



Amhairgin, Flaith na Cuanscadan, Flatha Coraniaid, im Namen von Tiarna Midhir

Glass Domhan, die "Grüne Welt", erwacht! Tief dämmerten die Mitglieder des Volkes der Schlange dahin, nachdem sie sich vor Zeiten auf und davon machten, lösten von den finsternen Ereignissen, die Magira in Unruhe versetzten. Zurück blieb ein verlassenes Erainn und wenige Coraniaid, die nur Glück zu finden scheinen mit dem bluttriefenden Schwert in der Hand.

Doch sind die dünnen Bande nicht für immer durchtrennt, besteht doch weiterhin Verbindung durch magisch zu gegebener Zeit erschaffene Tore. Und somit bleibt das Volk der Schlange in Glass Domhan auch fürderhin verbunden mit dem wechselvollen, unsteten Leben auf Magira.

Mag auch lange Monde der Eindruck entstanden sein, Glass Domhan sei im Schleier des Vergessens schweigsam versunken, so täuscht dies. Denn vielfältig stellen sich die Aufgaben dar, denen die "Schlangen" sich nach der Abtrennung widmen mußten. Beträchtlich war die Arbeit, ein grünes Erainn, allein auf sich gestellt, in beinahe allen Bereichen neu zu ordnen. Doch da der Daíl na Erainn sich geschlossen - von einem gewichtigen Mitglied abgesehen - der Verantwortung stellte, gelang es rascher als erwartet, Glass Domhan zu nie gekannter Blüte erwachsen zu lassen. Und nun erst ist die Zeit gekommen, sich wieder magiranischen Dingen zu widmen und die Verbindung aufleben zu lassen ...

Was so poetisch als "tief dämmerten" bezeichnet wird, zeichnet sich eigentlich ganz profan als Faulheit der "grünen" Schlangen aus. Aber dieses mangelnde Engagement zeigten wir nur in Follow, denn andernorts und andernzeits sind die Erainner gar nicht so zurückhaltend:

Labraidh (Peter Badura) darf sich, nach der offiziellen Anerkennung seiner beruflichen Fähigkeiten, seine ärztlichen Erkenntnisse zunutze machen und zum Wohle der unter sein Messer gelangenden Opfer anwenden - was Labraidh eindrucksvoll in der Gerichtsmedizin beweisen konnte. Ein derart Behandelter soll sogar wieder zu irdischem Leben erwacht sein, weshalb ihm in Erainn der Ruf eines "Wunderheilers" nachgeht. (Wohingegen böse, neidvolle Zungen von Scharlatanerie flüstern. Sie mögen schweigen - denn nicht nur Labraidhs Zunge ist scharf ...) Followistische Aktivitäten offenbart er ausgiebig bei Corrabheinis Ragnarök, das ihn als gefürchteten Herrscher kennt.

Rael an'ghyar (Michael Felske) studiert weiterhin eifrig und - wie es "echte" Schlangen auszeichnet - ausgiebig an einer Hochschule, die bereits von den Tiaras des Volkes der Schlange unsicher gemacht wurde. Ein Omen für seinen zukünftigen

tigen Weg? Wir wollen dies nicht hoffen, denn er ist zu Höherem befähigt! Follow sieht ihn trotzdem - zumindest auf Papier, wie die Geschichte in dieser Ausgabe verdeutlicht. Und außerdem ist er wegen seines unerschütterlichen Auftretens ein gern und häufig gesehener Gast bei den auch weiterhin regelmäßigen regionalen Schlangen-Cons, bei denen er sich nicht einmal durch die auffällige Unterdrückung menschlicher Grundbedürfnisse durch verständnislose Gastgeber aus der Ruhe bringen läßt: Es gibt keine Salzstangen mehr!

Brythanar (Rainer Nagel) erregt Aufmerksamkeit durch seine ungezählten Rezensionen sowohl in Fantasia als auch in Spiele-Publikationen, die ihn als fleißigen Mitarbeiter und fachkundigen Kenner der Szene schätzen. Als "Arbeitstier" unter den Schlangen findet er wie nebenbei noch ausreichend Muße, einem Studium an der cuanscadanischen Hochschule für die Lehre des geschriebenen Wortes nachzugehen. Nicht übergehen sollte man seine Bemühungen, auf dem Gebiet der körperlichen Er-tüchtigung die cuanscadanische Jugend anzuleiten und in Disziplinen wie Schnell-lauf, Steinwerfen und Speerschleudern auszubilden.

Crimthann'Cass (Thomas Lamm), **Bricriu** (Walter Laniewski) und **Partha an'othna** (Stefan Wallmann) hingegen schwelgen verträumt in Erinnerungen an die Zeit, als Erainn noch von Kriegen heimgesucht, von Hungersnöten gepeinigt und von Naturge-walten gebeutelt wurde - die neue, grüne Zeit ringt ihnen bloß Schweigen ab. Einzig Bricriu frönt auch fortan als beständiger Ragnaröcker der Follow-Leiden-schaft. Aber eine Verschnaufpause sei ja jedem vergönnt ...

Ailinn (Petra Müller) sorgt nicht nur in ausuferndem Maße für das leibliche Wohl des Flaíth (ohne Fleisch kein Flaíth), sondern auch für das der eh meist umfäng-lichen Congäste. Daneben zeigt auch sie sich als enthusiastische Anhängerin fan-tastischer Spiele - wobei sie offenbar allzu sehr Familienspiele bevorzugte, denn seit einigen wenigen Monden hält der kleine **Padraig** das ehemals beschauliche Fürstentum Cuanscadan in heller Aufregung.

Dagegen geziemt es mir nicht, Rechenschaft über **Tiarna Midhir** und **Lady Ethain** darzutun. Nur soviel sei genannt: Tiarna Midhir wird es in eine Zwischenebene verschlagen, die von einer unüberwindbaren Mauer umschlossen wird und sie vor Übergriffen dunkler Wesen schützt. Dort geht er seinen mathematischen Studien nach, die ihn aber nicht daran hindern, das Grüne Volk der Schlange wei-se zu leiten. Währenddessen zeigt sich Lady Ethain für den Handel zwischen Magi-ra und Glass Domhan verantwortlich, der nunmehr wieder aufleben soll und von ge-schickter Hand geleitet werden muß.

Die behäbigen Schlangen-Aktivitäten führten auch dazu, daß diese Grünen Schlan-gen-Schriften recht einseitig ausfallen. Zumindest erlangt **Rael an'ghyars** beein-druckende Geschichte "... und wird für ewig stehen!" ihre verdiente Fortsetzung, in der er mit wohlgesetzten Worten seinen Weg zum Iarla na Forrach Sean schil-dert. Zeichnerisch untermalt wurde sie von einem Bauern, **Lutz Buchholz**, der auch in anderer Weise Hand anlegte und den Schlangen-Schriften zu einem ansprechenden Äußeren verhelfen soll. Letztendlich entdeckte ich in einem alten Folianten eine kurze Erzählung, die sich mit den Vorurteilen der Grauen Erainner über das Wesen der wahren Coraniaid von Glass Domhan befaßt.

Abschließend: Mit den "alten" Schlangen kann also wieder gerechnet werden. Zwar ist unverkennbar, daß es bis zur - besonders vom kulturellen Hintergrund her - Qualität vergangener Schlangen-Schriften noch ein mühsames Stück ist, aber wenn sich die Alt-Schlangen, die sich auch schon fast zu den Alt-Followern zählen dürfen, auf ihre früheren Bemühungen besinnen und mitarbeiten, sehe ich für Glass Domhan nicht schwarz. Zeigen wir's den "Grauen", und nehmen wir uns gleich ein Beispiel am "Ober-Grauen" Corrabheinn, der sich endlich bereiterklärte, den hinreichend bekannten Kelten-Sonderdruck fertigzustellen. Mit solchem Wagemut vor Augen:

Do neucht as ithim - für alles, was gut ißt!
follow FOLLOW

Aíghairgín

...Und wird für ewig stehen!

Eine düstere und tragische Geschichte aus der Stadt Forrach Sean,
aufgeschrieben von Rael an'ghyar selbst.

Fortsetzung des Ersten Teils

10.

Moirä blickte ihre Tochter erstaunt an: "Du bist gekommen?"

"Ja, Mutter, ich bin da."

Sie wandte sich an die beiden anwesenden Frauen: "Geht jetzt. Wir möchten allein sein."

Als sie den Raum verlassen hatten, sah Mhairä ihre Mutter an, die bleich geworden war. "Ist das ...?"

"Ja. Sionach, der Sohn von Séanda und Padraigh. Es hieß, er sei umgekommen, als das Haus von Cualls Reaghlach, bei der er als Leanbh Altrama war, niederbrannte. Zunächst blieb er auch verschwunden, aber als sein Vater im Sterben lag, tauchte er hier auf, um nach Padraighs Tod wieder zu verschwinden. Du kannst dich nicht daran erinnern: du warst damals erst fünf Winter alt. - Ich hätte ahnen müssen, daß er kommen würde. Ich hätte es ahnen müssen."

11.

"Tiarna?"

"Was ist?"

"Draußen wartet eine Sänfte, die der Stadtverwalter hat schicken lassen, damit ihr am Leichenzug teilnehmen könnt."

"Was? Woher weiß er ...? Sage ihnen, sie sollen wieder gehen. Und laß dem Stadtverwalter mitteilen, ich würde noch immer über eigene Sklaven verfügen!"

"Jawohl."

"Ach ja! - Sage meinem Sohn, er soll meine Sänfte vorbereiten. Es ist an der Zeit aufzubrechen."

12.

Der Leichenzug ist lang: alle bedeutenden Familienverbände Forrach Seans haben sich eingereiht. Allen voran der gräfliche Barde, der eine traurige Melodie auf seiner Harfe spielt, das einzige Geräusch außer dem der Schritte auf dem Straßenpflaster.

Die Stadt schweigt. Selbst die alten Mauern halten den Atem an; auch sie singen, wie jeder einzelne Bewohner von Forrach Sean es jetzt tut, ihre stillte Hymne auf den toten Iarla.

Seine Leiche, von sechs Sklaven auf einer Bahre getragen, verläßt nun die Stadt, noch immer schweigend bewegt sich der Zug auf den Grabhügel der Grafen zu. Kein Wind regt sich, nicht der leiseste Lufthauch wagt es, mit einem Zipfel des mit dem Stadtwappen bestickten Tuches zu spielen, das den Körper des Toten bedeckt.

Der Leichenzug erreicht nun den grasbewachsenen Grabhügel, des-



sen einzige Öffnung so angelegt ist, daß in der Mittsommernacht das Licht des Mondes in die Kammer eindringen kann, um die Toten für eine Nacht aus ihrem langen Schlaf zu wecken. Der Sänger tritt beiseite, um die Leichenträger an sich vorbeizulassen, die den Hügel nun betreten, gefolgt von Rael an'ghyar.

Einen Augenblick lang scheint es, als drohe ein ärgerliches Gemurmur durch die Menge der Versammelten zu gehen; denn es ist das Vorrecht des neuen Grafen, seinem Vorgänger die letzte Ehre zu erweisen. Doch die wohltönende Stimme des Barden kommt dem zuvor:

"Uch on, uch on,
mo bhron, uch on,
mo bhron, mo mhileadh,
uch on, uch on!" (1)

Schließlich erscheint der Stadtverwalter wieder am Tageslicht und ruft die traditionellen Worte: "Der Graf ist tot! Doch Forrach Sean steht und wird für ewig stehen!"

"Für ewig!" wiederholt die Menge; und schließlich wendet man sich zurück zur Stadt, um sich zum Festmahl zu begeben.

13.

Das Haus ist nun von der Teaghlach verlassen, lediglich die Kreatur im ersten Stockwerk ist zurückgeblieben, und sie zählt für Bliona nicht. Nur die Dienerschaft ist also noch anwesend, und sie ist nun uneingeschränkte Herrscherin.

Schweigend steht Bliona in der großen Halle, die gerade von den Sklaven gesäubert wird. Sie rührt sich nicht, doch ihre Augen schweifen wachsam umher, suchen nach Faulenzern unter ihren Untertanen. Der Knüppel liegt sicher in ihrer Hand.

Dá! Sie hat eine Sklavin erspäht, die eigentlich den Boden sauberwischen sollte, die aber mit den Händen im Schoß auf dem Boden kniet, die Augen geschlossen.

Mit einer Geschwindigkeit, die ihrem massigen Körper Hohn spricht, ist sie bei der Verachtungswürdigen angelangt. Der Knüppel hebt sich und fährt auf die ahnungslose Sklavin nieder. Ein dumpfes Geräusch, Blut sickert zwischen den braunen Haaren hervor. Bevor sie zur Besinnung kommen kann, läßt Bliona dem Schlag einen Tritt in den Unterleib folgen. Die Sklavin schreit schmerz erfüllt auf und krümmt sich zusammen.

"Was fällt dir ein, du Luder!" fährt die Vorsteherin des Gesindes sie an. "Tu deine Arbeit, oder ich richte dich so zu, daß niemand mehr dich wiedererkennt!"

Mit schmerzverzerrtem Gesicht greift die Sklavin wieder nach ihrem Scheuerlappen und beginnt, den Boden zu wischen. Bliona läßt ihren Blick wieder durch die Halle wandern, doch zu ihrer Enttäuschung haben alle den Vorfall ignoriert und weitergearbeitet; und so geht sie nach einem weiteren Tritt zurück auf ihren alten Platz.

14.

Im Stockwerk darüber hellt sich der in Dunkel gehüllt Geist der skeletthaften Gestalt für einen Augenblick auf, und ein gräßlicher, langgezogener Schrei entreißt sich dem Wahnsinnigen.

Die Sklaven, die damit beschäftigt sind, die Schlafräume ihrer Herrschaft zu reinigen, erschauern, als sie ihn hören, doch keiner von ihnen wagt, auch nur für einen Moment in seiner Arbeit zu stocken; denn jeder von ihnen weiß, daß der Schrei aus jenem abgedunkelten Raum kommt.

Es ist das erste Mal, daß Mhairi an einer Feierlichkeit außerhalb des Kreises einer Teaghlach teilnimmt, und sie fühlt sich unsicher dabei. Ihr Blick schweift umher, sucht ihre Familienangehörigen, die im Saal verteilt sitzen. Neben ihr sitzt Sionach, schweigend, die Augen auf das Tischende gerichtet, wo seine Mutter neben dem Stadtverwalter sitzt.

Als Mhairi wahllos einen der vor ihr stehenden Krüge ergreift, um sich daraus einzuschenken, wird sie von ihrem Nachbarn zur Linken angesprochen: "Trinkt besser nicht davon, wenn Euch an Eurer Gesundheit gelegen ist!"

"Warum?" fragt sie mit zusammengezogenen Brauen. "Was ist drin? Gift?"

"Etwas Ähnliches: Likör aus Cuanscadan, (2) ausgesprochen starker Likör; er wird aus Heringen gewonnen. Unser Stadtverwalter hat drei Viertel des cuanscadanischen Jahresertrages davon erworben; angeblich soll er vom Flaith na Cuanscadan dazu erpreßt worden sein." Er beugt sich näher zu ihr hin. "Es kursieren jedoch Gerüchte", flüstert er ihr ins Ohr, "daß ihm das Gesöff schmeckt. Aber das ist sicherlich an den Haaren herbeigezogen."

Mhairi lacht, und das Lächeln im Gesicht ihres Gesprächspartners vertieft sich. "Nehmt lieber etwas von diesem Wein hier", schlägt er ihr vor. "Ein ausgezeichnete Jahrgang."

Sie nimmt dankend an. Als sie den Becher hebt, fällt ihr Blick auf Ginid, und sie bemerkt, daß ihre Schwester sie beobachtet, mit einem Gesichtsausdruck, der sie frösteln macht.

Das Fest ödet Ginid an: sie haßt es, viele Menschen um sich zu haben. Sie sieht, wie Mhairi sich offensichtlich amüsiert und fragt sich, was die Jahre in einer fremden Teaghlach aus ihr gemacht haben. Sie selbst ist zu Hause aufgezogen worden; sie sieht die Schwester nun als Fremde, als Eindringling in ihren eigenen Bereich - und ein dummes Ding ist sie überdies auch noch. Mhairi bemerkt ihren Blick, und hastig sieht Ginid weg.

Sionach. Er ist ihr unheimlich, sie weiß nicht, wie sie ihn einschätzen soll. Sie erinnert sich, daß er vor Jahren verschwand, als das Haus der Teaghlach, die ihn als Leanbh Altrama aufgenommen hatte, abbrannte. Sie wüßte gerne, wie er den Flammen entkommen und nachher verschwunden ist; denn nach allem, was sie gehört hat, hätte er dabei umkommen müssen. Doch er ist zu wortkarg, als daß es ihr gelingen könnte, ein Gespräch mit ihm anzuknüpfen.

Sie sucht nach weiteren Familienangehörigen und entdeckt Faireach, der offenbar wieder betrunken ist, und fragt sich voll Verachtung, was ihn dazu treiben mag.

Eine weitere Zielscheibe für Ginids Verachtung ist Deíra, die sich neben Faireach hinter dem Tisch zusammenkauert. Auch sie sehnt das Ende des Festmahls herbei, sie fürchtet sich vor Menschen. Sie fragt sich, wie Séanda ihr dieses Fest antun konnte, wo sie doch weiß, daß sie so etwas nicht mag.

Ihre Hände sind um den Weinkelch verkrampft; ab und zu nippt sie einmal hastig daran. Sie wundert sich, wie die anderen es hier aushalten können und was Séanda bewogen haben mag hierherzukommen. Dabei müßte sie sich eigentlich schonen. Bei Moíra, die auch irgendwo in dem Saal sein mußte, kann sie es ja noch verstehen: sie schmiedet sicher wieder an ihren unsinnigen Racheplänen, aber Séanda ...

Deíra vermutet richtig: Moíra unterhält sich gerade mit einem Ratsmitglied und versucht, ihn davon zu überzeugen, daß Rael an'ghyar für Forrach Sean gefährlich ist. "Er will die alleinige Herrschaft über die Stadt", sagt sie, "und wenn er sich erst zum Iarla hat machen lassen, wird er auch Mittel und Wege finden, die

Sechs Teaghlachs auszuschalten."

"Ich stimme vollkommen mit Euch überein", antwortet Breallán, "aber was sollte ich Eurer Meinung nach tun? Er hat mindestens sechs Ratsmitglieder auf seiner Seite; bei Dorrge weiß ich nicht, wie sie entscheiden würde - sie selbst weiß es wohl auch nicht."

"Wenn es auf legalem Wege nicht möglich ist, dann eben mit Gewalt! Rael an'ghyar muß um jeden Preis aufgehalten werden!"

"Ihr habt Eure Entlassung aus dem Rat offenbar noch immer nicht verwunden. Ihr kreidet sie jetzt dem Stadtverwalter an und meint, Euch rächen zu müssen. Tut das, wenn Ihr wollt, laßt aber mich dabei aus dem Spiel!"

Er wendet sich brüsk ab und beginnt ein Gespräch mit seinem Tischnachbarn, während Moíra verdrossen ihren Kelch an die Lippen hebt und einen tiefen Zug daraus nimmt. Dieser dreimal verfluchte Feigling! Doch sie kann nichts tun; allein ist sie machtlos.

Ihr Blick wandert zu dem verhaßten Usurpator, der sich im Gespräch mit Séanda befindet, einem Gespräch, das, nach seiner Miene zu urteilen, nicht besonders erquicklich zu sein scheint.

Rael an'ghyar hat damit gerechnet, Séanda todkrank anzutreffen, und muß nun feststellen, daß der nahende Tod ihr offenbar nichts ausmacht. Das ist ein schwerer Schlag für seine Pläne, denn Séanda hat großen Einfluß auf die Sechs Teaghlachs; sie wäre durchaus in der Lage, ihn zu stürzen, sollte er sich jetzt zum Iarla ausrufen lassen. Aber sie wird sterben, daran gibt es keine Zweifel. Solange er ihr keinen Anlaß liefert, die Führer der anderen Teaghlachs gegen ihn einzunehmen, wird er sich zumindest als Stadtverwalter behaupten können. Dennoch - der Aufschub ärgert ihn.

"Wie ich sehe, habt Ihr Euch wieder erholt", spricht er sie an.

"Oh ja, durchaus; solche kleinen Beschwerden werfen mich nicht gleich um. Ich möchte Euch übrigens meinen Dank für die Einladung aussprechen; das ganze ist wirklich ausgezeichnet organisiert, wirklich ausgezeichnet. Aber eine Frage habe ich noch - wegen des Begräbnisses: Ist es nicht eigentlich jeweils dem nächsten Grafen vorbehalten, seinem Vorgänger die letzte Ehre zu erweisen?"

Also gut! Wenn sie Krieg will, soll sie ihn bekommen!

"Sicherlich", antwortet er, "hat Euch Moíra doch - ah, entschuldigt, ich vergaß, daß sie aus dem Rat entlassen wurde. Ihr müßt wissen, daß der Iarla keinen Nachfolger hinterlassen hat, und ich vom Rat als Stadtverwalter bestätigt wurde, bis eine Lösung gefunden wird. Da das Begräbnis aber nicht solange warten konnte, mußte ich eben -"

"Ich bin überzeugt, der Rat hätte auch dann nicht besser entscheiden können, wenn Moíra noch Mitglied gewesen wäre. Welches sind denn Eure Pläne für die Zukunft?"

"Natürlich wäre es zwecklos, jetzt langfristige Vorhaben einzuleiten, aber ich denke, es wird mir gelingen, auch den neuen Iarla für die Wiederherstellung von Forrach Sean als geistiges und kulturelles Zentrum Erainns zu gewinnen. Es gibt da einen Dichter, der eine neue Art des Vortrags erfunden hat: er will seine Balladen in Zukunft nicht von einer Person erzählen lassen, sondern stattdessen sie von mehreren Personen in Dialog und Handlung darstellen. Ich war bei den ersten Proben anwesend: es ist wirklich faszinierend. Ich hoffe, er wird rechtzeitig fertig sein, um bei der Ernennung des nächsten Grafen sein erstes Stück vorstellen zu können."

"Ich weiß nicht recht; ich ziehe dem doch die althergebrachte Form der Ballade vor. Und im übrigen verstehe ich nicht, warum ihr nach derartigen Neuerungen strebt: Euer Hofbarde ist wirklich hervorragend."

"Urteilt darüber besser erst, wenn Ihr es gesehen habt. Und im übrigen ist der Hofbarde der Dichter, von dem ich sprach. - Aber ich sehe, daß die ersten Damen den Saal bereits verlassen. Wünscht Ihr, ebenfalls zu gehen oder wollt Ihr den Rest des Abends an meiner Seite verbringen?"

Ich bedaure, aber ich fürchte, schon zu alt für derlei Vergnügungen zu sein. Entschuldigt mich bitte."

16.

Außerhalb der Halle, als sie sich nach Hause begeben, winkt Séanda Moíra zu sich heran. "Du hattest recht", sagt sie. "Der Stadtverwalter ist gefährlich. Man muß etwas gegen ihn unternehmen."

17.

Als er ankam, war es früher Morgen: nur Séanda und Sionach waren im Haus, und sie hatten ausdrückliche Weisung erteilt, daß sie nicht gestört zu werden wünschten. So sah der Sklave sich gezwungen, den Neuankömmling Mhairi zu melden.

"Tiarna, Sóisial wartet in der großen Halle."

"Sóisial? Ich komme!"

Sie lief hinunter und fand ihn tatsächlich im angegebenen Raum. "Vater!"

"Mhairi! Du bist hier?"

"Mutter hat mich herholen lassen: Séanda liegt im Sterben."

"Séanda? Im Sterben?" Er schwieg für einen Moment. "Wie lange noch?"

"Es heißt innerhalb der nächsten fünf Monde. Aber sag - wo warst du?"

"Ich? - Oh, ich war in Tir Thuatha. Einen Moment, ich habe dir auch etwas mitgebracht!" Er öffnete die Tasche an seinem Gürtel und entnahm ihr etwas, das aussah wie ein Armreif aus Golddraht; doch als Mhairi ihn in die Hand nahm, bemerkte sie, daß er aus einem organischen Stoff bestand.

"Was ist das?"

"Das habe ich in Dhanndhcaer erworben. Es ist ein mächtiges Amulett zum Schutz vor Magie, ein Armband aus Dämonenhaaren. Hebe es gut auf! - Aber ich kann nicht länger bleiben; ich habe mich bereiterklärt, einen Handelszug nach Chryseia zu begleiten. Gib das hier Séanda", er holte einen Beutel mit Goldstücken hervor, "und dieses hier hänge zu den anderen Erinnerungsstücken."

Mhairi sah verwundert auf den Dolch. Sie entdeckte eine Inschrift auf der Klinge und fragte ihren Vater nach der Bedeutung der Schriftzeichen.

"Das ist ein Assassinenmesser", erklärte er ihr. "Der thuathische Händler, dem ich es abgekauft habe, hat behauptet, die Inschrift sei der Name des Opfers. Kerann, ein Herrscher unserer Stadt in der Zeit vor der Finsternis, als man es noch Forcy hieß. Er soll von einer Allhyn getötet worden sein, eine der Anhörigen desjenigen Geschlechtes, von dem Séanda abstammen will. Aber ich muß jetzt wirklich weg." Er beugte sich herab und küßte sie, dann ging er.

18.

"Richter des Heimlichen Gerichts!"

Nur zwei rußende, in rostigen Haltern steckende Fackeln beleuchteten die neun Gestalten. In scharlachroten Roben, die Gesichter hinter Masken aus schwarzem Samt verborgen, hat sich die Feme hier versammelt, in einem Raum in der Unterwelt von Forrach Sean, der

offenbar weit größer ist als der schwache Schein der Fackeln reicht.

"Richter des Heimlichen Gerichts! Schwört beim Heiligen Schwert des Firach, daß ihr gerecht und weise richten und keine Gnade walten lassen werdet, im Namen Nathirs, der Allmächtigen Schlange!"

Der Sprecher senkt das gewaltige Schwert, das er bisher hochgehoben gehalten hat, hält die Spitze dem Richter hin, der am weitesten links in dem Halbkreis aus Steinsesseln sitzt.

Ehrfurchtsvoll küßt dieser das dargebotene Heilige Schwert. "Ich schwöre!"

"Ich schwöre!" - "Ich schwöre!" - "Ich schwöre!" - "Ich schwöre!" - "Ich schwöre!" - "Ich schwöre!" - "Ich schwöre!"

Schließlich läßt sich der Älteste auf dem mittleren, deutlich größten Sessel nieder und legt das Schwert auf seine Knie.

"Kläger - tritt hervor!"

Aus dem Dunkel jenseits des Fackellichts tritt ein weiterer rotberobter Maskierter.

"Und nun klage!" erklingt erneut die Stimme des Ältesten.

"Klage! klage! klage!"

"Ich klage den Stadtverwalter Rael an'ghyar des Giftmordes am rechtmäßigen Iarla na Forrach Sean und des Vorsatzes, den Grafenthron zu usurpieren, an!"

"Bist du bereit, die Strafe für Mord und Hochverrat auf dich zu nehmen, sollte deine Klage sich als unwahr erweisen?"

"Ich bin bereit!"

"So schwöre!"

Der Kläger kniet vor dem Sitz des Ältesten nieder und küßt nun ebenfalls die Klinge des Heiligen Schwertes.

"Ich schwöre! Soll mich das Heilige Schwert fällen, so ich die Unwahrheit spreche!"

"So sei es! Hiermit erkennt das Heimliche Gericht von Forrach Sean den Beklagten Rael an'ghyar für schuldig! Wehe ihm!"

"Wehe! wehe! wehe!"

"Vollstrecker - tritt hervor!"

Erneut taucht eine Gestalt aus der Finsternis auf.

"Schwöre nun beim Heiligen Schwert, daß du den Schuldigen Rael an'ghyar richten wirst!"

"Ich schwöre!"

"So nimm und geh hin!"

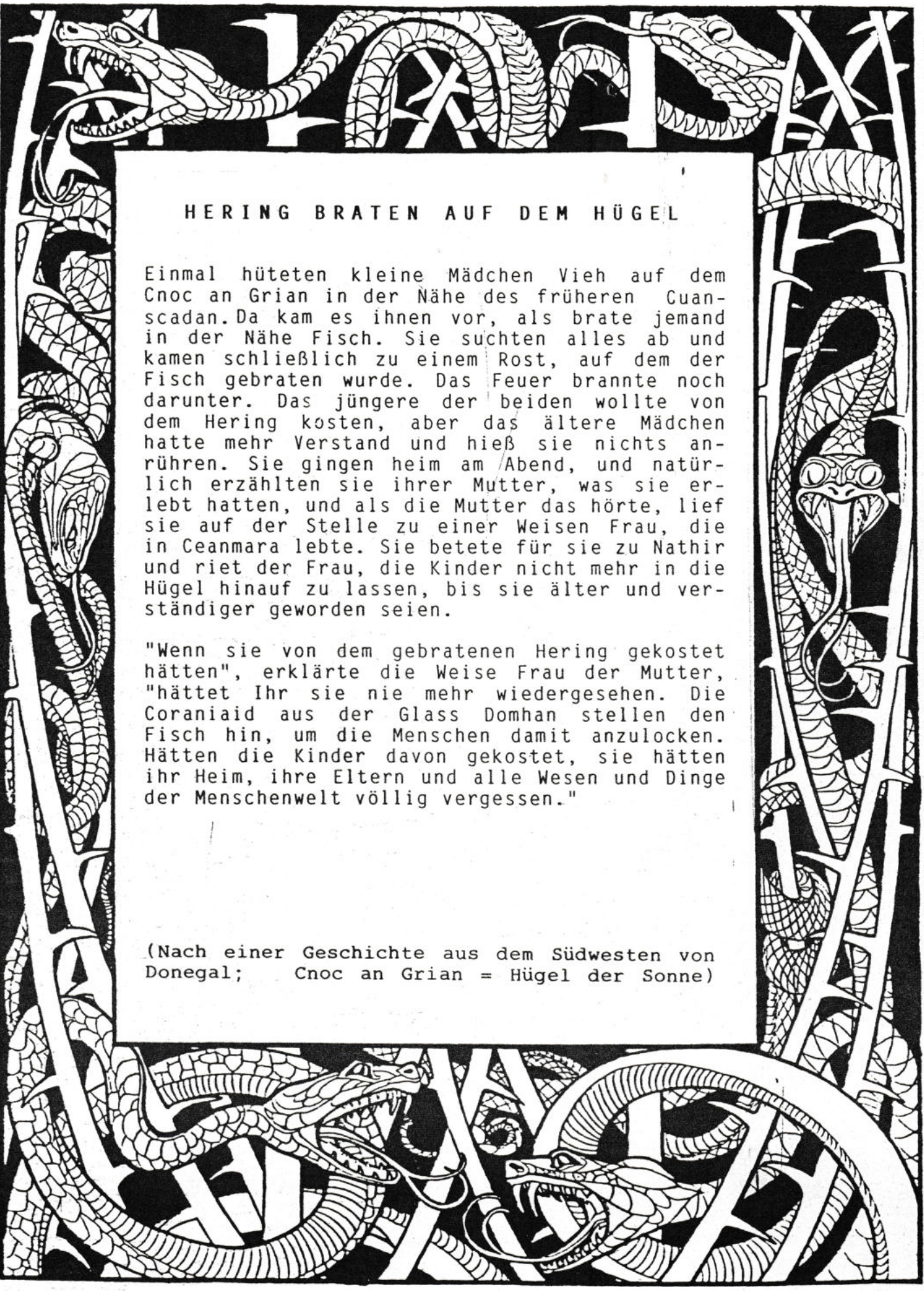
Der Älteste reicht ihm das Schwert. Danach ist Stille; eine unsichtbare Hand löscht die Fackeln, und Dunkelheit herrscht.

Anmerkungen:

Es handelt sich hier um den zweiten Teil einer Geschichte, die in Follow 201 - 210, Seite 138 - 142, begonnen wurde und noch zwei weitere Teile umfaßt. Es ist die Geschichte der Machtübernahme Rael an'ghyars über Forrach Sean, eine der ältesten Städte Erainns. Sie spielt etwa sieben Jahre nach dem Grünen Himmelslicht.

(1) Die rituelle erainnische Totenklage: "Weh das! Weh das! Mein Gram, mein tausendster, weh das!"

(2) Cuanscadan (= Hafen der Heringe): Eine an der Südküste Erainns gelegene, für die Verhältnisse des Landes große Stadt. Bedeutendster Fischereihafen. Hauptsächlich für die Heringe bekannt, die der Stadt ein unverwechselbares Gepräge (und vor allem einen unverwechselbaren Geruch) verleihen.



HERING BRATEN AUF DEM HÜGEL

Einmal hüteten kleine Mädchen Vieh auf dem Cnoc an Grian in der Nähe des früheren Cuan-scadan. Da kam es ihnen vor, als brate jemand in der Nähe Fisch. Sie suchten alles ab und kamen schließlich zu einem Rost, auf dem der Fisch gebraten wurde. Das Feuer brannte noch darunter. Das jüngere der beiden wollte von dem Hering kosten, aber das ältere Mädchen hatte mehr Verstand und hieß sie nichts anrühren. Sie gingen heim am Abend, und natürlich erzählten sie ihrer Mutter, was sie erlebt hatten, und als die Mutter das hörte, lief sie auf der Stelle zu einer Weisen Frau, die in Ceanmara lebte. Sie betete für sie zu Nathir und riet der Frau, die Kinder nicht mehr in die Hügel hinauf zu lassen, bis sie älter und verständiger geworden seien.

"Wenn sie von dem gebratenen Hering gekostet hätten", erklärte die Weise Frau der Mutter, "hättet Ihr sie nie mehr wiedergesehen. Die Coraniaid aus der Glass Domhan stellen den Fisch hin, um die Menschen damit anzulocken. Hätten die Kinder davon gekostet, sie hätten ihr Heim, ihre Eltern und alle Wesen und Dinge der Menschenwelt völlig vergessen."

(Nach einer Geschichte aus dem Südwesten von Donegal; Cnoc an Grian = Hügel der Sonne)