



Schlangenschriften-
Sonderdruck 33

Schlangenschriften
101 - 105

Schlangenschriften- Sonderdruck 33

**Schlangenschriften
101–105**

Die »Schlangenschriften« sind die externe Publikation der »Coraniaid«,
einer Arbeits- und Simulationsgruppe im Rahmen der
Magira-Simulation von FOLLOW
Herausgeber und Verlag: Cuanscadan Press,
Karl-Georg Müller, Beringstraße 13, 56564 Neuwied
E-Mail: amhairgin@erainn.de
Copyright 2022 © by Karl-Georg Müller, Beringstraße 13, 56564 Neuwied



Dies sind die 101. Schlangenschriften im Rahmen der Sammelausgabe Follow, gegeben in einer Nacht des Wolfs-Mondes, dem 675. MnFG (März 2021)

Dia dhuit!

Womit beginnen, wenn der Anfang so schwerfällt? Mit dem Angenehmen. Damit, dass wir Schlangen weitermachen. **Donnchaidh** (Gerald) und **Fergal** (Heiko) bekundeten, weiterhin zur Galloglachta Nathrach zählen zu wollen. Und mehr als dass, sie waren unglaublich aktiv. Von Fergal lesen wir daher in diesen Schlangenschriften die Geschichte »Die erste Wache«, der erste Teil einer Erzählung, die er voller Elan ganz frisch aufs Papier zauberte. Ich freue mich sehr auf den nächsten Teil!

Beide, Fergal und Donnchaidh, zeigten sich auch einer alten Tradition aufgeschlossen, nämlich eine der Regionen von Erainn – das ja nach gewissen Ereignissen recht überschaubar groß ist – zu begleiten. Wer welche Aufgabe übernimmt, wie sich diese gestaltet und ob sich das vielleicht gar vor aller Augen präsentieren lässt, sehen wir zur rechten Zeit.

Die beiden sind natürlich nicht die Einzigen, die nach wie vor an Erainn

Schlangenschriften 101

und den Schlangen interessiert sind.

Ethain (Elsa) sorgte unter anderem dafür, dass die Schlangenschriften ab sofort eine neue Titelleiste ziert; gefertigt wurde die wunderschöne Titelleiste von Ulf Lehmann.

Midhir (Jürgen) natürlich, mit dem ich in den vergangenen Monaten E-Mails wechselte, die sich um Erainn, die Coraniaid und Emhain Abhlach rankten.

Ailinn (Petra) kümmerte sich früher und kümmert sich natürlich auch künftig nicht nur um das Wohl ihres Ehegatten – Ailinn hält den Laden überhaupt zusammen, und das seit mehr als 40 Jahren.

Ich, **Amhairgin** (Karl-Georg), trat fast auf den Tag genau mit Manfred in FOLLOW ein, und gemeinsam wurden wir von Ethain und Midhir eingetreten, wie es sich gehört. Die ersten Jahre besuchten wir zusammen jeden Con, der mit der Bahn erreichbar war. Die letzten Jahre hatten wir uns ein wenig aus den Augen verloren, doch Manfred hielt mich immer auf dem Laufenden, wenn es um FOLLOW und um Erainn ging.

Beständigkeit ist ja ein großes Plus der Schlangen. Und deshalb habe ich nur kurz überlegt bei der Frage, wer den Herrscher für die Schlangen machen will. Und »Schwupps«, hat es mich wieder aktiv in den Clan gezogen, denn das war eine Frage, zu der ich nicht »Nein« sagen konnte. Vor gut 30 Jahren hatten wir das Ganze schon einmal, damals sorgte sich Corrabheinn (Manfred) um die Grauen Schlangen und ich mich um die Grünen Schlangen – ein Unterfangen, das in allgemeiner grüner Agonie endete.

Diesmal erwartete ich gar keine Aktivität – doch Einschlafen, sang- und klang- und klaglos, sollten die Schlangen auch nicht. Umso mehr freut es mich – siehe oben! –, dass mit Donnchaidh und Fergal zwei langjährige Schlangen mich mental bei Laune halten.

Das Schlimme aber, das geschehen ist, lässt sich nicht aus der Welt schaffen. Manfred ist nicht mehr. Nachdem ich viele Jahre lang nichts mehr für Follow geschrieben habe, waren meine ersten Worte mein Nachruf auf Manfred in den Schlangenschriften 100.

Meine letzte E-Mail an Manfred datiert aus dem Sommer 2020, als Replik auf seinen Brief, in dem es auch um Arne Leybush jr. ging. Aus beruflichen

Schlangenschriften 101

Munde hatte ich die Nachricht erhalten, dass der Vater von Arne Leybush jr. in einem Seniorenheim nahe Mora leben soll. Manfred hätte dies verstanden. Mir bleibt die Hoffnung, dass das von Manfred genannte Werk wirklich erscheint; im Gespräch ist eine auf Samtpapier und mit viel Farbe gedruckte Luxusausgabe in 25 Bänden – ein echtes Wagnis in Zeiten des Internets!

Jetzt aber bleibt nur Stille – und eine schwarze Leere, wo früher grünes Erainn erblühte.

Mehr mag ich nicht mehr zu Manfreds Ableben schreiben.

Und nicht minder elend fühle ich mich, wenn ich an den Jand denke. Auch er ist gegangen, auch er zählte wie Manfred zu den ersten Menschen und Persönlichkeiten, die ich Mitte der 70er-Jahre in FOLLOW kennengelernt habe. Mehr meiner Worte zu Dieter finden sich auf der Website zu Erainn, in diesen Schlangenschriften schreibe ich sie jedoch nicht nieder.

Ach, die Website zu Erainn! www.erainn.de – da ist sie! Wer sich für Erainn, die Schlangen, vielleicht auch Irland interessiert, der werfe ruhig einen Blick hinein. Ich versuche, eine Mischung aus alten Beiträgen, die ich in vergangenen, manchmal richtig alten Schlangenschriften finde, und neuen Beiträgen zu formen. Das Ziel ist, Erainn und den Clan mit Leben zu erfüllen, einen Hauch oder mehr Atmosphäre zu vermitteln und einen Unterbau zu schaffen, der auch nach außen hin sichtbar ist.

Dort finden sich aktuelle Informationen wie das angepasste Rangsystem oder eine aktuelle Mitgliederliste, in der auch alle inaktiven Schlangen ihr heimeliges Nest gefunden haben.

Umrahmt wird das alles von Fotos, die ich auf unseren Irlandreisen gemacht habe. Diese Fotos binde ich auch in die Schlangenschriften in Follow ein – in Irland aufgenommen, um Erainn zu zeigen. Manchmal lassen sich moderne Gegebenheiten nicht verdecken, doch hauptsächlich machen die Fotos Erainn erlebbar fürs Auge.

Sehr herzlich bedanke ich mich bei Nala Dao-Rahima (Riganna, als sie noch in Erainn lebte | Andrea C. Schäfer) für ihre gefühlvolle Komposition der vergangenen Schlangenschriften, die ganz im Zeichen Corrabheinns stand!

In den letzten Wochen hat Amhairgin nicht nur wieder den Weg zurück

Schlangenschriften 101

nach Erainn gefunden und sich aufgemacht, das Land aufs Neue zu erkunden. Er hat auch einige Botschaften an die Länder Agenirons verfasst, in denen er die neue Situation in Erainn schildert und eine erbauliche Gemeinschaftsarbeit anregt. Wir werden sehen, wie sich dies in Zukunft entwickelt. Doch »Erainn ist bereit« wird auch künftig zu hören sein.

Dass Clanthon und Erainn in der Vergangenheit ein, ich nenne es einmal so, schwieriges Verhältnis pflegten, habe sogar ich mitbekommen. Wie es anders geht, loten wir gerade aus. Ein Anfang ist gemacht, und ich bin sicher, dass es kein dickes Ende, sondern ein für beide Seiten gedeihliches Nebeneinander oder gar Miteinander geben wird. Den ersten fairen Schlagabtausch in Form gesitteter Botschaften veröffentliche ich im beiderseitigen Einverständnis. Und ich denke, Amhairgin und Henoch haben sich in Zukunft noch einiges zu sagen. Gern bei einem Kelch voll Whiskey ...

Im Blickpunkt meiner Kurzgeschichte »We'll Meet Again« steht die Rückkehr Amhairgins von Emhain Abhlach nach Magira. Ihn treibt natürlich die Suche nach Corrabheinn und dem, was von ihm noch sein mag. Denn Corrabheinn's Tod haben seine alten Freunde auf Emhain Abhlach gespürt. Der Titel erklärt sich mit unserer gemeinsamen Passion für Johnny Cash. Geschildert wird auch eine der verschiedenen Möglichkeiten, wie die Coraniaid von Emhain Abhlach aus reisen können. Es ist nicht ungefährlich, und es ist mühsam, doch nicht immer stehen andere Mittel zur Verfügung – die womöglich auch nicht weniger gefahrvoll sind.

... und wer sich gar für Erainn und eine Mitgliedschaft interessiert, findet die Kontaktdaten in diesen Schlangenschriften und auf unserer Website.

follow FOLLOW & Do neuch as maith!

Amhairgin

Schlangenschriften 101

Amhairgin

Tiarna Allechima im Hohen Haus Macha

Reachtair na Erainn

Per Boten an

Henoch

König von Clanthon

Hochgeachteter König Henoch!

Wir kennen uns nicht. Gehört und gelesen habe ich wenig über euch, doch was ich vornehmlich las, stammte aus der Feder meines Freundes Corrabheinn.

Corrabheinn nun hat diese Welt hinter sich gelassen, wie Ihr sicher vernommen habt. Selbst Coraniaid sind nicht davor gefeit, dass ein Leben, wie Menschen es kennen, endet. Ich habe Tränen vergossen ob seines Todes. Doch nun soll es genug sein.

Dieser Tage kam ich in Begleitung meiner Gemahlin, Ban Uídeas Ailinn, und weniger Getreuen zurück nach Magira. Jahre sind ins Land gezogen, seit wir Coraniaid Erainn in großer Zahl verlassen mussten und ich Cuanscadan den Rücken kehrte. Viel hat sich verändert. Nach dem Weggang Corrabheinns sehe ich Erainn in übler Aufregung, vieles ist nicht so, wie es sein sollte.

Womöglich seid Ihr deshalb auch erstaunt darüber, dass nicht der Dáil na Erainn sich an Euch wendet. Der Dáil hat die Geschicke Erainns aus gutem Grunde in meine Hände gelegt, mehr mag zum nunmehrigen Tag nicht von Belang sein. Ich kehrte zurück nach Magira, damit ich um Corrabheinn trauern an. Doch was ich sehe, nötigt mich, auf unbestimmbare Zeit auf Magira zu bleiben, damit Erainn nicht zugrunde geht.

Was in der Vergangenheit geschehen ist, bleibt wichtig. Doch nichts ist so, dass es nicht verändert werden kann. Damit ich Erainn befrieden kann,

Schlangenschriften 101

bedarf es guter nachbarschaftlicher Verbindungen.

Wenn diese guten Verbindungen bislang bestanden, so bestehen sie auch weiterhin. Wenn diese bislang nicht bestanden, so will ich Euch die Hand reichen. Seid versichert, wenn ich Euch die Hand reiche, dann gilt es wie ein geschriebenes Wort, und wenn ich ein geschriebenes Wort mit meiner Hand unterzeichne, dann gilt es für die Zeit, die abgesprochen ist. Lasst uns dafür Sorge tragen, dass Friede herrscht zwischen den Bewohnern von Clanthon und den Bewohnern von Erainn.

Nicht bekannt ist mir, inwiefern Verträge zwischen Corrabheinn oder dem Dáil und Euch geschlossen wurden. Ein ungewohnter Wirrwarr herrschte in den Unterlagen, die ich bei Corrabheinn vorfand, und selbst meine wachen Augen entdeckten nichts außer einem Schriftstück, dass Erzherzog Egbert bezüglich unserer Heiligen Stätte Teámhair verfertigte. Daran möchte ich gewiss anknüpfen.

Ungewöhnlich also meine Bitte, mir etwaige Verträge oder bindende Schriftstücke oder Schriften, die in Euren Augen wichtig erscheinen, zu meiner Kenntnis zu geben. Dafür sei Euch mein Dank gewiss.

Fürderhin möchte ich dafür Sorge tragen, dass unsere Handelsbeziehungen weiterhin gepflegt werden, so es bislang bereits der Fall gewesen ist, oder belebt werden, so sie bislang brachlagen. Nur eines vor allen weiteren Gesprächen. Es wird von Stund an kein Apfelwein mehr in Erainn hergestellt, Lieferungen können vom heutigen Tage an nicht mehr erledigt werden. Wir werden stattdessen die Herstellung von Uisce Beatha – Wasser des Lebens – forcieren.

Was bleibt zu tun? In den Sommermonden werden meine Gemahlin Ailinn und ich Teámhair aufsuchen. Bei diesem Umstande wäre es rätlich, dass wir uns an einem guten Orte zusammenfinden und uns darüber besprechen, wie Erainn und Clanthon gedeihlich miteinander auskommen können. Ich bin willens dazu, und ich bin sicher, dass jede Erainnerin und jeder Erainner die Zeit der Unsicherheit und Ungewissheit hinter sich lassen und in eine erfreuliche Zeit schauen will.

Ich, Amhairgin, reiche Euch meine Hand.

Dieses Schriftstück wird euch von Fionnbharr überbracht, einem meiner

Schlangenschriften 101

Vertrauten aus Emhain Abhlach. Er ist befugt, Euch in meinem Namen Nachfragen zu beantworten. Fionnbharr ist ein noch junger Wagehals, und es wäre gut, wenn Ihr ihn baldig wieder zurück nach Erainn schicken könntet, damit er sich nicht allzu rasch in Peutin nach Ablenkung umschauen kann.

Mehr bleibt mir derzeitig nicht zu schreiben. Ich muss mich wieder kümmern. Es liegt vieles ungetan herum. Ihr werdet dies sicher verstehen.

Niedergeschrieben von Amhairgin in der 12. Nacht im Jaguar zu An Gormtúr

Amhairgin



Schlangenschriften 101

Henoch, König von Clanthon

An Amhairgin, Tiarna Allechima im Hohen Haus Macha, Reachtair na Erainn

Die Vergangenheit ist der Weg, den wir gegangen. Die Zukunft ist der Weg, den wir gehen werden. Lasst uns also diesen Weg gemeinsam beschreiten und nicht darüber reden, was Erainn Clanthon oder Clanthon Erainn angetan hat.

Wenn wir nur aus dem Brunnen der Vergangenheit trinken so trinken wir immer wieder die galligen Tränen der alten Zeiten mit, die vergiften, was aus Ageniron werden könnte, wenn wir nur mit offenen Augen auf die Kornfelder, die Weiden, die Wälder schauen würden.

Clanthon war nicht der Feind der Menschen Erainns. Niemals. Der Weltenschöpfer trägt dafür Sorge, dass wir nicht mit Hass unsere Herzen füllen.

Wenn wir Dokumente hätten, die wir euch kopieren könnten, so würden wir es tun. Erainns Heerführer bat Clanthons Heerführer um Waffenstillstand, und wir gewährten ihn. Jene Gebiete, die wir erobert, halten wir noch, doch unser Heer hat keinen weiteren Schritt nach Erainn hinein getan. Wir erlaubten den Erainnern freien Zugang zu ihren Stätten in Clanthon – wohl wissend, dass Frieden auf Vertrauen basiert und Vertrauen darauf, dass aus dem Fremden Freunde werden.

Kommt an unsere Feuer, hört unsere Lieder, lauscht unseren Geschichten. Diese Dinge sind dem Weltenschöpfer feil. Lasst uns darüber reden, wie unsere Völker zueinander finden können nach den Wirrungen und Irrungen der Vergangenheit. Und seid euch gewiss, dass ihr in Henoach jemand findet, der weiß, wie wichtig Land und Heimat sind.

Ka nama kaa lajerama!

Euer Henoach

[An den Rand gekritzelter Kommentar: Wir hassen Apfelwein!]

We'll Meet Again

Amhairgin (Karl-Georg Müller)

»Corrabheinn.«

Amhairgin sinkt auf die Knie. Schmerz zerschmilzt in seinem Kopf zu grellen roten Lichtblitzen. »Du bist tot«, flüstert er. Bleiernschwer stemmt er sich hoch, stützt sich gegen die Wand und wankt hinaus. Er ist erschöpft, müde. Noch spät las er in den alten Schriften der Coraniaid. Bis der rote Wind herbeifegte und ihn auf die Knie zwang. Nun herrscht die ewigschwarze Nacht in ihm.

Amhairgin schaut hinauf zum Himmel. Die Sterne glänzen golden seit endlosen Ewigkeiten über Emhain Abhlach, doch zur Stunde wirft ihr bleiches Licht nur fahle Schatten. Und doch, so denkt er, fehlt dort oben ein Stern. Er senkt den Blick und geht zurück ins Haus.

Er betritt das Schlafgemach. Ein kraftloses Feuer knistert im Kamin. Ailinn sitzt im Bett, ihre braunen Augen brennen vor Kummer. Auch sie hat es gespürt. »Er ist tot«, flüstert sie, und ihre Stimme verliert sich im Zimmer. Sie steht auf, legt ihre warmen Arme um seinen frierenden Leib, und sie fühlt sein Zittern.

»Ich werde Ethain und Midhir aufsuchen müssen.« Er schöpft tief Atem, löst sich von seiner Liebsten und geht. Die Nacht ist mild, doch klamm, und wie ein feuchtes Tuch legt sich ein grauer Nebel über ihn, als er sein Pferd hinausführt aus dem Stall. Die Decke wirft er über, dann steigt er auf und reitet den fernen grünen Weg zum Hohen Haus Orlaith.

Ethain erwartet ihn, und Midhir. Gewandet sind sie in feinstes Samt und Spinnenseide, geschmückt mit feinen Armbändern und Ringen und Broschen aus edlem Silber.

»Du musst gehen«, sagt Midhir.

Amhairgin nickt.

»Wer sonst soll gehen«, und seine Stimme ist eine trockene Ödnis, und seine nun matten blauen Augen scheinen für einen Atemzug so alt wie die

Schlangenschriften 101

Untiefen des Meeres.

»Dann geh und finde Corrabheinn«, sagt Ethain und legt ihre Hand ganz leicht auf seinen Arm. Ihre Augen finden seine, und sie sieht den Schmerz, und sie teilt ihn.

Kein Wort wird mehr gesprochen. Nicht jetzt und nicht, als Amhairgin zurückkehrt zum Hohen Haus Macha. Der Abschied von seinen Eltern, Lady Neamhain und Lord Neith, fällt leichter als der von Ethain und Midhir, denn sie beide kennen Corrabheinn nur vage.

Doch als er das Haus betritt, in dem er mit seiner Sippe lebt, da eilt ihm Ailinn entgegen und stützt ihn, weil alle Bürde nun schwer auf seinen Schultern lastet.

»Ich gehe mit dir«, sagt sie leise und küsst ihn auf die Wange.

»Ich weiß«, mehr sagt er nicht.

Und ruhig richten sie alles her, was sie für die Reise benötigen. »Wie lange werden wir bleiben«, fragt sie und schreibt rasch ein paar Zeilen für ihre beiden Söhne, die sicher wissen, wie es um Corrabheinn steht, doch weiter weg leben und nicht zum Hohen Haus eilen können.

»Richten wir uns auf eine längere Zeit ein«, sagt er, »wir wissen nicht, wie lange ich die Spuren suchen muss, die mich zu Corrabheinn führen und zu dem, was ihm geschah.«

»Du wirst ihn finden?«, fragt sie und weiß doch längst die Antwort.

»Ich werde meinen alten Freund finden. Nicht so, wie wir ihn kennen, das weißt du. Aber ich werde mich von ihm verabschieden, wie es Sitte ist bei uns.«

»Ich habe Crich'cron zu Ultan gesandt, damit keine Zeit verloren geht. Der Erzmagier wird das Nötige vorbereiten und die Pforte öffnen, sobald wir den Ionatúr erreichen.«

Sie legen die letzten Utensilien zurecht, packen sie in die Beutel und schnüren diese fest zu.

»Crich'cron muss später nachkommen, und Fionnbharr«, sagt er, »auch wenn der Junge ein Heißsporn ist.«

»Eimhear wird mir folgen«, sagt Ailinn, »du weißt, der Weisen Frau vertraue ich wie meiner eigenen Schwester.«

Schlangenschriften 101

»So soll es sein. Weitere Coraniaid werden sich uns anschließen müssen. Nun aber lass uns aufbrechen.«

Sie reiten den Weg vom grünen Berg Dioghais hinunter ins Tal Gleannanm, weiter auf dem Slí na Sláinte entlang am Flüsschen Deargail. Am kristallklaren Wasserfall Eas Chonaill rasten sie kurz, queren dann den duftenden Wald Doire Mheadhon. Doch nun ist die Luft drückend und stickig, was ungewohnt ist für diesen hellen grünen Hain, der sanft zur Küste hin ausläuft.



Niemand begegnet ihnen, und sie erreichen An Tiolaís Nathrachtúr später am Nachmittag. Tiefe Wolken ziehen auf, und der Wind von der See fegt ihnen salzige Tropfen in ihre blassen Gesichter.

Ultan ay'siochan erwartet sie, stattlich und schlank und gekleidet in eine himmelblaue Drachenrobe, mit grauem Haar, das fast silbern glänzt. Schweigend geleitet er Amhairgin und Ailinn, die er seit vielen Tagen kennt und mit denen gemeinsam er in Erainn war, die steinernen Stufen in die Tiefe. Die

Schlangenschriften 101

Stufen sind viel älter als der Turm darüber, und sie steigen hinab in den dunklen Raum mit der Pforte in eine Welt jenseits von Emhain Abhlach. In hellem Grün schimmert der Bogen, er flittert und flackert und umrankt das dunkle Grün im Innern, das sich zum schlummernden Pfad hin öffnet.

»Wir sind bereit«, sagt Ailinn und nimmt die Hand ihres Gemahls, und Hand in Hand gehen sie hinein ins Grün, das sie verschlingt. »So sei es«, sagt Ultan noch und steigt die Stufen hinauf in den Turm, der nun im Sonnenlicht gleißt.

Sobald Amhairgin gemeinsam mit Ailinn auf den schauerlich grünen Pfad geschritten ist, lösen sich ihre Hände voneinander. Nun ist er allein, wie es immer ist auf dem Weg durch das trübe Grün. Nur Schatten ahnen seine Augen, Konturen von anderen und mehr, flüchtig und neblig. Der Weg unter den Füßen ist weich und nachgiebig, jede Bewegung eine Mühsal, Waten auf den weichen Schwaden, die Beine schwer und versunken bis zu den Knien, die Hände greifen ins Nichts. Und doch bringt jeder Schritt ihn weiter, und die Zeit verrinnt in unaufhörlicher Geduld.

Und nun die Schreie. In der Höhe, in der Tiefe, zu den Seiten, überall. Tausend Stimmen – und doch nur eine. Manche Stimme rieselt sanft wie der Sand, andere stöhnen unter Qualen und betteln und bangen. Und dann ist da ein Tosen um ihn herum und ein Seufzen von den Coraniaid, die eine Welt verlassen mussten und nun den Rückweg suchen in ihre Heimat, verzweifelt und ohne helfende Hand.

Und es zieht ihn weiter vorwärts. Grüne Feuer flackern zu den Füßen, über ihm. Seine Hände kalt, und Kälte deckt ihn zu, hüllt ihn ein wie ein kalter Mantel des Todes, sein Körper zittert, und jeder Schritt wird schwer, so schwer. Schreie, die um Erlösung bitten, blinder Nebel, der wie Fesseln sich um die Beine schlingt. Fahle Finger, die nach ihm greifen, ihn ziehen wollen in den ewigen Tod.

Der Atem gefriert noch auf den Lippen, die Augen tränen, und Tränen verwandeln sich in eisklare Tropfen, rieseln hinunter und lösen sich auf im kränklichen grünen Nebel. Noch mehr Nebel, so grauenvoll grün.

Und nun hört er die Stimme, so wohl vertraut, doch die vorigen erloschenen Jahre ungehört. Verzerrt gesprochen wie unter Qualen, doch ist es der

Schlangenschriften 101

alte Freund, der um Hilfe ruft für seine Rückkehr. Und Amhairgin weiß, dass der Freund nicht verweilen darf auf dieser Welt und der Welt dazwischen, die nicht die seine ist und nicht die unsere.

»Ich eile«, haucht Amhairgin, und die verlorenen Worte zersplittern im frostigen Wind. Umrisse tauchen auf, verschwimmen, treiben um seinen Körper, der sich gegen die Kälte stemmt, den Wind, das Elend, das um ihn tobt und zerrt und saugt und um seine Lebenskraft lechzt. Zurück wollen sie alle, doch die Kraft hat sie verlassen und keine Hilfe findet sich für sie, und der Pfad nach Emhain Abhlach ist weit, so unendlich weit ...

... und dann fällt er durchs Grün hinaus in diese andere Welt, fern von Emhain Abhlach. Und er schließt die Augen, als der Schmerz seinen Leib erschüttert, und neben ihm sinkt Ailinn zu Boden, und ihre Finger klammern sich in seine, und sie sind vereint auf ewig, und dann schlafen sie, bis alle Qual von ihnen fließt und versinkt.

Das grüne Tor in An Gormtúr auf der Welt Magira ist beschaffen wie das auf der anderen Seite in Emhain Abhlach. Die beiden erschöpften Coraniaid verlassen den kalten Raum in der Tiefe über eine Steintreppe. Die Eingangshalle im Rundturm ist verwaist, Spinnengewebe hängen in den Fensteröffnungen, die wie Wunden klaffen. Zerfressene Sessel und ein wackliger Tisch laden nicht länger zum Gespräch am Kamin ein, in dem ein schwarzes Fellknäuel aufwärts huscht.

Ailinn streicht ihm über die Wange. »Du musst los, ich Sorge mich um alles«, sagt sie zärtlich und küsst ihn auf die Lippen. Gemeinsam gehen sie nach draußen und baden im Licht eines frischen Morgens. Dann wandert er allein auf einem vor langen Zeiten grünen Weg.

Sie schaut ihm nach, verliert ihn aus den Augen, als der Frühlingsnebel ihn verschluckt, wie wenn er nie gewesen.

An Loch Scáith und Loch Grian zieht er vorbei auf sprödem Gras, quert einen Bach, der jetzt im Herbst nur wenig Wasser führt, und gelangt zu den grünen Wiesen, wo der Bach sich vermählt mit anderen Bächen, die von den hohen Bergen hinabfließen und sich ins Meer ergießen.

An sein Ziel gelangt er am späten Abend, ein geducktes Fischerhaus in den Dünen. Der Fischer erwartet ihn, und seine Frau und die Kinder stehen

Schlangenschriften 101

stumm unter dem krummen Reetdach und staunen. Der Fischer weist zum Strand. Da findet er ein kleines Curragh, das Boot des Fischers, umflogen von grell schreienden Möwen. Er schaut hinaus aufs Meer. Weit reichen seine Augen über Eigríochta Aigéan, den Endlosen Ozean, der undenkbar weit entfernt, wohin kein menschliches Wesen jemals kommt, auch Emhain Abhlach streift.



Er drückt das hölzerne Gefährt ins Wasser, Sand knirscht unter dem Kiel, und er springt hinein, als Wellen um das Curragh schäumen. Die Sonne ertrinkt blutrot am Horizont, und die goldenen Sprengsel auf dem Meer erlöschen. Er greift die Ruder und taucht sie tief in die Wellen und rudert mit strammen Zügen hinaus in die schwarze See.

Ein Wind kommt auf von Land und treibt ihn vorwärts, Salz spuckt ihm ins Gesicht, schmeckt auf der Zunge, und die Anstrengung brennt in den Lungen. Das Boot gleitet auf den Wellen, taucht hinunter, steigt wieder auf. Ruderzug um Ruderzug. Nebel flirrt aus der Ferne heran, ein krankes dunk-

Schlangenschriften 101

les Grün. Die letzten Möwen schreien lachend über ihm, er lässt sie hinter sich, allein mit dem Wind und dem unendlichen Wasser, und alles ist nur grün und nichts.

Ruderzug um Ruderzug, bis sich zur Rechten ein wundervolles Eiland erhebt, doch ist dies die falsche Insel, und so rudert er weiter.

Die Stunden verfliegen mit dem beißenden Wind, der ihm entgegen stürmt, das Salz verkrustet die Augen, die Lippen spröde und die Hände steif vor Nässe und Kälte. Und Ruderzug um Ruderzug zieht er tiefer ins Meer.

Und dann hört er ihn. Seine Stimme. Wie eine winzige Wolke schwebt sie herbei und stiehlt sich davon. Und kommt wieder, bleibt länger diesmal, verweilt, bis er sie fassen kann. Eine alte Stimme, und so fürchterlich lang nicht mehr gehört. Er greift sie und lässt sie nicht los, klammert sich an sie und rudert.

Der Nebel so dicht.

Ruderzug um Ruderzug.

Dann taucht ein Schatten auf zu seiner Linken. Wächst zum Baum, wird ein Wäldchen aus Weiden am Strand, reiner weißer Sand und zauberhafte immergrüne Weidenbäume. Der Nebel flirrt davon, und es ist Stille, und die traumhafte Sonne strahlt noch spät in dieser fremden Nacht. Und das Boot läuft knirschend auf Sand. Er steigt aus. Folgt der Stimme, den verhaltenen Rufen, die von überall nun kommen. Sand knirscht unter den Sohlen, und der Wind weist den Weg zwischen die Weiden, deren Äste sich über ihm wiegen hin und her und ein Dach sind vor der glühend heißen Sonne. Und wundersame Vögel singen nun in den Weiden ihre Lieder auf dieser menschenlosen Insel.

Er streift die Äste zur Seite und geht weiter, und die Zeit ist nie wichtig, und so geht er so lange, bis es genug ist und die Lichtung sich öffnet. Er tritt ein. Und inmitten der Lichtung, umrahmt von den Weiden, findet er die silberne Kette mit dem Smaragd, eingefasst in Silber und ohne Makel, den ein Coraniaid zeit seines Lebens nah beim Herzen trägt. Doch trüb ist der Smaragd nun, nicht länger klar, und der Frost des Todes funkelt tief in seinem Innern. Er nimmt ihn auf, und seine Finger krampfen vor Kälte. Und er schaut hinauf zum Himmel, und jetzt zieht eine schwarze Wolke davor, ver-

Schlangenschriften 101

hüllt die Sonne und kleidet die Lichtung in reinen Schatten.

Und die alte Stimme ruft. Und nun hört er sie nicht mehr schattenhaft, nun versteht er Wort auf Wort. Er haucht die Worte, so wie er sie hört und die nur für sie beide bestimmt. Und er bietet seine helfende Hand, und sie wird genommen. Und damit schließen sie beide gemeinsam den Kreis für immer und ewig.

»Go gcúmhdái Nathir thú!«, flüstert Amhairgin hinauf zur verborgenen Sonne, ›Nathir stehe dir bei!‹, und sein alter Freund und das, was er nun ist, hört ihn, und er kann loslassen und zu den anderen wandern, wie es immer geschieht, wenn der Kreis sich schließt.

Amhairgin sinkt auf die Knie. Mit klammen Fingern legt er sich die silberne Kette um zu seiner eigenen, wie es Sitte ist. Und tragen wird er sie, bis es vollendet. Und dann sieht er hinauf, und er sieht nur Schwärze.

Doch er weint nicht. Er steht auf, als die Wolken davoneilen und die Sonne versunken ist wie für ewig erloschen. Und er wandert zwischen den Weiden zurück zum Boot, und drängt es ins Wasser, und es wiegt schwer wie tausend Boote. Er steigt ins Boot, und die Arme sind müde wie nach tausend schlaflosen Nächten, als er die Ruder ergreift.

Und zurück fährt er Ruderzug um Ruderzug. Der Regen beginnt, kühl und stärkend, doch kehrt die Kraft nicht wieder. Und zur Linken taucht das wunderbare Eiland auf und verschwindet. Die Sonne geht auf und geht unter, und er weiß nicht, wie oft. Dann sieht er das Ufer. Die Sonne taucht wieder ins Meer, und das Boot läuft knirschend auf Sand. Und dort steht Ailinn und wartet auf ihn.

Und während die Sonne am Horizont blutrot versinkt und das Meer erlischt, nimmt sie ihn an die Hand und führt ihn in die Dünen. Dort legen sie sich gemeinsam nieder und schauen hinauf zum Himmel, so schwarz. »Wie lange war ich fort«, fragt er, und sie antwortet: »Fünf Nächte.«

Dann tauchen die Sterne auf, einer erst, dann zwei, nun sind es viele, unendlich viele. Und doch fehlt einer. Amhairgin schaut Ailinn an, und sie sagt: »Warte.« Und gemeinsam warten sie, dass alles sich vollendet.

Und nun sehen sie, wie ein goldener Stern geboren wird, tief am Horizont, und er geht weiter auf und gewinnt seine Lebenskraft, und er leuchtet wie

Schlangenschriften 101

kein anderer, wandelt sich zum strahlenden Stern und steigt auf und weiter hinauf, bis er seinen Platz gefunden inmitten der Millionen anderer strahlender Sterne.

»Corrabheinn«, flüstert Amhairgin, und auch Ailinn flüstert den Namen. Und die silberne Kette entschwindet, und mit ihr der erloschene Stein, der Smaragd. Und somit ist es vollendet.

Und endlich ergießt sein Herz Tränen.

Und er weint.

Und das Weinen endet nimmermehr.

Impressum

Die »Schlangenschriften« sind die externe Publikation der »Galloglachta Nathrach«, 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@erainn.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.

Die Rechte für die Beiträge in diesen »Schlangenschriften« liegen bei der jeweiligen Verfasserin/Erstellerin und beim jeweiligen Verfasser/Ersteller.

Die erste Wache

Fergal (Heiko Buse)

»Wahrlich, ein trauriger Anblick«, so dachte Fergal, als er auf die ausgemergelten Gestalten hinter sich blickte. Irgendwann hatten sie vergessen, dass sie müde waren. Liefen sie einen oder zwei Tage durch die Hochlande? Ein Dutzend abgerissener Krieger in leichter Rüstung und mit wenig Gepäck. Sie mieden die alten Handelsstraßen und kamen entsprechend sicher, aber auch langsam und beschwerlich voran. Zwei oder drei Tage noch, dann müssten sie Forrach Sean erreichen. Von einer Heimkehr zu seinen Lieben, davon mochte keiner von ihnen am abendlichen Lagerplatz sprechen.

Es dämmerte, als sie in einer Senke ein Feuer erblickten. Es war nur ein kleines Feuer, das Heimlichkeit und Furcht mit seinen zitternden Flammen ausspie, als wollte es nicht gesehen werden. Fergal hob die Hand und blickte zu Cedric, dem Späher. Der verstand sofort, duckte sich und verschwand in Richtung des Feuers. Es dauerte nicht lange, und der

Späher kam zurück.

»Flüchtlinge aus dem Norden, vier Kinder, ein Weib, ein alter Mann, keine Waffen.«

Fergal blickte sich um und sah in die erwartungsvollen Gesichter seiner Männer.

»Wir werden ihnen Gesellschaft leisten. Benehmt Euch! Und ihr zwei übernehmt die erste Wache!«

Sie gingen in Richtung des Feuers und zeigten sich früh, denn sie wollten den Lagernden die Furcht nehmen. Als Fergal in das Licht trat, kauerten die Kinder am Kleid der Frau, und der Alte legte seinen Knüppel nieder. Er tat dies entweder aus der Erkenntnis, dass er gegen diese Krieger nichts ausrichten konnte, oder weil der Anblick des Coraniaid, denn ein solcher war Fergal, ihm Vertrauen einflößte. Cedric legte Holz nach, getrockneter Fisch und etwas Fleisch wurde verteilt.

»Wir sind arm, doch nehmen wir nichts geschenkt. Ich werde euch und die Mahlzeit, die ihr mit uns teilt, mit einer Geschichte aus alten Tagen bezahlen. Mag sein, dass

dieser da« – er nickte Fergal zu – »sie schon kennt oder sogar Anteil daran hatte, doch das macht sie nicht unbedingt schlechter.«

Der Alte lachte bitter und begann:

»Der Schatten jener Zeit liegt auf uns allen. Wir spüren ihn nur zu oft, und kein Feuer nimmt seine Kälte von uns Alten. Die Jungen aber, sie spüren es nicht, denn sie haben es nie anders erlebt.

Diese Kälte liegt seitdem in uns und wird uns über unser Grab hinaus begleiten. Die Winter waren lang in jenen Tagen der Finsternis. Es wurden nur wenige Kinder geboren und viele der wenigen trugen den Keim der Verderbnis schon in sich. Die Weiber waren auch damals schon hellstichtig und brachten solche fort, und es wollte niemand wissen, was aus ihnen wurde. Es war eine üble Zeit, die nicht nur an unseren Wäns-ten zehrte. Nein, wahrlich nicht, bei so manchem schwoll der Wanst gar an.«

Der Alte schaute entrückt ins Feuer, bevor er leise weitersprach:

»Im Süden aber, da war es anders. Ich erzähle euch von Deathkar, Sohn des Feonchaidh, welcher in jenen Tagen über die Dioltair von Etolia herrschte.

Während im Nor furchtbare Dinge geschehen waren, hatte er sich den alten Glauben bewahrt und war ihm treu geblieben. Seine Taten folgten seinen Träumen, und die waren rein geblieben.

Neben ihm gab es nur noch ein großes Haus im Süden, das nicht vom Weg abgekommen war. Es waren die Clanns von Nairthund, die mit Macht dem Drängen der Finsternis widerstanden. Und Angus Seanhaibh, Sohn des Dwaiish, war ihr Anführer. Und es wird von einem Bund zwischen den beiden Häusern berichtet, der die Nairthund und Dioltair einte. Und dieser Bund war stark, obwohl er nicht durch Blut besiegelt war, denn in diesen Tagen reichte das Wort eines Fürsten, um vor allem zu bestehen.

Ihr seht, es war eine andere Zeit und so vielen scheint sie fremd zu sein. Doch ich berichte wahr, und nichts ist erlogen.«

Der Alte spie geräuschvoll ins Feuer und fuhr fort:

»Beide Häuser besuchten einander nach der Ernte und brachten sich Geschenke. Dreizehn Jahre hatte der Bund nun schon gehalten, und nichts stand zwischen ihnen. Der Nor und das Übel waren weit entfernt. Aber das Übel ist gerade in solchen Zeiten näher, als man denkt.

Schlangenschriften 101

Bei den Besuchen aber erfreuten sich Aengus und Deathkar an der Jagd, und das erlegte Wild entzückte die Gaumen aller Gäste. Und so geschah es, dass Aengus von Nairthund mit den Seinen in Etolia eintraf, denn in diesem Jahr war es an ihm, die Reise zu tun. Ein Fest über drei Tage wurde gegeben, und viel wurde getrunken und ...«

Der Alte sah sich unsicher nach den Kindern um und nickte beruhigt, als er sie tief schlafend sah:

»... es wurde auch so manches Kind gezeugt.

Und dann kam Sie.

Mit weiten Schritten trat sie durch die Festhalle. Niemand kannte sie und niemand fragte nach ihrem Begehrt. Es wird gesagt, dass ein jeder, der sie sah, sofort in Liebe zu ihr entbrannte und sich fortan nach ihr verzehrte.

Sie trat an die Tafel von Aengus und Deathkar, blickte ihnen tief in die Augen und sprach: ›Dem, der morgen bei der Jagd das mächtigste Wild erlegt, werde ich gehören. Dies ist mein Versprechen!‹

Und so wie sie gekommen war, verließ sie die festliche Halle, und niemand hielt sie auf.

Die Feier endete bald darauf und alle begaben sich zur Ruhe. Am nächsten Morgen versammelten sich

die Teilnehmer der Jagd. Aber sie wollten alle die Gunst der Schönen, und so teilten sie sich gleich zu Beginn. Vergessen waren die vergangenen Jahre, wo die gemeinsame Jagd der Sippen ihnen die größte Beute geschenkt hatte.

Deathkar wandte sich dem nahen Wald zu, denn es war ihm von einem mächtigen Rothirsch berichtet worden. Aengus hingegen ritt mit den Seinen in den Wes, weil ihm die Vertrauten erzählt hatten, dass dort ein gewaltiger Eber die Felder verheerte.



Deathkar wusste wohl von diesem Untier und seinem Versteck, und doch hatte er es nicht für seine Jagd erwählt. Ein Geas lag auf seiner Sippe, und so war ihm das Töten von Schwarzwild untersagt.

Nachdem Deathkars Hunde den Hirsch lange gehetzt hatten, traf der Speer das prächtige Tier in die Seite. Deathkar gab ihm den Todesstoß.

Die Jagdgesellschaft von Deathkar traf am späten Abend in Etolia ein. Sie waren siegesgewiss, denn der Hirsch war der mächtigste seiner Art, den man seit Dekaden dort gesehen hatte.

Er sah sich suchend um, aber von der Jagdgruppe um Aengus war nichts zu sehen. Leise keimte Sorge in ihm, und er sandte Kundschafter aus, doch alle kehrten ohne sichere Nachricht heim.

Am folgenden Morgen wurden wieder Männer geschickt, und Deathkar war unter ihnen. Er aber ritt allein und gelangte so zur höchsten Stunde an den Waldesrand. Voller Zweifel und auch Furcht schien er, als er seinen Weg in das Dunkel hinein nahm. Er trieb sein Pferd an, und so kamen sie tiefer und tiefer in das Gehölz.«

Der Alte hielt inne und schaute sich um. Alle lauschten gebannt seinen Worten:

»Er fand den Krieger am Stamm eines Baumes sitzend vor – und da wusste er, dass er auf dem richtigen Weg war. Die Augen des Mannes waren weit aufgerissen, niemand hatte sie ver-

schlossen. Die Hände waren rot vom Blut verkrustet, und es war das Eigene. Sie hielten das zerrissene Gedärm, das aus der riesigen Wunde seines Leibes ausgetreten war. Die Unruhe wurde zur fürchterlichen Gewissheit, als er bald darauf drei weitere Leichen furchtbar zugerichteter Mannen fand.

Er ließ sein Pferd zurück, denn im dichten Gehölz war es ihm nicht mehr von Nutzen. Lange fand er kein Zeichen von Aengus.

Der Tag war schon weit vorangeschritten, als er im Dickicht ein saugend lutschendes Geräusch vernahm. Oder war es ein zögerliches Schmatzen? Er griff seine drei Speere fester und schlich langsam vorwärts. Auf einer winzigen Lichtung sah er das tote Pferd des Gesuchten. Und daneben lag Angus seltsam verrenkt auf dem Rücken.

Er schien genau in seine Richtung zu blicken, während über der Leiche der mächtige Eber stand. Ein riesiges Untier! Die Bauern hatten nicht die Unwahrheit gesprochen, als sie furchtsam von der Größe dieses Ungeheuers berichtet hatten.

Doch was tat dieses Wesen dort? Ungläubig blickte Deathkar auf das Geschehen. Die Schnauze des Ebers steckte tief in den Innereien seines hilflosen Opfers, und langsam fraß er von ihm.

Deathkar schüttelte sich, und Grauen erfasste ihn, denn dieses Wesen schmatzte und blickte ihm mit tückischen Augen in sein Angesicht.

Die Gesichter der Zuhörer waren wie Eis erstarrt. Der Alte bemerkte sogar, dass eine der Wachen näher hinzugekommen war, um besser lauschen zu können:

»Manche sagen, dass all dies etwas in Deathkar zerbrechen ließ. Er schnappte nach Luft und sah, wie der Eber wieder und wieder seine Schnauze im Gedärm versenkte. Blut und Eingeweide troffen von der mächtigen Schnauze herab, doch noch immer rührte sich Deathkar nicht. Letztlich war es das durch Schmerz und Verzweiflung entstellte Gesicht von Aengus, das ihn zum Handeln trieb.

Deathkar trat hinzu, doch der Eber ließ sich nicht bei seinem grausamen Mahl stören. Hörte er das Reißen von Fleisch oder das schmerzerfüllte Stöhnen? Er wusste es nicht, und es war auch ohne Bedeutung.

Deathkar rammte den ersten Speer in die Flanke des Ebers. Das Untier schien überrascht, aber zum Entsetzen des Jägers fraß es weiter.

Er stieß ein zweites Mal zu, und erst jetzt brach der Eber zusammen und war tot. Gar langsam war der Gang des Deathkar, als er heim nach

Etolia zog, um dort das Ende des Aengus zu verkünden. Und aus der Siegesfeier wurde ein Leichenschmaus, und alle Menschen weinten.«

Der Alte warf zwei Stücke Holz in das heruntergebrannte Feuer.

»Ein Geas wurde gebrochen!«, so murmelte Cedric leise und doch vernehmlich.

»Aye, ein Geas wurde gebrochen. Ein Geas, so alt, dass niemand mehr seinen Grund kannte. Und doch hatte es Bestand, fand Beachtung und der Sippe ging es gut. Bis zu diesem Tage ...«

Der Alte schwieg. Seine Worte hingen noch lange in der Luft und wollten nicht im Dunkel der Nacht entschwinden.

Dann endlich sprachen einige der Zuhörer:

»Was wurde aus Deathkar?«

»Hat sich die Schöne ihm als Preis hingegeben?«

»Gab es Krieg zwischen den Sippen?«

»Dies werden wir während der zweiten Wache erfahren.« Fergal nickte zwei Kriegern zu, die sich nur zögerlich erhoben und im Dunkel entschwanden. Dann wandten sich alle wieder dem Alten zu. Sie wollten mehr aus seinem Mund hören.



Dies sind die 102. Schlangenschriften im Rahmen der Sammelausgabe Follow, gegeben in einer Nacht des Einhorn-Mondes, dem 678. MnFG (Juni 2021)

Dia dhuit!

»Früher war alles besser!«

»Echt jetzt?«

»Früher waren wir jünger. Alle. Guck Dir doch die Mitgliedschaftsliste in der FOLLOWPEDIA an. **Ethain** und **Midhir**, **Ailinn** und **Amhairgin** steppen auf der Ü40-FOLLOW-Liste mit, sofern sie noch selbst steppen können, und **Donnchaidh** und **Fergal** legen auf der Ü30-FOLLOW-Fete eine abgewetzte Sohle aufs Parkett.«

Ob aber früher wirklich alles »besser« war? Ich nick-schüttele mit dem Kopf. Manchmal verklärt die Zeit das Frühere – das mag für einen selbst gut sein, andere kann es schnell nerven. Früher war manches besser. Heute ist manches besser.

Anno dazumal war es sicher anders. Nicht mehr, nicht weniger. Und ich, der ich mich an früher erinnern kann, bin froh, dabei gewesen zu sein – doch genau so froh bin ich, jetzt wieder dabei zu sein. Früher war es spannend. Ebenso spannend finde ich es, die Entwicklungen nach- und mitzuverfolgen, die FOLLOW seit früher genommen hat.

Schlangenschriften 102

Zu dem, was gut ist in dieser unserer Zeit, zählt: Wir Schlangen sind aktiv.

Fergal brachte den zweiten Teil seiner kleinen Kurzgeschichtensammlung zu Papier: »Die zweite Wache«. Ich habe keine Ahnung, wohin das noch führt, und weiß auch nicht, ob Fergal sich an einem festgelegten Plot entlang hangelt – oder ob er sich nicht von seinem magiranischen Selbst durch die Geschichte leiten lässt. Ich jedenfalls bin sehr gespannt, wie viele interessante Fortsetzungen noch folgen werden.

Dass die Beziehungen zwischen Erainn und Clanthon nicht ohne Spannungen waren, sollte bekannt sein. Vor einiger Zeit aber gewährte Clanthon uns Erainnern den Zugang nach Teámhair, unserer heiligen Stätte auf Magira. Das Schriftstück wird ein zweites Mal veröffentlicht, weil es bedeutungsvoll ist für Erainn. Und vielleicht werden die aufkeimenden besseren Beziehungen gekrönt mit einer Begegnung auf realer Ebene, so denn die Pandemie nicht auch noch 2022 für Furore sorgt. Das diesjährige Fest wollten Petra und ich nach langer Fest-Abstinenz besuchen – unser letzter Fest-Kurzbesuch war 1996 in Kirchähr –, doch daraus wird nun leider nichts.

In der Kurzgeschichte »Das Spiel beginnt« tauche ich in Vorgänge rund um Gleann Daloch, das Tal der Zwei Seen, ein. Glass Domhan, die Grüne Welt, spielt eine Rolle, aber auch die erwachenden Animositäten einiger Clanns in Erainn gegen die wieder eintreffenden Coraniaid. Und es deutet sich an, dass zumindest Fergal und Amhairgin sich bald über die Füße laufen ...

Den Abschluss bildet »Zwei Überraschungen« von **Jens Kosch** und **Uwe Gehrke** – womit wir eine weitere, wenn auch noch nicht so bejahrte Tradition aufgreifen und gerne weiter mit verfolgen: Das Legionslager der VI. Legion in Crobhinmór – und was drumherum passiert.

Fotos von unseren Irlandreisen runden diese Schlangenschriften ab. Vielleicht helfen sie dabei, sich »unser« Erainn vorzustellen. Das moderne Irland kommt dem Erainn in unserer Phantasie manchmal doch noch recht nahe.

Die Bilder entstanden in Sligo im Westen der Grünen Insel und in den Wicklow Mountains, die sich südlich von Dublin erstrecken. Das Fatale an

Schlangenschriften 102

solchen Fotos: Sie wecken in mir wieder die Sehnsucht nach Irland. Zwei Jahre ist es her, seit ich mit unserem jüngsten Sohn und seiner (inzwischen) Ehegattin den vollständigen Wicklow Way von Clonegall bis Dublin gewandert bin – eine Wanderung, für die ich jetzt sofort und auf der Stelle wieder meine Wanderschuhe schnüren möchte. Das Verweilen im magirischen Erainn hilft ein wenig, um diese Sehnsucht zu lindern.

Wer diese Sehnsucht nach der Grünen Insel auch verspürt und mehr zu Erainn, den Schlangen und zur Galloglachta Nathrach erfahren will, schreibe mich bitte an und/oder schaue sich auf unserer Website um: www.erainn.de

follow FOLLOW & Do neuch as maith!

Amhairgin

Mitglieder in der Galloglachta Nathrach

Followname	Realname	Magiraname	Rang	Titel	Aufenthaltort
Ethain	Elsa	Tailtiu	Tiarna (Tailtiu)	Ingen Nathrach (Tailtiu) Tighearna (Ethain)	Emhain Abhlach
Midhir	Jürgen	Muirchertach	Tiarna (Muirchertach)	Ard-ri (Muirchertach) Tighearna (Midhir)	Emhain Abhlach
Amhairgin	Karl-Georg		Erenagh	Tiarna Allechima	Magira
Donnchaidh	Gerald		Erenagh		Magira
Fergal	Heiko		Erenagh		Magira
Ailinn	Petra		Ban Múinteoir		Magira

Die zweite Wache

Fergal

Langsam stiegen Nebel auf und ließen alles in einem wabernden Meer milchiger Schwaden verschwinden. Das Lager der Krieger und der Flüchtlinge war vom umliegenden Hügel aus kaum mehr zu erkennen. Die beiden Wachen dort oben schienen mit dem Boden verwachsen und waren nicht von ihm zu unterscheiden.

Fergal wusste, dass er sich auf sie verlassen konnte. Diese zwölf Krieger waren schon lange an seiner Seite, sie waren treu geblieben während der üblen Jahre des vergangenen Krieges. Jahr um Jahr waren junge erainnische Krieger dazugestoßen, doch waren sie es auch, die als erste wieder im Kampf genommen wurden.

Nun waren schon seit zwei Jahren keine jungen Krieger mehr gekommen, um sich dem anscheinend unausweichlichen Ende entgegenzustellen.

Nein, ein offener Kampf war nicht mehr für sie möglich, dafür war ihre Zahl mittlerweile viel zu gering. So blieben nur verzweifelte Unterfangen wie dieses, welche nur wenig Ehre, aber viel Schmerz beim Feind bewirken sollten.

Ihr Feuer war klein genug, um übersehen zu werden, so hofften sie alle. Dieses Lager mit etwas Wärme, einer Mahlzeit und einer bislang unbekanntem Geschichte, was konnten sie mehr erwarten?

Der Alte nahm einen guten Schluck aus dem Schlauch, den Fergal ihm nun gereicht hatte. Er riss überrascht die Augen auf, nahm noch einen Schluck, nickte dem Coraniaid dankbar zu und gab ihn an seinen Nachbarn weiter.

Dann räusperte er sich und begann:

»Mit dem Tod des letzten Sohnes von Dwaish, Aengus Seanhaibh, war dem Clann von Nairthund der Toissech genommen. Es war niemand mehr von seinem Jagdtrupp am Leben, der berichten konnte, was wirklich geschehen war, und die Seinen

Schlangenschriften 102

konnten nicht fassen, dass Aengus Seanhaibh tot war und zerschmettert und zerfleischt darniederlag.

Der Bericht von Deathkar kam nur stockend über dessen Lippen, er wirkte wie versteinert, als er – nun ob des erfahrenen Schreckens fast vollständig ergraut – von dem Untier berichtete, welches Aengus von dieser Welt genommen hatte.

Als er endete, blickten die Weisen der Sippen ihn an, und die eine unausgesprochene Frage stand im Raum.



Der Alte blickte hoch und sah in die gebannten Gesichter seiner Zuhörer. Dann fuhr er fort:

»Deathkar verstand das Unausweichliche wohl; er griff nach dem Speer seiner Sippe und betrachtete lange die breite Spitze. Dann erhob er sich und stieß sie zwischen die Herdsteine am Feuer seines Heimes.

Die Umstehenden hielten den Atem an, als Deathkar den Speer bog und die Spitze mit schrillum Klang zerbrach.

Schlangenschriften 102

Dies war für die Weisen Antwort genug. Schweigen. Stille. Alle wussten, dass der Geas seines Hauses gebrochen worden war.

Die Sippen trennten sich am folgenden Tag. Die Nairthund nahmen den geschundenen Leib ihres Fürsten mit sich. Das Band zwischen Dioltair und Nairthund war zerschnitten ...«

Fergal blickte den Alten an und murmelte erst leise und doch für alle vernehmbar: »Das Buch des Blutes ›Leabhar Fala‹ sagt, es darf kein Bund zwischen Eidbrüchigen und anderen bestehen. Die Mißachtung eines Geas aber ist wie das Werk des Eidbrechers zu sehen ...«

Die Krieger nickten anerkennend, und auch der Alte murmelte zustimmend.

»Gut gesprochen, Alter, wir danken dir. Die Nacht ist noch recht jung. Sag, was ist später aus Deathkar und den Seinen geworden?«

»Nun, mein Hals ist gerade recht trocken, wenn ich ...«, erwiderte der Alte und fasste sich räuspernd an die Kehle.

Fergal reichte dem Alten erneut den Schlauch. Der nahm einen guten Zug, nickte wieder anerkennend und behielt ihn zu Fergals Überraschung gleich bei sich.

»So erzähle ich Euch nun, was aus Deathkar und den Dioltair von Etolia wurde. Und auch dieses ist die reine Wahrheit, so ehrlich und klar wie dieser gute Tropfen hier!«

Er nahm noch einen mächtigen Schluck und begann:

»Bald darauf nahm Deathkar, Sohn des Feonchaidh, sich ein Weib. Deathkar hatte die Jugend schon lange hinter sich gelassen und noch kein Kind gezeugt, das ihm nachfolgen konnte.

Es wurde das Orakel befragt und dieses wies auf eine Blume unter den Holden hin. Taishe war ihr Name, sie war rein, und obgleich ihre Familie nicht mächtig war, fanden sie und Deathkar schnell zueinander. Die Liebe füreinander war innig und wahr.

Und doch, sie konnte Deathkar kein Kind schenken. Sie fragten auch die Ban Uídeas, doch selbst diese wussten keinen Rat, den sie ihr geben konnten.

Schlangenschriften 102

Nach einigen Jahren wurden die Alten der Sippe der Dioltair unruhig, denn sie fürchteten Kämpfe zwischen den Mächtigen. Sollte die Linie der Dioltair von Etolia mit dem Tod Deathkars erlöschen?

Es schien den meisten so, dass dies Deathkar und Taishe kaum kümmerte. Nur Wenige bemerkten die wachsende Traurigkeit, die Taishe zunehmend bekümmerte, während sich in den folgenden Wintern Falten in ihr Gesicht gruben.

Einmal im Jahr, wenn die Felder abgeerntet waren, begleitete Taishe ihren Mann Deathkar und dessen Freunde auf der Jagd. So war es auch in diesem Jahr, als Deathkar im sechzigsten Sommer seines Lebens mit seinen Getreuen und seinem Weib hinausritt.

Und wieder war das Glück ihnen hold, denn die Hunde hatten in einem Waldstück einen mächtigen Hirsch aufgestöbert, und die wilde Jagd durch das Unterholz begann.

Zweimal stellten die Jäger das mächtige Tier, doch der gewaltige Hirsch brach immer wieder aus. Schon lagen drei der besten Hunde erschlagen am Grund. Die Kräfte der Alten schienen dem Hirsch innezuwohnen.

Dann aber hielt das gejagte Wild plötzlich inne. Die Meute umkreiste es, während die Jäger herankamen. Deathkar kam hinzu, er selbst wollte dem Tier den Todesstoß geben.

Doch plötzlich, völlig unerwartet, sprang der Hirsch mit einem gewaltigen Satz in Richtung von Taisches Pferd und bohrte sein Geweih tief in dessen Seite.

Das arme Tier stob auf und rannte – mit der verzweifelten Fürstin auf dem Rücken – davon. Voller Angst umschlang diese den Hals des Tieres, während Äste ihr ins Gesicht schlugen. Niemand konnte ihr folgen, zu panisch war der Lauf ihres Pferdes. Dornen und Geäst zerkratzten Haut und Kleidung. Taishe konnte den Lauf des Pferdes nicht bremsen. Tiefer und tiefer rannte das Pferd in die Wildnis, während sie vergebens an den Zügeln zerrte. Und plötzlich spürte sie einen heftigen Schlag gegen den Kopf, der sie bewusstlos zu Boden stürzen ließ.

Taishe erwachte vom pochenden Schmerz in ihrer Brust. Es war Nacht geworden. Ihr Pferd war nirgends zu sehen. Außer dem Flüstern des Windes in den Zweigen war kein Laut zu hören. Mühsam schleppte sie sich zu einem Felsen, hier wollte sie das Nahen des Tages abwarten.

Das Atmen fiel ihr immer schwerer. Sie hustete heftig und schmeckte Blut. Kein

Schlangenschriften 102

Zweifel, sie musste fort aus dieser Einöde. Mühsam kam sie hoch, alles drehte sich um sie. Nur langsam wurde es etwas besser. Ein Schritt, noch einer. Sie hustete erneut, wieder der Geschmack von Blut, mehr diesmal. Weiter, weiter! Sie hoffte, dass es durch das Gehen nicht viel schlimmer wurde. Doch hier, so fern aller Wege, würde niemand sie entdecken.



Sie stolperte mehr, als dass sie ging, und mehr als nur einmal brach sie entkräftet zusammen. Doch Taishe war noch immer voller Lebenskraft. Sie wollte nicht aufgeben.

Plötzlich meinte sie, ihren Namen zu hören. Und es schien mehr ein Flüstern als ein Rufen zu sein. War sie auf dem richtigen Weg? War Hilfe in der Nähe? Sie strauchelte, doch sie riss sich zusammen und stolperte weiter. Dann endlich brach sie zwischen den ausgreifenden Wurzeln eines jungen Baumes zusammen, sie verlor erneut ihr Bewusstsein.

Der Sonnenschein wärmte Taishe, ein lauer Wind strich über ihre Arme. Wohlig

Schlangenschriften 102

streckte sie sich und erschrak, als sie eine beruhigende Hand auf ihren Haaren spürte. Sie sprang auf und blickte zur Frau, die sie in den Armen gewiegt hatte. Diese erhob sich und blickte Taishe lächelnd an.

Lang ist es her, dass ein Kind Erainns das Alte Volk suchte und fand. Sei uns willkommen, Taishe!

Diese blickte sich nun um und sah zunächst nichts. Doch die fremde Frau trat hinzu und berührte die Augen Taishes. Und plötzlich sah diese viele der Wesen, welche auch das Grüne Volk genannt wurden. Taishe erschauerte, denn sie hatte all dies nur für ein Ammenmärchen gehalten. Und doch war es wahr und gut!«

Der Alte unterbrach, er blickte auf, und es schien Fergal, als sähe er seine Zuhörer prüfend an.

»Wurde denn nicht nach Taishe gesucht?«, fragte einer.

Der Erzähler seufzte, dann fuhr er fort:

»Viele suchten in den kommenden Monden nach Taishe, und mehr und mehr seiner Männer kehrten ohne sichere Kunde heim. War sie verschleppt worden? Wollte man sie als Pfand gegen Deathkar und seine Sippe verwenden? War sie tot? Wo war ihr Leichnam? Deathkar fand keinen Trost, denn er wusste nicht um das Geschick seines Weibes.

Die Erntezeit war vorüber, die Bäume verloren ihre Blätter. Doch Deathkar zog noch immer umher und suchte nach Taishe. Erst als vermehrt Schnee fiel, endete auch seine Suche.

Der Schnee bedeckte das Land und damit auch die letzte Hoffnung der Dioltair. Niemand konnte bei Eis und Schnee den Winter allein überleben!«

Auf einen Wink Fergals hin wurde etwas Holz nachgelegt. Dieser Erzähler verstand sein Werk, denn den Zuhörern war nun merklich kalt geworden, während er fortfuhr:

»Fünf Monde dauerte diese Zeit, die Lande der Dioltair waren in Kälte erstarrt. Dann wurde es endlich wärmer.

Deathkar sah dies und wollte ein letztes Mal nach seinem Weib suchen. Er ver-

Schlangenschriften 102

abschiedete sich von den Seinen und ritt fort aus Etolia. Doch gerade als er die letzten Höfe hinter sich ließ, stieß er auf dem Weg auf einen Wanderer, dessen Gestalt ihm nur zu bekannt vorkam. Als er näherkam, nahm diese die Kapuze herab und lachte Deathkar an. Es war Taishe. Ihre Wunden waren geheilt und sie trug ein kunstvoll gewebtes Kleid, wie man es noch nie in jenen Landen gesehen hatte.

Wieder glücklich vereint, wurde in Etolia ein Fest gefeiert.

Taishe erzählte von ihrem Aufenthalt beim Grünen Volk, welches sie geheilt und beherbergt hatte. Das Volk staunte und besann sich hinfort auf die Tage, als auch sie noch mit dem Grünen Volk verbunden waren. Und so, vereint in allem, konnte nichts Deathkar, Taishe oder Dioltair etwas anhaben.

Und so endet meine Erzählung.«

Die Zuhörer dankten dem Alten. Dieser nickte ihnen zu und reichte Fergal den leeren Schlauch zurück. Fergal lächelte, dann blickte er sich um, und auch er legte sich nieder.

Vogelgezwitscher ließ ihn erwachen, die Sonne stach ihm ins Gesicht. Er schrak hoch. Das Feuer war längst erloschen. Warum waren sie nicht von den Wachen geweckt worden? Wo waren der Alte und seine Begleiter?

Schnell rannte Fergal hoch zu den beiden auf dem Hügel und fand dort die beiden Wachen vor. Sie schliefen! Er blickte sich um, alles war ruhig. Keine Spur von ihren nächtlichen Gästen.

Ein Pfiff weckte die letzten Schläfer und riss sie so aus ihren Träumen. Keiner von ihnen hatte bemerkt, dass sie verlassen worden waren. Ein Ding der Unmöglichkeit, dass ein Greis, Kinder und eine Frau sie so verlassen konnten!

Und doch ...

Fergal wusste, dass er Rat brauchte, und diesen konnte er nur in Areinnall selbst finden.

Im Namen von Hennoch, König von Clanthon
gebe ich
Egbert, Verwart von Finstersee

Erzherzogs Clanthons und Herzog von Sambur

Allen Clantoniern, Clanthern und Errainern, so sie in unseren
Grenzen leben oder außerhalb, bekannt:

Da Cunnier Nathrach allen die an Nathir glauben heilig ist
und dort in Teâmhair die Seele aller Erainer liegt und lebt,
soll kein Baron oder Markgraf über die Geschike dieses
Ortes bestimmen.

Der König selbst wird mit seinem Heil und Namen für diesen Ort
stehen. Cunnier Nathrach und seine angrenzenden Ländereien werden
Königsstadt.

So übernehme ich, Egbert, Verwart von Finstersee als
Erzherzog Clanthons die Festung Cunnier Nathrach in des
Königs Namen und auf seinen Geheiß.

Folgendes befehle ich zu Beginn im Namen des Königs und um
unsere Achtung vor Nathir Ausdruck zu verleihen.

Feste und Befestigungen fallen unter den Befehl Clanthons.

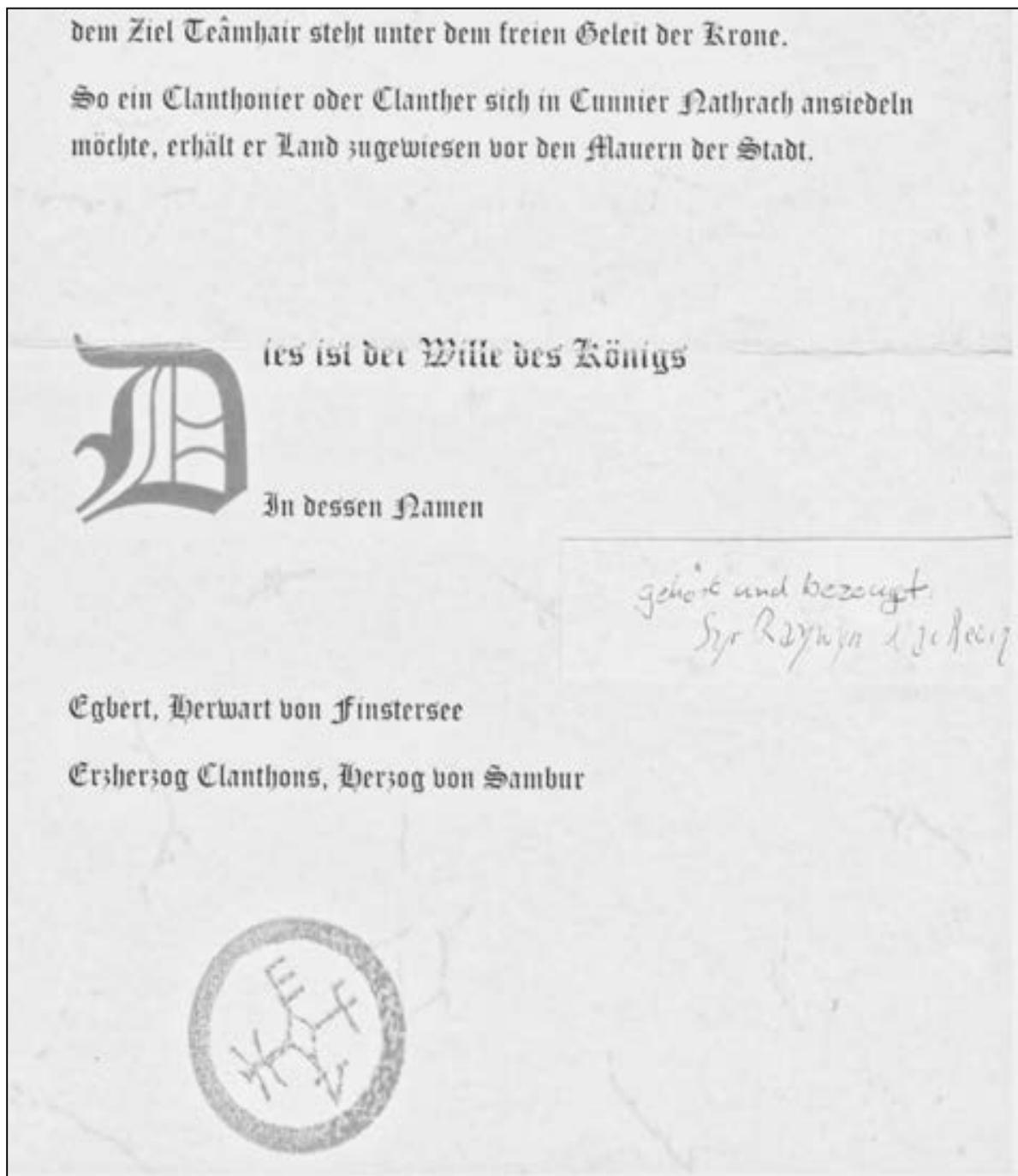
Alle heiligen Stätten verbleiben unter der Ordnung Erainns.

Wer die Mauern durchschreitet ist Gast Erainns und hat dies
entsprechend zu zeigen.

Für den Schutz und die Ordnung von Teâmhair bleiben die Failla
Nathrach zuständig. Sie erhalten ihre Waffen zurück.

Der Weg durch die Lande steht unter dem Schutz des Königs. Wer die

Schlangenschriften 102



Das größte Heiligtum des Volkes der Schlange ist Teámhair. Dort erhalten die auserwählten Töchter der Schlange (Ingen Nathrach) ihre Weihen, in dem sie den Worten der Ban Uídeas (Weisen Frauen) lauschen und in einer Vollmondnacht an der Anrufung der Schlange im Heiligtum mitwirken.

Das Spiel beginnt

Amhairgin

Es gibt Menschen, die uns gesehen haben. Sie glauben an uns. Und es gibt Menschen, die uns noch nicht gesehen haben, aber trotzdem an uns glauben. Und dann gibt es Menschen, die nicht an uns glauben. Sie haben uns niemals gesehen.

Böse Menschen sollen uns nur sehen, wenn der richtige Augenblick gekommen ist. Danach wünschen sich diese Menschen, dass sie uns besser niemals gesehen hätten.

Bei anderen Menschen flattern und flirren wir vor deren Augen herum. Die haben das nie erwartet und glauben von dem Moment an uns und an eine wundersame Welt jenseits der ihnen bekannten Welt.

Ihr Menschen glaubt nur, was ihr seht, sagt ihr überheblich. Wir bringen euch bei, dass es noch mehr gibt, als ihr mit euren Augen seht. Und so erscheinen wir vor euren Augen. Und entschwinden wieder. Manchmal für immer, und dieser Mensch sieht uns nimmermehr. Aber er weiß von nun an, dass es uns wirklich gibt.

Natürlich leben auf Magira nicht nur Menschen. Zum Glück! Ihr Menschen seid störrisch, eigensinnig, unbeherrscht, nachtragend. Und überhaupt sehr seltsam. Die Welt, in der ich mit den anderen Wesen lebe, nennt ihr Glass Domhan, die Grüne Welt, die von manchen Menschen auch Anderswelt genannt wird.

Es gibt Zeiten, da zieht es uns in die Welt der Menschen. Dafür gibt es viele Gründe. Ein Grund ist, dass in eurer Welt immer etwas los ist. Ihr Menschen könnt nicht in Frieden leben, ihr betrügt und hintergeht, ihr seid gemein und hinterhältig und brutal.

Nun verstehe mich nicht falsch, all dies trifft auch auf die Wesen aus Glass Domhan zu. Nur tun wir das nicht aus reiner Bosheit, die euch Menschen innewohnt, sondern aus einem Spiel heraus. Und hernach, nachdem die kleine Bosheit gelungen ist, vertragen wir uns wieder und lachen gemeinsam und scherzen über das Geschehene.

Schlangenschriften 102

Ihr Menschen schwört Rache. Das können wir auch – aber nur, wenn ein Mensch uns dazu herausfordert. Dann drehen wir den Stab um, und *schwupps*, hat er ein ekliges Geas am Bein.

Meist jammert ihr Menschen dann und wehklagt. Womit wir beim nächsten Problem sind, denn ihr Menschen seid echte ... wie sagt ihr: Waschlappen. Was auch immer das sein mag, es zeichnet euch Menschen aus, über euer selbstverschuldetes Schicksal zu flennen und sich gar nicht mehr einzukriegen. Wir lachen darüber.



Aber ich schweife ab. Oder war ich überhaupt schon beim Thema? Entschuldige. Ich bin eine Crithlonnraighe, eine »Schimmernde«. Ihr Menschen bezeichnet uns als Feenwesen. Wir sind nicht viel größer als eine Menschenhand, unsere Körper sind filigran und schön, und ihr Menschen seht uns ähnlich, nur dass ihr hässlich groß seid und grob und gar nicht grazil. Natürlich haben wir Flügel, hauchzart und durchscheinend. Und wenn wir im Mondenschein über die Wiesen und die Blumen und Bäume flirren,

Schlangenschriften 102

schimmern unsere Flügel in unfassbar vielen Farben. Deshalb habt ihr uns den Namen Crithlonnraighe gegeben. Jede von uns hat einen Namen wie der Schimmer, den wir ausstrahlen. Und jede weiß dann, wer gemeint ist, wenn wir übereinander sprechen. So einfach kann das Leben sein.

Ihr Menschen seid da komplizierter. Anstatt euch Namen zu geben, die zu euch passen, nennt ihr euch ... ich weiß bis heute nicht, wie diese Namen zustande kommen. Anstatt sich »der kleine Dünne mit den zwei braunen Stumpen im Mund« zu nennen, heißt ihr dann Fionachbach oder Ay'dai-dai'didel'dum oder was weiß ich. Wie soll da eine wissen, wie der Gegenüber heißt. Manchmal seid ihr ja so störrisch und grummelt: »Meinen Namen nenn ich dir nicht!« Töricht, der Kerl heißt für mich »Holzbein mit Hängeohren, dem sein Haar hängt wie Trauerweiden«. Ja, so einfach kann unser Leben sein. Sollte ich zum Thema kommen?

Schön still war's all die Jahre am Gleann Daloch, dem Tal der Zwei Seen. Nicht wundern, ich nenne die Namen, die bei euch gebräuchlich sind. Mir ist das egal, und für euch macht's die Sache einfacher. Ihr seid ja bekanntlich recht ungeschickt im Denken, und je leichter ich es euch mache, umso zufriedener seid ihr mit euch selbst.

Still war es also, da wurden wir – meine Freunde und ich – eines frühen Morgens, der Mond glitzerte noch über dem See, unsanft in unserem Morgentanz gestört. Meine Schwestern waren genauso überrascht wie ich, denn seit vielen Zeiten hatte sich niemand mehr tief ins Tal getraut. Jetzt aber kamen zwei große Wesen aus dem Turm, der von den Coraniaid *An Gormtúr*, der Blaue Turm, genannt wird. »Coraniaid«, surrten meine Gefährtinnen, und so war es auch. Der Mann schritt schnell aus und verschwand alsbald, die Frau aber blieb. Und immer, wenn in den folgenden Nächten der Mondenschein durch die Wolken glitt, sahen wir die weibliche Coraniaid. Später kamen noch andere hinzu, Coraniaid und auch Menschen. Und in einer Nacht kehrte auch der männliche Coraniaid zurück.

Und während die Coraniaid uns schon zuvor sanft berührt hatte, sprach der Coraniaid uns in einer Nacht offen an. Coraniaid können das, sobald sie erfahren sind und alt und weise und wissen, wie sie mit uns Umgang pflegen müssen. Geben und nehmen, heißt es bei den Menschen, für uns ist es

Schlangenschriften 102

ein Gefühl des Hinwendens, aus dem ganz natürlich der Austausch von freundlichen Gesten entspringt.



Amhairgin heißt der Coraniaid, wiewohl wir ihn anders nennen. Wie wir ihn heißen, weiß er nicht. Hoffentlich, denn nicht immer sind unsere Namen nett in den Ohren derjenigen, die wir so benennen. Manch Missverständnis ist daraus schon erwachsen. Kurzum, bleiben wir also besser bei Amhairgin. Wir flirrten um ihn, als er uns eines Nachts zu sich bat, setzten uns auf seine Schultern, und zwei von uns stoben durch seine Haare, was ihn störte. Meine Geschwister können manchmal albern sein. Coraniaid mögen das nicht immer, und manchmal fehlt uns das Augenmaß, im richtigen Moment aufzuhören.

»Wollt ihr das wohl bleibenlassen«, schnaubte der Coraniaid, und mit der Hand strich er sich durchs Haar. Die beiden Schimmernden flatterten davon, und endlich war Ruhe. Wenigstens für einen Moment.

Schlangenschriften 102

»Sprich mit mir, Coraniaid«, flüsterte ich ihm ins Ohr.

Er betrachtete mich mit seinen eisblauen Augen. »Dann Sorge dafür, dass das aufhört.«

Ich nickte, räkelte mich auf seiner Schulter und hörte ihm zu. Das Mondenlicht tanzte auf dem Wasser. Der Coraniaid saß auf einem hölzernen Steg am großen See, und die Nacht zog heran und tauchte die Wälder ringsumher in flüsternde Schatten.

»Ihr tanzt im Mondenschein, kleine Freunde«, sagte er, und ich sirrte und stimmte ihm zu. Er sah hinauf zum Himmel, wo sich eine dunkle Wolke anschickte, das Licht des Mondes zu schlucken. Kundige wissen, uns schadet dies noch nicht. Doch ein vollkommen verhüllter nächtlicher Himmel verhindert, dass wir aus der Glass Domhan in diese Welt gelangen können. Und wenn des Nachts plötzlicher Regen einsetzt, treibt uns der zurück in unsere eigene Welt. Wir brauchen das Mondenlicht wie die Menschen die Sonne.

»Ich werde euch den Mondenschein geben, wann immer er Gleann Daloch erhellen soll.«

Ich schaute aufgeregt. Coraniaid können vieles, was Menschen unmöglich scheint, besonders die wirklich alten Coraniaid. Einen von ihnen hatten wir jüngst weitab von diesem Ort kennengelernt, Corrabheinn nannte er sich, und auch er sprach mit uns und schenkte uns das nächtliche Grün aus seinem Tal. Wobei das Wort *jüngst* nicht zutreffend ist, denn für Menschen ist dies Jahre her, für uns wie auch für die Coraniaid scheint es nur ein einziger Wimpernschlag.

»Der Mond steht nicht immer richtig«, wandte ich ein.

Der Coraniaid lächelte und fuhr fort: »Der Mond scheint für jedes Wesen, das ihn sehen will.«

»Allerdings«, flirrten meine Geschwister und plapperten wild durcheinander. Mit einem kurzen Wink gebot ich ihnen Stille. Der Coraniaid zog schon seine Stirn kraus. Coraniaid sind geduldig, sie haben Zeit, so viel Zeit wie wir. Doch mögen sie nicht, wenn Zeit vergeudet wird – was wir nicht verstehen können, denn wozu sonst ist Zeit da, als Freude zu haben. Sei es so, die anderen schwiegen, und nur ich sprach.

Schlangenschriften 102

»Lass ihn für uns scheinen, wenn uns danach zumute ist, Coraniaid«, wisperte ich. Ein wohliges Kribbeln durchströmte mich bei dem Gedanken, von nun an mit meinen Geschwistern in jeder Nacht durch das grüne Tal flimmern zu können, »und ich erweise dir unsere Gunst.«



»So sei es.« Er nahm mich sanft um die Hüften und setzte mich auf seine Handfläche. Ein Lächeln strich über seine Lippen, dann schaute er wieder ernst. »Du oder deine Geschwister mögen sich umhören, Schimmernde«, sagte er. »Unfrieden deutet sich an, und ich muss wissen, worum es geht, um Schaden von diesem Land und uns und euch fernzuhalten.«

Meine Geschwister schwebten neugierig um uns herum, doch bevor ihr Geplapper wieder einsetzte, surrte ich. »Das darf nicht sein. Zeichne uns ein Bild der Menschen, die uns bedrohen, und ich kümmere mich darum.«

Der Coraniaid hob seine Hand, in der ich posierte, und wir schauten uns auf Augenhöhe an. Er sprach nun sehr leise. Laute Worte nämlich fegen wie wirbelnde Winde über uns hinweg. Um ehrlich zu sein, sie pusten uns um wie Strohhalme und hauen uns aus den zarten Kleidchen.

Schlangenschriften 102

»Du siehst es«, flüsterte er. Und ich sah den Menschen in seinen Augen, der Böses im Schilde führte, und ich merkte mir sein Angesicht und seine Statur und alles, was wichtig war. Dann flog ich hinauf, strudelte einige Male hin und her, erzählte meinen Geschwistern, was zu tun sei, und ließ mich ein letztes Mal auf seiner großen Hand nieder. »So soll es sein«, schloss ich den kleinen Bund, und dann wehte ich davon, und meine Geschwister folgten mir hinein in den Mondenschein, der mit uns zusammen auf dem glitzernden Wasser tanzte.

Am nächsten Abend bat mich der Coraniaid zu sich. »Es ist so weit«, sagte er, und ich stimmte zu, denn ich hatte den Menschen entdeckt, den ich in seinen Augen gesehen hatte.

»Dann spute ich mich, damit er mir nicht davonläuft.« Ein Scherz, denn kein Mensch kann flinker rennen, als wir fliegen können. Und ich erspürte ihn und folgte ihm, als er von An Láithreach, wie die Menschen das Dorf beim Tal der Zwei Seen nennen, aufbrach.

Er schlich von den Häusern fort, verließ die ausgetretenen Wege, auf denen Menschen dahineilen, und hinterließ Spuren in den Wald im weichen Gras und auf dem zarten Boden. Seine groben Schuhe zertraten Gräser und junge Triebe, und hastig erklimm er den Berg. Bevor er die Höhe erreichte, verbarg er sich zwischen den Felsen und wartete.

Die Dunkelheit stülpte sich über den Wald und das Tal, und für einen Moment befürchtete ich, der Mond würde für diese Nacht vollends hinter den Wolken verschwinden. Doch dann brach eine Wolke auf, geteilt wie durch zwei Hände, die sie auseinandersoben und eine breite Lücke schufen, und das Mondlicht fiel herab wie weicher Schnee und kleckste tiefe Schatten ins Gesicht des Mannes. Er war ein sehniger Mann mit schlanken Händen, mit denen er mich aber sicher zerquetschen konnte wie eine Maus, und sein Oberkörper war nackt und weiß fast wie Kuhmilch, als sähe er das Sonnenlicht nicht öfter als ich.

Menschen meinen ja, sie können sich anschleichen. Ich hörte die harten Schritte natürlich schon lange, bevor der zweite Mann aus dem Gebüsch

Schlangenschriften 102

kam. Wie eine Hünensau brach er durchs Grün. Der neue Mann war von kräftiger Statur, hoch gewachsen wie der Coraniaid, mit langen Haaren und einem tristschwarzen Gewand. Er sah sich um, als könne er Wesen wie mich wirklich sehen, und flüsterte. Natürlich hörte ich jedes seiner Worte und die des anderen Mannes, als säße ich auf ihren Schultern.

»Wie läuft es?«, fragte der neue Mann. Er atmete schwer aus und ein, als habe er eine längere Strecke zurückgelegt. Ich beneide die Menschen wirklich nicht um ihre schweren, behäbigen Körper.



»Die nächste Ladung geht morgen raus«, antwortete der Mann aus dem Tal. Er strich sich mit den Fingern über die Stirn, auf der Schweiß glitzerte. »Es ist weniger als geplant.« Er öffnete den Mund, um mehr zu sagen, doch der Neue stoppte ihn.

»Verflucht, das darf nicht passieren, dafür bezahle ich dich«, raunte er den Talmann an. Der zog seine Schultern ein wie meine Geschwister, wenn ich ihnen eine Standpauke halte. »Wir brauchen das Aithinn unbedingt, und wir brauchen noch viel mehr Lieferungen als bisher. Es muss mehr

Schlangenschriften 102

kommen, auf keinen Fall weniger. Tritt deinen Leuten in den Arsch! Oder wollen sie mehr Nathrod?« Seine Stimme zischte eisig.

»Tadhg, es ist ...«, fing der andere Mann an, aber Tadhg – ich merkte mir den Namen natürlich – machte einen Schritt auf ihn zu, packte ihn an der Kehle und presste ihn gegen den mannshohen Felsen. Ich erschrak fast zu Tode, flirrte aus dem Schatten eines Baumes heraus und wäre vermutlich entdeckt worden, wenn der Mann aus dem Tal nicht gestrampelt und gehustet hätte. Tadhg hielt ihn im eisernen Griff. Das Gesicht vom Talmann färbte sich feuerrot.

»Noch mal meinen Namen, und du stirbst«, knurrte er. Ganz langsam lockerte er seinen Griff.

Der andere Mann keuchte, rieb sich den Hals. »Das ... das hättet ... ihr nicht ...« Er würgte und blieb stumm.

Der Große stützte sich mit einer Hand am Felsen dicht beim Talmann ab. »Alles ist gut, mein Bester, alles ist gut. Sag mir nur, woran es hängt. Wenn mir die Antwort gefällt, dann läuft unser Geschäft so weiter wie bisher. Oder vielleicht noch besser. Was meinst du, wäre das nicht für uns beide ein gutes Geschäft?« Er neigte den Kopf zur Seite, als mustere er sein Gegenüber freundlich, aber ich konnte sein grausames Grinsen sehen. Und der Mann aus dem Tal sicher auch.

»Keine Nathrod, Herr, das ist es nicht. Coraniaid sind im Tal.« Seine Finger fuhren flüchtig über den geschundenen Hals, der Schweiß lief ihm die Wangen hinab. »Sie überwachen seit ein paar Nächten die Fuhren mit Aithinn, die aus dem Bergwerk herausfahren. Wir können nur etwas abzweigen, wenn von der Brut keiner in der Nähe ist. Und es sind jetzt viele vom Clann Lochlainn dabei. Denen können wir nicht trauen. Vermutlich sind's ehrliche Menschen.« Er grinste schief, wie wenn er Tadhg mit einem müden Scherz besänftigen wollte.

Witzig sein können Menschen übrigens auch nicht.

»Das ist nicht mein Problem, nicht umsonst haben wir dich als Gefolgsman angeheuert, dass du uns solche Schwierigkeiten vom Hals hältst. Sorg dafür, dass die vom Clann spüren, besteche sie, bring sie zum Schweigen. Tu etwas!« Tadhg legte seine rechte Hand auf den Griff seines Schwer-

Schlangenschriften 102

tes, das er an seiner Seite trug.

Eine Eule beklagte sich lauthals über die Anwesenheit der zwei Menschen. Nur der aus dem Tal schaute sich um, der andere zuckte nicht mit der Wimper.

»Wer ist von den Coraniaid vor Ort?«, fragte er.

Der Talmann antwortete: »Ein Coraniaid namens Amhairgin.«

Tadhg spitzte die Lippen.

»Eine Weise Frau ist bei ihm, Ailinn heißt sie. Beide waren schon früher in Erainn, wie sie sagen.«

»Ich weiß«, fuhr Tadhg dazwischen. »Wer noch?«

Der andere Mann rutschte nervös mit dem Rücken am Felsen entlang. »Crich'cron wird der Magier genannt, der vor wenigen Nächten mit einem fliegenden Schiff ankam. Es landete beim Blauen Turm, ich hatte zeitig davon erfahren und war dort. Es war«, er stockte, »es war unglaublich, ein Schiff aus purem Glas, und es flog wie eine Feder durch die Lüfte und glitzerte wie ein reiner Diamant.« Der Mann schaute hoch, sein Blick verträumt, als sähe er dieses sagenhafte fliegende Schiff leibhaftig vor Augen.

»Und ein junger Coraniaid namens Fionnbharr kam an und noch eine Weise Frau, die aber gleich in Nathirs Garten verschwand und deren Namen ich nicht wei. Vermutlich noch mehr, der Zugang nach Emhain Ablach scheint offen zu sein. Aber ich musste mich verdrücken, bevor ich entdeckt wurde.«

Tadhg griff an seinen Gürtel und hielt einen Geldbeutel in den Fingern. »Das sollte für die vergangene Lieferung genügen und ausreichen, um die vom Clann zu schmieren. Halt deine Augen offen, ich bin in einer Woche wieder hier. Die nächste Lieferung muss unbedingt zum Hafen kommen, wir erwarten ein Schiff aus...«

In diesem Moment, und ich schimpfte innerlich, stob eine Rote Hüensäue durchs Gesträuch, die beiden Männer fluchten und stampften davon. Ich folgte ihnen, doch hatte ich durch das Getöse und Gerenne die letzten Worte verpasst.

»Jetzt geh. Ich werde meinem Herrn berichten, und wehe dir, er ist nicht zufrieden mit dem, was du erreicht hast.«

Schlangenschriften 102

Der aus dem Tal verschwand hastig wie ein Hase im Gestrüpp.

Ich eilte diesem Tadhg hinterher. Er verließ das Wäldchen, nahm ein Pferd und ritt davon.



Noch eine Weile flatterte ich hin und her, um mich zu beruhigen. Ich bin so aufregende Begegnungen nicht gewohnt. Nicht wegen der Menschen, sondern wegen der Hünensäue. Die sind viel schlauer als die Menschen, riechen uns und machen uns richtig Scherereien, wenn sie uns entdecken.

Unten am See gab ich einem meiner Geschwister schnell einen Auftrag. Nur wenig später traf sich am großen See der Coraniaid mit mir. Ich erzählte ihm von meinem Erlebnis. Er nickte oft, als wüsste er manches längst.

Tadhg ritt wie der Wind. Es war eine gute Strecke bis in seine Heimat nahe der kleinen Stadt Arbealach. Dort erwartete ihn der Toissech, sein Clannführer. Nicht in seiner Burg, nein, dazu war dem Toissech die Angelegen-

Schlangenschriften 102

heit zu delikat, sondern in einem Gemäuer, das im Ruf stand, verflucht zu sein. Sein Clannführer aber hatte ihm versichert, es sei natürlich nichts an einem solchen Fluch. »Geschwätz alter Weiber«, sagte er, »die sich auch vor dem fürchten, was in der Glass Domhan leben soll.«

Dabei schlummerte im Toissech viel vom Coraniaid-Erbe, munkelte man, und sicher auch der Glaube an die Anderswelt, denn seine Mutter wurde hinter vorgehaltener Hand des Fremdgehens mit einem Coraniaid bezichtigt.

Wie auch immer, nach einem endlosen Ritt, der ihn auch nahe an Areinnall vorbeiführte, erreichte Tadhg die heimatlichen Gefilde. Die Sonne erlosch, er war pünktlich. Eine Zugangstür hing schief in den Angeln. Er schob sich an ihr vorbei ins brüchige Gemäuer. Feuchter Lehm Boden schluckte seine Schritte. Niemand war da. War er doch zu früh, würde er warten müssen?

Tadhg trat in den hintersten Raum und erschrak fast zu Tode. Auf dem letzten unbeschädigten Stuhl in der dachlosen Kammer saß sein Toissech und starrte ihn mit funkelnden Augen aus der Dunkelheit an. Aus dem Kamin stob eine aschfahle Wolke ins kahle Zimmer und zog wieder in den Abzug.

»Ihr seid früh, mein Herr«, sagte Tadhg und klopfte sich Staub vom ledernen Beinkleid.

»Mir ist nicht nach Geschwätz zumute«, sagte der Toissech. Kein Gruß an seinen Gefolgsmann, stattdessen ein tadelnder Blick, als wisse er schon, dass die Nachrichten nicht gut waren. »Berichte sofort!«

Tadhg verschluckte sein Räuspern. Das Schwert hatte er bei seinem treuen Pferd gelassen. Es hätte ihm ein Gefühl vager Sicherheit gegeben. Er kannte den Toissech lange, vielleicht schon viel zu lange. Er wusste, wie grausam er war, wen er über die Klinge hatte springen lassen, wen betrogen und hintergangen. Dieses Wissen würde ihn, da war sich Tadhg sicher, eines Tages selbst den Kopf kosten. Doch noch war es nicht an der Zeit, sich auf und davon zu machen, noch lockten die Nathrod, die er für seine eigenen Taten einstrich.

»Die Coraniaid sind zurück«, sagte Tadhg lapidar. »Amhairgin und eine

Schlangenschriften 102

Weise Frau an seiner Seite, ein Zauberer und ein junger Coraniaid und eine andere Weise Frau, deren Namen unser Getreuer nicht kennt.« Für einen Atemzug glaubte Tadhg, dass die Nachrichten wohl doch nicht so schlimm waren, wie er gedacht hatte, denn sein Clannführer saß stumm und versteinert, wie wenn ihn nichts erschüttern könne.



Dann sprang der massige Toissech auf wie von der Schlange gebissen. »Gewürm!«, brüllte er und schleuderte den Stuhl durch den Raum, dass er an der Wand in Stücke zersplitterte. »War einer nicht genug! Der ist tot, für immer und ewig tot. Und jetzt kommen noch mehr. Nimmt es nie ein Ende?« Der Toissech zog zischend die Luft ein, seine giftgrünen Augen bohrten sich in Tadhg.

»Mein Herr, es sind nur eine Handvoll. Ich weiß ...«, er hob beschwichtigend die Hände, weil er sah, wie sein Clannführer seine Wut kaum zügeln konnte. »Ich weiß um euren Hass, Herr, doch eure Pläne sind deshalb doch nicht in Gefahr.«

Tadhg nahm seinen Mut zusammen und schritt näher. »Solange Ihr das

Schlangenschriften 102

Ruder in der Hand haltet und es gelingt, unser Tun geheim zu halten, werden die Coraniaid nichts davon mitbekommen. Sie werden nicht einmal ahnen, wie sich das Unheil über ihren Köpfen zusammenbraut. Selbst die Coraniaid haben nicht überall Ohren.« Tadhg grinste hinterhältig.

»Vielleicht hast du recht. Wir werden herausfinden, ob dieser Coraniaid auch diesen neuen Weg beschreiten will.« Der Toissech rotzte verächtlich auf den Boden und strich sich den Speichel vom Kinn. »Wenn ja, wird er sich noch wünschen, seine feinen Füße nie wieder auf erainnischen Boden gesetzt zu haben. Wir werden das Geschmeiß zurück nach Emhain Abhlach jagen. Sollen sie da Ringelreigen tanzen und verrotten. Und wenn uns Erainn gehört, wird unser Land wieder erblühen wie einst. Ohne Schwert keine Macht!«

Der Toissech griff an seine Hüfte, aber er hatte sein Schwert bei seinem Hengst vergessen und fuchtelte ins Leere. Sein klobiger Körper bebte, und selbst im scheuen Mondlicht sah Tadhg, wie das fleischige Gesicht seines Herrn noch immer vor Zorn brannte. »Ich habe einen weiteren Vertrag geschlossen. Wir brauchen Aithinn, Unmengen an Aithinn. Ich werde die Truhen mit Gold füllen, und dann kaufe ich mir die anderen Toissechs, und dann hat es ein Ende mit dem Dáil und diesem ... Gewürm.« Der Toissech spie das Wort aus.

»So kenne ich Euch, mein Herr«, pflichtete ihm Tadhg bei, wie er es gelernt hatte in all den Jahren, die er an der Seite seines Clannführers stand. Er war ein guter Gefolgsmann, immer auf das Wohl seines Herrn bedacht. Jedenfalls solange es auch seinem Wohl diene. Doch sollte sich das Glück zu einer anderen Seite neigen ...

»Unser Gefolgsmann im Gleann Daloch wird dafür sorgen, dass die nächste Lieferung pünktlich am Hafen ist. Wenn nicht, werde ich ihn ersetzen. Leute wie er sind käuflich.«

»Wie jeder von denen«, raunzte der Toissech, und obwohl unklar blieb, wen er mit »jeder von denen« meinte und ob er nicht auch Tadhg dazu zählte, nickte der Getreue.

»Du wirst sofort wieder ins Tal reiten und dich umsehen. Gib dich als Händler aus, meinetwegen als Handwerker, wenn es dienlich ist. Und

Schlangenschriften 102

nimm eine Wohnstatt dort für die nächste Zeit, sei meine Ohren und meine Augen, und lasse mich wissen, was da vor sich geht.« Der Toissech streckte seinen Leib, dass die Gelenke knackten. »Mein Rücken bringt mich noch um. Wie ich das Reiten hasse. Eile jetzt und tu deine Pflicht. Du hast sicher genug Nathrod, besorge dir davon, was du benötigst.«

Mit einem beiläufigen Wink entließ er seinen Gefolgsmann.

Tadhg fluchte beim Hinausgehen. So hatte er sich die Zusammenkunft nicht vorgestellt. Er hatte an eine Nacht auf einer weichen Schlafstatt daheim gedacht und seine Maid, die bei ihm lag. Was blieb jetzt? Er packte sein Pferd und stieg auf. Beim wütenden Blick zurück zum grauen Gemäuer sah er das stolze schwarze Pferd des Toissech, ein edler Hengst, das seinem Herrn entgegenkam, als der sich durch die schmale Tür zwängte. Ihm tat der Hengst leid, der einen besseren Reiter verdient hatte. Aber mehr noch bedauerte er sich. Diesen undankbaren Herrn hatte er wirklich nicht verdient.

Wie lange noch mein Herr?, fragte sich Tadhg. Das hing auch von ihm ab, irgendwie.

Deatachmuch, der sanfte Geist aus Rauch und Qualm, hustete und schmauchte und stob durch den Kamin davon, verwehte mit dem Wind wie nie gewesen und trieb mit den Wolken hinweg. In Windeseile trug der Wind ihn ins Tal der Zwei Seen, wo die Schimmernden ihn erwarteten.

»Bleib hier«, riefen sie, denn der Wind war drauf und dran, ihn aus dem Tal wieder davonzutragen. Doch die Schimmernden webten mit ihren Leibern ein Netz um Deatachmuch und kitzelten und neckten ihn, und er erzählte ihnen haargenau, was er in dem verwüsteten Gemäuer so weit entfernt gehört hatte.

Bald wusste auch Amhairgin, was Tadhg und sein Toissech besprochen hatten.

Der Coraniaid lächelte. Das Spiel hatte begonnen.

Und ein Nu lang hatte der alte Coraniaid nach seiner Ankunft befürchtet, in Erainn warte wieder nichts als Langeweile auf ihn ...



Zwei Überraschungen

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Legionslager Crobhinmór, Erainn

Metrinus Vula, D`Ascas der VI. Legion/Kohorte/Ansammlung der unnüt-zesten Legionäre des Reiches hatte beschlossen, dass er diesen Tag nicht mögen würde. *Und das hing nicht nur mit dem Regen zusammen.*

Als er tropfnass sein Arbeitszimmer betrat, sprang sein Schreiber auf; sein Gesicht verriet schon, dass er keine guten Nachrichten hatte. »Was ist?«

»Corrabheinn ist tot.«

»Was?« Eine schlimmere Nachricht konnte es nicht geben. Corrabheinn war ein treuer Schutzherr des Lagers gewesen. Was war geschehen, was würde geschehen?

»Alles in Ordnung, Herr?«

Noch ehe Vula anfangen konnte, ihn zu beschimpfen, trat ein Legionär ein und überbrachte eine unglaubliche Nachricht.

Mehrere Kriegsschiffe fahren in die Bucht hinein.

Später

Die beiden Centas glänzten vor Sauberkeit. *Waren sie durch Magie vor Dreck auf dem Schiff geschützt worden?*

Einer der beiden Hundertschafts-Führer grüßte knapp. »Ich bin Centas Vinca und das ist Centas Magas. Wir sind die angeforderte Verstärkung.«

Verstärkung? Natürlich gehörte es zur Routine, Verstärkung anzufordern, aber das jetzt ausgerechnet zwei Centas kamen, zeigte, dass sie eine große Anzahl von Legionären mitbrachte. »Wie stark ist eure Verstärkung?«

»Unsere beiden Hastatt sind vollzählig, dazu kommen noch etwa vierzig Mann.«

»Zweihundertachtundvierzig Mann?« Die Stimme des D`Ascas über-

Schlangenschriften 102

schlug sich, was die Anwesenden erschreckte. »Keine Kohorte existiert in Vollstärke, wir haben hier gerade einmal Quartiere für siebenhundert Mann. Ihr bleibt auf den Schiffen, wir werden zunächst Zelte aufstellen, dann könnt ihr an Land kommen. Und dann später bauen wir Häuser.« Der ranghöchste Legionär auf Ageniron kam zur Ruhe. »Verzeiht, eigentlich müsste ich glücklich sein, dass ihr kommt.« Er berichtete über den Tod von Corrabheinn. »Vielleicht brauchen wir dann noch mehr Häuser für weitere Legionäre.«

War das jetzt prophetisch gemeint?

Zwei Überraschungen

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Rehburg-Loccum/Hannover, November 2020

Impressum

Die »Schlangenschriften« sind die externe Publikation der »Galloglacha Nathrach«, einer Arbeits- und Simulationsgruppe im Rahmen der Magira-Simulation von FOL-LOW.

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

Die Rechte für die Beiträge in diesen »Schlangenschriften« liegen bei der jeweiligen Verfasserin/Erstellerin und beim jeweiligen Verfasser/Ersteller.



Dies sind die 103. Schlangenschriften im Rahmen der Sammelausgabe Follow, gegeben in einer Nacht des Greifen-Mondes, dem 681. MnFG (September 2021)

Dia dhuit!

Ethain und Midhir, Ailinn und Amhairgin, Donnchaidh und Fergal heißen die aktiven Schlangen, die sich ab und zu, die eine mehr, der andere weniger, im Discord-Channel treffen und dort in der »Schlangengrube« palavern. Worüber? Über die Schlangen natürlich, über Erainn und Magira, über die Coraniaid – und einiges mehr. Wer Interesse an den Schlangen hat, eine oder ein Coraniaid sein möchte, in Erainn dauerhaft heimisch werden will, wage einen kleinen Abstecher als Gast in die Schlangengrube. Fragt mich ruhig wegen eines Gastzugangs. Und ja, wir beißen. Aber wir haben auch das Gegengift.

Die »Schlangenschriften 103« warten mit zwei Geschichten auf.

»Erainn ist bereit«, heißt es an der Platte. Doch was tun, wenn Corrabheinn nicht mehr an der Platte stehen kann, Erainn aber nicht untergehen soll? Eine Heerführerin muss her! Und Kirsten Scholz erklärte sich spontan bereit, das erainnische Heer und die erainnische Flotte auf Kurs zu halten. Nur – wie soll dies plausibel über die Bühne gehen, wie kam Kirsten dazu, Heerführerin für Erainn zu sein?

Schlangenschriften 103

Kirsten bot an, dass ihr Magira-Charakter Stern von Anweiler in die Bresche springt. Das klang sofort sehr gut – doch wie sollte sie an diesen Job geraten? Kirsten und ich sprachen ab, uns im Discord-Kanal zu treffen und in einem geschlossenen Chat genau diese erste Begegnung auszuspielen. Das taten wir an zwei Tagen, mehr als drei Stunden dauerte das Hörspiel für zwei.

Die Begegnung findet im Gleann Daloch statt, nahe bei einem der Türme, die von Coraniaid erbaut wurden. Dort lebt Amhairgin vorerst nach seiner Rückkehr nach Magira. Ein idyllischer, vergessener Ort ...

»Begegnung im Gleann Daloch« (Gleann Daloch heißt übersetzt »Tal der Zwei Seen«) ist ein Chatlog, der diese Begegnung beschreibt und der bis auf sehr wenige Korrekturen 1 zu 1 übertragen ist. Im Nachhinein haben wir nur wenig geändert. Dies betraf natürlich (überraschend wenige) Rechtschreibfehler, eine Handvoll grammatikalische Ungereimtheiten, das Lavieren zwischen »Euch« und »euch« und die konsequente Gegenwartsform. Amhairgin sprang ungezügelt zwischen Gegenwart und Vergangenheit hin und her, vielleicht eine Nachwirkung des Wechsels von Emhain Ablach nach Magira, der einen doch ordentlich durcheinanderbringen kann ...

Und dann war Amhairgin am Ende so weit, Fionnbharr umzubenennen, denn diesen Namen schrieben wir beide gnadenlos falsch. Gut möglich wäre also ein Satz von Amhairgin gewesen wie dieser: »Ab sofort heißt du Kevin!«

Fergal reist in seiner Geschichte »Ein unerwartetes Wiedersehen« zurück ins Jahr 49 ndF und beschreibt Geschehnisse, die sich damals nahe bei Forrach Sean ereigneten – und die Auswirkungen bis in die Gegenwart haben. Die Geschichte stellt Fergals sehr persönliche Sicht auf die Ereignisse dar; wie immer sollten die Leser hierbei auf die Unterscheidung zwischen Magirapersonlichkeit und Realmenschen achten. Wie er, Heiko, selbst schreibt, stellen die Schilderungen die Sicht eines »verbitterten Coraniaid« dar, und ebenso sollten sie verstanden werden.

Das Nach-Fest-Follow strotzt ja nur so vor Farbseiten, und da wollen wir gern mitstrotzen – und kleckern ordentlich mit Farbe rum. Wie immer bin ich durch meinen Fundus an Irland-Fotos gestapft und habe hier und da

Schlangenschriften 103

ein Bildchen gefunden, das mein Gefühl von Erainn spiegelt. Die Fotos stammen alle aus den Wicklow Mountains. Wenn alles gut läuft, besuchen Petra und ich die Berge im Osten Irlands im nächsten Jahr wieder. Wandernd, natürlich.

Gewandert sind wir auch zum virtuellen Fest, von dem wir sehr angetan waren. Natürlich hat mich nicht jeder Beitrag ergriffen oder begeistert. Doch ich bin froh, dass wir uns vieles davon nicht nur angesehen und angehört haben, sondern dass wir Schlangen in Form von drei eingelesenen Kurzgeschichten unseren winzigkleinen Teil zum Gelingen beitragen konnten.

Trotzdem kann ich drauf verzichten. Und weil die Hoffnung bei den Schlangen niemals stirbt, nicht einmal zuletzt, rechne ich ganz fest mit einem Fest 2022. Und der Hoffnung haben wir auch gleich einen Tritt verpasst, damit sie gar nicht auf die Idee kommt, das Zeitliche zu segnen: Petra und ich haben für die Zeit nach dem Fest – wie auch in diesem Jahr, was sich dann leider doch als festloser Urlaub herausstellen musste – wieder Urlaub in Fladungen in der Rhön gebucht. Sooo weit vom Festort dorthin ist es ja nicht ... Wir sehen uns also!

In den kommenden Wochen und Monaten stehen weitere Gespräche mit Erainns Nachbarn an – und Enzy-Arbeit und das Fortschreiben der Geschichte speziell nach dem Einschnitt, der maßgeblich mit Corrabheinns Schwinden verbunden ist. Ein Jahr ist seither vergangen, doch die Trauer wirkt, natürlich, noch sehr nach.

Ergebnisse unserer Enzy-Arbeit werden wir sicherlich auf unserer Website veröffentlichen.

Wer also mehr zu Erainn, zu den Schlangen und zur Galloglachta Nathrach erfahren will, schreibe mich bitte an und/oder schaue sich auf unserer Website um: www.erainn.de

follow FOLLOW & Do neuch as maith!

Amhairgin



Begegnung im Gleann Daloch

Stern von Anweiler und Amhairgin

Die Clantherin sieht sich interessiert um, als sie näher kommt, aber als sie Amhairgin bemerkt, konzentriert sie sich sofort auf ihn.

Der Page, der ihr folgt, hält sich hinter ihr, drückt ein Bündel an sich.

Als ob es staubig wäre! Amhairgin klopft sich die Tunika und schreitet dann durch das immergrüne Laubdach, die letzten Schritte führen ihn aus dem Garten Nathirs. Drinnen schluckt das Grün die späte Frühlingssonne, doch draußen, nahe beim See, spürt er sofort die wärmende Sonne.

Fionnbharr, wie immer ungeduldig und wie auf dem Sprung, hüpfte Amhairgin fast entgegen. »Mo Feartiarna«, sprudelt es aus ihm heraus, »Die Bantiarna ist da.« Er grinst breit, wie er es immer tut, wenn er nervös ist. Amhairgin nickt. »Ich weiß.«

Stern trägt eine knielange Tunika aus schwarzem Leinen, bestickt an den Rändern mit seidenem Faden und kleinen, schimmernden Perlen. Das Haar, noch leicht feucht nach dem Bad, ist in Zöpfen hochgesteckt. Auch wenn man sieht, wo an ihrem Gürtel sonst das Schwert hängt, trägt sie keine Waffe.

Sie neigt höflich den Kopf. »Mo Feartiarna«, grüßt sie, das Erainnisch geht ihr in den einfachen Floskeln flüssig über die Lippen, aber auch wenn es um komplexere Dinge geht, weiß sie sich auszudrücken, auch wenn ihr Akzent deutlich ist.

Der junge Coraniaid, der seine langen Haare zum Zopf gebunden hat, verharret einige Schritte von Amhairgin entfernt. Amhairgin, gekleidet in eine knielange blaue Tunika, ledernes Beinkleid und kniehohe Stiefel, schaut Fionnbharr nur kurz an, dann widmet er seine Aufmerksamkeit der Dame. »War Fionnbharr gewissenhaft zu Euch, Mo Bantiarna?«, fragt er und nähert sich einer der Sitzbänke aus dunklem Holz gleich bei den Hecken.

Fionnbharr wartet keine Antwort der edlen Dame ab. »Ja, Feartiarna, die Dame hat sich erfrischt.« Er scheint zufrieden mit dem, was er da sagt.

Schlangenschriften 103

»Und sonst? Bot er Euch zu trinken an, zu essen?«

Amhairgins Blick ruht weiter auf der Dame. »Doch setzt Euch zuerst, Bantiarna, vielleicht seid Ihr müde. Die letzten Tage des Winters sind in diesem Jahr mild.«

Vielleicht fällt der Dame, die sie das Tal noch nicht kennt, wirklich auf, dass es fast frühlingshaft mild geworden ist, je näher sie dem Garten Nathirs gekommen ist.



»Es fehlte an nichts, Mo Feartiarna. Ich danke für Eure Aufmerksamkeit. Dies ist ein besonderer Ort.«

Eine kurze Bewegung mit der linken Hand schließt die Umgebung, die Eiche ein.

Amhairgin lächelt unmerklich und weist auf eine zweite Bank hin. Von beiden Sitzplätzen hat man einen herrlichen Blick auf den See, dessen Wasser sich sanft im Wind kräuselt.

»Gift, warte hier. Wenn Fionnbharr es erlaubt, kannst du dich umsehen«, meint Stern in akzentfreiem albyonisch zu dem Jungen, ihm sein Bündel

abnehmend, bevor sie dem Erainner folgt.

»Fionnbharr!«, die Stimme kommt beherrscht, doch nicht ganz ohne Schärfe. »Die Dame ist höflich, nicht wahr?« Der junge Coraniaid nickt. »Du nicht. Biete zu trinken an und zu essen. Das gehört sich, nicht erst jetzt. Los also.«

Und ein kurzer Wink treibt dem Coraniaid die Röte ins Gesicht, er druckst herum, was sich wie »Ich ... ich meinte ...«, doch dann verschluckt er das, was er sagen wollte. »Im Gart...?«, kommt eine kurze Frage, doch bevor Amhairgin antwortet, fliegt er förmlich durch den Zugang in den heiligen Garten.

»Oh ... Umsehen ... ja, natürlich. Nur Ihr wisst sicher, dass Nathirs Garten tabu ist. Und beim Wasser sollte er Vorsicht walten lassen. Ich weiß, was ihn dort erwartet, er nicht. Doch lasst ihn laufen und seine Neugierde stillen.«

Wenn die Dame sich setzt, dann spürt sie, dass das auf den ersten Blick harte Holz sich wie ein weiches Polster an ihren Körper schmiegt.

Mit einer kleinen Bewegung mit der Hand über die Lippen versteckt Stern ihr Lächeln ob Fionnbharrs Verhaltens, während sie Platz nimmt.

»Wie war Eure Reise? Die Zeiten in Erainn sind andere als noch im letzten Jahr. Womöglich habt Ihr dies gesehen, die Menschen sind unruhig.« Amhairgins Augen mustern die Dame.

»Das habe ich gesehen. Aber erlaubt mir, Euch erst für Eure Gastfreundschaft zu danken.« Sie wickelt aus dem Stoff des Bündels eine Gürteltasche aus blauem Samt, auf den mit winzigen Perlen das Wappen Amhairgins aufgestickt ist.

Sie überreicht die Handarbeit ihrem Gastgeber. Amhairgin weiß, dass nicht jeder dieses Wappen kennt. Darüber Kenntnis zu erlangen erfordert Verbindungen, Einsatz. Dies ist mehr als ein Zeugnis von traditioneller Handwerkskunst, dies ist auch eine Botschaft an den Herrscher der Erainner.

Amhairgin hebt eine Augenbraue, nur leicht. »Oh, das ist ... ungewöhnlich. Verzeiht, wenn das missverständlich klingt. Wir Coraniaid erhalten auf Magira selten ... Gastgeschenke. Ihr wisst ja selbst, wie gern man uns sieht,

Schlangenschriften 103

doch am liebsten von hinten. Umso mehr«, er entfaltet das Bündel und hält es hoch, nickt, und jetzt stiehlt sich gar ein Lächeln in sein Gesicht, »das ist aber hübsch! Das wird mein Haus verschönern, keine Frage. Habt Dank.«

Er weist mit seiner linken Hand über den See und greift weiter über das ganze Tal. »Ich biete Euch nur meine Gastfreundschaft und die Schönheit dieses Ortes. Und ...«, er sieht, dass Fionnbharr wieder auftaucht. »Wasser und Gebäck, wie ich vermute.« Fionnbharr trägt einen Weidenkorb herbei und einen Tisch, und er hat alle Mühe, nicht das eine oder das andere aus den Händen gleiten zu lassen.



Für einen Moment ist die Dame unkonzentriert, fasziniert von der Landschaft irrt ihr Blick ab, aber dann lächelt sie. »Was nicht wenig ist«, meint sie ernst.

Amhairgin wirft Fionnbharr einen Blick zu, der den jungen Mann verunsichert hätte, wäre er nicht allzu sehr mit dem Tisch beschäftigt gewesen. Er stellt ihn ab, breitet ein Tuch auf dem Tisch aus, nimmt Teller und Becher aus dem Korb und legt alles parat. »Tee und Wasser, Feartiarna, und

Schlangenschriften 103

Kuchen. Ich soll Euch sagen, da...«

Amhairgin winkt ab. »Ich weiß. Es ist gut nun. Du hast sicher noch einiges zu tun.« Amhairgin nickt Fionnbharr zu, während er sich an die Dame wendet: »Ihr mögt doch Kuchen, oder etwa nicht?«

Zumindest die Augenfältchen deuten ein Lächeln an. »Von Ailinn, meiner Gemahlin, sie verwöhnt mich nicht nur mit Kuchen. Ich denke oft,« und er legt ein Stück Kuchen auf einen Teller und reicht ihn Stern, »sie will, dass ich zunehme, damit sie gleich darauf sagen kann, ich solle mich mehr bewegen.«

Dann nimmt er sich ein Stück, ohne Teller, und beißt einen Happen ab. »Tee oder Wasser – direkt aus dem Wasserfall geschöpft in Nathirs Garten«, die Worte ein wenig undeutlich.

Dann schaut er sich um, sieht offensichtlich nicht das, was er sucht. »Euer ... Page ... ist wo?«

Stern nimmt erst ein Stück vom Kuchen, das sie abbricht und neugierig probiert, bevor sie sich umdreht, um nach Gift zu sehen. Sie reckt nur wenig den Hals. »Dort hinten bei den roten Gräsern. Ich nehme an, er sucht ein Motiv zum Zeichnen. Er hat da ein hübsches Talent.« Irgendwie macht es nicht den Eindruck, als wäre ihr das Thema wichtig, sie ist mehr auf den Erainner konzentriert. Misstrauen? Vorsicht? Neugier?

Der Junge hockt wirklich neben einem Busch, eine Tafel in der Linken, einen Griffel in der Rechten.

»Dann ist es gut, er soll nur nicht zu nahe an den See. Es droht keine Gefahr, nur ... er würde sich vermutlich erschrecken. Er scheint etwas ... zart.« Das letzte Stückchen Kuchen verschwindet. »Was haltet Ihr von Fionnbharr?« Seine Augen schweifen zu dem Jungen, der wirklich zwischen den Gräsern hockt, dann zum See, der sich dicht am Ufer kräuselt und leichte Wellen wirft.

»Eifrig. Wenn man die Sprache erlernen möchte, wäre er vermutlich ein großartiges Studienobjekt – und am Ende würde man Erainnisch besser verstehen als sprechen. Aber seine Aufmerksamkeit und Umsicht sind ohne Tadel.«

Amhairgin schenkt zwei Becher voll mit kristallklarem Wasser und reicht

Schlangenschriften 103

der Dame einen Becher. Er nippt an seinem, schaut aufmerksam über den Becherrand. »Er bereitet alles vor, damit er morgen ein zweites Mal zu König Henoch reisen kann.«

Amhairgin schaut prüfend, wie die Dame reagiert. »Sobald er zurück ist, steht die nächste Aufgabe an. Viele sehen es ihm kaum an, aber er ist in seinen jungen Jahren schon einer der besseren Kämpfer im Hohen Haus Macha. Er soll Sorge tragen, dass wieder eine Flatha Coraniaid aufgebaut wird. Womit wir beim Thema sind, Mo Bantiarna.«



Er nippt ein weiteres Mal, setzt langsam, fast behutsam den Becher auf das Tischchen und stützt seine Hände auf den Knien ab. »Ihr habt Zeit, Ihr seid motiviert?«

Die Nennung des clanthonischen Königs führt zu keiner sichtbaren Reaktion – die Frage hingegen lässt sie lächeln und ein Feuer in ihren Augen glimmen. »Ich will nicht sagen, dass ich mich langweile – aber ich sehne mich nach einer Aufgabe. Ruhe ist eine wunderbare Sache, aber ich

kann sie nicht gut. Das, worum es geht hingegen, das kann ich gut.«

»Schön, schön«, murmelt Amhairgin, als müsse er nun doch überlegen. Aber als er fortfährt, ist seine Stimme klar und fest: »Erainn geht es nicht gut. Ihr habt es ja mit eigenen Augen gesehen. Ich weiß nicht, was vor sich geht. Corrabheinn war nicht der einzige Coraniaid, der plötzlich starb. Andere Coraniaid sind nicht mehr, und auch Erainner rafft es hinweg. Unruhe macht sich breit. Und ich weiß nicht, was dem Land von außen droht. Wie Ihr wisst, bin ich erst wenige Monde hier, und ich weiß nicht, wem ich fest vertrauen mag.«

Er schenkt sich nach, schaut die Dame an, ob sie noch etwas trinken mag, spricht dann weiter.

»Seltsam, ich weiß, dass ich dann Euch hierher bat – wo wir uns doch gar nicht kennen. Aber meine Gründe sind gute Gründe.«

Für einen Moment wird seine Aufmerksamkeit abgelenkt, als am Ufer Bewegung ist, ein Wesen, wohl weiblich, aber mit einem seltsamen Körper, kurz aus dem Wasser schießt, nahe beim Pagen, und dann mit einem Flossenschlag wieder abtaucht.

Amhairgin hebt eine Augenbraue. »Wo war ich ... ach ja, nun ... das erainnische Heer braucht eine leitende Hand. Nein, besser zwei. Und wie ich weiß, habt Ihr die notwendige Erfahrung, ein Heer von Kriegern und Kriegerinnen zu führen, und das Geschick, schwierige Geschehnisse zu umschiffen.«

Sie nickt, trinkt einen weiteren Schluck Wasser, langsam, als wolle sie sich des Geschmacks versichern. »Herr Amhairgin, ich kam aus merkwürdigen Gründen hierher, ich fand hier Heilung. Ich will nicht sagen, dass Corrabheinn mein Freund war, aber es gab Respekt zwischen uns und ich habe sein Land lieben gelernt. Ein geschwächtes Erainn ist ein instabiles Ageniron, ein instabiles Ageniron ist ein schwaches Herz der Alten Welt, eine schwache Alte Welt ist nichts, woran mir liegt.« Sie zuckt, als sie die Bewegung auf dem Wasser aus den Augenwinkeln wahrnimmt. Sie ist weniger entspannt, als sie sich den Anschein gibt. Dies ist Erainn ...

Aber als Amhairgin nicht weiter auf die Bewegung am Ufer reagiert, kommt sie zum Thema zurück. »Ich kenne einige Offiziere der erainnischen

Schlangenschriften 103

Heerführung bereits, ich traue mir zu, Euch die Zeit zu verschaffen, die Ihr braucht, um Eure Herrschaft zu festigen und Erainn neu kennenzulernen.«

Ein leichter Wind kommt auf, wischt vom See her und verliert sich in den grünen Hecken hinter ihnen. »Das ist gut, so stelle ich mir das vor. Eine erfahrene Hand, die das erainnische Heer sicher durch die schweren Zeiten führt. Mir fehlt die Zeit dazu, es gibt so viel anderes zu tun.«



Er richtet sich auf, die Haare spielen im Wind in sein Gesicht. »Ihr werdet alle Hände voll zu tun haben, die Mannen auf Kurs zu bringen. Ich sah sie in Areínnall, und ich war erschrocken. Was auch immer sie nachlässig werden ließ, es muss aufhören. Es sind nicht viele, verglichen mit den Zeiten, die ich kenne. Und die Flotte, so hörte ich, soll ein trauriges Abbild dessen sein, was vormals die Meere durchschnitt. Aber die Zeiten sind so, wie sie sind. Ihr traut es euch also zu.«

Es ist keine Frage, er streicht sich die Haare aus dem Gesicht. »Und wenn ihr es Euch selbst zutraut, traue ich es Euch auch zu. Jeder weiß selbst,

Schlangenschriften 103

wozu er und sie in der Lage sind zu tun.« Am Ufer taucht wieder dieses eigenartige Wesen auf, nein, diesmal noch ein zweites, und sie schlagen wieder mit ihren Flossen und spritzen eine Kaskade Wasser zum Ufer.

»Fragt mich nicht, wie groß das Heer ist. Den Überblick werden wir uns gemeinsam verschaffen bei einer Laochra Radhan, bei einer Heerschau. Und die Flotte werden wir auch begutachten. In einem Mond. Noch ein Stück Kuchen?« Er schneidet ein großes Stück ab und legt es der Dame auf den Teller.

Sie winkt ab, lächelnd. »Ich habe einen Preis«, meint sie, seinen Blick abwartend.

»Natürlich. Menschen haben immer einen Preis.« Er schaut zum See, seine Miene ohne Regung.

»Gift. Ihr nennt ihn zart. Ich nenne ihn bereit für eine neue Aufgabe. Ihr spracht von der Kunstfertigkeit Fionnbharrs. Wenn es im Rahmen eurer Sitten und Bräuche möglich ist, so bitte ich euch, Gift dieselbe Ausbildung zukommen zu lassen.«

»Oh«, wenn ein Stirnrunzeln bei Amhairgin Überraschung ausdrückt, dann ist er nun überrascht. »Das wird in dieser Form nicht möglich sein, doch wir finden eine gute Lösung. Fionnbharr soll eine Flatha Coraniaid aufbauen, die aus ... wie sinnig, nicht wahr ... sich aus Coraniaid rekrutiert. Aber Gift wird dieselben Übungen ausführen können wie Fionnbharr, dieselben Strapazen meistern lernen, dieselben Verletzungen davontragen, wie die Ausbildung es mit sich bringt. Und zum Ende hin kann er so befähigt sein wie ein echter Krieger der Flatha. Ein Mitglied aber, das müsst Ihr akzeptieren, kann er nicht werden.«

Stern blinzelt, lauscht jedem der Worte.

»Und«, er beugt sich leicht nach vorne. »Eine Urkunde gibt es auch nicht. Ihr Menschen mögt Urkunden, alles schriftlich festhalten, für eine Ewigkeit, die doch so schnell nach einem kurzen Menschenleben endet. Doch wir geben Anerkennung durch unser Wort, und das wird Gift erhalten, wenn er sich würdig erweist.« Amhairgin lehnt sich nun gegen die Rückbank, und das weiche zauberhafte Holz schmiegt sich an. »Und ich bin sicher, das wird er, sonst dürfte er Euch nicht begleiten.«

Schlangenschriften 103

Stern nimmt ihre Augengläser ab, reibt die Gläser am Saum ihrer Tunika. Als sie sie wieder aufsetzt, lächelt sie. »Papier ist geduldig. Was nicht im Herzen getragen wird, können tausend Urkunden nicht festhalten.« Sie verneigt sich zu sagen, dass sie dabei war, als der Ageniron-Pakt gebrochen wurde – beide Male. Und das fällt ihr nicht einmal schwer. Die Zeit in den Diensten der Choson und die Jahre in Erainn haben ihr Frieden gegeben. »Gift ist mein Sohn. Er wird sich würdig erweisen.«



»Wenn er wird wie seine Mutter, werden seine Feinde ihn fürchten und seine Freunde ihn lieben.« Am See tauchen wieder die beiden Wesen auf. »Mórron«, sagt Amhairgin mit einem Blick dorthin, während das Wasser in die Höhe schießt und dem Pagen und seiner Tafel nahekommt.

»Woher Erainn Gefahren drohen, besprechen wir zu geeigneter Stunde, Mo Bantiarna. Ich werde Euch heute Abend meiner Gemahlin vorstellen und der Weisen Frau Eimhear, und wir werden speisen und dabei Zeit genüge haben, um die Probleme dieser Welt zu diskutieren. Und Ihr erzählt mir dann, was sich auf Ageniron getan hat in den Jahren, die ich nicht auf

Schlangenschriften 103

Magira war. Corrabheinn hat sich öfter ausgeschwiegen, als ich es von ihm kenne, und die Verbindung zu Emhain Abhlach befördert Gespräche nicht gerade, und Papier, so ist es, ist geduldig. Trinkt Ihr Wein?« Gelächter, glockenhell, vom See, schallt bis zu ihnen.

»Wenn er gut ist«, lächelt sie, wirkt deutlich weniger angespannt als zuvor. »Aber ich weiß auch, dass es selten mehr als eine halbe Flasche schlechten Weines gibt.«

»Schön, wir fanden hier noch ein paar wenige Flaschen vom guten Roten aus Cuanscadan. Weiß Nathir, wie er hierher kam, aber er ist es wert, dass wir ihn öffnen.« Vom Weg, den die Dame mit Gift gekommen war, stolcht ein riesiger schwarzer Hund heran, stapft zuerst zu Amhairgin, der ihm beiläufig übers Fell streicht, dann zu Stern. Er schaut Stern an, hockt sich dann neben ihren Platz.

»Aha!«, sagt Amhairgin nur. »So soll es also sein. Ich werde Euch den Toissechs der Clanns vorstellen und ihnen bekannt geben, dass Ihr von nun an Na Reachtair Buion seid, die Verwalterin der Heere.« Er steht auf, derweil am Ufer das Wasser aufgewirbelt wird.

Der Junge ist aufmerksam geworden, aufgestanden, blickt jetzt zum Wasser – bevor er sich besinnt, zu den Erwachsenen hinblickt.

Stern sieht zum Wasser – aber es scheint nicht so, als würde sie wahrnehmen, wie dort die Wellen tanzen. Dann sieht sie zu ihrem Gastgeber hin. »Ihr erweist mir Ehre, Herr Amhairgin. Ich danke euch.«

»Lasst es sein«, ruft er zum Wasser. Die beiden zauberhaften Mórron halten einen Augenblick inne, eher sogar weniger, dann wirbeln sie wieder ungestüm hin und her. »So viel zu meinem Einfluss«, murmelt Amhairgin. »Samhradh«, sagt er dann, »geh hin.« Und der riesige Faolchú, ein Wolfshund, läuft mit einer Eleganz, die man dem großen Tier nicht zutraut, zum Ufer, und sofort tauchen die beiden Mórron ab, nicht ohne ihm noch einen Schwapp Wasser ins Fell zu fegen.

»Oh«, für einige Sekunden war er abgelenkt. »Natürlich. Also ... nun, Erainn muss weiterbestehen. Schaut Euch diese Schönheit an, so ist das ganze Land. Gewesen und noch jetzt. Nicht vergleichbar mit Emhain Abhlach, aber des Bewahrens wert. Die Zeiten sind düster. Wenn Ihr helfen

Schlangenschriften 103

wollt, dass Erainn nicht untergeht, und sei Eure Hilfe nur auf wenige Zeit beschränkt, so ist das gut.«

»Zeit ... Zeit«, murmelt sie, »Zeit habe ich.« Und sie wirkt nicht so, als würde ihr die Ironie entgehen, wenn das ein Kind menschlicher Eltern in Gegenwart eines Coraniaid sagt.

»Dann habt Ihr die Aufgabe soeben übernommen.« Ein Lächeln huscht über das Antlitz des Coraniaid. Im selben Moment taucht Fionnbharr auf. »Was soll ich tun?«, fragt er, sieht den Tisch, den leeren Wasserkrug, die Teller, packt alles rasch und bringt es wieder fort.

»Wir werden heute Abend beim An Gormtúr, dem Blauen Turm, am jenseitigen Ufer sitzen und essen und trinken und uns unterhalten, Mo Bantiarna. Ihr aber werdet später in einem hergerichteten Haus nächtigen, vielleicht nicht angemessen für eine Reachtair Buion, doch wir leben hier mehr provisorisch denn gut. Es wird Euch aber an nichts mangeln, und wenn doch, so werde ich dafür Sorge tragen, dass Abhilfe geschaffen wird. Ab morgen widmen wir uns den Formalien, Coraniaid lieben diese Urkunden nicht, doch der Erainner als solcher hat gern etwas in der Hand. Wir werden schreiben, auch an die Länder um Erainn herum richten, und alles in die Wege leiten. Die Laochra Radhan wird uns dann einen Überblick verschaffen, und ...«

Nun steht er auf und schaut Stern an. »Zum See? Jedenfalls, wenn der Überblick uns nicht beide entsetzt und Ihr es euch noch einmal anders überlegt, wird alles Weitere getan werden. Und Fionnbharr«, als ob er es gehört hätte, steht er wieder neben ihnen, »wird Gift unter seine Fittiche nehmen und sich um die Flatha kümmern.«

»Zum See, ich bin gespannt, dieses neue Wunder einmal von Nahem zu sehen.«

Gemeinsam gehen Amhairgin und Stern von Anweiler zum See. Die beiden Mórron sind verschwunden. Oder doch nicht. Bei einem kleinen Boot, das weiß angestrichen an einem schmalen Steg liegt, tauchen die zwei Wasserwesen wieder auf, und geschwind bewegt sich das Boot vom Steg weg in Richtung zum jenseitigen Ufer. »Kommt ihr wohl zurück«, ruft Amhairgin, doch sie hören entweder nicht, oder sie wollen nicht hören.

Schlangenschriften 103

»Schabernack, nur Spielerei«, sagt er, »sie sind zauberhafte Wesen, sagen die Menschen, in Wahrheit sind sie wie kleine ungehörige Kinder, die um Aufmerksamkeit buhlen. Aber wir sollten sie nicht zu sehr schelten, sonst können wir nachher zu Fuß den See umwandern. Oder wir müssen wieder etwas Mühsames machen.« Dass er einen Zauber damit meint, der gewoben werden muss, erwähnt er nicht. »Die Mórron befördern das Boot von einem Ufer zum anderen. Meist gelingt dies, ohne das wir nass werden. Ah, Fionnbharr, begleitest du die Dame nun zu ihrer Wohnstatt. Und sieh zu, dass alles in Ordnung ist. Du bist verantwortlich.«



Fionnbharr weiß schon von dem bisherigen Umgang mit Stern, dass sie wenige Ansprüche stellt. Sicherheit scheint ihr wichtiger als Komfort zu sein, Luxus bedeutet ihr nichts. Seine Aufgabe könnte schlimmer sein.

Samradh stürmt, als er Amhairgin nach den Mórron rufen hört, ins Wasser, bellt ein, zwei Mal, springt wieder heraus und schüttelt sich, und Wasser benetzt alle, die ihm zu nahe stehen. Fionnbharr geht zu dem

Schlangenschriften 103

Jungen und schaut sich an, was er gemacht hat, und nickt, wohl anerkennend. Die Sonne drängt sich zwischen den Taleinschnitt hinter dem Blauen Turm.

Stern beobachtet Herr und Hund für einen Moment, bevor sie sich Gift und Fionnbharr zuwendet und beobachtet, wie der stämmige, blonde Junge dem schlanken Jungmann sein kleines Bild zeigt. Es würde funktionieren. Er würde sich hier einen Platz erkämpfen, erarbeiten.

Aber das war die Zukunft. Jetzt war sie gespannt darauf, ihre Unterkunft kennenzulernen – und voller Neugierde darauf, was der Abend bringen würde.

Erainn also.

Amhairgin wartet ab, bis die neue Reachtair Buion sich Fionnbharr zugewandt hat. Zu dritt machen sie sich auf den Weg zurück ins kleine Dorf. Der Kies knirscht unter ihren Füßen, doch längst hat Amhairgin sich wieder umgewandt. »Bringt das Boot zurück«, ruft er, und seine Stimme klingt ermattet. »Ich bin zu alt für so etwas«, murmelt er, und es ist unklar, auf was genau sich dies bezieht. Dann nimmt er ein metallenes Behältnis, das er irgendwo in seiner Kleidung verborgen hat, und entkorkt es. Er nimmt einen kräftigen Schluck, wischt sich über den Mund und sieht über den See, über den der Wind zärtlich streicht. Und er sieht nicht, wie das Boot langsam, ganz langsam zurück zum Steg zieht ...

Mitglieder in der Galloglacha Nathrach					
Followname	Realname	Magiraname	Rang	Titel	Aufenthaltort
Ethain	Elsa	Taitiu	Tiarna (Taitiu)	Ingen Nathrach (Taitiu) Tighearna (Ethain)	Emhain Ablach
Midhir	Jürgen	Muirchertach	Tiarna (Muirchertach)	Ard-ri (Muirchertach) Tighearna (Midhir)	Emhain Ablach
Amhairgin	Karl-Georg		Erenagh	Tiarna Allechima	Magira
Donnchaidh	Gerald		Erenagh		Magira
Fergal	Heiko		Erenagh		Magira
Alinn	Petra		Ban Múinteoir		Magira



Ein unerwartetes Wiedersehen

Fergal

Forrach Sean (49 ndF)

»Keine Nachricht von Corrabheinn, wir sind mal wieder auf uns gestellt. Sein Aufenthalt scheint unbekannt. Wie lange noch wirst Du die Cladhainn davon abhalten können, Forrach Sean selbst zu berennen? Ist es nicht besser, uns auf das Angebot des freien Abzuges einzulassen? Die Menschen würden es begrüßen, mit ihrer Habe davonziehen zu können! Wie lange wirst Du, Fergal, noch mit den Seanfhir¹ die Cladhainn und Tsalka abhalten können? Keines der umliegenden Wehrgehöfte in den Ard-Téara²) hat Vorräte geschickt. Viele von ihnen sind schon gefallen! Dein Glaube an die Seanfhir ist lächerlich, töricht geradezu!«

Fergal, an den diese Worte gerichtet waren, sagte nichts. Eine Kapuze hing tief in seinem Gesicht und verdeckte die tobenden Emotionen.

Keiner dieser Barbaren aus dem Nor hatte in den letzten Dekaden seinen Fuß auf die Forrach Sean umliegenden Lande gestellt. Halt, das war nicht ganz richtig: Viele hatten es getan und mit ihrem Kopf gezahlt. Nein, das war kein »Krieg«, das waren die »üblichen Plänkeleien« gewesen ... All dies war geschehen und hatte diesen »Pakt der Großen«³ nie berührt. Nun war der Vertrag erloschen. Oft hatte Fergal von den Truppenbewegungen im Nor und Est berichtet. Clanthern und Cladhainn an der Seite von dunkelhäutigem Abschaum, der sich »Tsalka« nannte. Wie oft schon hatten die Clanthern Verrat geübt? Fergal dachte kurz zurück an jenen Moment, als diesen Menschen Peutin für ihren Verrat zukam. Was sagte Corrabheinn damals?

»Ein jeder liebt den Verrat, doch niemand liebt den Verräter! So etwas nennt

¹ Seanfhir: »Die Alten« – Ehrentitel der Wache von Forrach Sean.

² Die »Hohen Lande« im Umland von Forrach Sean. Es gibt keine Berge hier, die Hügel scheinen grenzenlos.

³ Gemeint ist offensichtlich der »Ageniron-Pakt«.

Schlangenschriften 103

man auch – Politik. Du, Fergal, warst anwesend, als sie vor mir knieten und ihren Lohn mit gierigen Händen nahmen. Menschen eben ...«

Wie wahr! Doch machte man sich nicht gemein mit solchem Geschmeiß, wenn man ihnen dann auch noch Städte zuerkannte? Fergal hatte dies nie verstanden. Und jetzt das Auftauchen der Tsalka aus den Tiefen des Ozeans. »Heimkehrer« nennen sie sich. Clanthon nahm seine »Brüder« auf, und es kam so, wie es kommen musste: Der Ageniron-Pakt wurde aufgekündigt, auf dass diese »Heimkehrer« sich neues Land erstreiten konnten

...



Fergal ging davon aus, dass es nicht diese Seevölker waren, welche letztlich in den Städten Erainns herrschen sollten. Dafür würde sich sicherlich so manch clanthonischer Edelmann finden.

Er blickte nach unten auf den Boden und entdeckte, dass noch etwas Hirnmasse an seinem Stiefel klebte. Vermutlich war dies der Grund dafür, dass die Katze im Raum so aufdringlich um seine Beine strich.

»Und was wird nun von uns erwartet?« Fergal hatte Mühe, sich zu

beherrschen, seine Wut ließ seine Stimme zittern.

»Das Angebot der Cladhainn ist eindeutig: Übernahme der Stadt, keine Plünderung von Forrach Sean und Beendigung der Kriegszüge hier im Umland. Dafür wird der Abzug deiner Haustruppen gefordert. Es wird uns zugesichert, dass hier thuathisches Recht herrschen wird und dass diese ›Fremden von den Meeren‹ sich fernhalten werden ...«

»Dann waren unsere Opfer umsonst, Aodhan! Das kann nicht der Wille des Toissech sein!«

»Das war noch nicht alles! Es wird die Übergabe der Streitwagen gefordert. Die Wache soll zu Fuß abziehen!«

»Unmöglich, das ist ...!«

»Schweige still. Die Entscheidung ist schon gefallen. Du spürst diesen Stich in Dir, es ist die Ehre, die Euch Coraniaid so wichtig scheint! Doch es gibt bedeutendere Dinge: Das Leben und das Wohl der Bevölkerung dieses Landes! Forrach Sean ist auf sich gestellt, und es ist nicht an Dir, diese Entscheidung zu hinterfragen! Du kannst gehen!«

Fergal wandte sich um und ging aus dem Raum. Kurz vor dem Verlassen der Tür drehte er sich um.

»Wir werden uns sehen, Aodhan! Und es ist das Wohl dieses Landes, welches dann über dein Leben entscheidet!«

Aodhan blickte nicht auf. Fergal wusste aber, dass er gut verstanden worden war.

Ard-Téara – ein Hof im Gebiet der Hohen Lande im Süd von Forrach Sean (57 ndF)

Der hölzerne Wall war eingenommen, das Tor geöffnet. Mehrere Tote lagen dahinter auf dem Boden, einfache Arbeiter und auch Frauen. Keiner von ihnen trug Rüstung am Leib, nur vereinzelt waren Dolche, Bögen oder Schleudern zu erkennen. Der verzweifelte Widerstand war von den Angreifern schnell gebrochen worden.

Einige wenige Pfeile zischten noch aus den Schießscharten des Haupt-

Schlangenschriften 103

hauses, doch wirkten diese – so wie der bisherige Widerstand der Bewohner – geradezu erbärmlich in ihrer Hilflosigkeit.

Aodhan nickte seinen Männern zu; ein halbes Dutzend von ihnen rannte zu den Ecken des Gebäudes und legte Brände an den großen Stützbalken. Schnell leckten die Flammen empor. Das Feuer erreichte im Nu den Dachüberstand und fraß sich zum First.

Bogenschützen nahmen Aufstellung vor den Türen des Hauses, aus dem nun entsetzte Schreie von Frauen und Männern und das Weinen von kleinen Kindern drangen. Innen war Rumpeln zu hören, Aodhan hob seine Hand.

»Jetzt kommen sie heraus!«

Die doppelflügelige Tür wurde aufgerissen. Ein Greis rannte mit erhobenerm Stoßspeer auf die Bogenschützen zu. Aodhan bemerkte interessiert, dass er tatsächlich ein Kettenhemd aus silbrigem Metall trug. Es stimmte also tatsächlich! Der Alte hätte es herausrücken sollen, so wie ihm geheißen worden war. Die Pfeile prallten an den Kettengliedern ab; doch dann zielten die Bogenschützen endlich auf die mageren Beine des Alten. Und sie trafen nur zu gut! Ein Pfeil durchschlug einen Oberschenkel, zwei Weitere nagelten den Alten an den Boden. Er brach zusammen und schrie vor Wut und Verzweiflung.

Aodhan trat hinzu, der Alte blickte ihn hasserfüllt an. Er versuchte aufzukommen, doch traf ihn der schwere Stiefel Aodhans wuchtig gegen die Brust. Der Kopf prallte hart auf den Boden, der Greis verlor die Besinnung.

Aodhan blickte nieder auf den Alten und wartete auf ein Lebenszeichen. Dann hob er den Stiefel an und begann den Schädel des Greises mit sichtbarem Genuss zu zertreten.

Entsetzte Schreie drangen aus dem Haupthaus. Aodhan ließ sich von seinem Werk nicht abhalten. Er winkte gedankenverloren den Bogenschützen zu, die auf die sich zeigenden Überlebenden zielten.

»Verriegelt die Tür, wir haben alles, was wir brauchen!«

Vier Krieger sprangen vor und schlossen die doppelflügelige Tür. Schnell wurde ein Balken herangebracht und quer verkeilt. Verzweifelte Schreie drangen aus dem Haus, und es dauerte überraschend lange, bis auch das

Schlangenschriften 103

letzte Wimmern erstarb.

Seit Tagen waren Fergal und seine zwölf Männer durch die Ard-Téara gezogen. Einen guten Tagesmarsch norlich befand sich Forrach Sean, das nun »Forcy« genannt wurde. Die alten Lande wirkten wie ausgestorben. Mehrere der alten Wehrgehöfte waren geplündert und niedergebrannt worden.

Als sie gestern zur »Foinse an Rachmais«¹ gelangten, war der heilige Ort verwaist. Mehrere der uralten Steine an der Quelle waren entfernt, das Quellbecken war zerschlagen worden. Nur noch ein kleines Rinnsal quälte sich aus dem Boden und schien wieder versickern zu wollen. Sie verließen den Ort schnell und zogen weiter.

Jetzt sahen sie diese aufsteigende Rauchfahne im Ydd. Ihre Schritte wurden schneller, bald schon würden sie sehen, wer für diese Geschehnisse verantwortlich war.

»Clanther! Sie haben das Wehrgehöft angegriffen und geplündert. Es sind etwa dreißig, die meisten von ihnen sind Tsalka. Der Kampf ist schon vorbei, keine Wachen.«

Fergal nickte seinem Späher zu.

»Hier sind wir auf ihrem Gebiet. Es heißt, dass sie hier herrschen ... Hmm ... Frieden herrscht also auf Ageniron ... «

Rhudri grinste Fergal an.

»Also wird keiner überleben!«

Die Krieger nickten, es war beschlossen.

Sie näherten sich im Halbkreis dem Tor. Fergal nickte den Bogenschützen zu, die schnell den Wall erklommen und auf dem Wehrgang Stellung bezogen. Grölen und Gelächter waren von drinnen zu hören.

¹ »Quell des Reichtums« (übersetzt): Name einer vormals sehr bekannten Quelle in den Hohen Landen. Mit ihrem Wasser wurden im Frühjahr die Felder besprengt und so Nathir – dem Leben also – geweiht.

Schlangenschriften 103

Schnell drangen sie nun in den Hof vor und fielen über die unorganisierten Clanthier her. Nur wenige Schreie waren zu hören. Es gab vereinzelt schmatzende Geräusche, wenn die Stoßlanzen aus den Leibern der Tsalka gezogen wurden. Gelegentlich war das Surren von Pfeilen zu hören, und wie geplant forderten die Boghai¹ einen hohen Tribut vom Gegner.



Alles war wie erwartet. Alles – bis ein ungewöhnliches Geräusch auf Fergals Ohren traf. Mehrere Pfeile der Boghai waren von der Kettenrüstung eines Clanthier abgeprallt, statt die Glieder zu sprengen und den Träger zu durchbohren! Und dieses Geräusch war wirklich – bemerkenswert! Fergal hatte es schon viele Jahre nicht mehr gehört.

Er rannte um das noch brennende Hauptgebäude herum und erblickte dort Aodhan, den Letzten der Clanthier, umstellt von Fergals Männern. Er trug ein blutiges Kettenhemd aus Aithinn, das ihm fast bis zu den Knien reichte. Mit seinem Langschwert hielt er die Erainner auf Abstand, welche seinen unbeholfenen Schlägen lachend auswichen.

¹ Boghai: erainnische Bogenschützen.

Schlangenschriften 103

»Ihr müsst mich ziehen lassen! Ich bin hier im Auftrag von Amalie von Schattenfels, der Gräfin von ... Forrach Sean!«

Fergal trat mit schnellen Schritten hinzu.

Aodhan erblickte ihn, seine Augen waren vor Entsetzen starr. Unbeholfen schlug er nach dem sich nähernden Coraniaid. Dieser wich aus und hieb ihm mit einem Schlag den Kopf ab. Angeekelt blickte er dem davonrollenden Schädel nach.

»Nehmt das Kettenhemd und schmeißt die Leichen ins Feuer! Wir müssen weiter!«

Als die großen Stützbalken endlich krachend zusammenbrachen, war die Schar der Krieger nicht mehr zu sehen.

Impressum

Die »Schlangenschriften« sind die externe Publikation der »Galloglacha Nathrach«, 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@erainn.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.

Die Rechte für die Beiträge in diesen »Schlangenschriften« liegen bei der jeweiligen Verfasserin/Erstellerin und beim jeweiligen Verfasser/Ersteller.



Dies sind die 104. Schlangenschriften im Rahmen der Sammelausgabe Follow, gegeben in einer Nacht des Löwen-Mondes, dem 684. MnFG (Dezember 2021)

Dia dhuit!

Ethain und **Midhir**, **Ailinn**, **Amhairgin** und **Fergal** heißen die aktiven Schlangen; **Donnchaidh** hat sich entschlossen, eine Auszeit vom Clanleben zu nehmen.

Wir sind also irgendwie weniger, und trotzdem warten die »Schlangenschriften 104« mit einer bunten Mischung auf.

Fergal hat mit seinem gleichnamigen Magiracharakter das »Fürstentum Almhuin« unter seine Fittiche genommen. Während seine vorherigen Kurz-erzählungen in den Schlangenschriften sich seinem Werdegang rund um Corrabheinns Schwinden widmeten, macht er nun quasi einen Zeitsprung: Fergal ist auf der Halbinsel Crobhinmór mit der Hafenstadt Almhuin angekommen. Vorgefunden hat er eine noch überschaubare Gemengelage; ein Beleg dafür, welch regen Austausch Manfred mit anderen Kulturen pflegte. Es tut sich was auf Crobhinmór – doch lest mehr in Fergals Beitrag unter eben diesem Titel.

Die Kurzgeschichten »Airim und Ceara« und »Nicht zu alt für diesen Scheiß« stammen aus meiner Feder. Zeitlich spielen sie beide vor »Begeg-

Schlangenschriften 104

nung im Gleann Daloch«. Bei dieser gemeinsamen Erzählung von Stern von Anweiler und mir ging es um ihre Zusammenkunft im Tal der Zwei Seen, bei der Stern die Aufgabe als Heerführerin Erainns übernahm.

Zeitlich vorher siedeln sich aber die beiden genannten Storys an. Beizeiten binden wir – da sich die Kurzgeschichten mehren, die nach Corrabheinnis Schwinden spielen – auf unserer Website eine chronologisch geordnete Storyliste ein, damit wir nicht selbst den Überblick verlieren.

Im Anschluss zu »Nicht zu alt für diesen Scheiß« füge ich ein paar Anmerkungen zu Airim und den Coraniaid bei, mit denen die Zusammenhänge vielleicht ein wenig verständlich werden.



Wieder füge ich einige meiner Fotos ein: Reine Schwärmerei für ein Land, für das ich mich so sehr begeistern kann. Natürlich vermitteln sie ein romantisierendes Bild, aber auch dafür sind wir ja in FOLLOW: Sich für einen Atemzug oder ein paar mehr aus dem Alltagsrott ausklinken, um in eine Welt der Phantasie zu reisen. Denn manchmal bin ich doch real zu alt für all den Scheiß, in dem wir mit beiden Beinen stecken. ;-)

Schlangenschriften 104

»**Wir sind die Coraniaid!**« – und damit leite ich zum letzten Punkt über. Die »Galloglacha Nathrach« ist nicht mehr, die »Coraniaid« sind da. Nun gut, da waren wir schon immer, wenn auch manche eher Halb-Coraniaid, Viertel-Coraniaid oder Bisschen-Coraniaid waren. Jetzt sind wir quasi zurück zu unseren wirklichen Wurzeln, denn dazumal kamen »wir« Coraniaid ja rüber von Emhain Abhlach in die Alte Welt, und erst dort öffnete sich der Clan peu à peu für menschliche Alter Egos auf Magira. Damit ist jetzt Schluss. Und gleichzeitig kehren wir auch das Rangesystem einmal kräftig durch und fügen nun die weiblichen Ränge deutlicher ein ins Clan-Gefüge. Die Folge ist, dass spätestens da die »Galloglacha Nathrach« überholt waren, heißen sie doch übertragen »Die Krieger der Schlange«. Coraniaid dagegen sind begrifflich offener, denn Coraniaid heißt übersetzt: »Bund der Gerechten«.

Um das alles ein wenig zu erhellen, bringe ich zum Abschluss der Schlangenschriften das neue Rangesystem inklusive einiger erläuternder Worte, warum es umgebildet werden musste.

Eine der Folgen ist auch grundsätzlich. Wer in unseren Clan aufgenommen werden möchte, ist zwingend eine Coraniaid oder ein Coraniaid. Und wer unseren Clan eines Tages verlassen will, muss seine Identität als Coraniaid wieder ablegen. Fertig.

Auf www.coraniaid.de (die Seite ist inhaltsgleich mit www.erainn.de) bemühen wir uns ständig, an unserem Bild der Coraniaid und von Erainn weiter zu malen. Fertig werden wir niemals werden, aber das ist wohl auch nicht unser Ziel, denn das Fertige ist langweilig, und nur das Unfertige ist verlockend. Wer mitmalen will am Land Erainn und sich einbringen bei uns Schlangen, und wer zu den Coraniaid gehören möchte, schreibe mich bitte an und/oder schaue sich auf unserer Website um.

follow FOLLOW & Do neuch as maith!

Amhairgin



Crobhinmór

Fergal

Als ich mit der Aufgabe betraut wurde, mich um das Fürstentum Almhuin in Erainn zu kümmern, war ich schon nach wenigen Wochen darüber überrascht, dass diese abgelegene Gegend im Nor Erainns für so viel Aufmerksamkeit und Interessen sorgt. So wurde mir mitgeteilt, dass es seitens der einen oder anderen Partei »zu klärende Interessen« gäbe ...

Wenn sich jemand für »mein Fürstentum« interessiert, so ist es für mich natürlich auch von Bedeutung den »wahren oder angenommenen Kern« dahinter zu erfahren. Die Suche begann ...

Ich habe daraufhin ein wenig in den »unsagbaren Abgründen« der FollowPedia gesucht und wirklich interessante Aspekte gefunden, welche für die verschiedenen Völker interessant sein könnten, da sie deren bislang erkannten Ansätze zu ergänzen scheinen.

Was wird denn nun von den verschiedenen Völkern und Parteien bezüglich Crobhinmór so »behauptet«?

Es gibt verschiedene Völker, die sich in den vergangenen Jahren enzytisch einen »faktischen Zugang zur Halbinsel Crobhinmór« gesichert haben. Bei den einen war es der Bau eines »hölzernen Tempels« im Hochland, bei anderen war es ein Truppenkontingent, das am Rand der Halbinsel stationiert wurde.

Hintergrund dieser Aktionen war – und jetzt endlich kommt es –, dass angenommen wird, auf dieser Halbinsel befinde sich der Standort der untergegangenen Ydd-Akropole (siehe dazu mehr bei »Akropolenkrieg« in der FollowPedia).

Und welche ergänzenden Informationen stehen hierzu in der FollowPedia?

Ich schreibe nur einige der vorliegenden Eckpunkte an dieser Stelle auf. Die FollowPedia ist ein wahres Füllhorn und bietet hier ein enormes Spektrum.

Schlangenschriften 104

Akropolen waren Außenbasen der Zauberinsel. Sie existierten an den sechs Ecken der Alten Welt rund um Kreos. Über sie sollte die Verwaltung der Welt mit Kreos in der Mitte erfolgen.

Vier der sechs Akropolen erhoben sich gegen Kreos. Ygggard im Nor, Uldai im Est und Torndad im Mir standen auf der Seite der Aufständischen. Sie fochten wider Tamyros (später Altamir) im Süd und Hua im Land der Jäger auf Huanaca.

Bei der vierten Akropole, welche sich gegen Kreos erhob, handelte es sich nach den Angaben der Historiker Kostellasius und Baerlyn, beide greifen Tirson Resadii auf, um eine namentlich noch nicht bekannte Akropole auf der heutigen Halbinsel Crobhinmór im heutigen Erainn.

Myriados Thonastes war der Hauptbefehlshaber der Mythanen im Kampf gegen die aufbegehrenden Akropolen. Die Ydd-Akropole soll 433 nach Kreos von ihm zerstört worden sein. Bei der Zerstörung der Ydd-Akropole wurde das »sagenhafte Kulttier der Synarchäer« von Myriados »erobert«. Danach war der Bürgerkrieg im Mythanenreich beendet. Allerdings beehrten die versklavten Menschen nun verstärkt auf. Der Krieg gegen die Mythanen endete 595 nK, Kreos ging verloren.

Das sind die bekannten Fakten aus der FollowPedia, was ist jetzt der »neue Ansatz?«

Ganz nach dem Followprinzip, dass das »Geschriebene die magiranischen Fakten entstehen lässt«, werden die bislang vorliegenden Erkenntnisse zu Crobhinmór fortgeschrieben.

Die Akropole auf Crobhinmór wurde nicht vernichtet. Stattdessen wurde ihr Kern physisch »in eine andere Dimension verschoben.« So konnte dieser »Kern« vor der Zerstörung bewahrt werden.

Anmerkung hierzu: Die in der FollowPedia vermerkte »Vernichtung« kann nach meiner Meinung auch bedeuten, dass sie im Krieg »auf Dauer keine Rolle mehr spielte.« So wird dem Gegebenem nicht widersprochen, es wird

Schlangenschriften 104

lediglich – erweitert.

Die »Verschiebung« erfolgte durch die Scharlachrote Sphynx, um die Ihren vor der Vernichtung zu bewahren. Durch diese Anstrengung wurde sie jedoch »angreifbar« und musste sich in dieser Inkarnation fügen bzw. dem Mythanen beugen. Sie wurde letztlich getötet.



Das ist alles?

Ja, im Kern ist es das. Allerdings resultiert aus dieser Fortschreibung und ihren Informationen eine ganze Menge an Potential:

Eine Akropole aus der Zeit des Großen Krieges ist faktisch – für den, der zu ihr Zutritt hat – vorhanden.

Gibt es noch ihre Bewohner oder zumindest ihre Nachkommen? Was für Artefakte sind dort zu entdecken, und was haben sie für einen Einfluss auf

Schlangenschriften 104

unsere Welt? Kann die Akropole physisch wieder zurückkehren?

Was für einen Einfluss hatte diese »Zerstörung« auf die Bewohner und die Natur dieser Welt?

Was für ein Schatz an Möglichkeiten sich hier bietet, und was für ein Potential sich auch für die »Besucher aus anderen Landen« hier eröffnet! Stellt Euch nur einmal vor, was sich auch in Bezug auf eine Rollenspielgruppe hier gestalten ließe!

Wie geht es nun weiter?

Ich habe vor, in der kommenden Zeit eine Art von »Rahmen« zu erstellen, in dem sich jedermann austoben kann. Grundsätzlich kann ich mir vieles, wenn nicht gar alles vorstellen, so es nicht einem Grundsatz widerspricht:

»Etwas, was auf Magira faktisch gesehen oder gespürt werden kann, bedarf der Zustimmung/Absprache mit ...«

Und was ist der bisherige »Rahmen« zu Crobhinmór?

Dort im Nor Erainns befindet sich norlich von Almhuin das Hochland von Crobhinmór.

Das Landesinnere selbst ist öde, verkommen, geradezu traurig. Weiter im Nor und Wes tauchen vermehrt heimtückische Moraste auf, welche noch nicht einmal Stechmücken eine Brutstätte zu geben scheinen. Der ihnen entströmende Gestank benebelt die Sinne, und so mancher, der hier verzweifelt eine Lagerstatt suchte, fand sich bei seinen Ahnen wieder!

So wundert es nicht, dass dies Binnenland von niemandem bewohnt ist und die Fine (erainnisch für Sippe) der Flaithbertach und Umaill vom Clann der Eachach an den Ufern des Meeres leben.

Es heißt, dass niemand von ihnen seine Heimstatt außer Sichtweite des nahen Meeres hat. Sie bewohnen den Nor, Est und Mir dieses Landes; von anderen Fine im Ydd oder Wes ist nichts bekannt. Das Land dort ist herrenlos, keine Fine, kein Clann beansprucht es.

Schlangenschriften 104

Das Land bietet den Menschen nur wenig Auskommen. Schafzucht und ein wenig Fischfang ist in bescheidenem Maße möglich. Doch so arm die Erainer hier scheinen, so tut dieses dem ihnen innewohnenden Stolz keinen Abbruch.

Die Heimstätten dieses Clanns sind allerdings bemerkenswert. Sie können in keiner Weise mit den Bauwerken der Coraniaid weiter im Süd konkurrieren, doch wird berichtet, dass eine Vielzahl von ihnen aus schwarzen Quadern, deren Herkunft unbekannt ist, erbaut wurden. Diese Häuser sind anders, sie scheinen aus einer anderen Zeit zu stammen und passen in keiner Weise zu den einfachen Fischern und Schafzüchtern, die sie jetzt bewohnen.

Es bedurfte einiger Zeit, bis die hier lebenden Fine, welche von den nahe stationierten Legionären »Flaherty« und »O'Malley« genannt werden, die Anwesenheit dieser Fremden akzeptierten.

Ein zunehmender, wenn auch noch immer bescheidener Warenaustausch zwischen den Einheimischen und den hier stationierten Soldaten hat begonnen. Beide Seiten lernen, die Anwesenheit des anderen zunehmend zu schätzen.

Und welche Gerüchte wurden bislang vernommen?

Eine »heilige Stätte« wurde im Nor von Crobhinmór – im Binnenland – errichtet. Einheimische erbauten sie, doch wissen diese auch um ihren Zweck und um die Götter, der sie huldigt?

Im Ydd und Wes soll es gewaltige schwarze Felsen geben, die aus dem Morast herausragen. Die Fine behaupten, dass Schriftzeichen einer unbekanntes Sprache auf ihnen zu finden sind.

Schon so manches Schaf verschwand beim Weiden, um Jahre später zum gealterten Schäfer zurückzukehren.

Gibt es weitere »Gerüchte?« Ich bin davon überzeugt! Lasst uns gemeinsam an Crobhinmór arbeiten!

Airim und Ceara

Amhairgin

Ceara huschte auf leisen Sohlen in die hinterste Kammer im Dragún & Smaragaid. Das enge Séparée lag noch düsterer als der geduckte schmutzige Schankraum. Die schwarz gekleidete Gestalt dort auf dem Lehnstuhl warf der jungen Diebin einen langen Blick zu.

Doch Ceara bemerkte, wie die tiefblauen, flinken Augen des Mannes auf ihr ruhten. Sie erfassten jede winzige Bewegung und bohrten sich in ihre Augen, als sie die Tür zum Schankraum hinter sich geschlossenen hatte und endlich auf dem schmalen Schemel Platz nahm. Kein Laut drang mehr von draußen herein, und nur zwei Kerzen spendeten vages Licht.

Der Schemel stand an einem runden, mit Kerben übersäten Tisch, der ebenso schwarz war wie die mit Holz getäfelten Wände. Die Kammer war bis auf den Tisch und die Stühle schmucklos und leer. Zwei Tonbecher und ein irdener Krug standen auf dem kleinen Tisch. Der Mann nahm einen Schluck aus einem der beiden Becher, ohne den Blick von Ceara zu wenden, und stellte ihn geräuschlos auf den Tisch. Er trug wie gewöhnlich schwarze Lederhandschuhe. Vielleicht wollte er verbergen, dachte sie, dass er seinen rechten Zeigefinger eingebüßt hatte. Doch jeder wusste davon. Nur wie er ihn verloren hatte, das hatte noch niemand Ceara verraten.

Ceara schien es, als zerstörte sie die Stille, obwohl sie sich leise wie möglich auf den Schemel setzte. Sie trug ihre kniehohen nachtschwarzen Lederstiefel mit den weichen Sohlen drapiert über die schwarze Lederhose. Bei den kleinen Beutezügen, die sie ab und zu in die besseren Viertel der Stadt führte, schlich sie wie eine Katze umher. In der Gegenwart des Meisterdiebs aber fühlte sich Ceara wie ein Tollpatsch. Ein dunkler leichter Mantel über dem weichen Hemd und dem ledernen Mieder hatten nicht nur ihre ranke Figur vor neugierigen Blicken bewahrt, sondern sie auch auf ihrem Ritt vom Gleann Daloch vor der aufziehenden Kälte beschützt. Von der See waren die ersten kühlen Herbstwinde übers Land gewischt.

»Eirr«, sagte sie leise, als ob sie ihn nicht stören wolle, »ich bin zurück.«

Schlangenschriften 104

Seltsam, aber in Gegenwart des Samilgadaínach, des Meisters aller Diebe, begann sie jedes Gespräch, als ob sie nicht bei Verstand sei. Zumindest stotterte sie nicht los wie bei der ersten Unterredung im vergangenen Jahr, als sie ihm vorgestellt wurde.



»Ich weiß«, sagte der Mann mit ernstem Gesicht. Doch wie auf einen Wink entspannten sich seine Gesichtszüge. Er konnte das breite Grinsen nicht länger zurückhalten. Das Gesicht des älteren Manns bekam einen fast schelmischen, ja sogar jugendlichen Ausdruck. »Mach dich locker, Ceara, lass das Eirr, auch wenn ich ein Herr bin. Unter uns gehen wir zwangloser

Schlangenschriften 104

miteinander um.« Seine Augen flackten munter. »So lange ich es will«, fügte er an. Jetzt schaute er wieder gestreng. »Nun berichte mir. Doch trink erst einen Schluck.«

»Airim«, fing sie an, nahm dann aber den Becher und trank einen kräftigen Schluck. Schlehenwein – ein wenig sauer, und er rief Erinnerungen an die sauren Kirschen im Garten ihrer Großmutter wach, die sie vor wenigen Jahren immer des Sommers genascht hatte. Sie wischte sich den Mund trocken. Der herbe Nachgeschmack störte, und ihre Großmutter war tot, ermordet genau wie ihre Eltern. Einer der Gründe, weshalb sie sich damals nach Areínnall aufgemacht hatte und in die Dienste einer Diebesgilde eingetreten war.

Airim wartete geduldig.

Ceara strich sich die vorwitzigen rabenschwarzen Locken aus dem Gesicht. »Ich habe getan, was du mir aufgetragen hast. Es war nicht einfach. Wusstest du, dass im Tal richtig was los ist?«

Airim reagierte nicht.

»Gut, dann eben nicht. Unsere Informationen waren alle falsch. Gleann Daloch ist nicht verwaist. Häuser wurden neu gebaut, und noch jetzt, als ich das Tal verließ, errichteten sie neue Gebäude. Wohnhäuser, Lagerhäuser, Ställe für Vieh und Schuppen für Getreide und Vorräte. Da entsteht etwas, Airim.«

Der Meister aller Diebe verschränkte die Arme auf dem Tisch und beugte sich vor. »Das Wichtigste, Ceara. Sind Coraniaid dort?«

Es klopfte an der Tür. Airim hob nicht einmal den Kopf, als er zischte. »Hau ab!«

Ein kaum hörbares »Verzeiht!«, dann war wieder Stille.

Ceara musterte Airim. Sie kannte ihn seit gut einem Jahr. In diesem Jahr war so viel geschehen. Aus der jungen Frau, die in den Gassen der Hauptstadt herumstromerte wie eine wilde Katze und dabei dort, wo es ihr gefiel, Dinge stahl, kleine und größere, war eine ehrgeizige Diebin geworden. Nicht ohne Lehrgeld zu zahlen. Niemand in Areínnall nahm sich aus den Taschen anderer etwas, ohne dass die Diebesgilde aufmerksam wurde. Und bevor sie Reißaus nehmen konnte, war sie in deren Fängen

gelandet.

Zu ihrem Glück, wie sich herausstellte, denn eine junge Diebin fand in einer Stadt wie Areínnall schnell den Tod, zerrieben zwischen den verbandelten Dieben und der Gardaí, den Wachen der Stadt.

Dabei war sie doch so gern unabhängig ...

Ihre Gedanken flogen dahin. Sie fasste sich wieder. »Sie sind im Tal, Airim. Wie viele, weiß ich nicht. Als ich ankam, waren es nur wenige, doch vor einer Woche tauchten mehr von ihnen auf. Es kam fast zu einem Tumult. Keine Ahnung, womit sie angereist kamen, ich sah keine Pferde, und zu Fuß waren sie auch nicht. Im Dorf erzählten sie von einem fliegenden Schiff, aber in An Láithreach wird viel erzählt. Sicher Spinnereien. Da gibt es einige, die sich wichtig machen wollen.«

Ceara sah den Glanz in Airims Augen. »Hast du Namen?«, fragte er.

»Amhairgin. Ailinn. Eimhear. Ein Magier noch, Crich'cron heisst der. Und andere. Ich schätze, es sind acht oder zehn von denen. Tief ins Tal dürfen wir nicht, aber vom unteren See sieht man einen Turm weiter hinten, wo sich der größere See befindet.«

»Ein Ionatúr ist das, ein Turm der Wunder. Ich habe einen solchen bei Cuanscadan gesehen.« Airim füllte beide Becher nach.

Ceara wusste, der alte Dieb stammte nicht aus Areínnall, sondern aus dem Süden, aus den Regionen, die früher einmal zu Erainn gehörten. Viel mehr hatte sie nicht erfahren, obwohl sie Cúmhaí, einen erfahrenen Dieb und ihr Ziehvater in der Gilde, so oft gelöchert hatte. Dieser Airim interessierte sie, ihn umgab etwas Geheimnisvolles, Rätselhaftes. Für sein Alter sah er sogar richtig frisch aus. Man sagte, er sei mindestens 60 Jahre alt, andere schätzten ihn auf mehr als 80 Jahre, doch trage er wohl viel vom Coraniaiderbe in sich, was ihn nicht schnell altern lasse wie gewöhnliche Menschen.

»Jedenfalls ist es seit einigen Tagen ein Kommen und Gehen, viele vom Clann Lochlainn sind eingetroffen und gleich wieder weg gewesen. Ein Bergwerk ist in der Nähe, aber es wird viel Aufhebens drum gemacht, man dürfe nicht dahin, wenn man nicht die Erlaubnis hat. Und so halt.«

»Und, was hast du da gesehen?«, fragte Airim. Natürlich wusste er,

dass die junge Diebin sich von Verboten nicht lange aufhalten ließ.

Ceara grinste so breit, als wolle sie Airim in einem Breitgrinswettbewerb schlagen. »Aithinn nennen sie das, was abgebaut wird. Sie schaffen es mit Karren aus dem Bergwerk in ein anderes Tal. Dort ist eine Schmiede. Sieht alles neu aus.«

Ceara leerte ihren Becher, fuhr sich über den Mund und ließ die Worte sprudeln. »Du kommst nicht drauf, was ich noch entdeckt habe.« Sie füllte ihren Becher selbst nach, stutzte dann. »Ich darf doch?«

»Nett, dass du fragst«, sagte Airim und ließ die allerletzten roten Tropfen in seinen Becher rieseln. »Erzähl weiter.«

Die junge Diebin kreuzte nun selbst ihre Arme auf dem Tisch und näherte sich Airims Gesicht bis auf eine Handbreite, als wolle sie ein großes Geheimnis nur ihm preisgeben. »Da zweigt einer was ab!«

Dann prustete sie in ihren Becher vor Lachen. »Diese Coraniaid werden beklaut! Stell dir das mal vor. Ist doch unglaublich. Diebe überall. Was hältst du davon?«

»Ja, dieses Diebsgesindel macht vor nichts halt, nicht einmal vor Coraniaid«, sagte er.

Ceara war enttäuscht, denn sie hatte mehr erwartet. Häme vielleicht, Schadenfreude oder Entrüstung, weil die allgegenwärtige Diebesgilde keinen Zugriff hatte, obwohl Gleann Daloch ja nicht so weit vom Einflussgebiet der Diebesgilde in Areínnall lag.

»Und, willst du nichts unternehmen?«, fragte sie, »wissen, wer diese Diebe sind? Sie zurechtstutzen, immerhin klauen sie direkt vor deiner Nase, also nicht sooo weit weg von hier, meine ich mal.«

Irgendwie reagierte Airim nicht so, wie sie erwartete. Sollte er nicht aufspringen, den Tonkrug gegen die Wand pfeffern, wenigstens ein winzigkleines bisschen fluchen? Sie hatte ihn für ehrgeiziger gehalten. Diebe verteidigen doch ihr Territorium, dachte sie.

»Ich werde mit Amhairgin sprechen, ich bin dem Fürsten wohl noch etwas schuldig.« Airim setzte den Tonbecher an die Lippen und guckte ernüchtert. »Ach«, sagte er und setzte den Becher behutsam ab. Er nahm seinen Federhut, den er über die Stuhllehne gehängt hatte, und setzte ihn

Schlangenschriften 104

auf seinen hellen Haarschopf. Der kecke Hut verlieh ihm ein spitzbübisches Aussehen. Airim erhob sich.

»Erstklassige Arbeit, Ceara«, sagte Airim. Der Meister aller Diebe lächelte die junge Diebin an und wies mit seiner rechten Hand zur Tür. »Dann wollen wir mal.«

Ceara guckte ratlos. War das alles, keine Fragen, kein Plan, wie sie diese Diebe in den Griff bekommen sollten?

»Was wollen wir mal?«, fragte sie. Sie war schon fast zur Tür raus. Doch bevor der Lärm aus der Schankstube Airims Worte wegfegte, hörte sie seine leise Antwort.

»Dann wollen wir mal Herrn Amhairgin einen Besuch abstatten. Sattel zwei Pferde, Mädchen, wir reiten nach Gleann Daloch.«

Die Geschehnisse im Glenn Daloch (Tal der Zwei Seen) beziehen sich auf die Ankunft der Coraniaid nach dem Ableben Corrabheinns. Zuerst reisen Amhairgin und Ailinn von Emhain Abhlach nach Erainn. Die Geschichte hierzu findet sich in den Schlangenschriften 101 (erschieden in: Follow 450, Seite 249 ff., 2021). Später folgen weitere Coraniaid von Emhain Abhlach.

Airim wird in meiner Kurzgeschichte »Das Schwert von Muirchertagh« (erschieden in: Follow 372, Seite 352 ff., 2001) erstmals erwähnt. Für unsere Coraniaid-Seite habe ich die Kurzgeschichte überarbeitet und angeglichen. Amhairgin hört darin nun zum ersten Mal vom jungen Dieb Airim. Die Kurzgeschichte findet sich hier: www.erainn.de/das-schwert-von-tighearnach

Außerdem wurde Airim als Charakter im »Quellenbuch Cuanscadan« zum Rollenspiel MIDGARD verewigt; eine Beschreibung findet sich dort auf Seite 32 unter »H9 Dieb«. Das Quellenbuch ist derzeit nicht lieferbar. Damals war Airim um die 20 Jahre alt und lebte noch in Cuanscadan. Doch das war um das Jahr 15 ndF (umgerechnet auf die magiranische Zeit). Seitdem ist viel passiert, wie die kurze Geschichte zuvor belegt ...

Ceara taucht in dieser Geschichte zum ersten Mal auf. Ihr Name bedeutet »schwarz« und bezieht sich offenbar auf ihr rabenschwarzes Haar. Ob Ceara ihren Namen seit ihrer Geburt trägt oder ob sie ihn später erhalten hat, bleibt momentan ungeklärt.



Nicht zu alt für diesen Scheiß

Amhairgin

Zwei Erainner ziehen an einem Frühlingstag über das von Wiesen und Weiden gesprenkelte Land, beflügelt vom steten Wind, der von Eigríochta Aigéan, dem Endlosen Ozean, her weht und der jungen Frau die wilden Haare ins Gesicht streicht. Der andere Reiter, viel älter als sie, schaut sich um ohne Eile, als sehe er diesen Landstrich zum ersten Mal. Eher gemächlich reiten sie auf dem guten Weg gen Ydd, als hätten sie alle Zeit der Welt.

Gekleidet ist er in eine farbenfrohe Tunika, und es mögen Rottöne sein, auch Blau und viele Töne dazwischen. Ein dunkler grüner Umhang schützt ihn vor der Kühle, sein braunes Beinkleid steckt in kniehohen weichen Stiefeln aus gutem Leder. Auf seinem Kopf sitzt ein frecher Federhut, festgehalten mit einem Lederband, und ein paar kecke Federn wippen vor und zurück bei jedem Schritt des Schimmels. Sein Gesicht zeigt die Jahre, die er erlebt hat, und doch blitzt ein jugendlicher Schalk aus den Augen.

Neben ihm reitet eine deutlich jüngere Frau. Ihre pechschwarze Mähne hat sie mit einem schwarzen Lederband gezähmt. Ihre frechen Locken wirbeln immer wieder in ihr schlankes Gesicht, und sie wischt die Haare mit der Hand beiseite. Eine geschnürte schwarze Lederhose steckt in rabenschwarzen Stiefeln. Ihr samtiger pechschwarzer Umhang wärmt auch sie, denn der Wind bläst allzu frisch von der See. Darunter trägt die junge Frau eine schwarze lederne Jacke zu einem Hemd in selber Farbe. Ihr Hab und Gut besteht aus den Vorräten in der Satteltasche und aus den Nathrod, die sie in ihrem Lederbeutel gut verborgen und gesichert unter dem Hemd trägt. Leicht trabt sie auf ihrem Rappen, und wäre es eine dunkle Nacht, ritten das Mädchen und ihr Ross wie unsichtbare Figuren ihren Weg nach Gleann Daloch.

Airim heißt der Mann. Der erfahrene Dieb hat wirklich viele Jahre auf dem Buckel. Vor einigen Stunden hat er sich gemeinsam mit Ceara, der jüngsten Diebin in der Diebesgilde, auf den Weg nach Gleann Daloch gemacht. Dort wollen sie Amhairgin, einen Coraniaid, treffen, den Airim

Schlangenschriften 104

aus seinen alten Tagen in Cuanscadan kennt, der zertrümmerten großen Hafenstadt im Süden Erainns. Nicht weit entfernt von Cuanscadan liegt sein Heimatdorf, doch erwachsen geworden war er in der großen Stadt. Und dort auch ist er Amhairgin begegnet, als dieser noch Fürst von Cuanscadan war.

Vierzig lange Jahre liegen zwischen den Ereignissen, die ihn damals ins Fürstenhaus führten, und heute. Er ist älter geworden, und manchmal fühlt er sich auch wirklich alt. Doch seit er Ceara in die Diebesgilde aufgenommen und sie unter seine Fittiche genommen hat, spürt er so etwas wie Jugend zurückkehren. Nicht wegen Ceara selbst, obwohl ihn die junge Diebin an sich erinnert, wie er einmal gewesen war: vorlaut, unbekümmert, neugierig und keck.

Seine Augen ruhen auf der stillen Landschaft. Links und rechts tauchen ab und an Gehöfte zwischen bestellten Fluren auf, verbunden durch ausgetretene Wege mit der breiten Straße, die von Areínnall bis zum Ende der Halbinsel am Meer führt. Die Überreste eines Gehöfts fallen ihm nicht weit entfernt besonders auf, denn er bemerkt den traurigen Blick der jungen Frau, der dorthin huscht. Sie senkt sofort die Augen und beugt sich tief über ihr Pferd, als wolle sie nicht wahrhaben, was sie schmerzt.

Selten kommen ihnen Reiter entgegen, grüßen hastig. Manchmal schlurft ein Bauer vorbei und seine jungen Söhne, das Fuhrwerk vollgeladen mit Gemüse oder Getreide von den Feldern. Der knochige Ochse zieht den Wagen stoisch in die nächste kleine Siedlung. Worte werden rasch gewechselt, die Frage nach dem Wetter und ob es etwas zu sagen gäbe, was von Belang sei auf diesem abgeschiedenen Flecken Erde. Und einmal gibt es ein paar Äpfel als Dank für einige freundliche Worte.

Die beiden Reiter stoßen auf ein Wäldchen, wie es hier im windgebeugten Landstrich einige wenige gibt. Ein schmaler Bach von den Bergen teilt das Stück, und eine kleine Lichtung lässt Sonnenlicht hinunterfallen und das Wasser des Bachs hell glitzern.

»Wir rasten hier«, unterbricht Airim den stummen Ritt. Nicht, dass sie sich nichts zu sagen haben. Doch Airims Gedanken kreisen in vergangenen Zeiten und beißen sich fest an Geschehnissen, die er so lange schon ver-

gessen hat und die erst jetzt wieder lodern. Wie kleine Flämmchen, die schon bei einem leichten Windhauch hell aufflackern.

Auch Ceara ist ungewöhnlich still. Die junge Frau plappert sonst, wie ihr der Schnabel gewachsen ist, nicht selten zu viel und zu gedankenlos, wie Airim meint. Nun ist es ihm recht, dass sie schweigt.

Sie satteln die Pferde ab, binden sie locker an nahe beim Bach und lassen sie trinken. Ein paar Schritte den Bach hinauf knien sich die zwei hin, trinken vom kühlen Nass und füllen ihre Lederschläuche mit frischem Wasser. Eine graue vergessene Spur führt tiefer in das Waldstück. Sie scheint alt und lange nicht begangen, und so misst Airim ihr keine weitere Bedeutung bei.

Doch dann hält Ceara den Dieb am Arm zurück, als er sich tiefer in das Wäldchen drücken will, wohl um sein Geschäft zu verrichten. »Traumweb«, sagt sie und deutet auf das hauchzarte aschfahle Gespinst zwischen den gebeugten Bäumen, das im hellen Licht wie feine Haare schwingt und seidig glitzert. »Es spinnt tödliche Träume in dir, wenn du es berührst, und die Traumspinne wartet sicher nicht weit weg.«

Sie halten Abstand, kramen Brot und Käse aus den Satteltaschen und setzen sich auf einen dicken Baumstumpf. Das samtweiche dunkelgrüne Moos unter ihren Füßen schmatzt, weil in der Nacht ein kräftiger Regen die Lichtung tränkte.

Airim reicht Ceara einen Beutel. Er fragt sie nicht, woher sie von diesen Traumnetzen weiß, die nicht einmal er kennt.

Sie pflückt eine Handvoll geschälter Nüsse heraus und isst.

Airim nimmt ein kleines Messer, schält einen der geschenkten Äpfel und beißt hinein. »Sauer«, knurrt er. »Hältst du mich auch zu alt für den ganzen Scheiß?« Airim schaut der jungen Frau mit seinem spitzbübischen Lächeln ins Gesicht.

Ceara kaut und antwortet zugleich: »Welchen Scheiß meinst du? Dass wir hier durch die Gegend reiten und du mir noch immer nicht verraten hast, was wir von diesem Amhairgin wollen?«

»Du weißt, wovon ich rede. Du bist schlau, auch wenn du manchmal wie eine gedankenlose Rotznase auftrittst.« Airims Grinsen wird breit.

Ceara schnappt schnell nach Luft. Dann besinnt sie sich darauf, wen sie vor sich hat. In jeder Gasse hätte sie sofort dem, der sie eine Rotznase nennt, eine gelangt. Sie schiebt schnell eine Portion Nüsse nach und kaut bedächtig, als wolle sie feines Mehl mahlen. Sie will sich Zeit verschaffen für eine halbwegs ehrliche Antwort.

»Wenn ich ehrlich sein soll – und ehrlich bin ich immer, das weißt du ja! – also wenn ich ehrlich bin, dann denke ich manchmal, dass du dir hin und wieder den einen oder anderen Ratschlag von Jüngeren anhören solltest.«

Ist das schonend genug? Sagt sie jetzt, was viele in der Diebesgilde wirklich denken, war sie geliefert. Die Überbringerin einer schlechten Nachricht verliert immer als erste den Kopf – und sie mag ihren hübschen Kopf.

Als ob Airim ihre Gedankengänge errät: »Mach dir keinen Kopf darum, Ceara, ich weiß natürlich, was geflüstert wird, sobald der Alte den Versammlungsraum verlassen hat. Ich will deine ehrliche Meinung hören.«

Das Mädchen schneidet sich eine dicke Scheibe vom knackigen Brot ab, säbelt dick den Käse drauf und beißt herzhaft hinein. Wieder ein paar Augenblicke gewonnen.

»Ich weiß noch nicht einmal, wie alt du bist.« Sie schmatzt und schaut ihn mit einem frechen Augenaufschlag an. Vielleicht brachen sie ja schnell auf, bevor er noch eine wirklich ehrliche Antwort aus ihr herauskitzelte.

»Für wie alt hältst du mich denn?« Airim schnippt den Apfelkrotzen ins Gebüsch und legt das kleine Messerchen neben sich auf den Wurzelstock.

Hoppla, jetzt pass nur auf, was du sagst, denkt Ceara, setz dich nur nicht in die Nesseln, sonst wird die Reise ungemütlich. »So um die 50 Jahre, Airim, vielleicht ein oder zwei Jahre ...« Sie zögert. Mehr, oder doch lieber weniger? »... jünger.« Sie lächelt, als habe der Ard-rí höchstpersönlich ihr gerade eine Trophäe in ihre feuchten Hände gedrückt.

»Ich weiß ja nicht, wann jemand zu alt ist für diesen Scheiß«, antwortet Airim. »Was weißt du von diesen anderen Dieben?«, wechselt er abrupt das Thema.

Ceara fällt die Kinnlade herunter, sie staunt wie eine ... ja, jetzt guckt sie vermutlich wirklich wie eine Rotznase, und sofort setzt sie ihr allerernstestes Gesicht auf. Will er sein Alter nicht preisgeben?

Schlangenschriften 104

»Die anderen Diebe«, holt sie aus. Von denen hat sie natürlich gehört. Innerhalb der Diebesgilde ist es seit wenigen Wochen Thema Nummer eins, nur Airim hat es nie bei ihren Versammlungen zur Sprache gebracht. Gemunkelt wurde schon, dass er es entweder ignoriert – was alle für einen großen Fehler halten – oder gar nicht mehr mitbekommt, was um ihn herum vorgeht. So oder so, die allgemeine Meinung ist, dass Airim ... nun ja, eben zu alt ist für diesen Scheiß.



»Wir haben mal drüber gesprochen«, grummelt sie. Warum muss ausgerechnet sie ihren Kopf hinhalten. Sie hätte heute so schön übern Markt in Areínnall schlendern und ein paar Nathrod einsammeln können; tranige alte Vetteln lungern da immer an den Ständen, deren Taschen größer sind als ihr Verstand, und die schwätzen und vergessen alles um sich herum.

»Ceara?«, fragt Airim.

»Verzeih, ich habe an etwas besonders Schönes gedacht«, stottert sie.

»Du plapperst doch sonst wie ein Wasserfall, also erzähl.«

Schlangenschriften 104

»Ich weiß nicht, wie ich es sagen soll. Also, wir reden darüber«, versucht sie es.

»Ihr redet darüber, wenn der Alte nicht da ist«, hilft ihr Airim aus.

»Ja«, nickt Ceara, sieht aber sofort das spiegelglatte Eis, über das sie beim nächsten Schritt schlittern wird. »Nein, also wir reden nicht drüber, weil du nicht da bist, sondern ... Ach, egal ist's. Ja, wir reden darüber, schon länger, und mit jeder Nachricht, die einkommt, wird die Ungeduld größer. Du siehst das Unheil nicht auf uns zukommen, sagen sie.«

Ceara beobachtet den dicken Azurkäfer, der über den Boden krabbelt, als könne der ihr einen Tipp geben, wie sie Fallgruben am besten umginge.

Airim reckt seine Arme, reibt sich den Nacken und schöpft tief Atem. »Die Luft hier draußen ist frischer als in der stinkenden Stadt«, sagt er. »Weißt du, dass ich mich manchmal ernsthaft frage: Warum machst du diesen Scheiß? Ich habe genug auf der hohen Kante und kann mir sofort ein Haus an einem ruhigen Ort kaufen, Bedienstete anstellen, die Füße hochlegen. Glaubst du mir das?«

Cearas Augen lösen sich vom behäbigen Azurkäfer, der gerade aus einem unerfindlichen Grund die Balance verliert und ins Wasser rutscht. Er wedelt mit den Fühlern, als bettele er um ihre Hilfe. Wenn Ceara sich hinab beugte und horchte, könnte sie ihn wirklich mit dünner Stimme rufen hören. Doch stattdessen schaut sie Airim offen an und nickt.

»Keinem ist aufgefallen, dass Aodhagán seit fünf Tagen nicht mehr aufgetaucht ist.« Airim setzt den Trinkschlauch an, nimmt einen kräftigen Schluck und wischt sich den Mund ab.

Ceara kennt Aodhagán kaum. Er ist kein offizielles Mitglied der Diebesgilde. Der umtriebige Mann, der in Areínnall vor wohl vierzig Jahren geboren wurde, nimmt immer mal wieder kleine, fast legale Aufträge an, die er unauffällig erledigt. Von Beruf ist er Juwelier, und er betreibt ein respektables Geschäft in einem der besseren Stadtviertel. Im Nebenerwerb aber ist Aodhagán ein gewiefter Einbrecher, den noch nie jemand erwischt hat. Seine Spezialität ist natürlich der Juwelenraub. Medb, die Gemahlin von Uasal Coireall, einem Adligen ohne Land, der in Areínnall einen auf dicke Hose macht, kann ein Lied davon singen. Ihr gesamtes Geschmeide

ist ihr abhandengekommen. Aodhagán und die Diebesgilde wissen genau, wo es geblieben ist.

»Ich war nicht in der Stadt, du hast mich doch nach Gleann Daloch geschickt«, sagt Ceara, nachdem sie sich zum Bächlein hinabbeugt und den strampelnden Käfer aus seiner misslichen Lage befreit hat. Sie setzt ihn auf einen Ast und schaut zu, wie das schwarze Tierchen seine Flügel spreizt und trockenbrummt und sich mit leisem Stimmchen bei ihr bedankt.

»Aodhagán sollte Tuchföhlung aufnehmen. Er eignet sich für eine solche Aufgabe wie kein anderer, er weiß sich in jeder Umgebung zu verhalten, als gehöre er zum Inventar. Sein Auftrag war, sich in den üblichen Kreisen umzuhören und die Köpfe dieser neuen Organisation auszumachen.«

Airim schaut Ceara direkt an, und seine Augen verraten seine echte Sorge. »Wir hatten abgesprochen, dass er mich bei jeder passenden Gelegenheit auf dem Laufenden hält. Er hat nichts mehr von sich hören lassen. Du weißt, was das heißt.«

»Aber warum erzählst du mir das?«, fragt Ceara.

»Die Zeiten ändern sich.« Airim füllt den Schlauch am Bach wieder auf und setzt sich. »Meine Diebe«, und er betont das Wort »meine«, als spräche er von seiner Familie, »sehen aber nur, dass neue Diebe in der Stadt sind. Doch damit ist es nicht getan, Ceara. Das sind nicht einfach nur gewöhnliche Diebe. Du kennst ja die Mär der ›guten Diebe‹, die von den Reichen nehmen und es den Armen geben.«

Ceara nickt wieder. Ja, damit kann sie sich gut identifizieren, ihr ungesetzliches Tun entschuldigen, auch wenn sie den Armen eher wenig von dem abgibt, was sie erbeutet. Sie gibt manchmal mehr Trinkgeld, als nötig ist, und der Marktfrau steckt sie ein paar Münzen mehr zu. Richtig schmerzt sie der kleine Aufschlag aber nie.

»Das genau ist der richtig fiese Scheiß«, knurrt Airim. »Wir nehmen denen was ab, die genug haben. Aber wir behalten es.«

Ceara will ihre guten Taten ins Spiel bringen, doch Airim gebietet ihr mit einem Wink Schweigen.

»Wir sind kleine Gauner, nichts anderes. Zu viele haben ihren Mut tief in der Tasche vergraben, und wenn es hart auf hart kommt, sind die meisten

Schlangenschriften 104

Diebe als Erste zur Tür raus. Die neuen Diebe in der Stadt aber sind eine Nummer schlimmer. Wie ich sagte, die Zeiten ändern sich. Sie sind brutale Schläger und Schlagetots, gewissenlose Mörder und Vollstrecker für gemeine Kreaturen. Sie foltern und quälen aus reiner Lust. Diese Männer sind abgrundtief böse.«

Der alte Dieb redet sich in Rage. So hat Ceara ihren Lehrmeister noch nie erlebt.

»Und sie sind Erpresser«, sagt sie mit leiser Stimme. »Fiach, der Bäckersohn, hat es mir erzählt, weil er mit mir anbandeln und zeigen wollte, was er so alles weiß. Sie verlangen Schutzgeld von den Händlern und den Handwerkern.«

Airim wischt sich mit dem Handrücken den Speichel vom Mund. »Sie mischen die Stadt auf, Ceara. Und dieser alte Sack weiß das sehr genau. Sie haben begonnen, ihre Widersacher aus dem Weg zu räumen. Aodhagán ist erst der Anfang.«

Ceara erschrickt. Obwohl sie nach Airims Schilderung insgeheim ahnte, dass Aodhagán nicht mehr unter den Lebenden weilt, bringen erst Airims Worte ihr das vor Augen. Hatte Airim sie deshalb nach Gleann Daloch geschickt, um sie vom heraufziehenden Unheil fernzuhalten, will er sie schützen? Und soll sie ihn ins Tal der Zwei Seen begleiten, damit sie nicht allein in der Stadt ist? Doch gleichzeitig packt sie der Ehrgeiz. Sie ist nicht Diebin geworden, um bei erstbestener Gelegenheit Reißaus zu nehmen. Sie wird Areínnall nicht so schnell einer dahergelaufenen Mördertruppe überlassen.

»Was tun wir dagegen?«, fragt sie forsch.

»Zuerst einmal wirst du bei Brin in die Lehre gehen.« Der Käfer surrt Airim ums Gesicht, und der alte Dieb verscheucht den sorgenlosen Brummer.

Ceara springt auf wie von der Tarantel gestochen. »Spinnst du!« Ihre Stimme überschlägt sich, und ihr Gesicht läuft rot an vor Wut.

»Setz dich!«, zischt Airim mit frostiger Stimme. »Geh nicht zu weit, Mädchen. Ich lasse dir sehr viel durchgehen«, flüstert er gefährlich ruhig, »aber manchmal erlaubst du dir zu viel.«

Schlangenschriften 104

Dabei würde er Ceara niemals verstoßen. Längst ist sie ihm wie seine Tochter, die er einst verloren hat. Ein Ersatz zwar nur, doch er hat sich geschworen, er würde diesmal da sein, wenn ein junges Mädchen wie Ceara bedroht wurde. Diesmal käme er nicht zu spät.

Ceara schnauft wie ein junges Fohlen, setzt sich aber wieder und versucht, ihre Stimme im Zaum zu halten: »Brin ist ein Kotzbrocken, das weißt du. Er ist ... warum nicht Bran, der ist ... ach!«

Ceara winkt ab, als gäbe sie auf, doch dann fängt sie erst richtig an. »Brin ist ein Drecksack, ein Aufschneider, ein lüsterner Aufreißer. Er lügt und betrügt sogar seinen Bruder und jeden, der ihm über den Weg läuft. Brin ... Brin ist ekelhaft, überheblich, selbstgefällig wie ein Gockel. Brin ist ...«, Ceara stockt.

»Brin wird dein neuer Lehrmeister sein. Bran brauche ich für andere Aufgaben«, sagt Airim. »Und ich bin zu alt für so einen Scheiß.«

Ceara würde ihm für sein Grinsen am liebsten eine runterhauen, aber das tut sie natürlich nicht.

»Brin ist all das, was du aufgezählt hast, und das macht ihn auch zu einem ausgezeichneten Dieb. Er hat keine Skrupel und keine Angst. Er und sein Bruder sind die neue Art Dieb, von denen du das lernen kannst, was ich dir nicht mehr beibringen kann. Doch genau das wird dir in dieser neuen Zeit helfen, um zu überleben. Das passt dir nicht? Gut, dann sieh selbst zu, wie du in den nächsten Jahren auf den Straßen Areínnalls überlebst.«

Airim beugt sich nahe zu Ceara, und sie riecht seinen sauren Atem. »Aber komm nicht eines Tages angekrochen und flenne, weil du einen Fehler gemacht hast. Du bist talentiert, Ceara, und selbstbewusst. Eine gefährliche Kombination. Lass es dir von jemandem gesagt sein, den genau das einmal fast den Kopf gekostet hat. Talent allein hilft nicht, Talent macht überheblich. Und schneller als du ein Seil hinaufklettern kannst, stürzt du hinunter in den Tod. Es gab so viele talentierte Diebe, Mädchen, und sie sind alle tot.«

Airim sieht der jungen Diebin tief in die Augen. »Du denkst, du bist gut. In Wahrheit bist du ein Nichts. Du kannst nichts. Du weißt nichts. Weder

vom Leben noch davon, was eine gute Diebin ausmacht.«

Der alte Dieb streckt sich. Ceara macht große Augen. In seiner linken Hand schaukelt ihr lederner Geldbeutel mit dem langen Band hin und her wie eine weiße Fahne, mit der ihre Niederlage besiegelt wird.

»Ein guter Dieb ist nie zu alt für irgendeinen Scheiß«, grinst Airim und gibt Ceara ihren Beutel zurück. Das Lederband ist durchschnitten, vermutlich mit dem Messerchen, das neben Airim auf dem Baumstumpf liegt.

»Du kannst dich nicht einmal selbst vor einem billigen Taschenspielertrick schützen, Ceara«, sagt Airim. »Wie willst du in einer Stadt wie Areínnall überleben, wenn die Zeiten sich ändern? Gib mir eine gute Antwort, überzeuge mich, und wir vergessen Brin. Ach, und etwas hast du bei deiner Tirade vergessen. Brin sieht unverschämt gut aus. Ist dir das nicht aufgefallen?«

Jetzt zöge sie Airim am liebsten einen starken Ast über den Kopf. Ja, Brin sieht verdammt gut aus, genau wie sein Zwilling Bruder Bran. Das ist nicht das Schlimmste an diesem Dieb, der nur wenige Jahre älter ist als sie, aber es setzt dem Ganzen die Krone auf. Und dieser Drecksack von Brin weiß, wie anziehend er auf Frauen und Mädchen wie Ceara wirkt. Unlängst aber bezeichnete er sie als Lean Altrama, als Airims Pflegekind, und ließ sie abblitzen. Das würde sie niemals in ihrem Leben vergessen.

»Ich mache es. Wenn du mir verrätst, wie alt du bist.« Kein gutes Geschäft für sie, aber auf die Weise erführe sie immerhin, wie alt ihr Lehrmeister ist.

»Dreimal so alt wie Du«, antwortet er.

»Na, das ist doch mal eine Ansage«, lacht Ceara. Und ihre Augen ver-raten, sie kann dem alten Dieb sicher niemals richtig böse sein.

»Lass uns weiterziehen.« Airim packt die Vorräte zusammen und verstaut sie.

»Was willst du eigentlich von Amhairgin?«, fragt Ceara. Sie stopft ihren Lederbeutel mit den Nathrod in die Satteltasche. Wenn sogar ein alter Dieb sie bestehlen kann, dann sollte sie sich ein besseres Versteck ausdenken als unter dem Hemd.

»Wir kennen uns aus alten Tagen.« Airim legt den Sattel auf und führt sein Pferd zurück zum Weg. »Sicher erinnert er sich an mich.«

Schlangenschriften 104

»Schuldet er dir einen Gefallen, oder was versprichst du dir von unserem Besuch?« Ceara steigt auf ihren Rappen und streicht ihm über den Kopf.

»Ein Coraniaid steht bei einem Menschen niemals in der Schuld, Ceara, und schon gar nicht Amhairgin«, antwortet Airim. »Ich will eine Abmachung treffen, denn eine Hand wäscht die andere. Er hilft mir, ich helfe ihm. Sicher hat er Pläne, ich kenne ihn, und sicher braucht er Unterstützung in der Stadt, wenn er sich da etablieren will. Die Unterstützung können wir ihm anbieten.«

Die beiden reiten langsam an, die Blätter rascheln sanft im milden Wind von der See.

»Und dafür soll er uns helfen, ist das richtig?«, fragt Ceara. Sie hat sofort gemerkt, dass Airim das »wir« gebrauchte, als er von der Hilfe für diesen Coraniaid sprach.

Naseweis wie immer, denkt Airim, und grinst sie an. »Du hast es erfasst, Mädchen. Wer hat wohl gute Karten, wenn es ans Eingemachte geht? Sicher der, der einen Coraniaid auf seiner Seite hat.«

»Ein verbündeter Coraniaid ist ein guter Coraniaid.« Ceara grinst zurück.

»Dann lass uns mal ausloten, ob Amhairgin noch zu haben ist für richtig alten Scheiß«, lacht Airim. »Und Tempo jetzt, wer von uns ist schneller.«

Und schon fegt sein Schimmel aus dem Wäldchen heraus ins freie Land, und Ceara zischt hinterher.

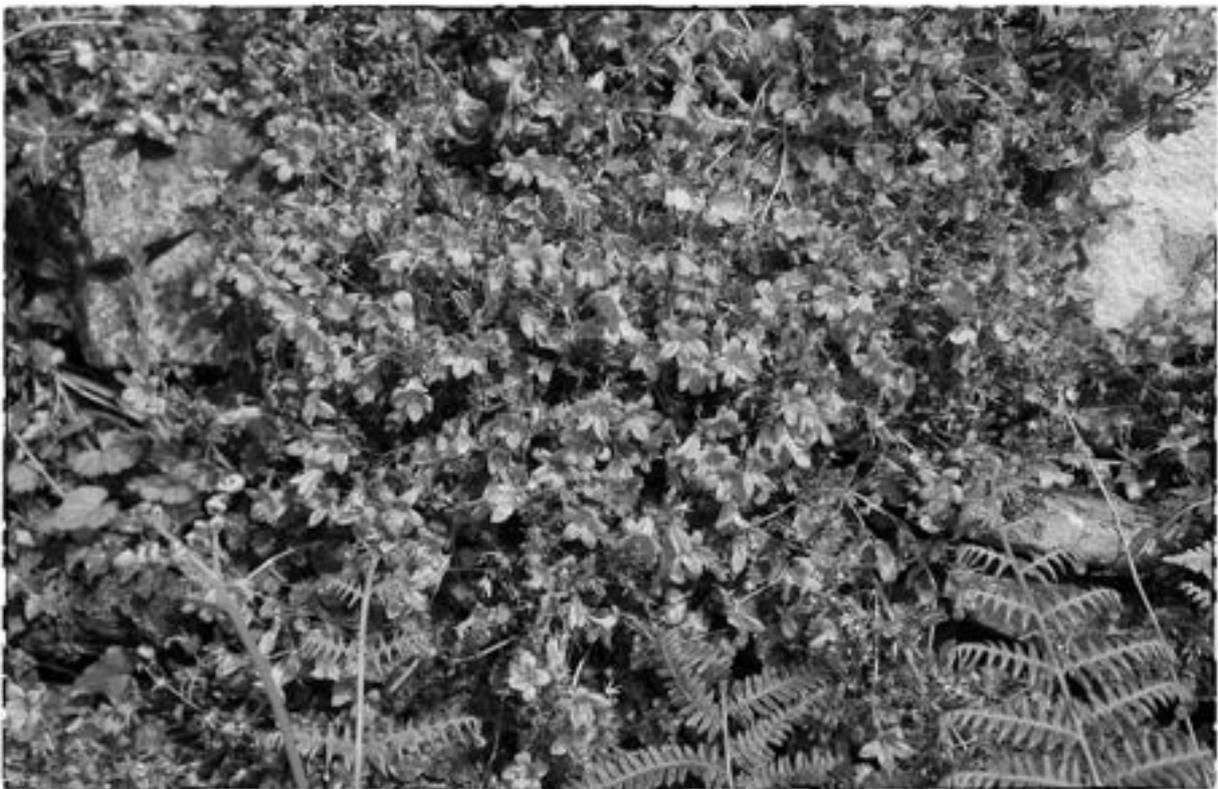
Manchmal wenden sich Tage, die ziemlich beschissen verlaufen, noch zum Guten, denkt Ceara. Heute scheint so ein Tag zu sein, obwohl sie vorhin erst am niedergebrannten Gehöft ihrer Familie entlanggeritten sind.

Doch nun lacht Ceara aus vollem Herzen. Ihre schwarzen Locken fliegen im Wind, und ihr Rappe donnert an Airim vorbei wie der Sturm.

Für Airim bleibt kurz ihr junges, argloses Lachen, das ihn an Áine erinnert, seine Tochter. Einen Wimpernschlag lang schmerzt diese Narbe, doch dann lacht er wild auf und jagt der jungen Diebin hinterher.

Die Followränge bei den Coraniaid

In der Galloglacha Nathrach, den Kriegern der Schlange, dominierten in der Vergangenheit die Krieger, und dabei sogar nur die männlichen Krieger, wie der Name des Clans wiedergibt. Wir haben das Rängessystem überdacht und versucht, es in Einklang zu bringen mit dem Wesen der Coraniaid.



Denn nicht nur Männer kämpfen, auch Frauen schwingen das Schwert. Und natürlich wird nicht nur gekämpft. Die Gabe, also die Grüne Magie, bereichert das Leben der Coraniaid. Und obwohl die Grüne Magie vornehmlich mit den Weisen Frauen, den Ban Uídeas, in Verbindung gebracht wird, verfügen auch männliche Coraniaid über die Gabe.

Die vier aufgeführten Pfade fächern sich auf in verschiedene Ränge. Innerhalb der Pfade gibt es durchaus Überschneidungen. Sehr erfahrene und begabte Coraniaid, die sich eher dem Pfad des Winters zugeneigt

Schlangenschriften 104

sehen, verfügen trotzdem in aller Regel über die Gabe und sind demnach magisch begabt. Weise Frauen sind wehrhaft, und das nicht nur durch die Gabe. Barden spielen eine wichtige Rolle in Erainn, weibliche wie männliche, und auch die sind nicht selten magisch hochbegabt. Und Mitgliederinnen der Fialla Nathrach ist es zu eigen, sich der Gabe zu bedienen, vielleicht dann, wenn das Schwert versagt. Alles ist im Fluss, nichts ist unveränderlich oder auf ewig, und vieles ist mehr, als es auf den ersten Blick scheint.

Die Followränge bei den Coraniaid

Weiblich	Männlich	Ränge in FOLLOW	Weiblich	Männlich
Glas Asallaioch (Grüne Magie)	Glas Asallaioch (Grüne Magie)		Fir Fér (Ehrenhafter Kampf)	Fir Fér (Ehrenhafter Kampf)
Cosán Earrach (Pfad des Frühlings)	Cosán Samhradh (Pfad des Sommers)	Cosán Nathrach (Pfade der Schlange)	Cosán Fomhar (Pfad des Herbstes)	Cosán Geimhread (Pfad des Winters)
Ingenacha Nathrach (Töchter der Schlange)	Iomparlorg Nathrach (Stabträger der Schlange)		Fialla Nathrach (Zähne der Schlange)	Galloglachta Nathrach (Krieger der Schlange)
Ban Uideas (Weise Frau)	Draidóir Ard (Erzmagier)	Edle Edler	Laim Nathrach (Hände der Schlange)	Erenagh (Edler)
Ban Muintéoir (Lehrende Frau)	Draidóir Muintéoir (Lehrender der Magie)	Lehnsfrau Lehnsmann	Súile Nathrach (Augen der Schlange)	Toissech (Clannhaupt)
Ban Fionna (Findende Frau)	Draidóir Crionnach (Wissender der Magie)	Knäppin Knappe	Cluas Nathrach (Ohren der Schlange)	Ceannáire (Sippenhaupt)
Ban Uasal (Rechtschaffene Frau)	Draidóir Eolas (Kundiger der Magie)		Béal Nathrach (Mund der Schlange)	Coiméal (Hauptmann)
Ban Tíolal (Begabte Frau)	Draidóir Printesach (Lernender der Magie)	Gefolgsfrau Gefolgsmann	Troigh Nathrach (Füße der Schlange)	Foireach (Gefolgsmann)
Ban Cuardach (Suchende Frau)	Fear Cuardach (Suchender Mann)	Anwárterin Anwárter (inoffiziell)	Ban Cuardach (Suchende Frau)	Fear Cuardach (Suchender Mann)

Die alten Ränge der männlichen Galloglachta finden sich bis auf einen Zwischenrang (der nicht in den Followrängen geführt wird) sanft angepasst,

aber weiterhin bei diesen Pfaden, sodass sich für die wenigen aktiven Mitglieder, die augenblicklich zu uns Coraniaid zählen, formal nichts ändert. Bei den weiblichen Rängen haben wir versucht, den Gedanken dahinter in Einklang mit dem nun zweigeteilten Rangesystem zu bringen; die Weisen Frauen sind ein elementarer Bestandteil des erainnischen Lebens, ebenso wie die Fialla Nathrach, die sich als sehr wehrhaft darstellen.

Nicht im Rangesystem aufgeführt sind die Ränge unserer beiden hochverehrten Tiarna, weil diese außerhalb des gewöhnlichen Rangesystems stehen. Die damit verbundenen Titel Lady und Lord werden auch nicht innerhalb des Clans verliehen.

Corrabheinn hatte weiterhin noch den Titel eines »Tiarna Allechima« eingeführt, der den Rang »Höchste Edle« und »Höchster Edler« verkörperte. Dieser Rang wird derzeit nicht im Rangesystem gesondert aufgeführt. Corrabheinn hatte dereinst diesen Rang Amhairgin zugesprochen.

Ich habe deutsche Übersetzungen der erainnischen Bezeichnungen angefügt. Die erainnische Sprache, die Bearla Tóthail, unterscheidet sich von der Sprache der Coraniaid, dem Hochcoraniaid.

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@erainn.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.

Die Rechte für die Beiträge in diesen »Schlangenschriften« liegen bei der jeweiligen Verfasserin/Erstellerin und beim jeweiligen Verfasser/Ersteller.



Dies sind die 105. Schlangenschriften im Rahmen der Sammelausgabe Follow, gegeben in einer Nacht des Falken-Mondes, dem 688. MnFG (März 2022)

Dia dhuit!

Ethain und **Midhir** weilen auf Emhain Abhlach. **Ailinn** und **Amhairgin** zog es nach Corrabheinns Schwinden wieder nach Magira. Und **Fergal**? Tja, Fergal ist offenbar bodenständig und hat Magira lange nicht mehr verlassen. Fünf Coraniaid sind noch aktiv – entweder auf Emhain Abhlach, der »Insel der Apfelbäume«, oder auf Magira.

Wir Coraniaid auf Magira fragen uns natürlich: Warum sind wir hier - und nicht auf Emhain Abhlach, wo das Leben angenehmer ist? Welche Gründe haben wir, auf Magira zu sein? Es gibt Gründe.

Amhairgins und Ailinns Gründen versuche ich in der Geschichte »Dorch-namhaid« nachzuspüren. Dorch-namhaid ist der Dunkle Feind der Coraniaid, gegen den die Coraniaid seit undenklicher Zeit kämpfen. Der Dunkle Feind existiert in vielerlei Gestalten, und er taucht immer wieder auf. Zuletzt schien der Dorch-namhaid von Magira getilgt, doch nun mehren sich die Zweifel.

»Dorch-namhaid« spielt kurze Zeit, nachdem Amhairgin und Ailinn nach Erainn zurückgekehrt sind; sie schließt an meine Kurzgeschichten in

den vorangegangenen Schlangenschriften an.

Fergal nähert sich in seiner Geschichte »Nathir a'faír!« seinem Ziel. In seiner Story schaut er weit in die Zeit zurück und kommt dann in der Gegenwart Erainns an. Dort trifft er auch nach vielen Jahren wieder mit Amhairgin zusammen. Die Begegnung ist ... ungewöhnlich, weil sich ein Ende ankündigt. Ob es dazu kommt, erschließt sich erst am Ausklang der Geschichte. Und ein Ende ist ja oft auch ein Aufbruch und ein neuer Anfang ...

Jens Kosch und Uwe Gehrke schwangen gleichfalls wieder die Federn. Aufs Papier brachten sie vier kurze Geschichten um die Legion auf Crobhinmór, der erainnischen Halbinsel. Sie erzählen von neuen Namen und von Bier. Und Tschang taucht wieder auf!

So wird um neue und alte Geschehnisse ein Netz aus Erzählungen gesponnen, das sich hierhin und dorthin verzweigt. Neue und aufregende Ereignisse in Erainn bahnen sich also an. Wir sind selbst gespannt!

follow FOLLOW & Do neuch as maith!

Amhairgin

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@erainn.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.

Die Rechte für die Beiträge in diesen »Schlangenschriften« liegen bei der jeweiligen Verfasserin/Erstellerin und beim jeweiligen Verfasser/Ersteller.



Dorch-namhaid

Amhairgin

An Gormtúr, der Blaue Turm nahe bei Areínnall, streckte sich erhaben über Loch Scáith, den großen See im Gleann Daloch. Vormal, als die Zeiten noch andere waren und die Coraniaid auf Magira zahlreich, lebte in diesem *Turm der Wunder* Tailtíu selbst, die Gemahlin von Rí Muírchertach, der zum letzten Mal das Volk Erainns einen konnte.

Diese Zeiten waren längst Geschichte.

In diesen Tagen lebten nur noch wenige Coraniaid auf Magira, verbunden durch eine gemeinsame Bestimmung, die den »Bund der Gerechten« seit Jahrtausenden prägte. Der Kampf gegen den Dunklen Feind, den Dorch-namhaid,¹ wie er bei den Coraniaid heißt.

In die Knie gezwungen schien der Dorch-namhaid auf Magira, und seine Schergen schienen vertrieben. Doch nun machten Zweifel sich breit. Corrabheinn erlosch, einer der letzten Coraniaid auf Magira, und einer der Mächtigen. Rätselhaft war sein Schwinden. Und so begaben sich Amhairgin und Ailinn und einige Getreue auf den unerklärbaren Weg von Emhain Abhlach in diese Welt der Sterblichen. Im Ionatúr, dem Turm der Wunder, glitten sie hinaus in die Welt Magira. Und nach Ereignissen, die bereits niedergeschrieben sind – und noch zu verfassen sind oder ungesagt bleiben werden –, kündigten sich Geschehnisse an, die die Coraniaid fortan auf Magira wieder mit bestimmen wollten.

Amhairgin trat aus dem Gormtúr ins Freie. Er war gekleidet in eine knielange blaue Tunika, in ledernes Beinkleid und kniehohe Stiefel.

Ailinn, eine Ban Uídeas, folgte ihrem Gemahl mit anmutigen Bewegungen in einem knöchellangen, elfenbeinfarbenen Kleid aus weich fließender Seide, das ihre grazile Figur betonte. Die haselnussbraunen Augen strahlten munter, und ihre kupferbraunen Haare flossen weit den schlanken Rücken hinab.

¹ Hochcoraniaid; übersetzt: »Dunkler Feind«. Der Feind der Coraniaid, der in vielen Gestalten immer wieder als ihr ewiger Widersacher erscheint.

Schlangenschriften 105

Bei beiden wies ihre Haut den unmerklichen grünen Schimmer der Coraniaid auf, der im Sonnenlicht des späten Frühlingstages zu einem Funkeln wie von kleinen Smaragdsplintern erwachte. Sie standen vor den Türen des Gormtúr und schauten auf den See hinaus.

Im Tal der Zwei Seen kreuzten sich sehr starke Kraftlinien, die eine intensive magische Umgebung schufen. Alles hier, besonders aber nahe beim Gormtúr und jenseits von Loch Scáith im Garten Nathirs, wuchs rascher und blühte reicher als andernorts. Und wundersame Wesen überwandten die Grenzen zwischen den Welten an diesem Ort wie selbstverständlich.

»Spürst du ihn auch?«, fragte Ailinn, obwohl sie die Antwort wusste. Ihre Worte schwebten wie das leise Flüstern eines lebhaft sprudelnden Bachs.

Was sie mit ihren Sinnen in der Ferne sah, sah oftmals auch ihr Liebster. »Der kleine Dieb ist unterwegs ins Tal, eine junge Frau begleitet ihn.«

Amhairgin antwortete nicht.

»Du zweifelst noch immer«, sagte Ailinn. Sie schaute ihn an, doch er wandte sich ihr nicht zu. »Du zweifelst, ob du Corrabheinn in der Not so zur Seite gestanden hast, wie du einem Freund beistehen musst.« Ihre Augen richteten sich nun zum See. Über das glatte Wasser zog eine Schar Raben wie ein wogender Schemen; sie stahlen sich in die Schatten der grünen Bäume.

Amhairgin ging die Stufen hinunter zum grünen Weg, der sich verzweigte und auch zum See führte. Noch immer sagte er nichts.

Ailinn trat zu ihm. »Du kannst nichts ungeschehen machen«, sagte sie. »Und wir wissen beide, aus welchem Grund du auch zurückgekommen bist.«

»Ja, wir beide wissen es«, sagte der Coraniaid endlich. Seine Hand berührte leicht das Schwert Feanamorná, das er an seiner rechten Seite trug wie ehemals, als er Seite an Seite mit seinem Freund auf Huanaca¹ gefoch-

¹ Auseinandersetzungen auf Huanaca, die im 1049 nK begannen. Im selben Jahr übernimmt das Coraniaid-Herrscherpaar Muirchertach und Tailtiu die Macht auf Huanaca.

ten oder später gegen die Horden der Finsternis bei Maghairé Da Cèo¹ gekämpft hatte.

»So viele Schlachten, so viel Leid«, sagte Ailinn leise, als sie seine Gedanken spürte, die in den vergangenen Wochen so oft um Krieg und Verlust und Abschied kreisten.

Natürlich spürte sie in jeder Nacht das Leid ihres Liebsten, die Fragen, die ihn im leichten Dämmer Schlaf der Coraniaid bedrängten, die Antworten, die nur er selbst geben konnte – und die er noch nicht gefunden hatte.

»Wie ich dieses sinnlose Sterben verachte«, fuhr Ailinn fort. »Wir Weisen Frauen leben für das Leben. Fragst du dich, für was du lebst?«

Diese Frage stellte Ailinn ihm nicht zum ersten Mal. Doch seit ihrer Rückkehr nach Erainn verschloss sich Amhairgin, sagte nicht, was er tief in seinem Innern fühlte.

»Bist du wirklich sicher, dass der Dorch-namhaid nicht von Magira vertrieben wurde, dass der Dunkle Feind wieder erwacht ist?« Auch die Frage hatte sie ihm oft gestellt, seit sie hierher zurückgegangen waren, doch er wich aus. Wollte er die Antwort selbst nicht wissen?

»Wenn ich sicher bin, gibt es für mich keine Wahl. Du weißt, was ich dann tun muss,« sagte er.

Ein Schatten huschte über das Gesicht der Ban Uídeas. Sie nickte. »Du weißt also, dass sich der Dorch-namhaid auf Magira wieder regt«, sagte sie. Ihr Blick wanderte über die grüne Fülle, die sich vom See her die Hänge hinaufzog bis zu den kahlen grauen Bergespitzen.

»Er ist wieder da. Der Dorch-namhaid ist nahe, viel zu nahe an Erainn.«

»Und du denkst, er trägt womöglich die Schuld für Corrabheinns Schwinden«, sagte sie.

Nun schaute Amhairgin seiner Gemahlin in die Augen. Sie las die Trauer in ihnen, und das unfassbare Leid.

»Will ich das wirklich wissen, Ailinn?«

¹ Legendäre Schlacht im Jahr 1 ndF auf der »Ebene der Zwei Nebel« in Erainn, bei der sich zuerst die Heerscharen von Muirchertach und von Manawyddan gegenüberstehen, später aber vereint gegen die Horden der Finsternis kämpfen. Nach dem Sieg wird Muirchertach als Hochkönig von Erainn anerkannt.

Schlangenschriften 105

Sie legte ihre Hand auf seinen Arm. Es war nur eine sanfte Berührung, und doch sagte sie mehr über ihre Verbundenheit als tausend Worte. »Du denkst, ob es der Dorch-namhaid war – und ob du nicht an Corrabheinns Seite hättest stehen sollen, als die düsteren Schatten über ihn herfielen.«



»Du kennst mich besser, als ich mich kenne, Ailinn. Ich weiß nicht, ob mein Freund aus eigenem Willen aus unseren Augen entschwand, oder ob der Dorch-namhaid ihm das Leben raubte. Wie immer es war, ich war nicht bei ihm.«

Seine Zähne mahlten aufeinander, als könne er den Schmerz zermalmen wie einen der Orcs auf Maghairé Da Cèo. Zu jener Zeit, als Corrabheinn ihm beisprang und sie Rücken an Rücken kämpften, bis eine riesige Horde tot vor ihnen lag. Gemeinsam machten sie damals den Finsterniswesen den Garaus. Und am Abend, nach der blutigen Schlacht, tranken die zwei Freunde gemeinsam am Feuer zu viel Uisce Beatha und lachten, was sie selten taten. Viel zu selten.

»Wir gingen wieder nach Emhain Abhlach, weil wir den Frieden suchten«, flüsterte Ailinn. Ihre Augen verloren das Grün aus dem Blick, eine graue Wolke bedeckte die Sonne, und ein schwarzer Schatten huschte über den unschuldig glitzernden See. »Wir glaubten, den Dorch-namhaid und seine Schergen von Magira vertrieben zu haben. Warst du dir wirklich sicher, dass er nach der Niederlage seiner Lakaien in Cuanscadan und andernorts aufgegeben hat?«

Zuweilen sprachen sie darüber, nachdem sie Cuanscadan und diese Welt verlassen hatten, doch immer hatte ihr Gemahl sich im Ungefähren bewegt, von »ich glaube« gesprochen. Nie hatte er sich festgelegt.

»Er ist auf Magira geblieben und hat seine Wunden geleckt. Er hat Magira nie verlassen.« Er schaute sie an. Seine Augen blitzten, die Trauer war ausgelöscht. »Das wahre Böse stirbt niemals«, sagte er kalt. »Wir wollten Ruhe finden auf Emhain Abhlach. Wir wollten endlich Frieden haben.«

»Wir wollten den Frieden schaffen, ohne die Waffen immer und immer wieder ergreifen zu müssen«, sagte Ailinn leise. Ihre Hand löste sich von ihm, sie gingen einige Schritte weiter hinunter zum See. »Wir Weisen Frauen verabscheuen den Krieg, Liebster, wir wollen das Leben erschaffen und bewahren und erhalten für die Zeit, die für ein Leben angemessen ist. Wir wollen die Harmonie, wir wollen den Frieden in unseren Händen halten, formen und gestalten. Wir sind nicht auf dieser Welt und auch auf keiner anderen, um zu töten.«

Ihr Blick mied nun seinen.

»Ich hasse es, auf den Schlachtfeldern Freunde neben mir sterben zu sehen«, setzte Amhairgin an, »Leben ist kostbar. Doch das Böse liebt nicht das Leben, sondern den Tod, Ailinn. Ich will bewahren, was uns lieb ist, ich

will es beschützen. Ich will keinen Krieg. Doch was bleibt mir, wenn das Böse sich wieder erhebt, seine Krallen schärfer als je zuvor und seine Gier nach Blut und Leben und Seelen unendlich. Soll ich zuschauen? Sollen wir Coraniaid beiseitestehen und ... warten. Worauf? Das Morden endet nicht, wenn wir Coraniaid tatenlos zusehen. Wir haben uns vor Äonen verpflichtet, den Dorch-namhaid zu bekämpfen, wo immer er ist, wann immer er ist.«

»Und er ist immer noch auf Magira, und das darf nicht sein«, flüsterte Ailinn. Ihre sanfte Stimme flog leicht davon wie ein Traum beim Erwachen. »Mir gefällt das nicht, Liebster, denn es werden Menschen sterben und Wesen, die es nicht verdienen zu sterben.«

»Habe ich eine Wahl?«, fragte Amhairgin. »Der Einfluss des Dorch-namhaid war nie geschwunden. Vielleicht hat er Corrabheinn ausgelöscht. Andere Coraniaid starben in der letzten Zeit, und der Daíl ist dezimiert. Wir sind nur noch wenige Coraniaid auf Magira. Das ist kein Zufall, Ailinn. Erainn ist schwach, der Einfluss der Coraniaid auf Magira verklingt, und ich weiß nicht, wem auf Ageniron wir trauen können.«

Fast zärtlich fasste er den Schwertknauf.

Tu es nicht, wollte Ailinn schreien, doch sie schwieg.

Die Klinge wurde langsam sichtbar. Tiefe Schwärze zuckte hervor. Er zog Feanamorná¹ ins Licht. Die Klinge schöpfte Atem und brannte wie verfluchtes schwarzes Feuer. Ein kalter Odem floss wie der Tod aus der Schwertscheide, ein öliger dicker Nebel, der sich im Nu ausbreitete wie ein Pesthauch, die grünen Gräser ringsumher kraftlos machte, wucherte wie ein böses Kraut und die Sträucher erschöpft seufzen ließ.

Die Klinge flimmerte und strahlte und war doch schwarz wie die tiefste Nacht, als Amhairgin sie in seiner linken Hand hielt.

Grauschwarzer fauliger Schwaden strömte umher und wuchs.

Ailinn schloss ihre Augen und erhob ihre Hände und flüsterte mit fester Stimme die alten Worte der Weisen Frauen. Nun umschloss flimmernder Schimmer die unheilvollen Schwaden und trieb sie zurück ins Schwert. Ein

¹ Magisches Schwert mit eigenem Willen, das von zauberkundigen Coraniaid geschmiedet wurde.

entseeltes Stöhnen erklang, und das Schwarz der Schwertklinge wurde matt und blass.

Die Coraniaid atmete tief ein und aus und sah ihren Ehegatten mit funkelnden Augen an. »Es lebt wieder, es saugt Kraft und ruft nach Seelen«, sagte sie leise, als ob sie nicht wollte, dass Feanamorná, das unselige Schwert, sie hörte. »Der Dorch-namhaid ist also wirklich nahe.«

Amhairgin schob Feanamorná zurück in die Schwertscheide. Sein Atem ging schwer, seine Augen aber funkelten mit neu erwachtem Kampfgeist. »Ich kann mich nicht weigern. Wir Coraniaid sind nicht dafür geboren, unser Leben zu bewahren, wenn andere sterben. Und auch Feanamorná wird wieder seinen Blutzoll vom Bösen fordern.«

»Und du wirst dich nicht scheuen, den Blutzoll zu entrichten. Auch nicht, wenn ich dich darum bitte«, sagte Ailinn erschöpft, und zwei zartgrüne Tränen tropften ihre Wangen hinab auf das immergrüne Gras.

Amhairgin wandte sich ihr zu, schlang die Arme um seine Gemahlin und sagte: »Ich tue es nicht, weil Feanamorná es will oder das Böse mich zwingt, ich tue es, weil ich es will. Für dich und alle, die in Frieden und Freiheit leben sollen. Wir kämpften immer für die Freiheit – und wir werden immer kämpfen, solange das Böse in dieser und in jeder anderen Welt existiert. Du weißt das.«

»Ich weiß das«, sagte Ailinn und küsste ihn zärtlich auf die Lippen.

Langsam löste sich Amhairgin aus der Umarmung. »Ich werde Kontakte knüpfen zu den anderen Ländern und sehen, wer auf unserer Seite steht. Oder ob der Dorch-namhaid seine Fühler bereits weiter ausgestreckt hat, als wir wissen. Clanthon hat Erainn vereinnahmt. Ich muss herausfinden, wohin der Dorch-namhaid seine Fäden gesponnen hat. Clanthon wird wohl von Henoeh regiert. Wir müssen ihn kennenlernen, damit wir wissen, ob der Dorch-namhaid bereits weiter ist, als wir wähnen.«

»Es gibt Gerüchte, Henoeh habe mit einem Feuertämon gekämpft. Zu jener Zeit gewann Magira für uns Coraniaid erst langsam wieder an Bedeutung. Vor der Finsternis tauchten die ersten Anzeichen auf, der Dorch-namhaid sei erwacht. Dieser Feuertämon sei damals nicht besiegt worden, heißt es«, sagte Ailinn.

»Und der Ageniron-Pakt ist zerbrochen. Das mag ein Zeichen sein, Ailinn, dass der Dorch-namhaid seit Jahren im Hintergrund agiert. Wir werden hierbleiben auf Magira. Wir werden erkunden, was geschehen ist und was geschehen wird. Wir werden die Geschicke Erainns in die Hände nehmen, wir werden die Erainner nicht allein lassen, wenn der Dorch-namhaid sie vom Antlitz dieser Welt tilgen will. Wir Coraniaid tragen Verantwortung dafür, was geschehen ist. Wir haben uns täuschen lassen, wir haben uns in falscher Sicherheit wiegen lassen.«

»Wir Weisen Frauen waren uns sicher, dass es andere Wege gibt als Krieg«, sagte Ailinn. »Aber sieh, Liebster, der Dieb ist da.«

Beide schauten hinüber zum See. Sanft wiegten sich die Schilfblätter im warmen Wind. Zwei Reiter näherten sich auf Schimmel und Rappen, nutzten den schmalen Pfad am Ufer entlang, passierten den kleinen Steg am Wasser und legten die letzten Meter zum Blauen Turm zurück.

Airim, der alte Dieb, glitt bedächtig vom Schimmel, verzog aber das Gesicht, als schmerze ihn etwas. Dann gewann er die Kontenance zurück und grinste frech wie damals, als er Amhairgin zum ersten Mal begegnete, während dieser noch der Fürst von Cuanscadan war.

Eine junge Frau sprang behände von ihrem Rappen mit ernstem, wachem Gesicht, schaute sich mit schnellem Blick um und taxierte die beiden Coraniaid.

Der Dieb klopfte sich Dreck von den Schenkeln, lupfte seinen frechen Hut und sagte: »Nathir sei mit euch, hochverehrte Ban Uídeas.« Er neigte seinen Kopf. Schmutzkrusten bedeckten seine rechte Wange und verbargen nur leidlich einen blutigen Striemen. Ein Hosenbein war eingerissen.

Ailinn schmunzelte. »Nathir sei mir dir, Airim.« Sie reichte ihm die Hand, und der alte Dieb legte einen vorbildlichen Handkuss hin.

Ceara verkniff sich ein Lachen, denn so zurückhaltend hatte sie ihren alten Lehrmeister noch nie erlebt.

Airim verbeugte sich tief vor dem Coraniaid. »Euch muss *mein Nathir sei mit euch* genügen, Fürst«, sagte Airim mit frechem Lächeln. »Den Handkuss spare ich mir.«

»Höflich wie früher«, sagte Amhairgin mit einem flüchtigen Lächeln.

»Aber lasst uns nach eurem langen Ritt eine kleine Mahlzeit einnehmen. Und dann erzählt ihr beide mir, was passiert ist. Und was es Wichtiges gibt aus Areínnall. Du hast Airim sicher wieder auf dem Laufenden gehalten,« sagte der Coraniaid zu Ceara.

Die junge Diebin stutzte. Dann dämmerte ihr, dass ihr Ausflug nach Gleann Daloch vor wenigen Tagen doch nicht so verborgen geblieben war, wie sie gedacht hatte. Was hatte ihr Lehrmeister auf dem Ritt ins Tal der zwei Seen gesagt: »*Du kannst nichts. Du weißt nichts. Weder vom Leben noch davon, was eine gute Diebin ausmacht.*«¹ Wie recht er wohl hatte. Von den Coraniaid wusste sie offenbar noch weniger, als sie gedacht hatte.

Der Coraniaid wies auf Tisch und Stühle nicht weit entfernt vom glitzernden See.

Jetzt erst wurde die Aufmerksamkeit von Airim und Ceara auf einen Platz nahe beim Seeufer gelenkt. Verwirrend flinke Feen schwirrten umher. Die Feen legten Geschirr auf und stellten Becher hin, füllten bunte Gläser mit kühlem Saft aus rubinroten Beeren, die irgendwo auf den wilden Wiesen an Sträuchern wuchsen. Sie tischten Kuchen auf und steckten namenlose Blumen in irdene Vasen, die sie nicht mit Wasser, sondern mit Erde füllten, damit sie die Blumen später wieder ins Erdreich zurückgeben konnten.

Die filigranen Flügel der Feen schimmerten in unendlich vielen Farben, und die Feen waren groß wie ein Handteller und arbeiteten zusammen, wo es nötig war. Doch schienen sie bemerkenswert kräftig zu sein – oder bedienten sie sich zauberhafter Kräfte, die im Tal der Zwei Seen so lebhaft flossen?

Doch bevor die Coraniaid und die beiden Diebe Platz nahmen, fragte Ailinn: »Du bist verletzt, soll ich dir helfen?«

»Oh, das ist nichts, hochverehrte Ban Uídeas. Wir sind überfallen worden! Fünf kräftige Räuber waren es, aber ich habe sie in die Flucht geschlagen.« Er wischte sich wie beiläufig über die Backe. »Ihr solltet die Räuber sehen!«

¹ Ceara bezieht sich auf ein Gespräch mit Airim in der Kurzgeschichte »Nicht zu alt für diesen Scheiß«, erschienen in: Schlangenschriften 104, Follow 453.

Ceara verlor mit jedem Wort mehr die Fassung und prustete laut los. »Airim ist vom Pferd gefallen. Er wollte schneller reiten als ich. Da hat er sich aber geschnitten.«¹ Sie lachte aus vollem Herzen. »Räuber sahen wir keine. Airim war nur ...« Sie sah den Dieb an.

Doch Airim grinste selbst. »Ceara hat eine blühende Phantasie«, sagte er verschmitzt. Dann schob er Ceara zum Tisch hin. »Ihr habt recht, ich habe Hunger wie ein Bär. Ich muss jetzt essen. Und dann erzähle ich euch, was wirklich passiert ist. Und was sich in der Hauptstadt so tut. Ach, aus dem alten Cuanscadan sind noch mehr in Areínnall, als ihr wahrscheinlich wisst.«

Er warf Amhairgin einen beredten Blick zu. »Das wird euch vermutlich besonders interessieren, Craiceanna² ist auch in der Stadt. Vielleicht sollte sie wieder in eure Dienste treten.« Er schwieg, als sein Blick zu Ailinn wanderte.

Ailinn betrachtete ihn bei seinen letzten Worten mit versteinerner Miene.

»Egal«, sagte Airim. »Ich muss jetzt etwas essen, sonst krieg ich kein Wort mehr raus.« Er schob sich ein großes Stück Kuchen in den Mund und schmatzte.

»Dann erzähl doch du uns, was in Areínnall geschehen ist«, sagte Ailinn beherrscht und schaute Ceara an.

Die junge Diebin warf ihrem Lehrmeister einen fragenden Blick zu. Aber der nickte bloß mit vollem Mund. Ceara also begann von der Diebesgilde und der möglichen Kooperation mit den Coraniaid zu erzählen und von der neuen Mörderbande in der Stadt.

Und so näherte sich der Tag dem Abend auf schnellen Füßen. Und Kerzen wurden entzündet und Lampen, und sie tauchten die grüne Wiese unter dem Ionatúr, dem Turm der Wunder, in goldenes, warmes Licht. Und ab und zu erklang sogar ein herzliches Lachen an diesem magischen Ort ...

¹ Ceara bezieht sich auf das Wettrennen am Ende der Kurzgeschichte »Nicht zu alt für diesen Scheiß«, erschienen in: Schlangenschriften 104, Follow 453.

² Craiceanna gehörte zur Gardairún, der Geheimpolizei in Cuanscadan, die Amhairgin dort eingerichtet hatte. Craiceanna ist eine ausgebildete Assassinin und arbeitete mit Séamas Ceangal zusammen. Ausführlich beschrieben wurde Craiceanna im Quellenbuch »Cuanscadan – Tor nach Erainn« zum Rollenspiel MIDGARD.



Nathir a'faír!

Fergal

Jenen aber, welche nicht mehr zu den Coraniaid zählten,
ihnen war es versagt, teilzuhaben an der Gnade.
Erst spät erkannten sie ihren Verrat.
Nur wenigen aus ihren Sippen wurde Vergebung
um den Preis der Aufgabe ihres Selbst zuteil.
Und so wandelten sich die Neamh-neacha¹,
von denen manche ihr Blut den Edlen der Coraniaid verschrieben.

Emhain Abhlach (vor langer Zeit)

Der *Matha-ionad*² war kreisrund und hatte hohe Mauern aus aufgeschichteten, unbehauenen Steinen, von denen viele mannshoch waren. Oberhalb vom Einlass in das Rund gab es einige aufrecht stehende Dolmen, welche die Tribüne umrahmten. Das Bauwerk wirkte grob, geradezu brutal, und es erweckte den Anschein, als ob es nicht von den Coraniaid erbaut worden sein könne.

Fergal blickte sich um; es waren nur noch sechs von ihnen übrig, und er kannte sie alle seit seinen frühesten Kindheitstagen. Sie standen inmitten dieses *Matha-ionad* und warteten auf das Nahen des kommenden Tages. Die vergangenen Monde hatten einen grausamen Blutzoll von ihnen gefordert. Nur noch eine Prüfung, dann war die »Reinigung« vollzogen.

Kein Vogel war zu hören, als der Tag langsam erwachte. Das Licht schien das Innere des Platzes zu meiden, so, als mochte es sein Angesicht nicht diesem Ort zuwenden. Und doch erreichten zögerlich die ersten Strahlen den sandig fleckigen Grund und schienen ihn ein wenig zu erwärmen.

¹ Hochcoraniaid; eigentlich: »An Neamh-neacha«; übersetzt: »Die, die nicht sind« (sinngemäß).

² Hochcoraniad; übersetzt: »Kampfplatz«.

Schlangenschriften 105

Schlagartig hing der Geruch nach Eisen, Erbrochenem und Angst in der morgendlichen Luft.

Die sechs Kandidaten verteilten sich am Rand des Platzes. Fergal und die anderen blickten hoch zur Empore, wo nun mehrere schwarz verhüllte Gestalten standen. Endlich ging einer von ihnen an den Rand und hob seine Hand. Ein rotes Tuch wurde losgelassen und fiel zu Boden.

Dann begann es.

Airchthar hielt seine Hände vor seinen Unterleib, wo Fergals Dolch die Bauchdecke breit eröffnet hatte, und brach stöhnend zusammen. Er nickte Fergal mit zusammengekniffenen Lippen zu, welcher hinzutrat und seinem alten Gefährten mit einem Hieb in den Nacken das Leben nahm.

Fergal spürte den Luftzug, als einen Moment später ein Speer an seiner Kehle vorüber pfiff. Er rollte sich ab und sprang auf. Nur noch zwei von ihnen waren auf den Beinen und kampfbereit. Außer ihm war es Bryna, die auf der anderen Seite des Platzes stand und nun auf ihn zustürmte.

»Nathir a'faír!«¹

Schlagartig ging ein Ruck durch die Kämpfer, der Kampftrausch verflog schlagartig. Bryna und Fergal hielten sofort inne. Sie ließen ihre Waffen sinken und sahen einander in die grauen Augen. Dann traten sie in die Mitte des Matha-ionad.

Die Tribüne hatte sich geleert. Die verhüllten Gestalten betraten nun den Platz und verhielten am Rand. Zwei von ihnen nahmen ihre Kapuzen ab und traten zu den beiden Überlebenden.

Dieses war das erste Mal, dass Fergal auf Corrabheinn traf. Dieser blickte Fergal prüfend an und reichte ihm die Hand.

Und so geschah es, dass Fergal in das Haus Nessa aufgenommen wurde, und Corrabheinn selbst hatte ihn zu seiner Wache bestimmt.

»Dein Wille bleibt frei, so lang er nicht gegen mich und mein Wort steht. Ein Geas bindet Dich an mich und mein Leben. Das Haus Nessa heißt Dich, Fergal, willkommen!«

¹ Ausruf (in aller Regel eine zwingende Anordnung, Befehl, Anweisung) in Hochcoraniaid; übersetzt: »Nathir sieht!«, beispielsweise im Sinne von »Nathir sieht, was du tust.«

Fergals Handgelenk umschloss nun ein silberner Armreif. Er blickte auf die feinen Linien im Metall, welche sich fortlaufend zu bewegen schienen und so das Auge lockten, sie weiter zu betrachten.

»Eine Reise steht bald an, Fergal. Große Gefahren warten auf uns. Mag sein, dass wir auch große Ehre für das Haus Nessa erringen können. Deine Aufgabe wird keine Leichte sein!«

»Es heißt, dass das *Uibhean Nathrach*¹ gefunden wurde«, erwiderte Fergal zögerlich, während er den ungewohnten Armreif befühlte.

»Heißt es das?« Corrabheinn hielt inne. Fergal schien es, dass ein Schmunzeln seine Mundwinkel umspielte.

»Ja, wir machen uns auf die Suche nach dem Ei der Schlange. Komm, es gilt, vieles noch vorzubereiten!«

Erainn im Sommer 56 nach der Finsternis

»Calahan, Brannon und Arlen sind in der vergangenen Nacht von uns gegangen. Ihre Wunden waren zu schwer. Aber sie sind mit einem Lächeln auf den Lippen eingeschlafen.«

Fergal blickte zu der kleinen Schar von Kriegern, die vor ihm stand und ihn nun mit versteinerten Mienen anblickte.

Endlich ergriff einer von ihnen das Wort: »Mit jedem Kampf werden wir weniger, Fergal. Wir sind – mit Dir – nur noch zu siebt. Es sind nur noch Überfälle und Hinterhalte, zu denen wir fähig sind. Und auch diese zehren an unseren Kräften. Das Volk, Fergal, das Volk steht nicht mehr an unserer Seite! Sie zahlen ihre Abgaben an ihre neuen Herren, sie scheinen zufrieden. Es gibt sogar viele, die uns für gemeine Räuber halten. Wäre es nicht an der Zeit, endlich Rat im Wes, in Areínnall, zu suchen?«

Fergal runzelte die Stirn und hob mit schneidender Stimme zu einer Antwort an. »Die Seanfhir erfüllen die ihnen erteilten Aufgaben, bis sie von ihnen genommen wurde. Und dies ...«

Fergal stockte und blickte zögerlich auf sein Handgelenk. Er drehte seine

¹ Hochcoraniaid; übersetzt: »Ei der Schlange«.

Schlangenschriften 105

Handfläche nach oben und zur Überraschung aller fiel der Armreif nun zu Boden. Mit aufgerissenen Augen bückte er sich, seine Hände zitterten, als er das Schmuckstück wieder an sich nahm. Er versuchte irritiert, den Armreif wieder umzulegen, doch gelang dies nicht. Endlich blickte er auf zu seinen Begleitern.

»ER ist von uns gegangen. Wir ziehen heim in den Wes!«



Die Krieger schauten einander fragend an, dann blickten sie zu Fergal, der sich mit langsamen Schritten auf sein Pferd zubewegte. Den Männern schien es, als ob die Last von Jahrhunderten auf die Schultern ihres Anführers drückte. So hatten sie ihn noch nie gesehen!

Fergal saß auf und nickte seinen Begleitern zu.

Schweigsam folgten sie ihm zu ihren Pferden und ritten in die Nacht.

Sie reisten nur nachts und kamen langsam voran. Sie suchten Unterschlupf an abgelegenen Orten, und sorgsam wurde jeder Kontakt mit den Bewohnern des Landes vermieden.

Endlich waren Sommer und Herbst vorbei, und endlich wurden auch die Patrouillen seltener.

Fergal war immer schweigsamer geworden.

Seine Krieger hatten sich auch daran gewöhnt. Und doch machten auch sie sich ihre Gedanken. »Was ist nur mit ihm? Wie kam es zu diesem Sinneswandel? Dieser zerbrochene Armreif kann doch nicht etwas bewirkt haben, was nicht auch unser Kampf hätte bewirken können!«

»Er hat sich nicht umentschieden, Fiann. Aber es scheint etwas passiert zu sein, was unseren Auftrag änderte. Fergal ist so ruhig wie noch nie. Gestern sagte er mir, dass sein Weg nach Areínnall führen wird. Ich weiß nicht, was dies zu bedeuten hat. Doch scheinen für uns Wenige nun friedlichere Zeiten anzubrechen.«

Fiann nickte, lächelte dann zögerlich und bald immer breiter.

»Friedliche Zeiten ... Das wäre wirklich was! Kein Hunger! Wohlige Wärme! Menschen, die einen wieder anlächeln und das nicht tun, weil sie einen fürchten!«

»Ja, möglicherweise wird uns dieses wieder bevorstehen. Doch ist der Weg noch weit, und wir müssen auf den kommenden eisigen Winter hoffen, dass er uns und unseren Weg beschirmt.«

So kam es, dass die *Seanfhir*¹ aus dem alten Herzen Erainns fortzog und sich weiter dem Wes zuwandte.

Areínnall im Wolfsmond 57 nach der Finsternis

Die ersten Zeichen des kommenden Frühjahrs zeigten sich im Land, und die Hoffnung des Frühjahrs spiegelte sich in den Gesichtern der Bauern und Händler auf dem alten Handelsweg.

Der Weg führte lange Strecken an der Hochlandküste entlang und war die Hauptroute zwischen Almuin im Nor und Areínnall im Süd. Über lange Strecken wand sich das Band der Straße an der Hochlandküste entlang und erfreute den Betrachter, denn steil fiel die Küste zur rechten ab. Es wirkte so, als ob vor nicht allzu langer Zeit eine furchtbare Katastrophe große Landmassen hier herausgerissen hätte.

Doch: Solche gab es nicht – oder sie war den Ó Tóthail Nathrach nicht

¹ Erainnisch; übersetzt: »Die Alten«. Alter Ehrentitel der Wachen von Forrach Sean.

bekannt. Die Coraniaid hatten diese kunstvolle Straße erbaut und noch immer erfüllte sie ihren Zweck.

Als die ersten Gebäude Areínnalls endlich auftauchten, schien die untergehende Sonne auf die kupferbeschlagenen Dächer der höchsten Türme und ließ sie golden gleißen.

Auf ein Zeichen Fergals hin machte die Gruppe Halt. Im langsam ersterbenden Licht des Tages schlugen sie ein letztes Nachtlager auf. Mehrfach kamen noch ein paar andere Reisende hinzu und wollten sich dazugesellen, doch überlegten sie es sich schnell, als sie die abgerissene Truppe näher in Augenschein nahmen.

Doch etwas war heute anders als in den letzten Wochen: Fergal ging zu den Packtaschen seines Pferdes und entnahm ihnen seine Rüstung. Mit prüfendem Blick musterte er sie, dann legte er sie an. Seine Hände glitten über das lange Kettenhemd aus Aithinn, welches sich unter seinen Fingern kurz zu verfärben schien, während es sich wie ein lebendiges Wesen an ihn schmiegte. Kurz umspielte der Anflug eines wehmutsvollen Lächelns seine Mundwinkel.

Seine Begleiter hatten mittlerweile das Lager aufgeschlagen und blickten staunend zu ihrem Anführer, der nun gewappnet abseits stand und das verblässende letzte Licht auf den Wällen der Burg Areínnalls betrachtete.

Fiann wandte sich von Fergal ab und mit ihm begannen auch die anderen damit, sich auf den morgigen Tag vorzubereiten.

Zur gleichen Zeit in Ailleacht-rigúil¹ über der Hauptstadt Areínnall

Amhairgins Blick schweifte fort, vorbei an den hohen Mauern und ihren Wehrgängen. Seine blauen Augen schienen einen Punkt in der Ferne zu fixieren.

Das Knistern des Kaminfeuers untermalte das Rauschen des Meeres, wel-

¹ Hochcoraniaid; übersetzt: »Majestätisch, schön«. Der Name bezieht sich auf die erhabenen, berückend schönen Türme und Bauwerke der Burg, die dereinst von den Coraniaid hoch über der Stadt erschaffen wurde.

Schlangenschriften 105

ches bis hier oben zu hören war. Es ließ den Coraniaid in Anerkennung für die Wahl dieses Ortes als Hauptstadt verhalten lächeln. Es mochte sein, dass die Wahl dieses Ortes zur Hauptstadt, geschehen weder aus taktischen oder auch wirtschaftlichen Gründen, für »Menschen« schwer zu verstehen war. Doch die Wahl war vor langer Zeit durch Coraniaid getroffen worden und diese fällten ihre ihre Entscheidungen oft aus Gesichtspunkten, die für Menschen rätselhaft waren ...



»Morgen werden sie eintreffen. Sein Entschluss steht fest und er erwartet, dass ich ihn akzeptiere. Das werde ich tun. Und dann wird es auf Dich ankommen, Tuirne.«

Amhairgin wandte sich um zu einer hoch gewachsenen Coraniaid. Sie trug einen goldenen Haarreif in der Form einer Schlange, der ihr langes braunes Haar zurückhielt.

»Es bleiben mir nur wenige Augenblicke, die Gnade Nathirs zu erleben, und sein gefasster Entschluss macht mein Tun nicht leichter.«

»Erhalte sein Leben, Tuirne. Es wird an mir sein, es morgen am Griansliabh¹ mit neuem Sinn zu erfüllen.«

¹ Erainnisch; übersetzt: »Sonnenberg«.

Als Tuirne den Raum verlassen hatte, wandte sich Amhairgin erneut Areínnall zu, das sich mit seinen schlanken Türmen unter der Burg ausbreitete. Unzählige Lampen tauchten die Stadt in einen goldenen Schimmer.

»Ich brauche Dich, Fergal. Unsere Aufgabe ist noch lange nicht beendet!«

Areínnall am folgenden Morgen im Wolfsmond

Eine für Menschen wundersam geschwungene Straße führte vom Haupttor aus nur scheinbar ziellos durch die kunstvollen Viertel der Stadt, welche vor ewigen Zeiten von den Coraniaid erbaut worden waren.

Die Straße führte zum *Taithneam-ionad*¹ der Stadt. Hier befand sich das *Ard-Teach*² Areínnalls neben einer Anzahl kleinerer Gebäude, die ebenfalls mit ihren geschwungenen Formen dem Auge des Betrachters schmeichelten. Das *Ard-Teach* wies eine Anzahl von schlanken Türmen auf, die mitunter durch filigrane Brücken verbunden und mit blankem Kupfer beschlagen waren.

Es war auch für die Ó Tóthail Nathrach³ ein ungewöhnlicher Anblick, hier an diesem Ort Amhairgin, einen Coraniaid, selbst zu erblicken. Er trug ein edles Kettenhemd aus Aithinn und hatte sein Schwert Feanamorná an seiner Seite. Keine Wache begleitete ihn, und sein Blick war der Straße zugewandt; so, als wartete er auf etwas.

Während das Licht des neuen Tages zunehmend den Platz durchflutete, sammelten sich mehr und mehr Bewohner Areínnalls und beobachteten das Geschehen. Kaum einer beachtete die Coraniaid Tuirne, die sich ein wenig abseits hielt und durch ihre tief heruntergezogene Kapuze nicht zu erkennen war.

Dann endlich: Eine Gruppe von Reitern in voller Schlachtrüstung gelangte auf den Platz. Langsam überquerten sie die freie Fläche und hielten vor dem *Ard-Teach*. Dort wartete Amhairgin auf sie.

¹ Hochcoraniaid; übersetzt: »Zauberhafter Platz«.

² Erainnisch; übersetzt: »Hohes Haus, »Palast«.

³ Erainnisch. Die Ó Tóthail Nathrach sind die Bewohner Erainns.

Schlangenschriften 105

Fergal, denn dieser war der Anführer der Gruppe, saß ab und schritt auf Amhairgin zu. Er hielt kurz inne, zog dann einen Gegenstand hervor und legte ihn vor sich auf den Boden.

Ein kleiner Junge sagte später, dass er gesehen habe, wie Amhairgin dem Ankömmling zugenickt hatte.

Es mag sein, dass dies der Fall war. Sicher ist jedoch, dass der fremde Coraniaid plötzlich eine lange Klinge in der Hand hatte und dass er nun plötzlich aus einer tiefen Verletzung heraus blutete.

Das grün schimmernde Blut pulste auf das Weiß der Steine, die merkwürdig zu glitzern begannen. Schreie ertönten. Keiner der Zuschauer hatte damit gerechnet, und auch die Reiter waren offenbar überrascht.

Fergal taumelte, er kniete sich hin. Noch immer blickten er und Amhairgin sich an. Dann, endlich, begann Fergal vornüber zu fallen. Amhairgin hob die Hand.

Im Dunkel eines Torweges schloss Tuirne, die Weise Frau der Coraniaid, ihre Augen. Mehr bedurfte es nicht.

Amhairgin sah zu Fergal, der sich nun langsam wieder zu regen begann und sich letztlich aufrichtete. Irritiert blickte er an sich herunter. Er sah das Blut auf den glänzenden Steinen und blickte fragend zu Amhairgin.

»Nathir a'faír!«

Fergal zuckte zusammen, als wenn ihn ein Hieb getroffen hätte, und ließ seine Klinge fallen. Zitterte er? Endlich trat aus dem Dunkel Tuirne hinzu und führte ihn an Wachen vorbei in das Ard-Teach. Amhairgin folgte ihnen.

Zurück blieben sechs gerüstete Krieger, die einander fragend anblickten und auf die Rückkehr Fergals, ihres Anführers, warteten.

Griansliabh – der Sonnenberg – unweit von Areínnall am Abend des gleichen Tages

Der eisige Wind pfiß über den *Griansliabh* und ließ die Wachen schauern.

Sie zogen ihre Umhänge enger und blickten hinüber zur *Solabh Fáibhille*¹ welche den Hügel inmitten eines uralten *Leacht*² krönte.

Trotzig hielt dort die Buche seit Ewigkeiten den Winden stand, welche die Hügel in dieser Höhe peinigten. Kein Baum außer ihr hatte standhalten können. Traurig vertrocknete Reste zeugten von den vergeblichen Versuchen anderer, es ihr gleich zu tun. Sie alle waren gefallen! Alle, außer dieser Lichtbuche. Stolz reckte sie ihr Haupt empor und schien den Winden so selbst zu spotten.

Tuirne schaute versonnen zur mächtigen Krone des Baumes und lächelte. Dann legte sie ihre rechte Hand auf die Rinde und wurde eins mit dieser mächtigen Kreatur. Die Urgewalt dieser Erfahrung war immer wieder überraschend für die Coraniaid. Sie fühlte die aufsteigenden Energien, die den Baum mit Leben erfüllten und sie wie einen Freund willkommen hießen. Tief hinab fuhr ihr Geist, tief zu den feinsten Wurzeln dieses uralten Wesens.

Nur zögerlich öffnete Tuirne wieder ihre Augen und blickte zu Amhairgin, der sie fragend anschaute. Sie nickte ihm zu und sah auf ihre linke Hand, welche den Armreif hielt. Das Schmuckstück schien nun zu glühen, es pulsierte voller Kraft. Sie gab es Amhairgin, der sich zu Fergal umwandte.

»Erenagh Fergal aus dem Hohen Haus Nessa, Flatha Coraniaid! Dein Dienst als Aingeal-cosantá³ hat geendet, so wie dein Leben endete. Dein Weg führt dich nun in den Nor, um dort als Curadh ná Almhuin deinen Teil der Suche zu beginnen!«

Der Armreif umschloss wieder das Handgelenk Fergals, welcher es versonnen betrachtete. Feine Linien waren zu erkennen, zu flüchtig, als dass sie leicht zu lesen wären.

»Die Suche ... Die Suche nach dem Ei der Schlange?«

Fergal blickte zu Amhairgin, und beide lächelten wissend.

¹ Erainnisch; übersetzt: »Lichtbuche«.

² Erainnisch; übersetzt: »Steinkreis«.

³ Hochcoraniaid; übersetzt: »Persönliche Wache«, »Leibwache« (nur bei den Coraniaid in dieser Form gebräuchlich und in aller Regel durch ein Geas besiegelt.)

Ein neuer Name

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Legionsquartier VI. Legion, Crobhinmór, Erainn

»Jetzt haben wir schon den nächsten Brief aus Nga.« Metrinus Vula, D'Ascas der Legion, war am Verzweifeln. Früher hatte man das Lager und seine Umgebung lange vergessen. Seit Corrabheinns Tod kam mit jedem Schiff, das aus der Hauptstadt gesandt wurde, eine neue Anweisung. Teilweise ging es um die Einschätzung der politischen Lage oder der Seuche.¹

»Und was wollen sie jetzt?«

»Sie wollen, dass wir unseren Namen finden.«

»Aber wir sind die VI. Legion. Was soll sich da ändern?«

»Darum geht es nicht. Durch unsere Siedler und den Hafen ist in Nga jemand auf die Idee gekommen, aus unserem Stützpunkt eine Kolonie zu machen. Und die braucht einen Namen. Und den sollen wir verleihen.«

»Colonia MAGHANIS.«

»Nicht sehr originell.« Vula allein kannte mindestens sechs Orte dieses Namens in Flora Maritima.²

»Colonia Erainnonis.«

»Könnte man falsch verstehen.«

»Colonia Corrabheinnae.«

»Kommt auf unsere Liste. Wir verdanken ihm viel.«

»Und wie wäre es mit Colonia Gothmoli.«

»Ich glaube, das würde wieder Esrat Ko nicht gefallen.«

Die Suche würde schwierig werden.

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Rehburg-Loccum/Hannover, Februar 2022

¹ Das Reich des Feuers misstraute den albyonischen Ankündigungen über das Ende der Pest.

² Diese Provinz vieler Reiche ist auch als Blumenküste bekannt.

Das Haus an der Mauer

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Legionsquartier VI. Legion, Crobhinmór, Erainn

An fast allen Standorten des Reiches gibt es sie.

Das Haus an der Mauer.



Ein Ort, an dem sich Vertreter des Reiches mit gewissen Leuten treffen können. Meistens eine Kneipe direkt an der Mauer verbunden durch eine kleine Pforte mit dem Lager.

Selbst in Crobhinmór funktionierte das.

Wenn man es bis jetzt auch nicht gebraucht hatte.

Aber jetzt war die Situation anders geworden.

Schlangenschriften 105

Die Oberhäupter der Fine wollten mit Vertretern des Reiches sprechen, natürlich jeder für sich allein.

Im Geheimen?

Natürlich durfte der D'Ascas nicht selbst daran teilnehmen und er entsandte einen der Hoencol¹ zum Treffen, der natürlich von einem Dolmetscher begleitet wurde.²

Nach dem Gespräch eilten beide zu Metrunus Vura und hatten einiges zu berichten.

In den Fine ging die Unsicherheit um.

Seit Corrabheinns Ableben begannen die Coraniaid genauer auf alle Teile des Reiches zu schauen. Sie wollten die Einheit des Reiches.

Flaithbertach und Umaill wollten dagegen so leben wie immer.

»Und beide Sippen-Oberhäupter haben das Gleiche gesagt?«

»Nicht genau, die Umaill wollen einfach nur Frieden. Aber die Flaithbertach scheinen in eine andere Richtung zu schauen. Irgendwann fiel der Name Ywerddon, aber damit konnte ich nichts anfangen.«

Auch der D'Ascas musste zugeben, dass er keine Ahnung hatte. Erst sein Schreiber fand eine uralte erainnische³ Landesbeschreibung, in der dieser Name auftauchte.

Es war ein thuathisches Königreich, das während der Finsternis existierte.

Crobhinmór hatte zu diesem Reich gehört.

»Interessant,« war der einzige Kommentar von Vula.

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Rehburg-Loccum/Hannover, Februar 2022

¹ Befehlshaber von 500 Legionären.

² Entgegen allen Gerüchten sind die Legionäre nämlich nicht so vielsprachig, wie man hört.

³ Im irdischen Original aus 1999.

Orleann gegen Orleann

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Legionsquartier VI. Legion, Crobhinmór, Erainn

»Wir haben ein Problem, Herr.« Der Schreiber des D'Ascas wirkte unsicher.

»Welcher Art? Militärisch oder politisch?«

»Alkoholisch. Es geht um Orleann.«



»Um was?«

»Das erainnische Starkbier. Die Legion hat es bisher von den Flaithbertach bezogen, welche das Getreide dafür aus Clanthon oder Moine holen.«

»Und wo ist die Schwierigkeit?«

»Die Umaille wollen uns auch ein Bier anbieten, das erstaunlicherweise aus Mais hergestellt wird. Ihr Preis ist günstiger, doch sie wollen das Mono-

pol für die Legion.«

»Und welches Bier ist besser?«

»Das sollen wir entscheiden.«

Der D'Ascas überlegte einen Moment. »Lasst je eine Kanne mit dem Zeug in meine Gemächer bringen. Ich werde Morgen entscheiden.«

* * *

Am nächsten Morgen wollte Metrunus Vula einfach nur sterben. Riesige Hämmer schlugen gegen seinen Kopf.

Scheinbar hatten sie Erfolg, denn er konnte sich nicht mehr an den Geschmack erinnern.

Und als sein Schreiber auf eine Entscheidung drängte, kam ein eindeutiger Befehl. »Wir werden jeweils die Hälfte des Biers von jeder Sippe kaufen.«

»Das wird denen nicht gefallen.«

»Dann sag ihnen, dass wir dann alles aus Tir Thuatha holen. Die haben sogar Quellen dafür.«

»Tir Thuatha mögen die auch nicht.«¹

»Lassen wir uns überraschen.«

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Rehburg-Loccum/Hannover, Februar 2022

Vor Crobhinmór

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Küste von Erainn, in der Nacht

Ein großer Teil der Halbinsel ist gar nicht bevölkert und so war es kein Wunder, dass das fremdartige Schiff, das man an anderen Orten wohl eine

¹ Sie haben Gründe dafür.

Schlangenschriften 105

Dschunke genannt hätte, nicht bemerkt wurde.

So konnten sich einige Männer daran machen, den Seeboden auszuloten. Sie verwendeten dabei Gewichte und waren sehr genau. Schließlich waren ihre Angaben für jeden wichtig, der an dieser Küste anlanden wollte.

»Macht endlich Schluss.« Die Stimme des Kapitäns war nicht nur ungeduldig, er war durchaus unsicher.

Dabei war der weißhaarige Fremdling kein Anfänger. Schon unter Hsüan Feng¹ hatte er bei solchen Operationen zugesehen. *Damals war er der kleine Matrose Tschang gewesen, jetzt gehörte ihm ein eigenes Schiff.*

Aber der hatte auch nicht die Blairs auf den Fersen. Seit einer unglücklichen Affäre mit diesen maritimen Vermögensumverteilern wurde er von diesen gejagt. Und wer ist schuld? Wer hat die blöde Milch serviert?²

»Wir würden gerne weitersegeln.«

»Aber ich bin sicher, dass es hier noch einige gute Buchten gibt.« Tschang hatte ein angeborenes Gefühl für Verstecke.

»Aber das ist Crobhinmór, hier ist ein Stützpunkt der Legion in der Nähe.«

»Und wo segeln wir sonst noch hin?«

»Wir sollen eine Insel namens Maraíleann ansteuern. Irgendwo im Süden.«

Maraíleann? Warum nicht in die Niederhöllen? Was hatte er Seigt³ getan, dass sie ihn auf die Insel schickte, wo angeblich die Blairs herkamen.

Für einen Moment spielte Tschang mit dem Gedanken, die Vermesser über Bord zu werfen.

Aber man sollte sich lieber nicht mit dem Mann aus Tarcy⁴ anlegen.

Jens Kosch + Uwe Gehrke

Rehburg-Loccum/Hannover, Februar 2022

¹ Anführer einer ao-laischen Piratenflotte, die in die Alte Welt einfiel.

² Als geborener Shintaiy verträgt Tschang keine Milch.

³ Shintaiysche Göttin der Blutrache und der kleinen Tümpel.

⁴ Besitzer des zweitgrößten Handelshauses im Reich des Feuers. Tschang hat für ihn Waffen an die esranischen »Freiheitskämpfer« geschmuggelt.

