
SCHLANGENSCHRIFTEN - SONDERDRUCK 19 G

gegeben zu Cuanscadan in der 5ten Nacht des Adlermondes, des 289. Mondes nach FOLLOW-Gründung (03.12.1989) * * * CP 59/CuP 31

Liebe Grün-Erainerinnen und Grün-Erainer und solche, die irgendwie bereits ausgewandert sind!

Seit einem guten oder schlechten halben Jahr liegt mir der von allein Seiten geschätzte (wobei er von Tag zu Tag immer schwerer zu schätzen ist) Chorrabein mit einem schauerlichen Satz in den Ohren (nein, nicht: "Borussia wird Deutscher Meister", denn so blauäugig isser doch nicht; man ist ja Geschäftsmann und damit weit weg von Wunschträumen): "Mach mal" und "Für den Sonderdruck". Diesem Sonderdruck habe ich bislang mit einer gleichbleibendem, aber in immer neuen Variationen präsentierten Ausrede standhalten können, bis er (ein geschickter, aber wohl aus purer Verzweiflung geborener Schachzug - wo er doch nur Armageddon spielen kann. Ich will ihm zumindest diese seine letzte Illusion lassen) die Redaktion an Dieter Passchier von den Grauen weitergab. Diese unerwartete Wendung der Ereignisse erfuhr ich gestern durch einen fünfseitigen Rundbrief des damit nicht mehr von allen Seiten geschätzten Corhrabeinn, auf dessen Versendung hin mich gleich noch Dieter antelefonierte und um die darin vom mittlerweile kaum noch geschätzten Corrhabeihnn versprochenen 14 GRÜNEN Seiten dringend bat.

Aber man hat ja Rael an'ghyar in der Hinterhand und seinen Fleiß, der ihn vor etlichen Jahren einmal für mindestens eine Woche überfallen haben mag. Michael war dem wehrlos ausgeliefert, und so produzierte er damals einen Stoß Stories, deren restliche Exponate in diesen Schriften aufgebraucht werden. Damit hat es sich storymäßig. Also: Rael an'ghyar diesmal mit "Mondtochter" und "Fragment" und "Jenseits des Indigo". Fürs letzte.

"Waltzing Mhairim" stammt von Eric Bogle, habe ich auf der CD "Rum Sodomy & The Lash" von "The Pogues" entdeckt und erschien mir ganz nett. Natürlich ist es von mir bearbeitet und damit eigentlich verhunzt, aber wen interessiert das denn schon. Für meinen Geschmack zeigt es ganz nett, daß nicht alles so heroisch ist, wie es den Anschein hat, sondern daß es so insgesamt den Leuten nach einem Krieg doch ziemlich beschissen geht. Damals wie heute. Es ist halt nicht alles grün, was glänzt ...

Genauso bedenklich erscheint mir die von mir vorgenommene und von mir subjektiv betrachtete geschichtliche Rekonstruktion der erainnischen Ereignisse seit dem Ende der Finsternis bis zum Überwechseln in die höhere oder tiefere Existenzebene, für die uns ja auch weiterhin ein ausgearbeiteter Hintergrund fehlt. Dieter Passchier, der um eine Vorablesung bat, meinte denn auch: "Die Aufarbeitung der Jahre nach der Finsternis finde ich sehr nett. Allerdings halte ich den Ton für etwas salopp, und einige neudeutsche Redewendungen finde ich auch etwas unglücklich, aber das ist nun mal Grünschlängensache ... Etwas heroischer wäre es aber schon netter." Und: "Daß Du Cuanscadan so radikal ausgetilgt hast, hat mir fast das Herz gebrochen. Aber vielleicht muß das so sein." Es muß, lieber Dieter, es muß, mich trieb ein innerer Zwang dazu, und zwanghafte Charaktere müssen nunmal ihrem Zwang ganz zwanglos nachgeben. Von wegen "reiner Tisch" und so, und von wegen der schmuddeligen Leute, die späterspäter dann Cuanscadan nicht nur betreten, sondern beschmuddeln könnten. Konnte ich denn ahnen, daß der wilde Cohrrabeinhn nicht weiß, wo er bleiben will und wieder zurückkehrt? Aber ich finde ein solches dramatisches Ende viel dramatischer als ein Weitervegetieren der heimeligen Stadt unter thuathischer oder sonstiger Knute. Welche weiteren Städte ein jäher Mauernsturz befiel, bleibt den anderen Stadtherrschern oder dem Dail oder Muirchertach überlassen. Zumindest die Enzy-Städte und Imrith (darum bat Dieter ausdrücklich) stehen noch, damit die Grauen dort ihre Zelte in den Häusern aufschlagen können.

Die Hütten von Cruchan sind aber nach zuverlässigen Informanten leider den

Killer-Bibern zum Opfer gefallen. Also, Cohrrabeinn, fleißig Bäume fällen ...

Den "saloppen Ton" habe ich im gleichen Maße wie Cuanscadan geschliffen und der geforderten Schreibart näherungsweise angepaßt. Aus "salopp" wurde somit "flapsig".

Die Auflösung: Herr Roth kennt mich geschlagene 15 Jahre unter meinem Namen Amhairgin. Seitdem er meinen Namen kennt, schreibt er ihn FALSCH. Die richtige Schreibweise möge er sich jetzt bitte in den folgenden 15 Jahren autodidaktisch und ohne Führerschein beibringen. Ich wünsche ihm dabei alles Gute. Porussia Tortmund.

Sollten diese Schriften Zeichnungen zeigen, stammen sie entweder von Crimthann Cass oder Lutz Buchholz. Letzterer ist kein Follower, zeichnet aber besser als viele andere und qualifiziert sich damit für diese Schriften.

Allgemeines: Seit längerem gab es keinen Rundbrief mehr. Dies hat verschiedene Gründe, wobei ich die mangelnde Resonanz gar nicht erst anspreche (richtig: völliger Quatsch, denn ich spreche sie ja gerade an). Aber auch mir fehlt die Motivation (richtig: jetzt lächeln einige Leute wissend), die Zeit, das Material. Dümpeln wir also perspektivlos im Fahrwasser unserer Grauen Nachbarn dahin. Da es uns gefällt, sind wir nicht unglücklich.

Partha an'othna ist einer der Grünen, die Follow FOLLOW sein lassen und sich anderwärts betätigen. Mit sichtbarem Erfolg, wie die Geburt seiner/ihrer Tochter Anne-Kathrin am 2. August beweist. Stefan ist auch einer der wenigen, die über sich etwas zu berichten wußten. Neben der Hochzeit mit seiner Ehefrau Ruth im vergangenen Jahr, zu der wir den beiden ja herzlich gratulieren konnten, trieb auch ihn es in den Sport und ins Krankenhaus, gleich viermal, aber mittlerweile dürfte er dies ja überstanden haben. Überstanden hat er auch seine Prüfung zum Dipl.-Ingenieur, und jetzt isser wieder bei der Bundeswehr. Zuletzt war Stefan unter der Anschrift Auer Straße 4, 8407 Obertraubling, zu erreichen.

Bricriu hat es endlich auch in den Hafen der Ehe verschlagen, und da alle Erainner ja seetüchtige Leute sind, wird auch er keinen Schiffbruch erleiden. Auch ihm an dieser Stelle "Herzlichen Glückwunsch".

Und daß Ailinn und Amhairgin ein zweites Mal einen kleinen Sohn sich selbst bescherten, diesmal ein Dominik, dürfte sich herumgesprochen haben.

Allen gemeinsam ist, daß sie von vielen oder einigen Schlangen Aufmerksamkeiten erhielten, was mir doch zeigt, daß zumindest ein darauf bezogenes Zusammengehörigkeitsgefühl vorhanden ist.

Damit ich Corrabheinns Plansoll der 14 Seiten nicht übererfülle und er gar neidvoll auf die Aktivitäten von uns Grünen Schlangen hinüberblinzeln muß, hoffe ich abschließend auf ein baldiges Erscheinen dieses Sonderdruckes. Lange genug hat sich Corrabheinn damit ja Zeit gelassen ...

follow FOLLOW &
serve the serpent

Amhairgin

obwohl der Sonderdruck erst 1990 erscheinen wird:

FROHE WEIHNACHTEN &

EIN GUTES 1990

Jenseits des Indigo

Ihr rief mich aus der Süße des Vergessens
In die Trümmer Eurer Welt:
Moosbewachsne Reste einstger Größe
Ausgebleichte Knochen der Erinnerung.
Des Menschegeistes Flamme brennt nicht mehr,
Verfault die Früchte seines Baumes.
Düsternis durchweht die Welt mit faulgem Atem
Ihr zittert, fürchtet Euch -
Bald schließt sich ewge Finsternis um Euren Geist.

Hier also bin ich nun:
mit Spinnweben gefesselt an dieses wüste Land
Gelegt in unsichtbare Ketten,
Die dennoch stärker sind als Stahl,
Und warte - - - - -

Staub wallt auf unter meinem Schritt, kleine Steine geraten rollend in Bewegung,
irgendetwas knirscht, als mein Stiefel es zertritt. Die Stadt - Müllhalde der
Erinnerung, Schuttabladeplatz der Vergangenheit. Noch immer recken schwarze
Mauern sich dem - nun für immer dunklen - Himmel entgegen, thronen gewaltig über
dem Haufen kleiner Menschlein zu ihren Füßen. Doch ihre Würde ist dahin: all die
Äonen, die auf ihnen lasten, haben sie verfallen, brüchig werden lassen, und das
fremde Licht der Sterne singt ihnen ihr Spottlied. Aus leeren Augenhöhlen star-
ren sie mich an, ausgewrungen vom unerbittlichen Griff der Zeit.

Ich bin geflohen vor jenen verkrümmten, bleichgesichtigen Menschen, die mich
riefen, aus Gründen, die ich nicht ermessen kann; geflohen vor dem heiseren Wis-
pern der Bewohner dieser Zeit, den Bewohnern dieser bizarren Welt am Ende ihrer
Tage: fremd erscheint sie mir, und furchterregend, aber dennoch irgendwie ver-
traut. Denn dies war einst meine Welt: Ich kannte diese Stadt, bevor Apokalypse
kam, als die SONNE noch am Himmel stand. Ohne Ziel stolpere ich weiter, spüre
Tränen in mir aufsteigen.

Ich durchquere die Ruinen eines einstmals vielleicht prächtigen Palastes: zer-
brochen ist er nun; desöfteren bin ich gezwungen, Trümmerstücken auszuweichen,
stummen, reglosen Opfern des Zerfalls, der sich wie ein Mantel um die Stadt
gelegt hat und sie nun erstickt.

Plötzlich höre ich ein Geräusch, das mich schauern macht, inmitten der Stille.
Suchend blicke ich mich um, versuche die dunklen Ecken der Ruine mit den Augen
zu erleuchten. Und: erneut vernehme ich das Geräusch und erblicke nun auch seine
Ursache: das Gleiten von Schuppen auf Stein. Ich beuge mich herab, halte der
Schlange meinen linken Arm hin, um den sie sich auch windet. Ihr schlanker Kopf
wendet sich mir zu, und ich betrachte ihre hervorschnellende gespaltene Zunge,
die langen Giftzähne; blicke in ihren schmalen Pupillen, vermeinend, etwas darin
zu erblicken - - - - -

Der See liegt schweigend
Darinnen: Gesichter
Nein: Es ist ein Gesicht,
E i n Antlitz wird gespiegelt
aus der Tiefe.

Sie kniet nieder
an jenem See -

Das Gesicht sieht auf: du

blickst sie an
Und erkennst den Schmerz in
ihren Zügen.

Als ich mir meiner Umwelt wieder bewußt werde, stehe ich noch immer in der verfallenen Palastruine, die linke Hand vorgestreckt. Mühsam schüttele ich die Nachwirkungen der seltsamen Betäubung ab und sehe mich nach der Schlange um, doch nirgends kann ich das Spiel des Sternenlichts auf ihren smaragdnen Schuppen wahrnehmen.

Ich bin noch immer verwirrt, als ich aus den Trümmern schreite, durch das Aschenfeld hindurchstapfe, das einst der Palastgarten gewesen sein muß. Hustend wegen der aufgewirbelten Asche in meinen Lungen verlasse ich den Garten und finde mich am Hafen.

Ich erinnere mich - einst lagen hier stolze Schiffe vor Anker; aus Areinnall, von Albion, ja selbst von dem fernen Kontinent Hondanan waren sie gekommen: stolzgeschwellte Segel, buntflatternde Prachtfahnen.

Die Anlagestege verrottet, zwischen den zerbrochenen Pflastersteinen des Kais wuchert Unkraut hervor, das in den Jahrhunderten des Verfalls alles mit zähem Dickicht bedeckt hat. Und dort, wo sich einst das Meer der Träume erstreckte, hellglitzernd im Sonnenlicht, mit weißer Gischt an Felsenküsten brandete, Klippen umspülte, lange weiße Sandstrände sanft streichelte: dort breitete sich nun eine riesige Ebene aus; schwarz, wie alles hier, nur hier und da von hochragenden versteinerten Korallengebilden bedeckt: das Meer der Träume ist nicht mehr.

Ich trete näher an den Rand des Kais und sehe hinab auf den viele Schritte tiefer liegenden früheren Meeresgrund. Ein wilder, unstillbarer Schmerz erfüllt mich: in diesem Moment scheint es mir, als sei jedes dieser winzigen, kalten Lichter, die am Himmel hängen, eine glühende Nadel, die sich tief in mein Fleisch bohrt.

Ich höre einen lauten Schrei der Pein, mir nur halb dessen bewußt, daß ich, ja - ich! ihn ausgestoßen habe; spüre, wie mich etwas hinwegträgt von diesem Ort, ziellos, sinnlos, denn dies ist nicht mehr die Welt, die ich einst kannte, und auch ich bin nicht mehr der, der ich einst war - beide sind tot, unwiderbringlich - verloren.

Irgendwann teilt sich der Vorhang des Wahns, mein Geist klärt sich wieder. Und wieder bin ich allein, inmitten der trauernden schwarzen Ruinen, der gleichgültigen Gemäuer. Ja, gleichgültig sind sie, taub meinem stummen, verzweifelten Schrei gegenüber, meinem Schrei nach -

Als mein Blick über die Reihe der schwarzen Mauern wandert, ihnen meine Verachtung entgegenschleudernd, sehe ich es, aus einem Fensterauge hervorbrechend in die allumfassende Dunkelheit: Licht! Den unstedt flackernden schwachen Schein einer Kerze in einer der Höhlen jenseits dieser Wand dort!

Ich weiß nicht, wer es ist, der jenes Licht dort entzündet hat, aber meine Schritte treiben mich darauf zu: Ich werde von diesem Licht angezogen wie eine Motte; und wie eine Motte ihrem gewissen Tod entgegenfliegt, so fühle auch ich eine - eine Bestimmung an meinem Ziel.

Ich erreiche das Haus, stoße die Tür auf und betrete einen dunklen Raum. Höher! Eine Treppe, unter meinen Füßen knarren Bretter. Noch bevor ich den ersten Stock ganz erreicht habe, öffnet sich eine Tür, Lichtschein - ja, es ist das himmlische Flackern jener Kerze - fällt heraus, beleuchtet das tote, staubige Treppen-

haus, in dem ich mich befinde.

Dann tritt eine Silhouette in den Türrahmen, ich gelange nach oben. Keine Worte sind nötig: Sie dreht sich um, und ich folge ihr; keine Fragen: nur unsere Schritte. Sie führt mich zu ihrem Lager, ein Haufen Felle, dreckig, aber das ist mir gleich, ist unwichtig, als wir uns mit fiebrigen Händen die Kleider vom Leib zu zerran beginnen.

Dann sinken wir in enger Umarmung auf die Felle, und zum ersten Mal kann ich die sterbende, die tote Welt um mich herum vergessen.

Erwachend erblicke ich einen der Bleichen Menschen: er sitzt auf einer der herumstehenden Kisten, in jener eigentümlichen verkrümmten Haltung, die für sie typisch ist, und seine fast gänzlich aus Pupille bestehenden Augen beobachten uns. Als ich hochfahre, rührt aus sie sich, öffnet ihre schlafverklebten Augen. "Ihr!" brülle ich. "Was wollt ihr von mir? Warum habt ihr mich gerufen?"

"Du bist ein Symbol", antwortet er mir, heiser flüsternd, doch in ruhigem Tonfall. "Das Symbol eines staubgewordenen Goldenen Zeitalters. Wir wissen, daß es unser Ende bedeuten wird, aber du wirst dieser Welt wieder Leben einhauchen." Er schweigt wieder, hat offenbar bemerkt, daß ich ihm nicht zugehört habe.

Ich erhebe mich von dem Lager, nachdem meine umhertastenden Finger eine Bronzestatue ertastet haben. Ich gehe auf ihn zu. "Höre mir zu", sage ich, "ich will, daß ihr mich in Ruhe laßt, du und dein Volk. Schlimm genug, daß ihr mich hierhergeholt habt, hierher, in diese Welt ohne Hoffnung, aber ihr werdet mich nicht auch noch für eure Pläne mißbrauchen. Hast du verstanden?" Ich stehe nun vor ihm und sehe auf ihn herab.

"Ja", antwortet er, sich erhebend, "ja, ich habe dich verstanden, sehr gut sogar. Doch ich kann dir nicht deinen Frieden lassen, zuviel haben wir bereits für dich geopfert." Ein roter Schleier senkt sich über mich, hüllt mich fest ein. Ich kann nur noch mühsam atmen, keuchend. Mein Arm, in dem ich die schwere Figur halte, hebt sich. Kein Moment des Zögerns, kein Zweifel, als ich sie herabsausen lasse. Sein Schädel birst wie eine Nußschale, doch kein Blut spritzt, er sinkt lautlos, leblos zu Boden, die Statue entfällt meiner Hand, meine Knie geben nach. Ich wanke zurück zu den Fellen, lasse mich darauf fallen. Spüre ihre sanften, tröstenden Hände auf meiner Haut.

"Zwar haben die Bleichen keinem von uns bisher ein Leid angetan", höre ich ihre Stimme an meinem Ohr, "aber ich weiß nicht, wie sie auf den Tod eines der ihren reagieren werden." Sie erhebt sich, sucht meine Kleider zusammen und reicht sie mir. "Zieh dich an. Ich glaube, es ist besser für uns, wenn wir von hier weggehen."

Nachdem wir uns angekleidet haben, verlassen wir das Haus und treten hinaus auf die dunkle Straße. Mir ist kalt. Einen Augenblick lang scheint sie unsicher zu sein, wohin wir uns wenden sollen, doch dann schlägt sie zielstrebig eine Richtung ein, mich an der Hand führend. Es scheint vor Jahren gewesen zu sein, daß ich das letzte Mal über diese Straße gegangen bin; nun kümmern mich die uns umgebenden Ruinen nicht mehr, ich bin gleichgültig geworden ihrem einsamen Leid gegenüber, gleichgültig gegenüber dieser ganzen Welt Magira. Ich weiß, daß es für uns keine Hoffnung mehr gibt, nicht in dieser Welt. Teilnahmslos lasse ich mich von ihr durch die Straßen ziehen, achte nicht des Weges, mein Geist ist leer, ausgehöhlt - ausgebrannt.

Die Straßen sind nun enger, nurmehr Gassen. Ringsum aus Holz errichtete Häuser,

verrottet und verfault. Der süßliche Gestank der Fäulnis liegt in der Luft; es gibt keinen Wind mehr, der ihn fortreiben könnte. Wie eine dicke Schicht widerwärtigen, erstickenden Schleimes legt sich der Gestank um meinen Geist: betäubend, abstumpfend. Eine Ratte schlüpft aus einem der Häuserpfuhle hervor: quiekend, einen guten Meter lang, weiße, nackte Haut, glühendrote Augen, nadelscharfe Reißzähne. Wir stocken in unserem Lauf, und auch die Ratte hält an, fixiert uns aus gierigen Augen.

Plötzlich höre ich ein Geräusch, das ich kenne. Und noch bevor die Ratte in der Lage ist, sich zu bewegen, schießt die Schlange bereits aus dem Dunkel hervor und vergräbt ihre Giftzähne tief in den Nacken der Ratte. Wir warten nicht weiter ab, sondern wenden uns um und laufen. Der Staub, den wir von der ausgelaugten, toten Erde aufwirbeln, setzt sich in unseren Lungen fest, läßt uns husten.

Erst jetzt beginne ich zu begreifen: wir sind allein, allein inmitten von Feinden. Selbst die Häuser, zwischen denen wir einem unbekanntem Ziel zuhasten, scheinen uns nun feindselig zu beobachten, nur darauf zu warten, daß wir sie betreten, damit sie sich über uns schließen können. Wir beide sind allein, und ohne Hoffnung. Aber irgendwie erstaunt stelle ich fest - daß es mir nichts ausmacht.

Plötzlich bemerke ich, daß sie angehalten hat: Wir haben unser Ziel erreicht. Auf der anderen Seite des Platzes, an dessen Rand wir stehen, erhebt es sich: weißer Marmor, unbefleckt von dem Verfall ringsum, in die große Kuppel eingemeißelt ein Relief: die Darstellung vom Sturz Cuchulinn's mit dem Sonnenwagen. Der Tempel einer toten Göttin: Nathirs Tempel!

Schweigend, weil keines Wortes fähig, bewegen wir uns darauf zu, die Augen nicht von dem Gebäude wendend. Berauscht betreten wir die Stufen, die zu dem offenen Eingangsportal hinaufführen. In diesem Moment zerreißt ein SCHREI die Dunkelheit - und die ungezählten Bewohner und Herrscher Cuanscadans brüllen ihre letzte Agonie hinaus in den Wind, ein Schrei unnennbaren Grauens, unvorstellbarer Pein. Wir drehen uns nicht nach seinem Ursprung um; Furcht vor dem, was wir dort erblicken würden, beherrscht uns, als wir die Treppe aufwärts hasten. Dann sind wir im Tempel, geräuschlos schließt sich das große, doppelflügelige Tor hinter uns.

Im Inneren des Tempels, angeleuchtet von einem im Raum schwebenden goldenen Licht, bietet sich unseren Blicken ein Bild der Verwüstung. Die Opferschalen sind zerbrochen, zertrümmert die Altäre, die kunstvollen Steinfigurinen zu Boden geworfen und zerschellt. Einzig ein massiver Jadeblock, auf dem in ausgestreckter Haltung das braun gewordene Skelett eines Menschen liegt, ist unversehrt geblieben. Ich gehe darauf zu; das Skelett blickt mich aus leeren Augenhöhlen an.

Als ich den Block erreiche, sehe ich eine Schüssel, die meinem Blick bisher verborgen war. Ich nehme eine Handvoll der grauen Substanz darin, feststellend, daß es sich dabei um Asche handelt. Unbeteiligt beobachte ich, wie diese meine Hand sich dem Skelett nähert, einen Augenblick darüber verharret; wie ich beginne, die Asche über die braunen Knochen zu streuen. Ich spüre eine Bewegung neben mir, sehe, daß sie ebenfalls herangekommen ist und nun beginnt, es mir gleichzutun, das Skelett mit Asche bestreut. Nach neun Händen ist die Schüssel schließlich leer.

Ich blicke in ihre Augen und erkenne darin dasselbe Verlangen, das auch in mir brennt.

Ich erinnere mich:

Damals -
in einer goldenen Zeit
Wir lachten, wir tanzten
Wir liebten uns
Unter dem warmen Schein der Sonne.
Und bitter war der Schmerz
Als der Sonnenwagen stürzte,
Cuchulinns Harfe schwieg.

Doch nun!
Wieder in des andren Arm
Allumfassend
Die letzte, endgültige Vereinigung.
Und die Asche entflammt erneut -

FIAT LUX!

Das Licht der aufgehenden Sonne rötet den Horizont, und ein neuer Morgen bricht an.

HISTORISCHES ZEITALTER

1 nEdF - Der Wall des Vergessens um die Alte Welt Magiras bricht. Am 7. Wolf Tandet die fliegende Flotte von Emahin Abhlach unter der Führung von Muirchertach und Tailtiu an den Hängen des Corran, um zu erkunden, was aus den mit Beginn der Finsternis verschollenen Coraniaid geworden ist. Nach Klärung der Lage entschließen sich etwa zehntausend Coraniaid, in der Alten Welt zu bleiben und sich des geistig um vom Blut her verwandten Volkes der Schlange anzunehmen.

Am 6. Falke öffnet Areinnall als erste Stadt den Coraniaid die Tore, und Muirchertach läßt sich zum Hochkönig ausrufen. Bis zum 1. Bär erkennen die Fürsten im Wes und Ydd die Oberherrschaft des Ard-ri an, während sich im Nor und Est seine Gegner um Manawyddan von Indairne scharen, um dieser Bedrohung ihrer Unabhängigkeit mit der Waffe entgegenzutreten.

Am 14. Bär nehmen Muirchertach, Tailtiu und weitere Coraniaid an der Feier zu Ehren Nathirs in Teamhair teil und werden von den Weisen Frauen als wahre Kinder der Schlange anerkannt. Tailtiu wird der Rang einer Tochter der Schlange und der Titel der Arbhan, d.h. der unumschränkten geistigen Führerin des Volkes der Schlange, verliehen.

Am 8. Einhorn stehen sich die Heerscharen Muirchertachs und Manawyddans auf der Ebene der Zwei Nebel gegenüber. Bevor es jedoch zur Schlacht kommt, schicken die Schatten der Nacht unverhofft ihre Horden gegen die Krieger der Schlange in einem letzten verzweifelten Versuch, ihre Macht über große Teile Erainns zu retten. Mit dem Ende der Finsternis sind aber die Kreaturen des Dunkels keine ernsthaften Gegner mehr für die vereinten Kräfte des Volkes der Schlange, und sie werden in alle Winde zerstreut. Nach der Seite an Seite bestrittenen Schlacht huldigen alle überlebenden Fürsten von Erainn Muirchertach als ihrem verdienten Hochkönig.

Im Kentaurenmond bricht mit dem Verschwinden des heiligen Himmelsteins aus der Pyramide von Quihpuc Chaos im Land der Huachahatschis aus - nicht ohne Zutun der Töchter der Schlange. Man macht jedoch das verhaßte Brudervolk der Huas verantwortlich, und der Cuauhtli-Ahau weiß der inneren Wirren nicht anders Herr zu werden, als am 2. Greif die Oberhoheit des erainnischen Hochkönigs anzuerkennen und sich an den Vorbereitungen des gemeinsamen Feldzugs von Erainn und Albion gegen Huanaca zu beteiligen.

Am 1. Tarantel bricht die erainnische Flotte von Cuanscadan aus auf, um so einem Angriff der Huas auf Südageniron zuvorzukommen. Gemeinsam mit der Bärenflotte landet man auf Huanaca. Bis zum Löwenmond werden reiche Teile der Insel besetzt, wobei das Jaguarvolk unter seinen Kriegern tragisch hohe Verluste zu beklagen hat. Bis zum Ende des 1. Jahres nEdF bauen die Angreifer ihre strategisch wichtigen Positionen aus, ansonsten bleibt alles überraschend ruhig und bereitet sich offensichtlich auf die Jahreswende vor.

2 nEdF - Das neue Jahr beginnt mit schwerem Wetter, Hagelstürme erschweren nicht nur das Vorankommen in diesem klimatisch ungewohnten Land, sondern wüten gleich noch unter Kriegern und Geräten. Das jedoch spornt Schlangen und Bären in unvergleichlicher Weise an, und sie berennen die wichtige Paßstadt des Jaguars. Umsonst, denn weder rohe Gewalt noch die Zauber des Bärenmagiers oder Tailtiu, die selbst den Weg nach Huanaca fand, richten etwas gegen die massiven Tore aus.

Es bahnt sich noch Schlimmeres an: Auf vor der Blumenküste ankernde spärlich besetzte Bärenschiffe materialisieren auf magische Weise Jaguarkämpen. Aber das Blatt wendet sich zum Guten, verborgene Bärenkrieger tauchen auf und entern die eigenen Schiffe. Und der Jaguarzauberer schwebt manverlassen über dem Wasser! Ein kurzes "Plop!", Tailtiu hat etwas Magisches losgelassen, und der Hua-Zauberer nimmt ein tragisches Ende. Der Bemitleidenswerte fällt mehreren blutriechenden Raubrobben zum Opfer, von denen man bislang nur gerüchteweise hörte, daß sie auf Huanaca eine neue Heimstatt gefunden haben sollen. Seit dieser Zeit heißt der Streifen Land "Küste des toten Schamanen".

Die folgenden Monde sehen die glücklicher agierenden Angreifer weiter in das Land der Huas vordringen, bis letztlich auch die Pyramide in die Hände der Befreier fällt. Die Bevölkerung Huanacas lobpreist die edlen neuen Herren und übergibt ihnen fröhlichen Gemüts reiche Geschenke, die alsbald nach Erainn verschifft werden.

Die nunmehr folgenden Jahre sehen Erainn aufstrebend, aber durch innere Zwistigkeiten in Unruhe versetzt. Nicht nur, daß auf Huanaca eine Gruppe Aufständischer untergrundweise gegen die dort ansässig gewordenen Erainner und Bären vorgehen und, da keine effektiven Gegenmaßnahmen getroffen werden, zu einem steten Quell der Unzufriedenheit werden, auch in Erainn selbst machen der "Dunkle Zirkel" sowie die "Freien Fischer Cuanscadans" von sich reden. Während erstere massiv gegen den Hochkönig Muirchertach intrigieren, schippern letztere rund um Magira, wobei sie starke Unlustgefühle bei den von ihnen besuchten Völkern hervorrufen. Warum, zeigt sich bei ihrer Rückkehr nach Cuanscadan nach zweijähriger Reise: Die Schiffe sind randvoll mit den kostbarsten Klein- und Großodien aller bekannten Länder gefüllt.

Muirchertach sieht seine Position zunehmend geschwächt, zudem auch wieder die alten Widersacher aus den ersten Tagen nach dem Ende der Finsternis Animositäten verspüren. Es kommt erstmalig nach der Schlacht auf Magh da Cheo wieder zu einem gemeinsamen Treffen aller Edlen des Volkes der Schlange in Areinnall, in dessen turbulentem Verlauf Muirchertach zurücktritt als Hochkönig, aber weiterhin Sitz und Stimme im gewählten Rat des Volkes der Schlange - dem Dail - behält. Man trennt sich in Zwietracht, denn nicht einstimmig war dieser Beschluß.

Das Volk der Schlange wird seit dieser Zeit vom Dail regiert, der wiederum aus seinen Reihen den Reachtair Cuideacht (Verwalter des Inneren), den Reachtair Allurach (Verwalter des Äußeren) und den Reachtair Buion (Verwalter der Heere) bestimmt.

Bis zum Jahre 19 nEdF kommt es nur zu vereinzelt Geplänkeln mit entfernten Nachbarn. Dabei werden Löwenschiffe gekapert, cruchanische Gesangskünstler eingetauscht oder die Vulkaninseln gegen feindliche Übergriffe verteidigt. Erainn selbst bleibt von Angriffen verschont dank der umsichtigen Politik des Dails.

Trotzdem senkt sich ein bitterschwarzer Schatten über das Volk der Schlange herab, denn die Weisen Frauen erlangen schlimme Gewißheit darüber, daß das Ei der Schlange nicht auf der Alten Welt zu finden sei. Welchen Nutzen hat demnach

die Anwesenheit auf dieser Welt, auf der man sich seit längerem nicht mehr heimisch fühlen konnte, schien sie doch von den Göttern verlassen und dem Chaos überlassen. Zwar wären die Coraniaid und das Volk der Schlange nicht machtlos gegenüber solchen Mächten, im Gegenteil - doch welchen Nutzen hätte es, eine Welt der Trostlosigkeit noch länger als Heimstatt zu erwählen, wo es doch bessere, schönere Welten gibt. Daher ist sich das Volk der Schlange nach intensiven Beratungen einig, der Alten Welt den Rücken zu kehren und nach Glass Domhan, der Grünen Welt, zu wandern.

20 nEdF - Es wird Abschied genommen von der Alten Welt! Und jeder vollzieht dies auf seine Art. Cuanscadan wird von der dortigen Bevölkerung bis auf die Grundmauern geschleift, kein Stein verbleibt auf dem andern, keine Blume wächst mehr dort, wo ehemals prächtige Gärten das Auge verwöhnten, kein Turm begrüßt mehr den Ankömmling und heißt ihn willkommen. Dun Cloigtheach, die mächtige Burg des Flaith na Cuanscadan, wird durch einen mächtigen Zauber aus ihren Grundfesten gerissen und vor der Inis Cullin in den Runan geschmettert. Die Fischer selbst versenken ihre unzähligen Boote wehklagend neben den aus den Fluten des Runan emporragenden Mauern der Burg - die Zufahrt zu den Ruinen von Cuanscadan wird damit für immer versiegelt bleiben.

Nicht anders sieht es in einigen anderen Städten Erainns aus, wo die zu allem entschlossene Bevölkerung sich endgültig von ihrer alten Heimat trennt und den noch immer lauern den Kreaturen der Finsternis nur Schutt und Asche hinterläßt. Dort, wo vormals prachtvolle Städte sich erhoben, künden jetzt Trümmer von einer großen Zeit, von einem Volk, das in seiner Blüte mit der Vergangenheit brach und einen Neuanfang in der Glass Domhan suchte.

Kaum verläßt das Volk der Schlange durch die Kraft der Weisen Frauen die Alte Welt, um an einem nicht von Menschen sichtbaren Orte ein neues Leben zu beginnen, da drängen auch bereits - besonders im Osten - die Kreaturen der Finsternis in die verlassenen Gebiete, reißen die letzten noch stehenden Mauern der trostlosen Städte und Dörfer ein und verwüsten, was noch an das Volk der Schlange zu erinnern vermag. Ein Hauch des Todes breitet sich über Erainn aus, doch vermag er keinen Erainner ins Verderben zu reißen.

21 nEdF - Über ein Mißgeschick soll jedoch noch (aus GRÜNER Sicht) berichtet werden, bevor sich hier die Wege des Grünen Volkes der Schlange und des Grauen Volkes der Schlange trennen: Corrabheinn, Herrscher über ganz Cruchan und wenig darüber hinaus, weilte just im Augenblick der Versetzung in die Grüne Welt in Areinnall. Und obwohl er sich vehement gegen einen Auszug aus der Alten Welt aussprach, fand auch er sich in Glass Domhan wieder. Während sich aber der Dail konsequent dafür aussprach, daß alle Erainner ausnahmslos in dieser neuen Welt zu leben haben, widersetzte sich der alte Haudegen auf seine bekannt rabiate Art und scharte etliche junge Heißsporne um sich, die er zu furchtlosen Taten aufrief. Versprechungen, die locker über Corrabheinn's Lippen flossen, verfehlten offenbar ihre Wirkung nicht. Doch die meisten Weisen Frauen verweigerten ihre Mithilfe zum magischen Übersetzen mit den Schlangenschiffen, die Corrabheinn und seine Mannen ausgerüstet und bestiegen hatten. Und von den folgenden Ereignissen gibt es unterschiedliche Versionen, von denen wir die abenteuerlichste weitergeben: Tollkühn, wie der Cruchaner nun einmal ist, pfiff er auf diese Hilfe und vertraute sich der Macht einiger weniger Weiser Frauen an, die ihr Bestes zelebrierten.

Der Zauber gelang - beinahe. Denn wohl fand sich die Flotte in der Alten Welt wieder, doch nicht an den Küsten Erainns, sondern weitweit im Süden, jenseits von Huanaca. Und kein Lüftchen regte sich, und die Ruder waren in der Eile vergessen worden. So warteten denn Corrabheinn und seine Grauen Schlangen Woche um Woche, während indes Erainn von Thuatha überrannt wurde, die in aufopferungsvollem Kampf die geschleiften Städte eroberten. Wohl dem, der solche Taten preist.

Über das weitere Geschick des Grünen Volkes wird in späteren Schriften zu berichten sein!

WALTZING MHAIRIM

When I was a young man I carried my pack
And I lived the free life of a rover
From the Welmoyans green basin to the dusty outback
I waltzed my Mhairim all over
Then in the year after Dark my country said Son
It's time to stop rambling cos there's work to be done
So they gave me a helmet and they gave me a spear
and they sent me away to the war
And the band played Waltzing Mhairim
As we sailed away from the quay
And amidst all the tears and the shouts and the cheers
We sailed off to Huanaca

How well I remember that terrible day
How the blood stained the sand and the water
And how in that town that they called Tzikinaha
We were butchered like lambs at the slaughter.
And the Hua he was ready, he primed himself well
He chased us with arrows, he rained us with oil
And in five minutes flat he'd send us all to hell
Nearly blew us right back to far Erainn.
But the band played Waltzing Mhairim
As we stopped to bury our slain
We buried ours and the Huas buried theirs
Then we started all over again.

Now, those that were left, well we tried to survive
In a mad world of blood, death and fire
And for the weary weeks I kept myself alive

But around me the corpses piled higher
Then a big Hua stone knocked me arse over tit
And I woke up in my lazaret bed
I saw what it had done and I wished I was dead
Never knew there were worse things than dying
For I'll go no more waltzing Mhairim
All around the green bush far and near
For to hump tent and pegs, a man needs both legs
No more waltzing Mhairim for me.

So they collected the cripples, the wounded, the maimed
And they shipped us back home, to far Erainn
The armless, the legless, the blind, the insane
Those proud wounded heroes of Huanaca
And as our ship pulled into Cuanscadan Quay
I looked at the place my legs used to be
And thank Nathir there was no one there waiting for me
To grieve and to mourn and to pity
And the band played Waltzing Mhairim
As they carried us down from the ship
But nobody cheered, they just stood and stared
Then turned all their faces away.

And now every Moon of the Bear I sit on my porch
And I watch the parade pass before me
And I watch my old comrades, how proudly they march
Renewing old dreams of past glory
And the old men march slowly, all bent, stiff and sore
The forgotten heroes from a forgotten war

And the young people ask, "what are they marching for?"
And I ask myself the same question
And the band played Waltzing Mhairim
And the old men answer to the call
But year after year their numbers get fewer
Some day no one will march there at all.

Waltzing Mhairim, Waltzing Mhairim
Who'll come a-waltzing Mhairim with me
And their ghosts may be heard as you pass the far Island
Who'll come a-waltzing Mhairim with me?

Mondtochter

Die Nacht ist dunkles Violett. Der Mond schwimmt bleich auf dem Himmel, der frei ist von Wolken, hinter denen er sein gequältes Antlitz verbergen könnte. Selbst die Sterne haben längst aufgehört zu weinen, und das Heulen des Windes ist frei von Trauer, trägt nur noch die Rufe der Nachtvögel über die Ebene. Die Luft ist frisch, doch tut es weh, sie einzuatmen: die kristallene Klarheit des Schmerzes. Still blutet die Erde aus der klaffenden Wunde, doch auch die Erinnerung an Trauer ist vergangen: vergangen wie das Blühen, das Wachsen, das Werden: vergangen wie das Leben. Ein großer Schatten fällt auf den Himmel, der Schatten eines Vogels, eines Raben.

Violette Nacht, und noch immer schweigt der Mond.

Sag, warum reitest Du nicht mehr auf dem silbernen Licht des Mondes?

Eine stolze Stadt einst, nun eine zerstörte Stadt. Der Wind spielt mit ihrer vergangenen Größe: Staub, Asche. Trümmer wachsen aus der Ebene, blankes Gebein der Stadt; die Zypressen, die einst breite Alleen schmückten, sind schon lange tot, verkrüppelt, spotten ihrer eigenen Vergangenheit. Vielleicht gab es einmal Nächte, da Gesichter aus dem Violett traten, bleiche Gesichter, die Gesichter von Toten, und dann mag ihr Geflüster die Dunkelheit erfüllt haben; Fürsten, die Sklaven die Geheimnisse eines verlorenen Lebens anvertrauten, Priester, die Huren beichteten - vielleicht, vor vielen, vielen Nächten; denn die Zeit brachte Vergessen, und das Vergessen tötete auch die Geister. Ein großer Schatten fällt auf die Erde, der Schatten eines Vogels, eines Raben.

Zerstörte Stadt, nur der Wind zieht noch durch ihre Straßen.

Sag, warum jagst Du nicht mehr mit dem Wind?

Einsame Mondtochter, wartest auf den Morgen, sitzt am marmornen Rand des Teiches, hältst runde Kiesel in den Händen, die Du einen nach dem andern in die dunkle Tiefe des Wassers fallen läßt, während Du die Wellen seine Oberfläche kräuseln siehst. Immer-stille Mondtochter, mondesbleich Deine Haut, rabenschwarz Dein Haar, milchweiß das Hemd, das Deinen Körper umfließt, der Geschmack von Staub auf Deiner Zunge, lauschst Du dem Schweigen des Mondes, beobachtest Du das Vergehen der Stadt. Immer-traurige Mondtochter, gefangen in den Spinnweben der Vergangenheit, Hüterin der Asche des Lebens, keine Tränen mehr in Deinen Augen, klagst Du schweigend. Verlorene Mondtochter, Ende und Neubeginn, Tod und Geburt: immer-gleich, immer-wandelnd. In einem Augenblick der Ruhe erscheint ein Bild im Wasser, das Bild eines großen, suchenden Auges, des Auges eines Raben.

Einsame Mondtochter, wartest auf den Morgen.

Sag, warum wird nie ein Morgen anbrechen für Dich?

FRAGMENT

Aus dem jenseitigen Abgrund beugen sich unerreichbar die dunklen Schatten über Magira, über ihr Spielbrett. Denn ein Spiel ist es, sie bekämpfen einander nach festgelegten Regeln, mit Figuren, die sie nach taktischen Erwägungen bewegen und auch opfern: ein Spiel, auch wenn sie es nicht zu ihrem Ergötzen spielen, wenn die Spielregeln so komplex sind, daß kein menschliches Gehirn in der Lage wäre, sie zu erfassen, wenn ihre Figuren Menschen sind, Wesen, denkend und fühlend, in deren Fleisch heiß das Leben pulsiert. Das Spiel ist ewig, und es erfüllt keinen anderen Zweck, als die Spieler zu befriedigen, die ihm ihr äonenlanges Leben widmen. Sie tun es nicht des Vergnügens willen, sondern allein deshalb, weil sie wissen, daß ihre Figuren leben, denken, fühlen: der Macht wegen, mit der sie Lebewesen zu bloßen Figuren erniedrigen, zu Material, das sie nach Belieben opfern können.

Und das Spiel endet niemals, denn die Geister der Figuren sind zu beschränkt, als daß ihnen der Gedanke an Auflehnung käme.

* * *

Der König: klein und gedrunken, schwarzhaarig wie alle Stadtbewohner, unlustig auf seinem prunkvollen Thron sitzend. Er würde ein Leben in Einsamkeit vorziehen, erzählt man sich in den dunklen Winkeln des Palastes, weltabgeschieden, als Einsiedler lebend. Und das Gerede trifft zu: auch wenn er versucht, das Beste aus seiner Position zu machen, so widert ihn das alles doch an: die dienstfertigen Arschkriechergesichter seiner Untergebenen, ihr leeres Gerede, die Sinnlosigkeit. Er sitzt in seinem Thronsaal, umgeben von Unmassen weißen Marmors, mit dem er sich zuweilen unterhält, wenn er sich unbeobachtet glaubt, diktiert seinem Schreiber eine Proklamation, die auch die Frauen zu den Waffen ruft; in einen Krieg, der bereits ganz Magira in Brand gesteckt hat, einen Krieg, den er nicht will, von dem er jedoch weiß, daß das Land ihn braucht: um die immer stärker anwachsende Bevölkerung ernähren zu können, oder doch wenigstens auf ein erträgliches Maß zu dezimieren, um die widerstreitenden Parteien im Lande ruhig zu halten. Und so fügt er sich denn ins unvermeidbare Schicksal und führt sein Volk in den Krieg.

Der Bürger: in den dunklen Vierteln der Stadt lebend, wo der Glanz stumpf geworden ist vom Vorüberziehen der Zeit, arm. Aber auch er hat seinen Stolz: wenn es darum geht, Heim und Familie, sein Vaterland zu verteidigen, wird er nicht zurückstehen. Das Schwert, das er aus der verstaubten Truhe hervorkramt, ist alt, schartig und bereits rostig, doch als er es in Händen hält, ergreift ein bisher ungekanntes Machtgefühl von ihm Besitz. Dann sagt er Frau und Kindern Lebewohl und macht sich auf in den Krieg.

Der Soldat: vor die Wahl gestellt worden, entweder ins Gefängnis zu gehen oder in der Armee zu marschieren: er bereut seine Wahl, doch nun kann er nicht mehr zurück. Er hat nichts gegen den Feind, weiß er doch, daß es ebenso arme Schweine sind wie er selbst. Für ihn geht es nur um eines in diesem Krieg: um das Überleben. Er will alles schadlos überstehen, sich irgendwohin absetzen, wo man ihn in Ruhe läßt; und es ist ihm verdammt egal, wieviele andere dabei draufgehen müssen in diesem Scheißkrieg.

* * *

Das Heer marschiert: ein Sommertag, die Sonne strahlt herab von ihrem sicheren Platz am ungetrübt blauen Himmel; fast macht es Freude, den klar fließenden Bach entlang durch die grünblühende Landschaft zu marschieren. Doch da sind die schweren Rüstungen, das wütende Gebrüll der Unteroffiziere, die im Sonnenlicht

aufblitzenden Waffen - es ist Krieg.

Irgendwo im Heerestroß fängt jemand an zu singen, eine andere Stimme fällt ein, weitere folgen, mehr und immer mehr. Singend wälzt sich der Moloch voran, bereit, alles auf seinem Weg in den Staub zu trampeln, was auch immer es sei.

Das Schlachtfeld: nun stehen sie sich gegenüber, die beiden Heere, über eine riesige Fläche verteilt. Fast alle Männer und der Großteil der Frauen der beiden Gegner sind hier versammelt; doch es gibt keine Individuen mehr: es gibt nur noch das Heer, die Armee, ein Körper mit unzähligen Gliedern; und es gibt den Feind, der um jeden Preis vernichtet werden muß.

Eine fast unnatürliche Hitze liegt über dem Tag: die Banner hängen träge und schlaff, die Krieger schwitzen in ihren Rüstungen. Stille ist über die Szenerie verhängt, nicht einmal Waffengeklirr ist zu hören.

Doch dann: gleichzeitig, ohne daß ein Kommando vonnöten gewesen wäre, stürmen Hunderttausende von Kriegern aufeinander los, und der verzweifelte Aufschrei eines einzelnen, der all dies bereits einmal miterlebt hat, geht unter im Donner der aufeinanderprallenden Heere.

Die letzte Schlacht beginnt: es gibt nicht mehr Freund noch Feind, jeder, der noch eine Waffe halten, noch töten kann, ist ein Gegner, muß vernichtet werden. Im dröhnenden Brüllen der feuerschleudernden Kriegsmaschinen, den Schwertern, sich ihren Weg durch Fleisch und Knochen fressend, den zertrümmerten Schädern, den aus zerfetzten Leibern weiß und ekelerregend hervorquellenden Gedärmen - mit all den Gesichtern, zum Todesschrei verzerrt, die Augen weit aufgerissen, um noch ein Mal, ein allerletztes Mal, das Bild der Welt und des Lebens aufzusaugen, unter dem grausigen, erbarmungslosen Gelächter des Krieges bereiten sich zwei Völker den Untergang, hauchen ihr Leben aus in einer Schlacht, die die Entscheidung bringen sollte, aber nur eines bringt: den Tod.

Der einst grüne Boden des Schlachtfeldes saugt sich schmatzend voll Blut, färbt sich rot.

Das Ende: und wieder liegt Schweigen über dem Schlachtfeld; keiner mehr, der ein Schwert führen kann, die Gebeine sind still. Selbst die Aasfresser schrecken zurück.

Auf einem Hügel abseits des Schlachtfeldes steht eine nackte Gestalt, in deren Augen hell ein rotes Feuer tanzt. Still beobachtet sie, wie Schnee fällt und sich rot färbt; beobachtet, wie sich schließlich das weiße Leichentuch auf das Schlachtfeld senkt.

* * *

Die letzten Überlebenden: verzweifelt, endlich vernünftig geworden, einsichtig in den ewigen Zyklus der Gewalt. Danach trachtend, diesem Teufelskreis ein Ende zu setzen, sehen sie nur noch eine Möglichkeit: Flucht, Flucht von diesem Schlachtfeld Magiras.

Und nachtschwarze Segel blähen sich im unsichtbaren Wind der Sonne, tragen die Schiffe, die schlanken, anmutigen Schiffe vorwärts, tragen die verfaulenden Überreste eines zerschmetterten Volkes hinauf zu den Sternen.

* * *

Eine neue Runde: das Sonnenlicht in sich aufsaugend, schweben sie gewaltig und unsichtbar über Magira, beobachten, wie durch dunkle Schächte, aus feuchten Höhlen und vergessenen Katakomben die Echse hervorkriecht: die Nachfolger der Menschheit sind bereit - bereit zu kämpfen ...

DAS ENDE NAHT



Leprecaun