichen Beruhigungsmittels verwendet, das den Toteskandidaten bei der Zeremonie verabreicht wird.



DIE BÜSSER

Niemand weiß so recht, woher sie kommen, noch was sie eigentlich machen. Die ganze Zeit über in Schweigen versunken und von Kopf bis Fuß verhüllt, irren sie in der Einöde umher, große Netze hinter sich herziehend, in denen sich der Unrat vergangener Zeiten verfängt.

Vielleicht endet ihr Leidensweg, wenn sie die Erde von allem Dreck befreit haben? Jedenfalls kann man ihnen begegnen, wenn sie kollektiv in eine bestimmte Richtung ziehen, so als ob ihre Route eine verborgene Bedeutung hätte.



DIE STEINEFRESSER

Die Steinefresser kennen nur ein Leben hinter dem Visier ihrer Helme.

Als Immunsupprimierte aus allen Gesellschaftsschichten sind sie die Ausgestoßenen in einer Welt, die sie ablehnt; zu groß ist die Angst vor Krankheiten wie Skorbut, Cholera oder Tuberkulose.

Daher streunen sie umher und träumen davon, ein Dorfschiff stillzulegen, um sich die Gunst von Pyrrhocorp zu verdienen.

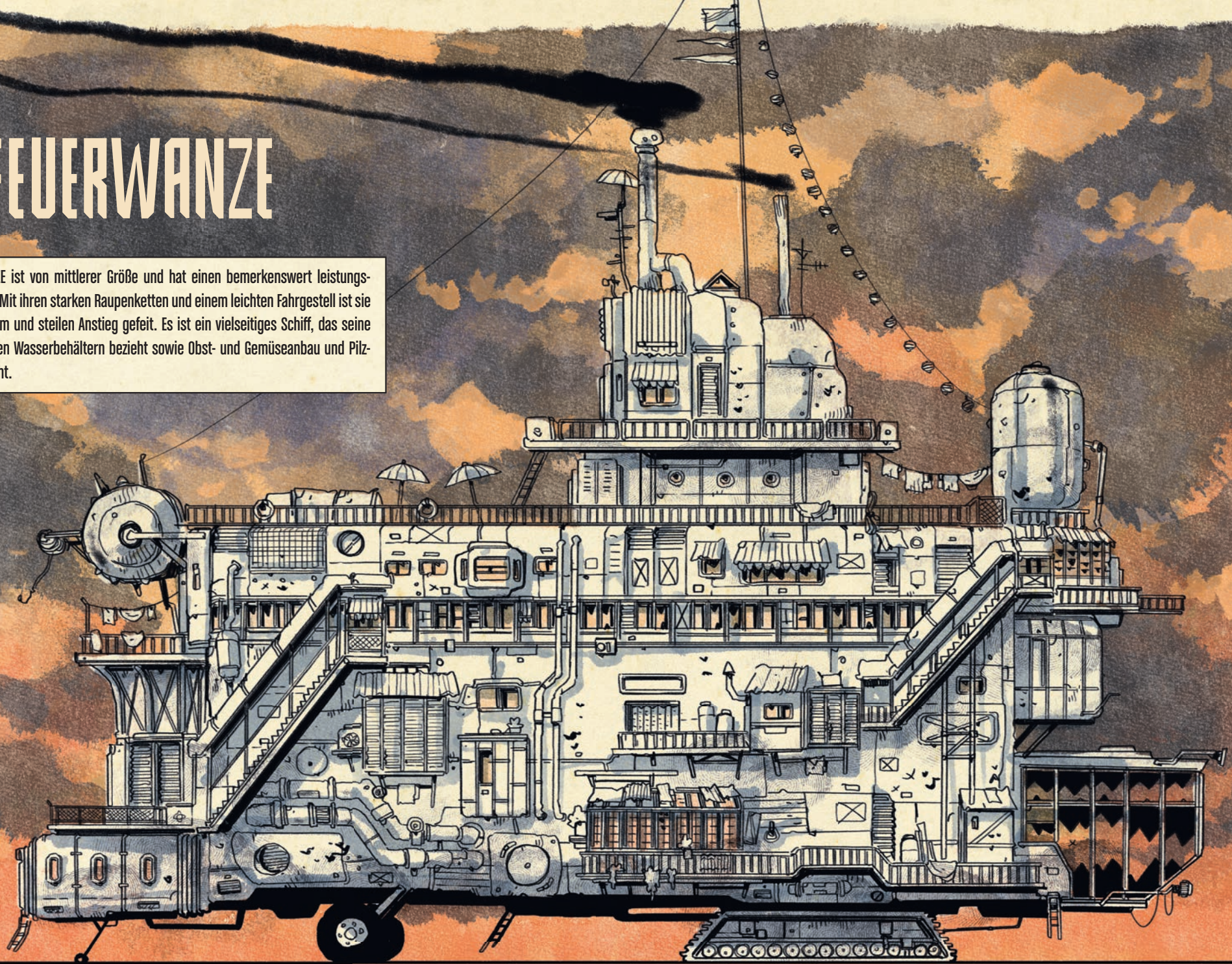




DIE DORFSCHIFFE

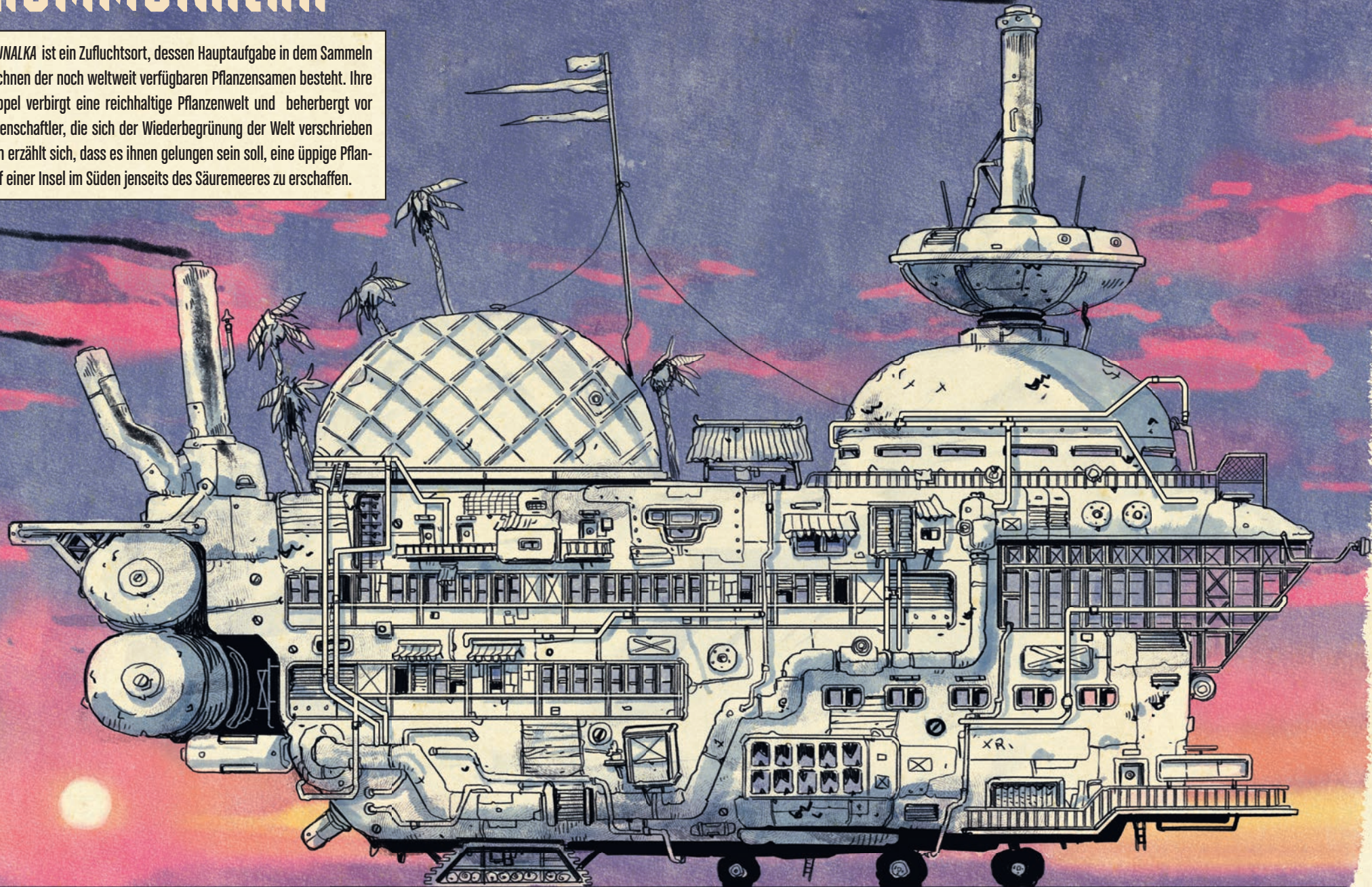
FEUERWANZE

Die FEUERWANZE ist von mittlerer Größe und hat einen bemerkenswert leistungsfähigen Motor. Mit ihren starken Raupenketten und einem leichten Fahrgestell ist sie vor jedem Sturm und steilen Anstieg gefeit. Es ist ein vielseitiges Schiff, das seine Kraft aus großen Wasserbehältern bezieht sowie Obst- und Gemüseanbau und Pilzzucht ermöglicht.



KOMMUNALKA

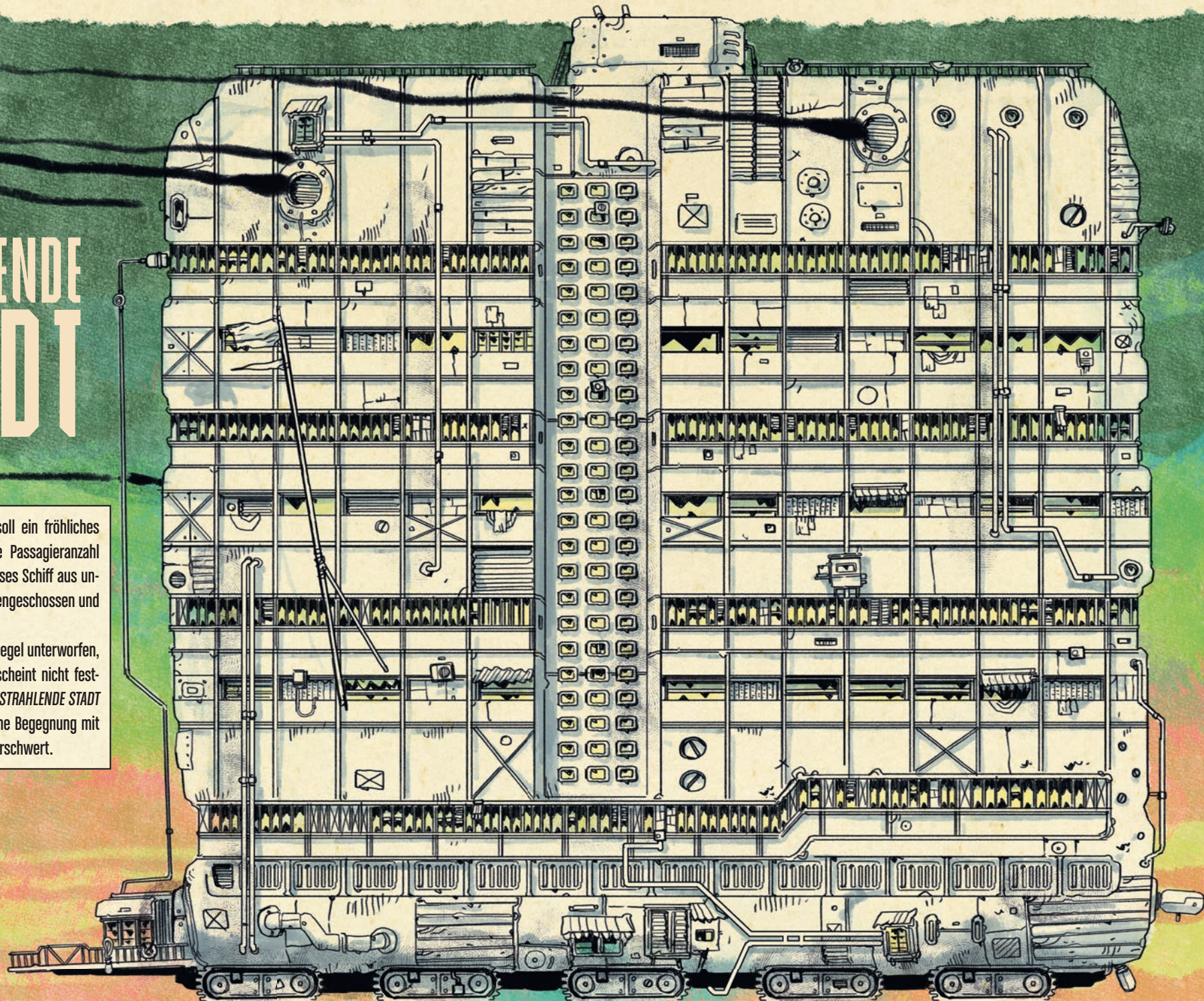
Die *KOMMUNALKA* ist ein Zufluchtsort, dessen Hauptaufgabe in dem Sammeln und Verzeichnen der noch weltweit verfügbaren Pflanzensamen besteht. Ihre riesige Kuppel verbirgt eine reichhaltige Pflanzenwelt und beherbergt vor allem Wissenschaftler, die sich der Wiederbegrünung der Welt verschrieben haben. Man erzählt sich, dass es ihnen gelungen sein soll, eine üppige Pflanzenwelt auf einer Insel im Süden jenseits des Säuremeeres zu erschaffen.



STRAHLENDE STADT

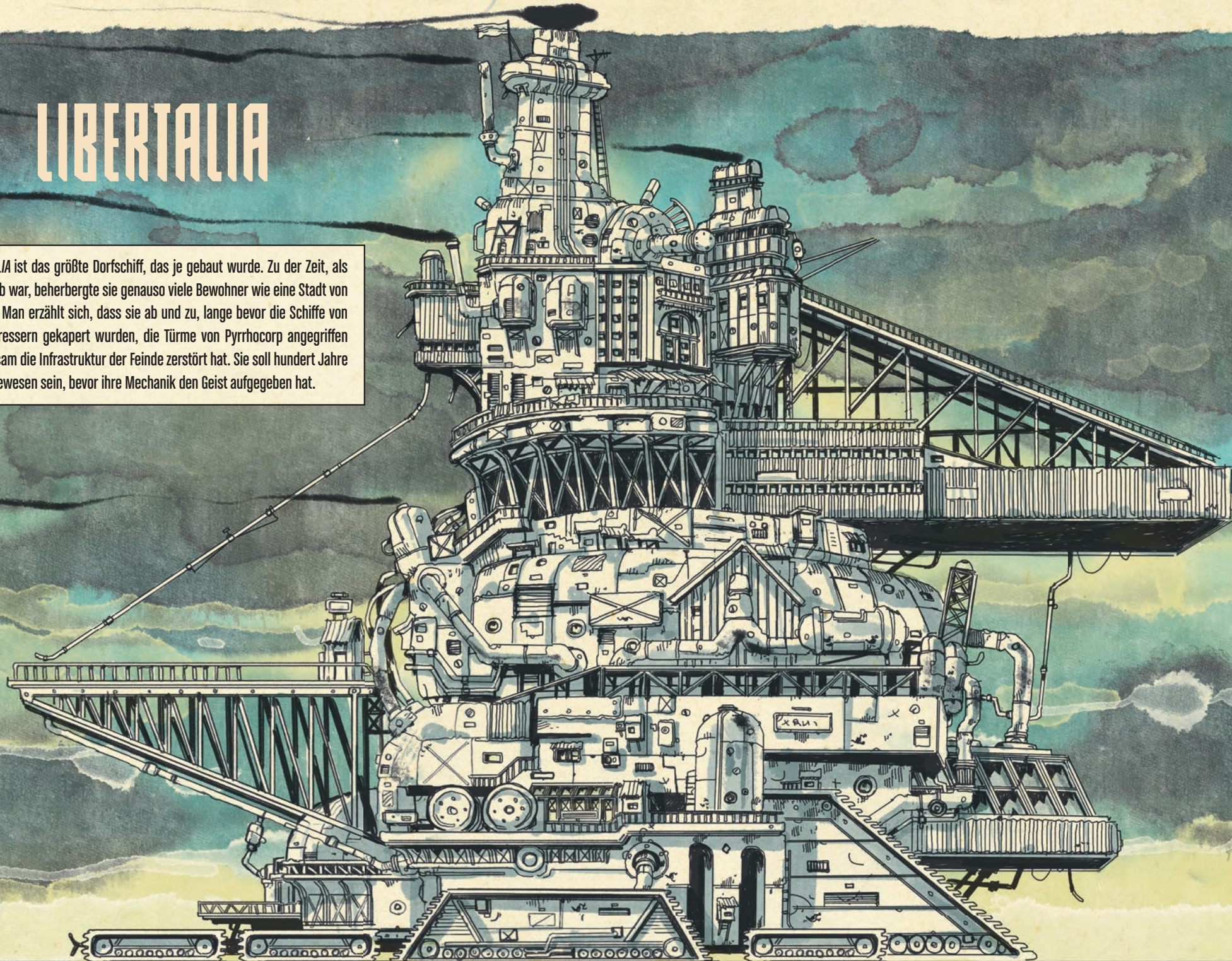
Auf der *STRAHLENDE STADT* soll ein fröhliches Chaos herrschen: Die genaue Passagieranzahl ist nicht mehr bekannt, da dieses Schiff aus unzähligen engen Fluren, Zwischengeschossen und Sackgassen besteht.

Das Leben ist keiner einzigen Regel unterworfen, selbst die Route des Schiffs scheint nicht festgelegt zu sein. Daher folgt die *STRAHLENDE STADT* auch keinem Fahrplan, was eine Begegnung mit den Steinfressern erheblich erschwert.



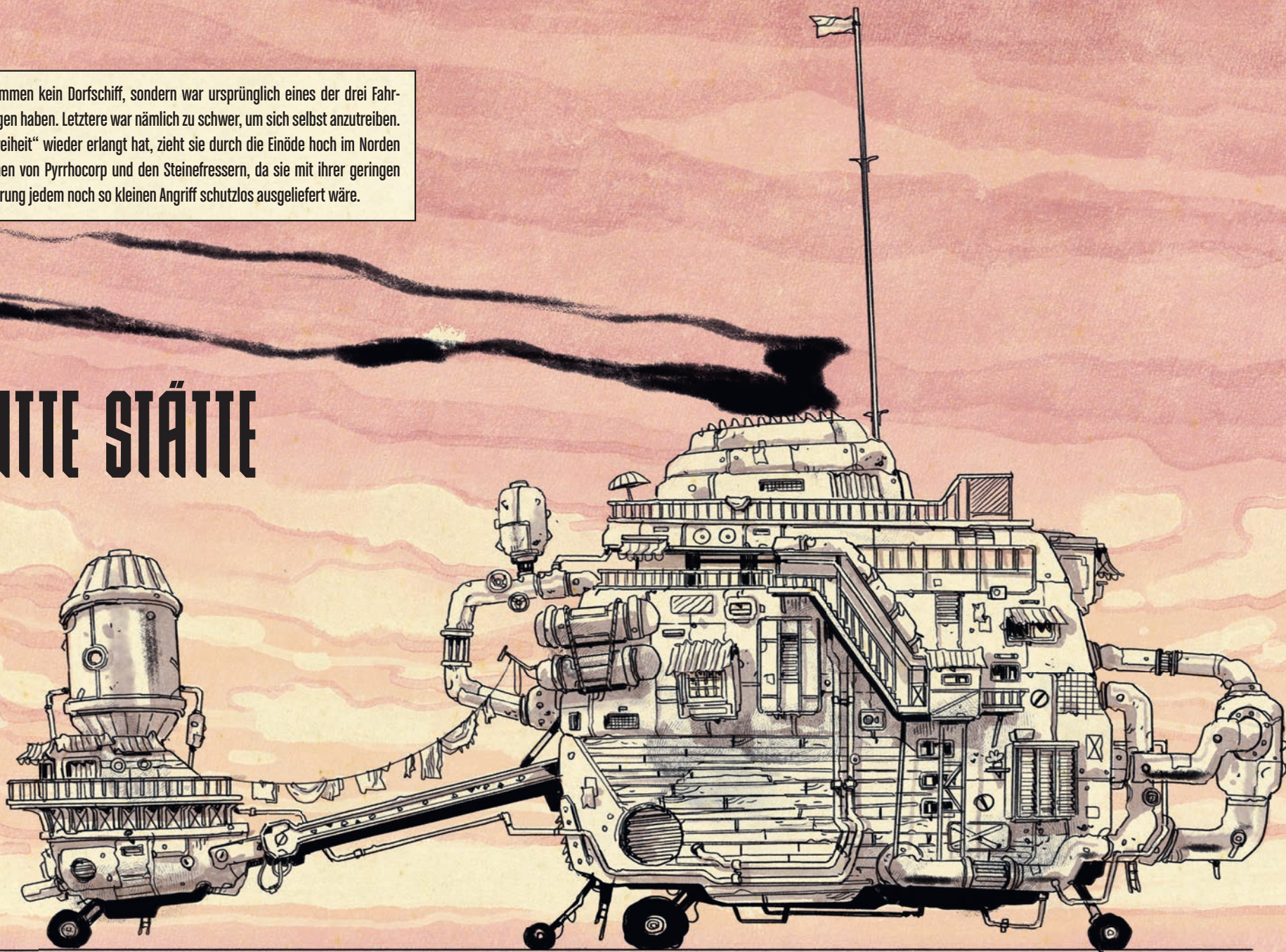
LIBERTALIA

Die *LIBERTALIA* ist das größte Dorfschiff, das je gebaut wurde. Zu der Zeit, als sie in Betrieb war, beherbergte sie genauso viele Bewohner wie eine Stadt von Pyrrhocorp. Man erzählt sich, dass sie ab und zu, lange bevor die Schiffe von den Steinefressern gekapert wurden, die Türme von Pyrrhocorp angegriffen und gewaltsam die Infrastruktur der Feinde zerstört hat. Sie soll hundert Jahre in Betrieb gewesen sein, bevor ihre Mechanik den Geist aufgegeben hat.



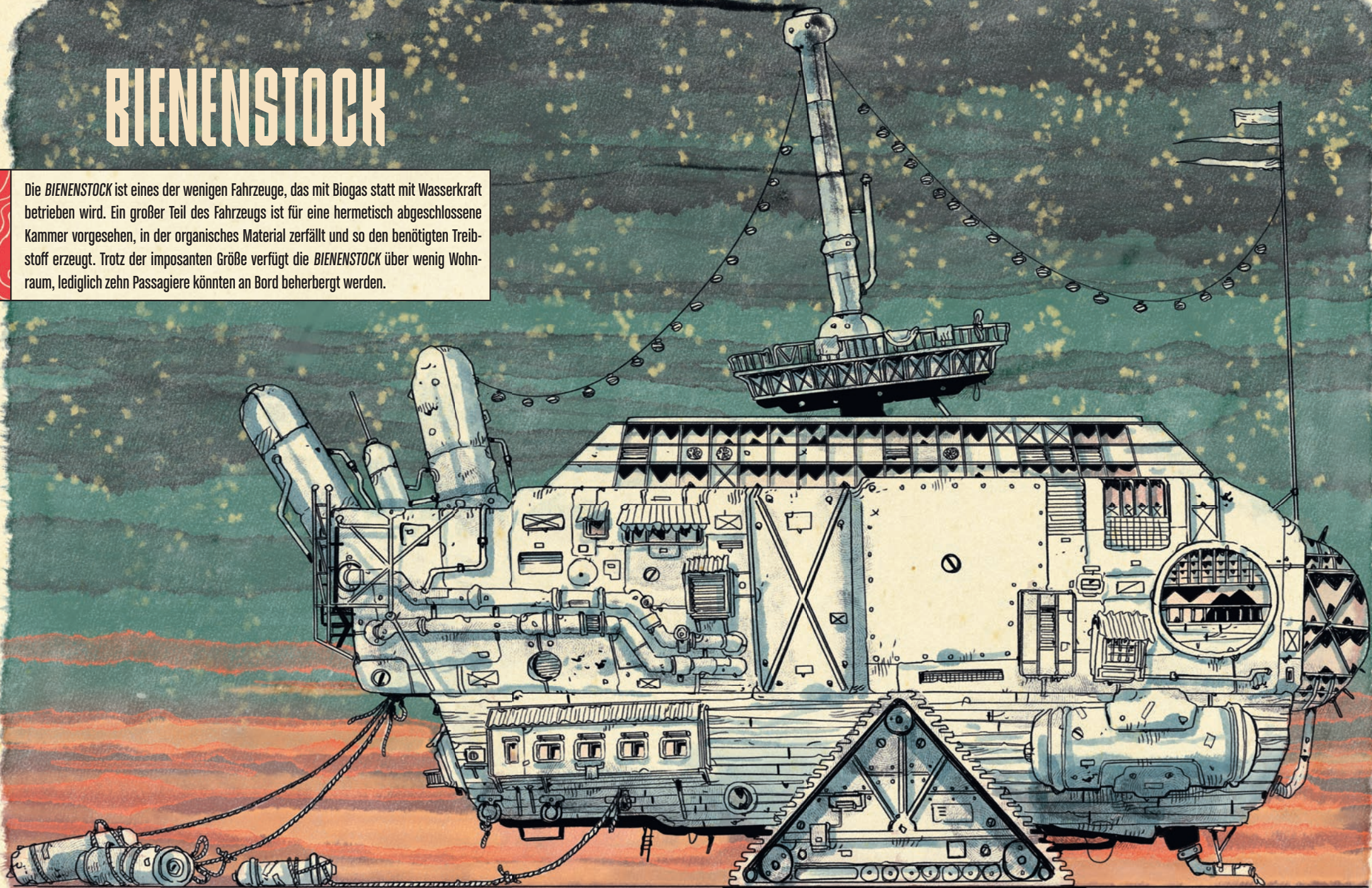
DRITTE STÄTTE ist genau genommen kein Dorfschiff, sondern war ursprünglich eines der drei Fahrzeuge, die die LIBERTALIA gezogen haben. Letztere war nämlich zu schwer, um sich selbst anzutreiben. Seit die DRITTE STÄTTE ihre „Freiheit“ wieder erlangt hat, zieht sie durch die Einöde hoch im Norden und nähert sich nie den Türmen von Pyrrhocorp und den Steinefressern, da sie mit ihrer geringen Größe und ihrer dünnen Panzerung jedem noch so kleinen Angriff schutzlos ausgeliefert wäre.

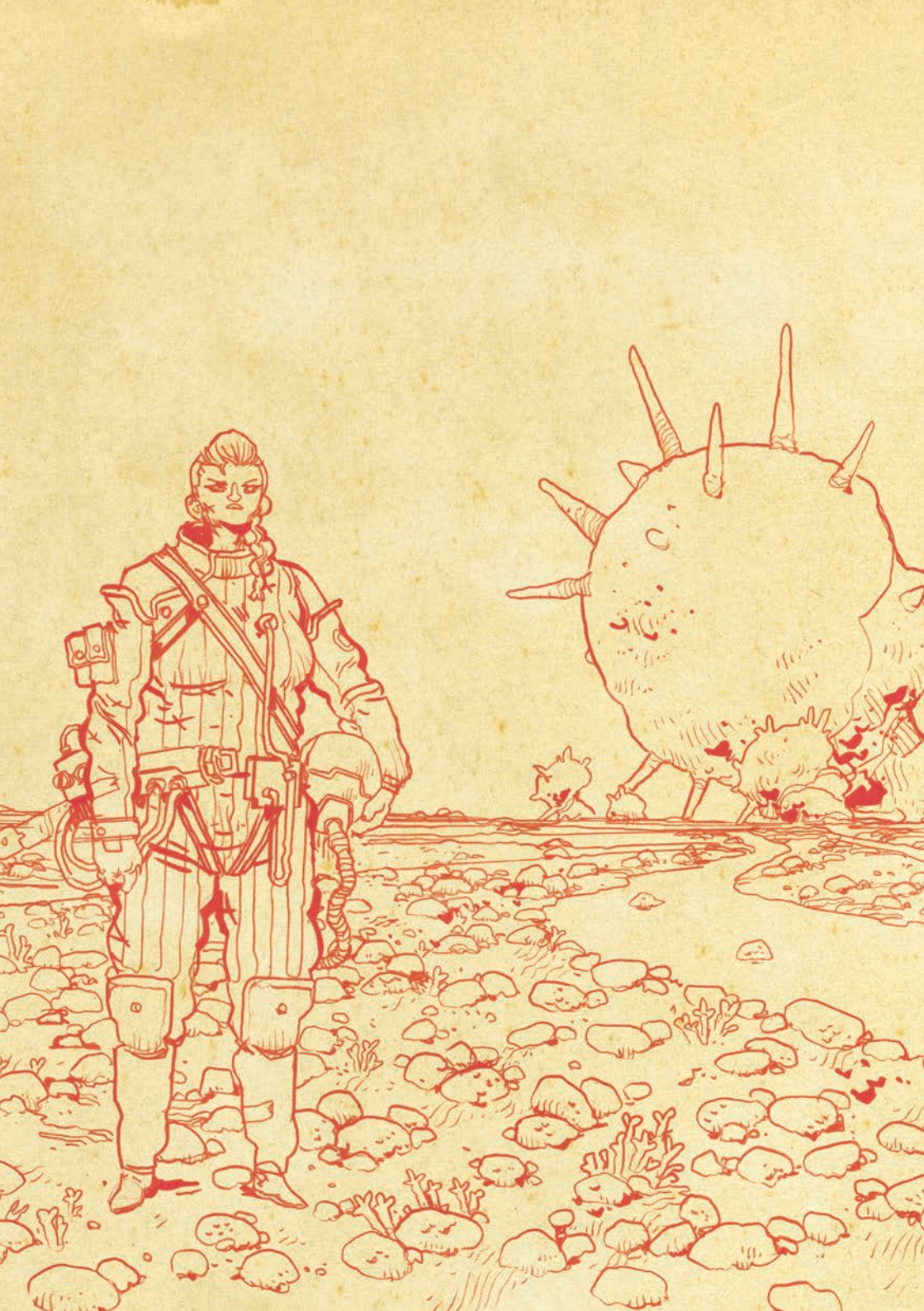
DRITTE STÄTTE



BIENENSTOCK

Die *BIENENSTOCK* ist eines der wenigen Fahrzeuge, das mit Biogas statt mit Wasserkraft betrieben wird. Ein großer Teil des Fahrzeugs ist für eine hermetisch abgeschlossene Kammer vorgesehen, in der organisches Material zerfällt und so den benötigten Treibstoff erzeugt. Trotz der imposanten Größe verfügt die *BIENENSTOCK* über wenig Wohnraum, lediglich zehn Passagiere könnten an Bord beherbergt werden.





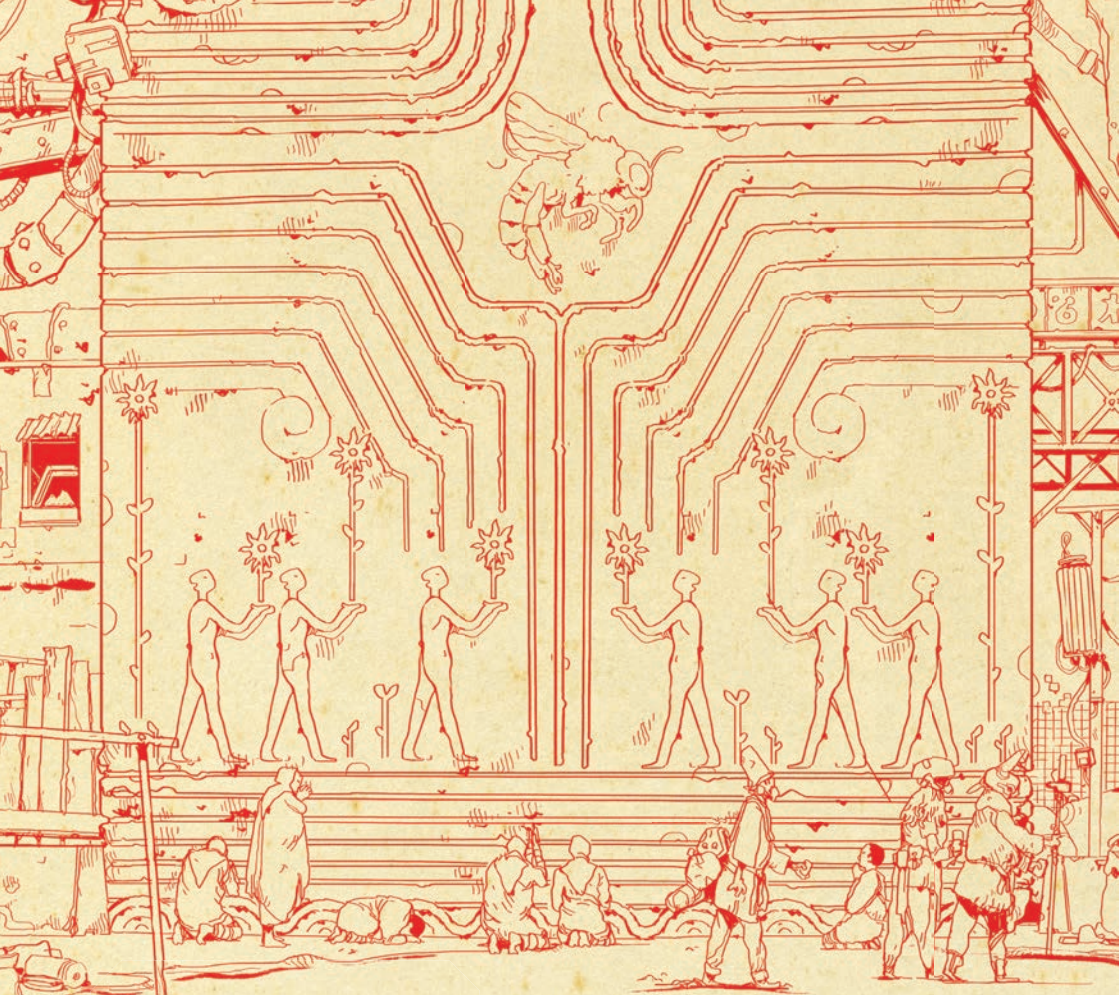
MATHIEU BABLET



CODEX
SILENT JENNY

©2025, MATHIEU BABLET / LABEL 619 & RUE DE SÈVRES.





MATHIEU BABLET



CODEX
SILENT JENNY

SPLITTER
WWW.SPLITTER-VERLAG.DE

Umfangreiche Infos zu unseren Serien
inklusive Leseproben auf unserer Website

