



Dies sind die 109. Schlangenschriften im Rahmen der Sammelausgabe Follow, gegeben in einer Nacht des Falken-Mondes, dem 700. MnFG (März 2023)

Dia dhuit!

Schon sind wir mit den Schlangenschriften bei 109 – und einmal mehr dominieren sie kurze Geschichten rund um Erainn und uns, die Coraniaid.

Den Anfang macht **Fergal** mit seiner Geschichte »Amtsgeschäfte in Almhuin«. Wir begleiten ihn auf seinem Rundgang durch Almhuin – neue Geschäfte bahnen sich an.

Dann wandern wir bei **Tadgh ar'camaill** in »Die Fliegenden Fische von Blascaodaí« in das gleichnamige kleine Dorf im Süd Erainns – dorthin, wo sich die Jahreszeiten an außergewöhnlichen Geschehnissen orientieren.

In »Sorge in Almhuin« macht sich **Keldron** Sorgen – oder vielmehr macht sich diese sein Kapitän Rovsan. Rovsan also macht sich Gedanken um die Garnison der Legion auf Crobhinmór. Sollten wir als Coraniaid die Sorgen nicht teilen? Die Zukunft – ach, welche Weisheit! – wird es zeigen.

Und dann haben wir noch die Geschichten von **Jens** und **Uwe**, diesmal mit »Straßenbau mit Schwierigkeiten«, »Seitensteine«, »Der Traum von Uzcaxa« und »Ein lokales Lokal – fern der Heimat« gleich vier an der Zahl;

wie immer auf den Punkt gebracht und aktuelle Ereignisse auf der Halbinsel Crobhinmór (und darüber hinaus) aufgreifend.

Aus meiner Feder stammt zum einen die Farce »Wie die Augenrollergasse zu ihrem Namen kam.« Kein tieferer Sinn ist drin, aber immerhin erhellt sie, wie so manche Straße benannt wird – im Volksmund und (dann wohl auch) offiziell. Und dann erzähle ich die Geschichte »Alle Wunder dieser Welt.« Sie führt uns wieder in ein Dorf abseits der großen Städte, wieder gelegen am Meer, wo die Träume endlos scheinen ...

Neben diesen Beiträgen kann ich gute Nachrichten verkünden. **Seamhainn** (Dieter) ist nach langer Abwesenheit wieder zu uns zurückgekehrt. Wir begrüßen ihn herzlich! In den Schlangenschriften 108 hat er mit »Keine Heimkehr« seine Rückkehr ... nun ja, eben nicht angekündigt. Aber jetzt wurde sie doch vollzogen.

Doch damit nicht genug – wir können auch noch **Laoise** und **Faelan** (und ihre kleine **Meara**) sowie **Kwynthnir** als neue Anwärtnerinnen (Ban Cuardach) und Anwärtner (Fear Cuardach) aufnehmen. Herzlich willkommen bei den Coraniaid – und bei den Schlangen!

Letztlich haben wir unsere »Enzyklopädie der Coraniaid in Erainn« endlich soweit fertig, dass wir sie Interessierten zur Verfügung stellen können. 120 Seiten sind's geworden, geschmückt mit Zeichnungen, Bildern und Karten. Sie ist nicht endgültig (es fehlt noch an allen Ecken und Kanten), aber doch so weit gediehen, dass sie uns als Grundlage fürs Clanleben dienen kann. Und anderen, die gerne wissen möchten, was es mit den Coraniaid auf sich hat und wie es in Erainn so aussieht, verrät sie das eine oder andere. Wer eine PDF-Version möchte, kann sich gerne unter amhairgin@coraniaid.de an mich wenden.

follow FOLLOW & Do neuch as maith!

Amhairgin



Amtsgeschäfte in Almhuin

Fergal

Zügig glitt die kleine Jolle durch das Hafenbecken von Almhuin. Die Ruderschläge der beiden leicht gewappneten Krieger auf den Bänken zeugten von Kraft und Geschick, doch konnte sogar ein ungeübter Beobachter erkennen, dass sie es nicht gewohnt waren, sich als Ruderer zu betätigen. Gar zu häufig spritzte beim Eintauchen der Ruderblätter Wasser in das Innere des kleinen Bootes und sorgte so dafür, dass seine drei Insassen mehr und mehr durchnässten. Fergal schmunzelte angesichts dieser »Nöte« seiner beiden Begleiter. Es handelte sich um zwei der *seanfhir*¹, welche ihn heute als Leibwache begleiteten, obwohl es einer solchen nicht bedurfte.

Das Boot wurde zu einem der für Händler vorgesehenen Piere gelenkt und landete dort zwischen einer *Seegans*² und einem walischen Handelsschiff an. Einer der Arbeiter nahm das ihm zugeworfene Seil auf und vertäute es. Gleich darauf erschien ein wild mit den Armen rudernder Mann bei den Neuankömmlingen. Er zeigte auf den kleinen blauen Stern auf seiner Schulter, der ihm offensichtlich ein gewisses Maß an Autorität geben sollte.

»Dies ist ein Pier für Händler! Ihr habt hier mit Eurem Boot nichts verloren! Macht Euch ...«

Seine Augen weiteten sich, als er einen näheren Blick auf die Ankömmlinge warf und den Coraniaid erkannte.

»Verzeiht! Ich habe Euch nicht ...«

Fergal winkte ab.

»Ihr macht Eure Sache offensichtlich gut. Bleibt aufmerksam und folgt auch weiter den Anordnungen des Ersten Händlers. Wie ist Euer Name?«

»Kilian. Kilian ist mein Name. Ich ...«

¹ »Die Alten« - Ehrenbezeichnung für die Haustruppe von Fergal.

² Seegans: Erainnisches Handelsschiff – siehe auch den Beitrag »Seefahrt in Erainn« von Lars Böttcher in Schlangenschriften 106 (Follow 455) und auf unserer Seite unter www.coraniaid.de/seefahrt_in_erainn

»Gibt es Probleme mit den Händlern, Kilian? Halten sie sich an die Vorgaben?«

»Drei der großen Lagerhäuser und vier der kleinen sind fest verpachtet worden. Der Betrieb nimmt spürbar zu. Die Hafenwache könnte bald Verstärkung brauchen ...«



Fergal nickte Kilian zu.

»Wende Dich wegen der Hafenwache an Adair, er wird ein offenes Ohr dafür haben. Wir sind bald zurück und machen diese Anlegestelle wieder frei, Kilian.«

Fergal wandte sich zu seinen beiden Begleitern um und nickte ihnen kurz zu. Zu dritt gingen sie weiter zu dem unweit gelegenen Tor in der Hafenmauer, welches weit offenstand.

Das Ard-Teach¹ der Händler Almhuins und seines Rates lag nur ein klei-

¹ »Hohes Haus«

nes Stück weiter. Adair, der Erste der Händler, stand unten am Tor und begrüßte Fergal.

»Seit bedankt, dass Ihr meiner Einladung gefolgt seid. Es gibt einige Dinge von Bedeutung zu besprechen.«

Fergal nickte und seufzte. Der Tag versprach, sehr lang zu werden.

»Soll ich noch etwas nachschenken?«

Fergal schüttelte den Kopf. Er machte eine aufmunternde Handbewegung, damit Adair fortfuhr.

»Mit der Rückkehr einer solchen Vielzahl von Händlern ist es zweifelsfrei nötig geworden, dass einige der alten Regularien wieder in Kraft gesetzt werden. Die Lagerhäuser im Inneren des *fáinne*¹ sind mittlerweile wieder hoch begehrt, da sie doch – zumindest für einen Großteil der hier lagernden Waren – Zollfreiheit mit sich bringen. Insofern ist für sie – neben der üblichen Pacht – ein sich fortwährend anpassender Aufschlag für das in ihnen lagernde Gut mehr als angebracht!«

Adair blickte mit leuchtenden Augen zu Fergal.

»Ich denke, dass Euch dies erfreuen wird! Die Händler haben derartiges anscheinend auch erwartet, sie haben mittlerweile zu einem Großteil Mietquartiere im Inneren des Händlerviertels bezogen, während ihre Waren im *fáinne* im Lager blieben. Nur die Männer des Rovsan vom Handelshaus Lupus Mangone schienen sich zunächst nicht damit anfreunden zu können. Auch sie sollten eines der von ihnen belegten Lagerhäuser räumen, in dem sie sich mit ihrem Habe häuslich eingerichtet hatten. Als sie dann feststellten, dass es allen Händlern so erging und ihnen ein gutes Wohnquartier im

¹ Fáinne – Erainnisch für der »Ring«. Das gewaltige Hafenbecken Almhuins wird zur See hin von zwei gebogenen hohen befestigten Wällen geschützt, welche mittig eine breite Durchfahrt für die Schiffe aufweisen. Im Inneren des so gebildeten Beckens befindet sich ein hoher Turm, welcher zu jeder Zeit über eine stattliche Besetzung verfügt und – neben der Bemannung der Seewälle – die Hauptverteidigung des Kriegshafens darstellt. Die runden »Seewälle« setzen sich an Land als hohe Mauer fort und grenzen so das Hafengebiet von der Stadt ab.

Händlerviertel angeboten wurde, gab es keine Probleme mehr. Sie haben die geforderte Pacht für zwei der größten Lagerhäuser gezahlt. Neben ihren Waren befindet sich dort nur noch eine kleine Gruppe ihrer Leute und geht der Arbeit nach.«

Fergal nickte Adair zu.

»Macht den Nordmännern einen guten Preis. Sie waren die ersten, die sich hier wieder einfanden. Das sollte nicht vergessen werden ...«

Adair zog die Brauen hoch und machte eine Notiz.

»So soll es sein. Ich habe Rovan einen Krug *Uisce Beo*¹ zukommen lassen. Offensichtlich war er ganz nach seinem Geschmack, denn er ließ nachfragen, ob er größere Mengen davon erwerben könne. Ich habe ihn daraufhin an Finian von den Umail verweisen. Dieser erreichte vor zwei Tagen Almuin. Finian hatte vier Fässer *Uisce Beo* auf seinem Karren, und diese Ladung hatte offensichtlich unversehrt ihre Reise aus dem Nor von Crobhinmór nach Almuin gemacht. Als ich Rovan einen Tag später sah, da grinste er mich an. Anscheinend hat er einen guten Preis mit Finian ausmachen können!«

Es wurde bereits dunkel, als Fergal zusammen mit seinen Begleitern das Ard-Teach verließ und auf den leeren Marktplatz hinaustrat. Die entzündeten Lampen tauchten mit ihrem goldenen Schein die Fronten der Häuser in unwirkliches Licht.

Almuin war auf einem guten Weg.

¹ Uisce Beo - »Wasser des Lebens« oder auch »Lebendiges Wasser«.



Die Fliegenden Fische von Blascaodaí

Tadgh ar'camaill

Es war ein wunderbares Leben in Blascaodaí, einem kleinen Dorf auf einer Insel im Süd Erainns. Die Menschen in Blascaodaí richteten ihr Leben nach den Fliegenden Fischen aus, nach denen sie die Jahreszeiten bestimmten. Die »Íasc Sí« flogen über dem Meer und erleuchteten das Dorf mit ihrem silbernen Glanz. Wie Wellen schienen sie sich zu erheben und zu tanzen, als ob sie die ankommende Jahreszeit feiern würden, und sie ließen ihr silbernes Glitzern auf das Wasser fallen. Moncha, die Weise Frau¹ von Blascaodaí, und die Ban tiolai² verehrten Nathir, die Seele Erainns, und beteten um ihren Segen für die Ernte, den Wohlstand und den Schutz des Dorfes.

Saoirse war ein junges Mädchen, das mit seinen Eltern nahe beim Strand lebte und von der Schönheit der Fliegenden Fische fasziniert war. Sie saß oft stundenlang am Meer und beobachtete die Íasc Sí, wie sie majestätisch über das Wasser flogen und ihre schillernden Schuppen im Sonnenlicht funkelten.

Saoirse wusste, dass die Weise Frau und die Ban tiolai von Blascaodaí sich im heiligen Hain am Rande des Dorfs versammelten, um Nathir zu ehren und sie um ihre Unterstützung für das Dorf zu bitten. Dieser Hain war ein heiliger Ort voller Leben mit vielen Bäumen, Büschen und Kräuterpflanzen. Die Frauen pflegten diese Orte sorgfältig und beteten zu Nathir um Schutz und Hilfe in der Not.

Umringt von Bäumen fand sich ein kleiner Teich im Hain, der von Lilien und Schilf gesäumt war. Seine ruhige Oberfläche spiegelte das Licht der Sonne und den klaren Himmel wider, und die Weisen Frauen betrachteten ihn oft als Symbol für das unendliche Leben und die Weisheit.

In der Mitte des Hains ragte ein uralter Baum auf. Sein starker Stamm und seine breiten Äste schienen eine besondere Kraft auszustrahlen, die die

¹ Weise Frau (erainnisch: Ban Uídeas): Verfügen über Tiolais, die Gabe, und genossen eine mehrjährige Ausbildung, vorzugsweise in Teámhair.

² Ban tiolai: »Begabte Frau«; sie verfügt über eine schwache Form der Empathie, der Wahrnehmung der Gefühle von Menschen und Tieren.

Frauen in ihren Ritualen und Gebeten nutzen konnten. Die Frauen nannten ihn »Gnáthfear«, was »der alte Weise« bedeutet. Seine Wurzeln und Zweige waren von Flechten und Moos bedeckt und boten eine Heimat für zahlreiche Tiere und Vögel. Es war ein heiliger Ort, an dem die Weise Frau in Kontakt mit der Göttin Nathir und den Wesen der Natur traten und um Segen und Schutz für ihre Gemeinschaft baten.

Im Frühling, wenn die *Íasc Sí* hoch in den Himmel flogen und zu tanzen und zu jubilieren schienen, wusste Saoirse, dass es Zeit für die Aussaat war. Die Bauern bereiteten ihre Felder vor und säten ihre Samen in die Erde, während die Weisen Frauen in den Hainen beteten und um Nathirs Segen für eine reiche Ernte baten.

Im Sommer, wenn die *Íasc Sí* noch höher flogen und ihre Schönheit das Herz von Saoirse mit Freude und Bewunderung erfüllte, feierten die Menschen von *Blascaodaí* die Sonne und die Wärme. Sie tanzten und sangen zu Ehren von Nathir und genossen das Leben und den Wohlstand im Dorf.

Im Herbst, wenn die *Íasc Sí* zu sinken begannen und zurück ins Meer kehrten, wussten die Menschen von *Blascaodaí*, dass es Zeit war, ihre Felder zu ernten und sich auf die kalte Jahreszeit vorzubereiten. Sie sammelten Holz und Vorräte und beteten um Nathirs Schutz und Wohlwollen, um sicher durch den Winter zu kommen.

Im Winter ruhte das Meer still und leise, und die *Íasc Sí* waren nirgends zu sehen. Das Dorf war von Schnee bedeckt, und der Wind heulte kalt und hart. Saoirse und ihre Familie saßen um das Feuer und lauschten den Geschichten der Alten und der Weisen Frau über Nathir und ihre Wunder. Sie beteten um Nathirs Schutz und dass sie im Frühling die *Íasc Sí* wiedersehen würden.

Und schließlich, wenn der Frühling kam und die *Íasc Sí* wieder hoch in den Himmel flogen und das Ende des Winters verkündeten, feierten die Menschen von *Blascaodaí* mit Freude und Dankbarkeit und beteten um Nathirs Segen und Schutz für das kommende Jahr.

Und Saoirse, mit ihrem Herzen voller Freude und Liebe für die *Íasc Sí* und Nathir, wusste, dass ihr Dorf immer von der Schönheit des Meeres und der Fische gesegnet sein würde.

Sorge in Almhuin

Keldron

»Rovsan, die Karren von Finian von den Umaill aus dem Nor von Crobhinmór sind beladen, und er ist gleich abreisebereit, « gab Ulf von sich.

»Ich komme gleich, um mich zu verabschieden. Gib mir noch einen hjar-tan¹ bitte«, antwortete ich.

Ich schaute weiter aus den Fenstern unseres neuen Hauses und beobachtete das Treiben auf dem Markt. Die letzte zwei tunglen² hatten wir Sippenführer aus der Umgebung eingeladen, zum Essen und Handel. Finian war der Letzte auf meiner Liste und dank dem Ersten Händler Adair wurde es doppelt erfolgreich.



Adair war bei uns vor zwei sjeondagen³ und sagte, wir müssten umziehen. Ich war zuerst ein bisschen sauer, bis ich herausfand, dass alle Händler es machen sollten. Wir hatten uns gemütlich eingerichtet und sogar die ersten Gäste gehabt,

als uns dies widerfuhr. Ich habe uns am Ende einen guten Platz geholt und den gleich bezahlt. Adair hat mir als Entschuldigung einen Krug Uisce Beo⁴ geschenkt. Es schmeckte interessant und als ich nachfragte, wo es mehr gibt, sagte er, wir sollten mit Finian reden. Jetzt, wenn ich raus schaue von unserer neuen Bleibe, verstehe ich alles. Alle sind mehr zentral gelegen und besser erreichbar, und es belebt den Markt sehr. Es ist auch einfacher, die

¹ Ein Moment

² Monate

³ Wochen

⁴ »Wasser des Lebens« oder auch »Lebendiges Wasser«.

kleinen Händler im Auge zu behalten, was sie machen.

Die Einladungen an die Sippenführer sind ein Erfolg geworden. Sie wissen, dass wir da sind, sie wissen was wir suchen, und wir wissen, was sie anzubieten haben. Es war auch sehr interessant zu hören, was sie nicht sagten. Manche Themen hatten sie nicht darüber besprochen oder einfach nicht geantwortet. Wir lernten dabei wer, wie, wo und was hier in der Stadt ist.

Eine Sache macht mir aber Sorgen.

Ja, es gab eine Garnison der Legion in Crobhinmór. Was mich dabei störte, sind die Informationen, die wir gesammelt haben. Die Garnison hat sogar zusätzliche Soldaten erhalten. Was machen sie da? Was wollen sie hier? Austausch und Handel ist es nicht. Die Soldaten handelten nicht mit den zwei Sippen vor Ort. Es ist kein Repräsentant von Handelshaus Esrat Ko erschienen. Das ist nicht der Verhalten von friedlichen oder freundlichen Nachbarn. Was wollen sie wirklich hier? Wieso ist es ihnen erlaubt, sich selbst zu versorgen? Wie ich das sehe, stellen sie eine mögliche Gefahr da. Der Stadt kommt langsam wieder vorwärts und präsentiert viele Möglichkeiten auf Gewinn, ich würde es hassen, das zu verlieren.

Ich drehe mich vom Fenster weg, um in den Hof zu gehen. Als ich auf Ulf traf, befahl ich, dass er mir eine Unterredung mit dem Ersten Händler Adair machen sollte, so schnell wie möglich.

»Geht es um den Feueranbeter in Crobhinmór?«, Fragte er neugierig.

»Ja, tut es. Benutze keine solchen abfälligen Wörter, Ulf! Wir sind jetzt Händler! Jeder wird mit dem gleichen Respekt behandelt, bis er sich als Feind herausstellt! Dazu es könnte jemand es hören, unter unseren Bediensteten!« Ich machte mir eine Notiz im Kopf, Ulf im Auge zu behalten.

Ich betrat den Hof. Ich ging lächelnd auf Finian und seine beladenen Karren zu. »So, Finian! Deine Karren sind schwerer beladen beim Wegfahren als bei der Ankunft! Ich wundere mich langsam, wer hat hier den besseren Handel gemacht!?!«



Wie die Augenrollergasse zu ihrem Namen kam

Amhairgin

Areínnall schwimmt in einem Meer von Sagen und Märchen und kleinen und großen Schwindeleien. Doch alle bergen einen mehr oder minder wahren Kern. Wie groß der Kern der Geschichte um die Augenrollergasse ist, weiß niemand mehr zu sagen, aber spannend genug ist die Geschichte allemal, dass sie in einer lauen Winternacht am prasselnden Kaminfeuer dargeboten wird.

Und so geht diese Geschichte:

In Areínnall lebte einmal der Magier Brandubh. Der verstand sein Handwerk gut, und so zauberte er hier, und so zauberte er da. Und er war nicht nur in der Stadt bekannt, sondern gleich noch weit über die Stadtgrenzen hinaus. Das lag an seinen vielen Reisen, die er doch so gerne unternahm, um in der Ferne mit seinem Handwerk zu prahlen – und nebenher gute Nathrod¹ einzutüten.

Seine Angetraute namens Cairbre war jung und hübsch. Sehr hübsch. Sehr augenfällig. Und sie war einsam. Sehr einsam. Ein Krieger – nennen wir ihn Cathal, denn so lautete auch sein Name – stromerte eines tristen Tages seines Wegs so vor sich hin und warf ein Auge auf die fesche Maid. Das Auge wurde zurückgeworfen. Und schwups haste nicht gesehen lagen sie sich in den Armen und bald eng umschlungen in den Daunenfedern. Darin spielte es sich ab, worüber der Erzähler den Mantel des Schweigens breitet (wiewohl die Leute in den Gassen sehr hellhörig wurden).

Als Brandubh schwer beladen mit den vielen Nathrod nach Hause kam, gewahrte er noch flugs den wehenden Mantel des Kriegers, der aus dem

¹ Das goldene Nathrod oder *Schlangenrad* ist eine Goldmünze in Erainn, in die ein kreisrundes Loch gestanzt ist. Es wird von denen, die es sich leisten können, auch gern als Schmuckstück getragen. Auf einer Seite ist eine Schlange eingeprägt, deren Kopf den eigenen Schwanz berührt.

Fenster des Schlafgemachs huschte und die schmale Gasse hinabstob. Weil Brandubh gut rechnen konnte, zählte er rasch eins und eins zusammen und kam zum Resultat: Da wollt mir einer doch zwei Hörner aufsetzen! Das mochte Brandubh augenscheinlich gar nicht gern, und so wurd ihm schwer ums Herz, so schwer, wie der Rucksack Nathrod trug. Und davon steckten viele in dem dicken Beutel.

Hernach schrie und brüllte und grölte Brandubh zeter und mordio und trieb seine geliebte Angetraute aus dem Haus. Draußen, auf der Gasse, die längst ein Sammelort für eine große Schar Gaffer und Lauscher geworden war (es wurde zwar generell viel gegrölt in den Gassen der Stadt, doch das jemand gleichzeitig schrie und brüllte und grölte, das kam dann doch ganz schön selten vor), lachte er mit rotglühenden Augen auf. Dann guckte er ganz zornig, vielleicht sogar ein bisschen böse, aber auf jeden Fall nicht gut gelaunt.

Das gab der Angetrauten zu denken. Doch weil sie noch im siebten Himmel schwebte, blieb ihr Denken allzu umwölkt, ansonsten hätte sie sich wohl an die Fähigkeiten von Brandubh erinnert. Die lagen weniger im irdisch-fühlbaren, sondern mehr im astral-mentalen (was einem jungen Mädels wie Cairbre so gar nichts nutzt und einem auch nicht warm ums Herz werden und überhaupt einen manchmal zittern lässt, wenn beim Liebesspiel Flammen aus den Fingern des Liebsten züngeln). Jedenfalls brabbelte Brandubh das Übliche und schwenkte die Arme, bis Cairbre die Augen aufriss und ihr der Atem stockte. Oder andersherum.

Cathal indessen tauchte nochmals auf, am Ende der Gasse, das Schwert wieder in der Hand. Brandubh lachte erneut, dann verging allen, die mit großen Augen das Schauspiel verfolgten, die gute Laune: Langsam, ganz langsam quetschten sich Cairbres Augäpfel aus den Höhlen. Ein Augenblick der atemlosen Stille folgte. Dann tropften die beiden Augäpfel auf den Boden und rollten zögerlich die Gasse hinab. Cairbre stürzte mit einem letzten Schrei ihrem Angetrauten zu Füßen. (Sie sollte bald darauf den Verstand verlieren und, so erzählt man sich, unter der Obhut der Weisen Frauen ein langes, doch sehr sehr trauriges Leben geführt haben. Ach.)

Die Augen also rollten. Cathal brüllte. Mit einem weiteren Aufschrei

stürzte er auf Brandubh zu und hieb ihm mit einem heftigen Schlag den Kopf ab. Genau dort, wo es am meisten schmerzt, also knapp unterhalb des Kinns. Der Kopf platschte auf den Boden und rollte flink die Gasse hinab. Zwar holte er die zwei Augäpfel nicht mehr ein – die im Gleichklang mit einem »Plink!« an einer Hauswand stoppten –, fabrizierte dafür aber ein sattes »Plonk!« an derselben Mauer.

Allseits war Entsetzen angesagt, die meisten waren für den Augenblick völlig von der Rolle und wollten niemalmehr gaffen oder lauschen oder neugierig sein (ein Versprechen, das bis zum folgenden Tag Bestand haben sollte, als in einer anderen Gasse ein Möchtegern-Magier dasselbe Kunststück probierte, aber kläglich an seinem Widersacher scheiterte, dem er nur zwei dicke Brocken aus der Nase ... Auf jeden Fall schworen sich augenblicklich ein paar der Gaffer, niemalmehr und so weiter). Das hielt einige aber nicht davon ab, gleich die Hundegasse, wie sie bis dato hieß, umzubenennen in das fast schon poetische *Augenrollergasse*. Eine kluge Wahl, denn solche Namen kann sich der gemeine Städter viel besser merken.¹

Cathal übrigens verdrehte ob des kurzen Kampfes einmal kurz die Augen (woraufhin ein rasch herbeigeeilter Zulauf-Barde eine erfreulich simple neue Weise anstimmte: »Aug um Auge, Kopf um Kopf, es ist nicht schad um diesen Tropf!«),² dann grunzte er wie ein echter Krieger, wischte sich den Mund ab und dachte sich ganz schnell, bevor der Gedanke wieder enteilt war: »Aus den Augen, aus dem Sinn!« Darauf kehrte er um, stapfte in die nächste Gasse und machte einer anderen feschen Maid schöne Augen.

Was lehrt uns diese Mär: Augen zu und durch?

Nein, besser doch: Manchmal sollte auch ein gehörnter Gatte beide Augen zudrücken.

¹ *Kopfrollergasse* wär nun auch eine Möglichkeit gewesen. Doch der Autor (also ich!) entschied sich für *Augenrollergasse*. Warum tat er das? Weil er es kann!

² *Tropf? Echt Tropf jetzt? Ist das ein sehr böses Schimpfwort in Erainn? Oder ist das ein Name? Woher soll ich das wissen, bin ich denn der Barde!*



Straßenbau mit Schwierigkeiten

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Wenn man an bestimmten Orten Straßen baut, kann das Schwierigkeiten machen. Vermutlich nicht so sehr in Erainn.¹

Hier tat man das ja in Verbindung mit den Landesherren/Verbündeten, und dass man pro Woche mit einer Hastaat² antreten musste, machte die Arbeit erträglich.

Die Exploratores, die vor ihnen auf dem Landweg nach Almuin unterwegs gewesen waren, hatten eine nicht so große Straßenbreite vorgeschlagen.

Also begannen die Legionäre an diesem Morgen damit, erst einmal den Grund freizulegen. Sie arbeiten sehr schnell und konnten den Straßenbelag einfügen.

So ging es, bis eines Morgens die bisherige Straße verschwunden war.

Die Jahre und – wir müssen es leider sagen – das Wetter hatten einen gewissen resignativen Zug in die Psyche von Metrinus Vula gebracht.

Aber ein offensichtlicher Angriff auf das Straßenprojekt konnte ihnen schon aus diesem Gefühl herausreißen. »Wurden Kundschafter ausgesandt?«

»Sie haben nichts bemerkt.«

»Ich will verdammt sein. Und auch die Fine sind blind gewesen?«

»Vermutlich.«

»Dann sorgt dafür das die Baustelle bewacht wird.«

Aber die Straße versank immer wieder, gleich einem bösen Traum.

Und dann passierte etwas Erstaunliches.

Der Baumeister bat den D'Ascas zur Baustelle. Aber anstelle ihm zu den eingesenkten Straßen zu führen, gingen sie den vorgesehenen Weg weiter.

¹ Vier Jahre später sollte das in Gybal Sham ganz anders sein.

² Hundertschaft.

»Haben euch die Coraniaid irgendetwas von der Geschichte erzählt.«

»Warum?«

Der Baumeister führte ihn den Weg. »Hier hat es früher einmal eine Straße gegeben.« Er wies auf die klassischen Spuren hin. »Und jemand hat sich wirklich Mühe gegeben, sie zu verstecken.«

»Die Coraniaid?«

»Wäre ich mir nicht so sicher.«

Jens Kosch + Uwe Gehrke, nach einer Idee von Heiko Buse
Rehburg-Loccum/Hannover, Januar 2023

Seitensteine

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Introiton agenironi, Erainn

Die Unterredung zwischen dem D'Ascas und dem Baumeister der zukünftigen Straße nach Almhuin hatte einen Punkt erreicht, an dem Metrinus Vula nach seinem Schwert suchte. »Was braucht die Straße?!«

»Wir müssen die Straße mit einer Doppelreihe von Steinen einfassen.«

Und um jedes Argument abzuwürgen, griff er zu einem beliebten Mittel. »Es gibt eine Vorschrift dafür.«

Irgendwie wurde Vula von einer Welle Erinnerungen überschwemmt. *An eine Welt, in der auch mal das Gladius regierte und nicht immer die Vorschrift.*

»Und gilt es auch für Gebiete, die wir noch gar nicht besetzt haben?«

Er hätte sich die Antwort auch denken können. »Dafür gibt es eine besondere Vorschrift.«

»Und im Kriegsfall?«

»Dann wird es noch erweitert um Wachtürme und mehrere Kastelle.«

Warum hatte er nur gefragt?

Jens Kosch + Uwe Gehrke, nach einer Idee von Heiko Buse
Rehburg-Loccum/Hannover, Februar 2023

Der Traum von Uzcaxa

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Ard-Teach, Almhuin, Erainn

Herr Adair war ein friedlicher Mensch. Deshalb war er für das Gespräch ausgewählt worden, um jenen Besucher aus dem Reich des Feuers zu empfangen.

Der Mann war mit einem jener Handelsschiffe eingetroffen, die vorher noch bei dem Legionsstützpunkt vorbeigeschaut hatte.



Das aus gutem Grund, denn bei dem Besucher handelte es sich um Metrinus Vula, D'Ascas der VI. Legion, Kommandant aller Legionäre in Erainn. »Ich bin gekommen nicht wegen der Gegenwart, sondern wegen einer Frage aus der Vergangenheit.«

»Wie soll ich das verstehen?« Herr Adair war etwas beunruhigt über die Aussagen seines Besuchers.

»Ich habe durch euch eine Botschaft an Herrn Fergal und dann an Herrn Amhairgin weiterzuleiten. Es geht um Uzcaxa.«

»Was soll das sein? Ein Hua-Anführer?«

»Nein, daran habe ich auch zuerst gedacht. Es ist, wie ich erfuhr, eine Region in der Yddia. Fragt die Coraniaid, die wissen vielleicht noch etwas. Sie haben sich nämlich vor der Finsternis dort niedergelassen.«

»Vor der Finsternis? Wisst ihr, wie lange das her ist?«

»Meine Vorgesetzten haben da eine sehr genaue Meinung. Man könnte einen gewissen Anspruch erheben.«

»Und Erainn soll etwas unternehmen?«

»Das Reich würde jeden Versuch unterstützen, wenn Erainn dort eine Handelsniederlassung eröffnet.«

»Und wie profitiert ihr davon?«

»Wie ihr wisst, war unsere letzte Anwesenheit in der Yddia nicht von Erfolg gekrönt.¹ Aber für die Verbindung zwischen der Alten Welt und Tebolidagh bräuchten unsere Schiffe einen sicheren Hafen. Und da haben unsere Gelehrten im Reichsarchiv² einen Hinweis aus Uzcaxa entdeckt.«

»Erainn könnte dadurch sehr in Schwierigkeiten geraten.«

»Wir werden jedes Risiko vermeiden.«

»Trotzdem klingt dies irgendwie verrückt.«

»Glaubt ihr, wir hätten mit vollem Verstand ein Reich wie unseres erobern können?«

Der Traum von Uzcaxa

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Rehburg-Loccum/Hannover, Januar 2023

¹ Es endet mit dem Blutbad von Xiduria.

² Genaugenommen war es die FollowPedia, aber das ist eine andere Geschichte.

Ein lokales Lokal – fern der Heimat

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Almhuin, Erainn

Sorcha! Wenn Berichte aus der Hauptstadt kamen, berichtete man überall von diesem außergewöhnlichen Speiselokal.¹

Und das ärgerte Herrn Adair. In seiner Position hörte er viel. *Auch das ein neues Speiselokal in »seiner« Stadt eröffnet worden war.* Und an diesem Tag war er unterwegs, um diesem Haus einen Besuch abzustatten.

Zu seiner Verblüffung befand es sich in unmittelbarer Nähe des Ard-Teach, also praktisch im Stadtzentrum.

Ein angenehmer Geruch kam ihm entgegen, als er auf dieses Haus zuing. Es war eine Mischung aus einigen ihm bekannten Gewürzen, aber vieles war anders.

Die Tür des Hauses wurde geöffnet und ein kleiner Mann mit Schlitzaugen trat aus und machte eine formvollendete Verbeugung. »Welche große Ehre, euch begrüßen zu dürfen, ehrenwerter Herr Adair. Darf ich euch bitten einzutreten. Ich bin Tenga Masamune, der bescheidende Besitzer dieses kleinen Gasthauses.«

Adair war bereit einzutreten, als er kurz einen Blick auf den Namen des Wirtshauses warf. »Was heißt Kashowada?«

»Nur ein Name«,² versicherte der Wirt und führte Adair in den Gastraum. Fleißige Hände hatten hier einiges verändert. Alles wirkte gemütlich, wenn auch die Wände mit merkwürdigen Zeichen bedeckt waren.

Adair bekam einen separaten Platz zugewiesen. »Wir haben unseren Fisch-Tag. Darf ich Euch etwas empfehlen?«

»Ich vertraue euch, Herr Masamune.«

»Tenga bitte, in meinem Volk wird zuerst der Familien-Name genannt.«
Damit entschwand der Wirt, um wenig später mit einer großen Platte Fisch

¹ In Schlangenschriften 107 (Follow 456) ist dieses Lokal ein durchaus interessanter Punkt.

² In Wirklichkeit ein Städtename.

zu erscheinen. Gefolgt von einer netten Frau mit einem großen Krug Bier.

Es wurde ein Genuss. Adair hätte sicherlich noch die Platte gegessen, wenn es ihm Herr Tenga gestattet hätte.

Erst als die Verdauung einsetzte, machte sich der oberste Kaufmann noch einmal Gedanken um seinen Gastgeber. *Was war das für ein Name? War der Kerl etwa ein Choson?* Er beschloss, das Lokal etwas genauer zu betrachten, was allerdings eine glatte Ausrede war, damit er hier häufiger Essen gehen konnte.

Tenga geleitete ihn zum Ausgang. »Wenn sie uns an Herrn Fergal empfehlen könnten, wären wir Euch sehr dankbar.«

»Ich werde euch in den Himmel loben.« Ohne das ihm einfiel, dass er nicht bezahlt hatte, verschwand der Kaufmann. Tenga eilte jedoch sofort zu seiner Frau. »Er wird uns weiterempfehlen, Göttin meines Haushaltes.«

»Masamune, heißt das, dass wir jetzt einmal zur Ruhe kommen werden?«

»Ich hoffe es, Weib. Und vielleicht können wir Taki zurückholen.«

»Mann.« Die Verzweiflung der Frau war deutlich zu hören. »Unser Sohn ist nun einmal ein Hitobito Ryoshi,¹ er dient einer höheren Idee.«²

Ein Geräusch schreckte das Ehepaar auf.

Neue Gäste waren gekommen.

Im einzigen Umiwa-Lokal von ganz Erainn würde es ein langer Abend werden.

Anmerkung:

Alle vorherigen und folgenden Geschichten des Autoren-Paares, die sich mit dem Volk der Umiwa beschäftigen, sind dem Andenken von Helmut Vogel gewidmet. ER gab einem »Jung«-Fellow auf einem herrlichen Marburg-Con den entscheidenden Hinweis.

Jens Kosch + Uwe Gehrke, nach Ideen von Heiko Buse, Karl-Georg Müller und Peter Schulze

¹ Menschenfischer. Nein, er hat keinen Esel und zwölf Gefährten. Modern würde man den Sohn des Ehepaares Tenga als Fluchthelfer bezeichnen.

² Nein, er ist auch kein Tau aus dem Warhammer 40k-Universum.



Alle Wunder dieser Welt

Amhairgin

Éabha, die Fischerstochter, lebte in Na Cealla Beaga, einem winzigen Flecken an der Küste Erainns. Eine Handvoll Curragh schaukelte an den Stegen, nicht mehr Häuser an der Zahl drängten sich um die schmale Bucht aneinander, wie wenn sie sich Schutz gäben vor den heftigen Stürmen im Herbst und im Winter. Niall, ihr Vater, war einer der Fischer, die tagaus, tagein das Boot bemannten und in der ersten Morgendämmerung hinausfuhren, auf Gedeih und Verderb den Unbilden des Meers ausgeliefert.

Éabha half Rois, ihrer Mutter, im Haushalt oder auf den Feldern, die hinter der Holzhütte lagen. Dem kargen Boden rangen sie Gemüse ab, ein wenig Getreide fürs Brot – weniger als notwendig für ein sattes Leben, doch zu viel, um zu verhungern.

Manchmal, wenn die Arbeit erledigt war, rannte Éabha davon. Einfach so. Nicht weit, denn ein einziger Weg – eher ein Pfad, der einem Reiter genug Platz gab, dass sein Pferd auf dem gewundenen Verlauf nicht in die Tiefe stürzte – führte aus der Bucht.

Alles, was von den Männern nicht über diesen Weg zu den Fischerhütten zu bringen war, schafften sie übers Meer herbei. Zwei oder dreimal im Jahresverlauf ankerte eine Seegans¹ fern der Küste, eines der erainnischen Handelsschiffe. Ihr Vater und die anderen Fischer fuhren mit ihren Curragh hin und nahmen auf, was geliefert wurde.

Oft lief Éabha den engen Streifen Küste entlang, an dem sie jeden Kiesel kannte und jedes Sandkorn.

Manchmal stromerte sie auch den Pfad hinauf, der über die Berge weiter nach Nor führte. Dorthin, wo die lange Straße nach Areínnall zog. Die Straße, von der sie gehört, die sie aber noch nie gesehen hatte.

Heute rannte sie wieder wild drauflos. Nicht am Strand entlang, sondern

¹ Seegans: Erainnisches Handelsschiff – siehe auch den Beitrag »Seefahrt in Erainn« von Lars Böttcher in Schlangenschriften 106 (Follow 455) und auf unserer Seite unter www.coraniaid.de/seefahrt_in_erainn.

den Pfad aufwärts. Blanke Füße, ein Kleid, das gerade so über die Knie reichte, das windzerzauste Haar zu einem Zopf gezähmt.

Natürlich wusste sie, wohin sie wollte. Sliabh Liag¹ himmelwärts. Steil türmten sich die mächtigen Felsen vor ihr auf. Sie kam sich winzig vor. Kein richtiger Weg führte nach oben. Sie kannte niemanden, der die Felswand jemals erklommen hatte. »Du bist nicht bei Sinnen, bleib hier unten«, würde ihre Mutter sagen.

Doch LEEAN der Erzähler, der mehr Jahre auf dem Buckel hatte als jeder andere im Dorf, flüstert an den langen Winterabenden Geschichten am Feuer, wenn der Wind durch die Fensternischen bläst, die ihnen Schauer über den Rücken jagen. Furchtbare Winde wüten auf den Spitzen und schütteln die, die so vermessen sind und den Aufstieg über Cosán duine amháin² wagen. Und riesige schaurige Vögel kreisen um die Felsen und packen die Menschen wie Schafe, fliegen mit ihnen davon und lassen sie in die Tiefe stürzen, weil sie böse sind, raunt LEEAN, und alle starren ihn bange an. Allein Éabhas Augen glänzen im Feuerschein. Sie fühlt dann eine tiefe Sehnsucht, weil sie sehen will, was auf den steilen Felsen von Sliabh Liag, jenseits der flachen Küste, wirklich wartet.

Das erste Wegstück fiel ihr leicht. Sie war jung und gewandt, und ihre Füße waren nicht nur den weichen Sand am Strand gewohnt, sondern auch die Steine auf den Äckern und die felsigen Klippen. Mit flinken Schritten stob sie über das samtige Heidekraut hinweg, in Windeseile gewann sie an Höhe.

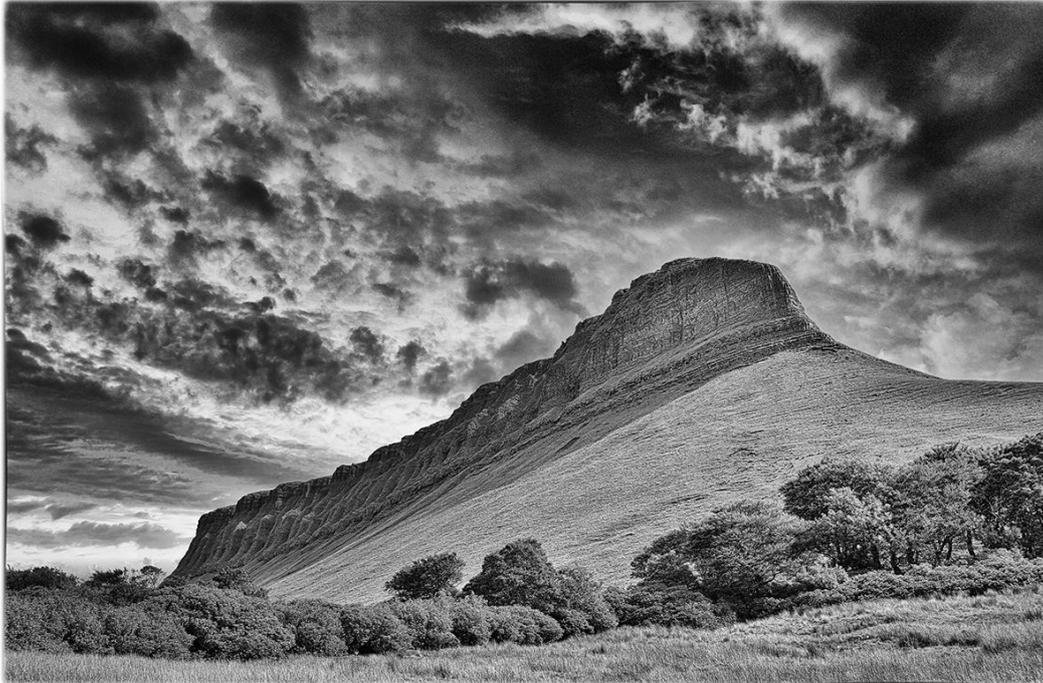
Sie verschnaufte, sah sich um, schaute hinunter. Die Hütte ihrer Eltern war zu einem kleinen Schemen geschrumpft. Fern in der Bucht entdeckte sie ein Schiff, vermutlich eine Seegans, beladen mit Waren. Weicher Wind schmeichelte ihren Wangen. Sie schmeckte Salz vom Meer auf der Zunge, strich eine strohblonde Strähne aus dem Gesicht, wandte sich um, eilte weiter, weiter hinein in die wildfremde Steinwüste. Ein pfeifender Vogel flog vor ihren Augen vom Meer her weiter ins Land.

Ihre nackten Füße sprangen über die Steine. Sie war felsige Stellen am

¹ Erainnisch: Steinberg.

² Erainnisch: Ein-Mensch-Pfad.

Strand gewohnt, und so spürte sie die spitzen Steinchen, die in ihre Sohlen stachen, nicht. Sie hüpfte über einen großen Felsblock, hielt sich mit einer Hand an einem riesigen grauen Stein fest, drückte sich daran vorbei, stieg weiter auf.



Der Weg wurde schmaler; rechts glitt der Hang steiler abwärts, und zu ihrer Linken fiel der Fels wie eine Wand hinunter zu den tosenden Wellen, die mit Wucht gegen die Klippen krachten und silberne Gischt aufschäumten. Sie sog die kühle Luft tief ein, schöpfte Atem. Der Wind zauste ihr durchs Haar, die Felsen türmten sich trotzig vor ihr auf.

Sie griff in winzige Vorsprünge, drückte die Finger in Furchen, stemmte ihre Füße ins Gestein für den nächsten Schritt.

Bald, wenn sie zum Meer schaute, sah sie nur Wasser, Wellen und Gischt. Wolken stoben mit dem Wind herbei, die Sonne stach durch eine Lücke und tränkte die nassen Felsen in flüchtigen Schimmer. Zur anderen Seite blickte sie in die Tiefe; unendlich weit unten zeigte sich ein unbekanntes grünes Tal. Sie klammerte sich in den starken Stein, sah hinauf. Noch so viele Felsen. Wollte sie wirklich weiter. Was erwartete sie dort oben, was wollte sie dort sehen.

Weit hinter sich aber sah sie das Schiff wie einen Kieselstein, so gering wie ein einzelner Kiesel am Strand, und die Hütten verschwammen vor ihren Augen zu einem einzigen Flecken.

Keuchend zog sie sich hoch. Der Wind rauschte durch ihre Haare und raunte in ihre Ohren. Sie griff fest zu. Ein kleines Felsstück löste sich. Sie rutschte, die Ferse riss auf. Blut tröpfelte auf den grauen Stein.

Sie stieg weiter, schaute nur noch hinauf, nicht mehr nach unten, nicht zurück, sah nicht mehr die Hütten und das Schiff, sah nur noch Felsen und fliehende Wolken, vom Wind getrieben.

Die Sonne stach ihr ins Gesicht, Felsen verstellten jeden Tritt, sie hievte sich höher, schnaufte mühsam, ihr Herz schlug wild. Ihr Haarzopf schlug gegen die Wange wie eine Peitsche. Sie krallte sich fest im Stein wie eine Katze, immer wieder und wieder. Ließ erst los, wenn sie sicher war, kam dann weiter voran.

Der Pfad flachte ab. Sie stand erst aufrecht, doch der Wind packte sie und zertrte sie ein Stück mit sich. Sie ging schnell hinunter auf alle viere, krabbelte wie ein Käfer los, legte Stück um Stück in unendlicher Zeit zurück. Ihr blieb nicht mehr als ein fußbreiter Pfad. Zurück ging es nun nicht mehr, nur noch weiter.

Messerscharfe Zacken schnitten in ihre Hände; sie spürte keinen Schmerz, war nur noch Finger und Zehen und ihr Atem, der zischte. Wolken, die über sie fegten, Wind, der an ihrem Leib riss, scharfe salzige Luft, die ihre Lippen und Zunge verklebte. Säuselnde Worte vom Wind, die unwirklich in ihren Ohren klangen.

Ein Schritt noch, sagte sie sich, griff in weiches Moos, als der Pfad wieder breiter wurde, nochmals anstieg, an einem Felsen entlang.

Dann war sie oben. Höher hinauf ging es nicht mehr. Ein schmales Plateau, gerade weit genug, dass sie sich aufrichten und gegen den Wind stemmen konnte. Sie schaukelte wie eine Puppe an dünnen Fäden.

Sie sah die Wolken, weiß fast wie Schnee, die über sie flogen, spürte den Wind wie seidiges Gespinst, das ihr Gesicht streichelte, schmeckte das Salz auf der Zunge vom Meer, das sie so sehr liebte.

So stand sie oben auf dem höchsten Punkt ihrer kleinen Welt. Und sie sah

hinunter in das Wasser, die tosende See, weiter zum Schiff, ein winziger Flecken, den die Wellen ruhig in ihren Armen hielt, und die Hütten der Fischer, nur ein Punkt, in der auch sie gelebt hatte seit ihren ersten Tagen. Sie sah die Weite des Meeres, so unendlich. Sah die Klippen unter sich, an denen die Wellen seit endloser Zeit kratzten.



Und dann sah sie den riesigen Vogel. Schwarz wie eine sternenlose Nacht, mit Schwingen weit wie die Segel der Seegans. Lautlos glitt er über die Felsen, segelte hoch über ihr, schwebte über das tiefe grüne Tal, dann über die grenzenlose See.

Ob er mich sieht, dachte sie.

Dann hörte sie seine Stimme. Nicht mit den Ohren, darin säuselte noch immer der Wind. Nein, sie hörte ihn sprechen, als wohne er in ihr selbst.

»Éabha, nun hast du mich also gefunden«, flüsterte er.

Sie sagte nichts.

»Ich bin Aislingarsnámh.¹ Éabha, ich bin deine Träume. Und ich bin alle Träume dieser Welt. Mich finden nur die, die träumen können so wie du. Vertrau mir, Éabha.«

¹ Erainnisch: schwebender/schwimmender Traum.

Sie fragte nichts.

Und der riesige Vogel glitt hinunter zu ihr.

Éabha sah in seine alten weisen Augen. Sie stemmte sich ein letztes Mal gegen den Wind. Doch der Wind drehte und strich nun zur See hin, die endlose.

Und Aislingarsnámh segelte um sie und sank tiefer.

Éabha tat einen Schritt weiter und dann noch einen.

»Vertrau dir, Éabha, vertrau deinen Träumen«, sagte er sanft.

Und der Wind schob sie sacht und zog sie, und Éabha tat einen letzten Schritt voran.

Aislingarsnámh schwebte unterhalb des Plateaus, und Éabhas Füße, aufgesprungen und rot vom Blut, berührten seine Fiedern, fanden Halt und sanken ein ins Federkleid wie in ein weiches Daunenbett. Sie glitt auf die Knie, hielt sich fest und wurde umfassen vom wärmenden Flaum. Und er flog.

Sie schaute hinunter, sah die winzigen Hütten und das winzige Schiff, sah die tosenden Wellen und das endlose Meer.

Und Aislingarsnámh flüsterte sanft. »Und nun zeige ich dir deine Träume und deine Sehnsüchte und Wünsche und alle Wunder dieser Welt. Halt dich fest, Éabha, und dir wird nichts geschehen.«

Und dann flog er davon mit Éabha, der Fischerstochter.

Impressum

Die »Schlangenschriften« sind die externe Publikation der »Coraniaid«, einer Arbeits- und Simulationsgruppe im Rahmen der Magira-Simulation von FOLLOW.

V.i.S.d.P. dieser Ausgabe der »Schlangenschriften« ist: Karl-Georg Müller, Beringstraße 13, 56564 Neuwied, E-Mail: amhairgin@coraniaid.de.

Unsere Seite im Internet: www.coraniaid.de

Der V.i.S.d.P. haftet gegenüber dem FC e. V. dafür, dass alle von ihm oder über ihn eingereichten, zusammengestellten oder sonst wie übermittelten Beiträge – insbesondere Texte, Karten, Bilder, Skizzen, Fotografien, Zeichnungen und/oder Tabellen – keine Rechte Dritter verletzen; es sei denn, er beweist durch Vorlage einer entsprechenden schriftlichen Erklärung oder eines anderen zulässigen Beweismittels, dass die Rechtsverletzung durch einen anderen zu verantworten ist oder dieser befugt war, über die zur Veröffentlichung erforderlichen urheberrechtlichen Namensrechte zu verfügen. Auf den Fotografien abgebildete Personen sind ebenfalls unwiderruflich mit der Veröffentlichung einverstanden.

Die Fotos erstellte Amhairgin. Die Titelleiste fertigte Ulf Lehmann an.