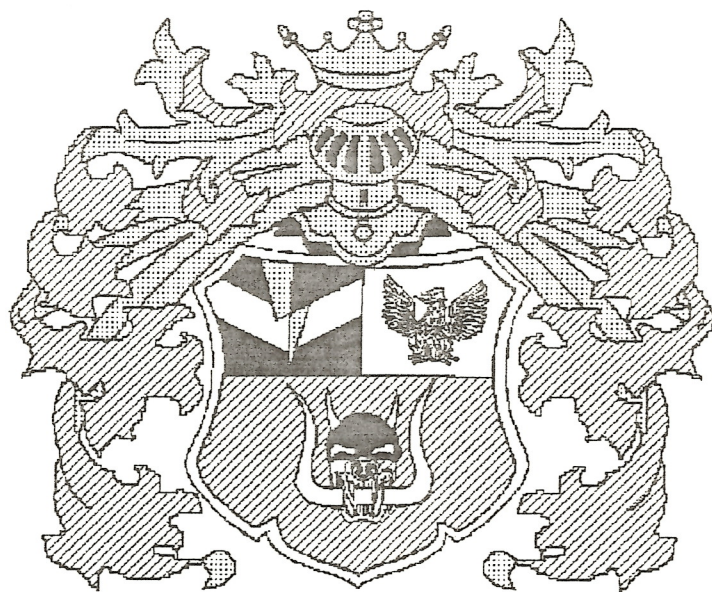




Aus dem Reiche Kogonachta

DIE CHRONIKEN VON EOGNACHTA

Der geschichtliche Hintergrund:

Die Geschichte des Reiches Eoganachta beginnt mit dem Untergang des Keschtarischen Reiches. Die Legende berichtet, daß es einst ein Reich auf einer fernen Welt gab, daß alle Probleme, die man sich vorstellen konnte, gelöst hatte. Dieses Reich war das Reich der Keschtarier. Durch eine Wette, deren Inhalt nur noch einigen wenigen Druiden bekannt ist, kam es, daß dieses Reich von den Riesen verbannt wurde. Einige freundlich gesonnene Riesen brachten die Keschtarier auf eine Welt, die sie, aufgrund ihrer Abgeschiedenheit, vor Verfolgung durch Feinde schützen sollte. Diese Welt sollte die neue Heimat der Keschtarier werden und wurde von den Einheimischen Erkanfara genannt. Leider sind Berichte aus dieser Zeit nur bruchstücksweise erhalten geblieben und viele Geheimnisse werden wohl nie enthüllt werden. Der einzige verlässliche Quell für Informationen sind die Druiden, die scheinbar seit dieser Zeit nicht die Möglichkeit einer Rückkehr ausgeschlossen haben. Aber sie hüten ihr Geheimnis bis die Zeit des Aufbruchs gekommen ist.

Der Kontinent auf dem die Keschtarier sich nun Ansiedelten, wurde von der Urbevölkerung, den Chetchriern, Chetchrien genannt. Anfänglich siedelte man nur im heutigen Skraglien, aber es dauerte nicht lange und die rastlose Natur der Keschtarier machte sich bemerkbar. Die ursprüngliche Einheit des keschtarischen Reiches zerfiel zugunsten vieler, kleiner und eigenständiger Stämme. Diese Stämme zogen nun in alle Himmelsrichtungen, um fruchtbares Saatland und saftige Weiden in Besitz zu nehmen. In ständigem Streit mit den Nachbarstämmen und der Urbevölkerung, breiteten sie sich fast auf dem ganzen Kontinent aus.

Schon nach wenigen Generationen, hatte sich das Volk der Keschtarier in dutzende von kleinen Stämmen zersplittert. Nach einigen Kriegen untereinander und Gefechten mit Stämmen aus dem Norden, erstarkten einige dieser Stämme und bildeten kleine Königreiche. Dies war gleichzeitig das vorläufige Ende der Expansionswelle. Auch unter diesen Königreichen herrschte noch oft Krieg. Kleinste Gebietsansprüche wurden zum Grund eines jahrelangen, heftigen Zwists aufgebaut und so ist es kein Wunder, daß es noch einige Generationen dauerte, bis sich Stämme wie die Varomir und die Avarier eine Vormachtstellung aufgebaut hatten. In einem langen Krieg, den die Varomir mit vielen kleineren Stämmen und auch gegen die Avarier führten, war es dann endlich Varomirix Jallowyn B., der die Stämme wieder zusammenbrachte. Letztendlich war es ihm zu verdanken, daß sich die kriegerischen Avarier ihm unterordneten und so der Einigung des Reiches den Weg ebneten. Aber auch die Tatsache, daß die mächtigen Druiden sich auf der Seite der Varomir befanden, sorgte dafür, daß unter Varomirix Tanfana B. das Reich Eoganachta (drei große Mächte) gegründet wurde.

Die kulturellen Hintergründe:

Die keschtarischen Völker sind stark naturverbunden und ihr Lebensstil ist strengen Naturgesetzen unterworfen. Jeder der vielen Stämme hat ein heiliges Tier, das meist auch sein Wappentier ist, das als Totem über den Stamm wacht. Die meisten Stämme verehren Nutztiere wie Pferd, Stier, Ziege oder Schaf, aber auch Bär, Wolf und Schlange sind ihnen heilige Tiere.

Die Art dieses Tieres bestimmt die Gesetze und die Lebensweise des

Stammes. Der Stamm des Pferdes ist zum Beispiel ein wilder Reiterstamm, der auf der Suche nach fetten Wiesen von einer Tieflanebene zur nächsten zieht. Der Stamm der Ziege dagegen ist wahrscheinlich eher ein Bergstamm, der zurückgezogen Viehzucht betreibt. Jeder Stamm hat eine besondere Kriegerkaste, die durch ihre Lebensweise dem Totem des Stammes geweiht ist.

Trotz dieser Unterschiede sind aber alle keschtarischen Stämme als äußerst kriegerisch einzustufen. Sollten ihre Siedlungsflächen unfruchtbar werden oder die Witterung zu ungastlich werden, so würden viele Stämme sich nicht scheuen, ihr gesamtes Hab und Gut zu packen und nach neuen Äckern und Wiesen ausschau zu halten. Finden sie dann die gewünschte Umgebung, setzen sie ihre Siedlungspläne meist auch unter heftiger Gegenwehr der dort lebenden Bevölkerung durch.

Der hierarchische Aufbau:

Der Sockel der Machtverteilung in Eoganachta ist die Großfamilie. Je zahlreicher eine Familie ist, um so größer ist ihr Einfluss und ihre Macht. Der Familie steht normalerweise ein Pater oder Pate vor. In einigen Familien ist aber auch eine Frau (Mater), das Familienoberhaupt. Mehrere Familien schließen sich zu einem Clan zusammen, um eine Art Dorfgemeinschaft zu bilden. Einige wenige Familien sind schon so groß und mächtig, daß sie auch alleine den Status eines Clans besitzen. In der Regel haben alle, oder mehr als die Hälfte eines Clans, das Gleiche Totemtier. Dem Rat der Paten sitzt ein Clanchef oder Laird vor.

Die Clans einer Region schließen sich zu einem Stamm zusammen, der von einem Häuptling oder König (Endung -rix) geführt wird. Die Machtverstrickungen können äußerst kompliziert sein, wenn zum Beispiel der Häuptling einer Region gleichzeitig auch Pater einer Familie mit Einfluß in einer ganz anderen Region ist und dazu noch Clanchef eines dritten Gebietes ist. Diese Machtstruktur bewirkt auch immer wieder heftige Streitereien und Bruderkämpfe.

Die Spitze der Hierarchie stellt der Hochkönig dar, der jederzeit das Recht hat, den Vorsitz einer Häuptlingsversammlung oder eines Clanrates zu übernehmen.

DIE RELIGION:

Die keschtarischen Völker haben eine Vielzahl von Göttern, wobei aber die Elementargötter überall in Eoganachta besonders verehrt werden. Der Gott des Feuers ist Disperach. Er ist ein gewaltiger Riese, der seinen Wohnsitz in einem Vulkan hat. Sein Haar und sein Bart sind lodernde Flammen, größer als das Größte von Menschen je entfachte Feuer. Mit seiner feuerspeienden Schleuder, hat er einst die Sterne zum brennen gebracht. Sein Bruder ist Nosferach, der Gott des Meeres.

Nosferach ist nicht weniger gewaltig, mit jedem Fuß steht er auf einem riesigen Wal und reitet so durch den endlosen Urozean. Ein Schlag seiner Hand aufs Wasser, kann Fluten erzeugen, die ganze Inseln verschlingt.

Der Gott der Erde ist Gol. Er ist von unbestimmbarer Größe und lebt im mächtigsten Gebirge der Welten, aber auch in jedem Felsen oder Stein oder Sandkorn. Ihm zu Ehren werden Menhire aufgestellt und angebetet. Der Bekannteste ist der schwarze Menhir von Caer Brayghan, der auch der Finger Gols genannt wird.

Hiragit die Göttin der Luft bringt den Frühling und gilt als die Freundlichste der Elemente. Sie lebt in einem Wolkenhort, in dem

sich die verstorbenen Barden treffen und ihr ihre Lieder und Geschichten vortragen. Es heißt, wenn sie von einem Lied besonders ergriffen ist, fallen ihre Tränen als Regen zur Erde.

Alle Elemente fordern große Opfer. Besonders Feuer, Wasser und Erde müssen von Zeit zu Zeit auch mit Menschenopfern besänftigt werden. Besonders vor Kriegen oder während großer Naturkatastrophen werden den Elementen Menschen zur Besänftigung angeboten. Oft sind diese Opfer Gefangene, aber häufiger sind es Freiwillige Priester, die so unter anderem hoffen einem Elementargott auf alle Zeit hin dienen zu können.

Neben den Elementargöttern gibt es noch eine Unzahl von weiteren Göttern, die meist in Gestalt von Riesen oder riesigen Tieren erscheinen. Ein weitverbreiteter Gott ist zum Beispiel Vergat der Gott der Krieger, der besonders bei den Avariern genau wie ein Elementargott verehrt wird. Zu den Elementaren und den Göttern kommt noch eine unüberschaubare Menge von Geistern, denen zwar nicht in Zeremonien geopfert wird, die aber durch kleine Geschenke und Verse freundlich gestimmt werden. Trotz dieser Opfer und Geschenke, sind weder die Elementare, noch die Götter und Geister als Böse zu bezeichnen. Alles Dämonische oder Böse wird von den Keschtariern gefürchtet und bekämpft. Jeder Keschtariet häng von den Regeln und der Ordnung der Gemeinschaft und des Clanlebens ab, Chaos würde sein Ende bedeuten und wird daher überall bekämpft, wo es auftritt.

DIE BEWOHNER EOGANACHTAS

Die Hauptbevölkerung Eoganachtas sind die Keschtariet und die aus ihnen hervorgegangenen Völker und Stämme. Durch die teilweise großen Entfernungen, und die mit der Zeit entstandenen Vermischungen oder Isolierungen einzelner Stämme, hat sich das äußere Erscheinungsbild der Keschtariet stark verändert. Am Ursprünglichsten erscheinen noch die Stämme im äußersten Norden und Westen Eoganachtas. Sie haben blondes bis rötliches Haar und eine helle Haut. Sie haben einen stämmigen Körperbau mit kräftigen Knochen und werden nicht selten bis zu zwei Metern groß.

Je weiter man nach Osten und Süden gelangt, werden Haar und Hautfarbe dunkler. Die Gestalt wird schlanker aber nicht weniger robust. Auch sind hier Menschen über Einmeterneunzig weit seltener anzutreffen. Allen Keschtariern gemein ist ein kräftiger unbändiger Haarwuchs. Männer tragen für gewöhnlich einen Bart.

Mein Name ist PWYGLL LAPHROAIG,

und dies ist meine Geschichte :

Ich bin am 13. Tage des Schlangenmondes, im Jahre 614 der Zeitrechnung meines Clans, in Laphroaig im Gebiet der Nathrach Lachta im Reich Eoganachta geboren worden. Ich bin ein Kind der Balthain. Feuer, also ein Kind der Götter. Meine Mutter ist die Herrin der Burg Caer Laeverock, und ich bin nach der Erbfolge meines Clans, die nach der weiblichen Linie verfolgt wird, der nächste Hochkönig der Nathrach Lachta, die auch die Schlangenkrieger genannt werden. Mein Vater, Herr von Caer Laeverock und Laird Laphroaig, ist erwiesenermaßen nicht nicht mein Erzeuger, da er sich zum Zeitpunkt der Sommersonnenwende auf Raubzug in fremden Clangebieten befand. Erst vor 3 Jahren, als ich 17 wurde, klärte meine Mutter mich über meinen wahren Vater auf. Auf einem Kriegszug der Varomir, zur Unterstützung eines entlegenen Verbündeten, hatte der damalige Hochkönig, Yallowyn B, Häuptling der Varomir Herr von Caer Brayghan, eine Rast auf Caer Laeverock eingelegt. Meine Mutter entbrannte in kurzer aber heftiger Liebe zu ihm und so kommt es, daß ich ein Halbbruder unseres derzeitigen Königs bin. In Kenntnis dieses Sachverhaltes reiste ich daraufhin sofort an den Hof des Varomirix nach Caer Brayghan und hatte dort das Glück, meinen Erzeuger noch kurz vor seinem Tode sprechen zu können.

Unserem geliebten und hochverehrtem Hochkönig schwor ich, alles in meinen Kräften stehende zu tun, um das Reich zu erhalten und zu ewigem Ruhm zu verhelfen. Später lernte ich auch den jetzigen Hochkönig, meinen Halbbruder, kennen und leistete ihm den heiligen Treueid. All dies ist nun fünf Jahre her. Seitdem ist viel geschehen, meinem Halbbruder ist es gelungen das Reich zu vereinigen, mein Vater (ich nenne ihn immer so) ist verstorben und so kommt es, daß ich nun den Titel und das Lehen eines Laird Laphroaig of Caer Laeverock, Herr der Krieger der Schlange (Ophidarix) besitze.

Aufgrund meiner, von mir erbetenen, Aufgabe im Reich, habe ich mir den von meinen Feinden mir gegebenen Namen Dubh Sith, d.h. Dunkler Elf, zugelegt. Ich reiste bisher durch fast alle Gemarken unseres Reiches und konnte dabei Lebensart und Sprache der meisten Clans und auch der wenigen Elfen und Zwerge kennen lernen. Auch bei einigen befreundeten Clans aus Rhun habe ich in der Vergangenheit schon einiges über deren Sitten und Gebräuche erfahren können.

In meiner Kindheit versuchten Verräter mich Aufgrund meiner hohen Geburt zu ermorden, indem sie eine Giftschlange in meine Wiege legten. Doch die Verräter konnten nicht von unserem Stamm sein, da eine Schlange nie jemanden der im Schlangenmond geborenen Schlangenkrieger beißen würde. Bei mir hat meine Fylgie wohl große Macht; nie hat je eine Schlange mich gebissen oder gewürgt, noch zeigten im Ritual Gifte von Schlangen bei mir Wirkung. Vielmehr erlange ich unter Schlangengift Visionen, die mehr und mehr an Sicherheit gewinnen.

WICHTIG FÜR ROLLENSPIELER

Typische Rollenspielcharaktere aus Eoganachta sind :

- Druiden; Krieger; Barden; Nordlandbarbaren;
Kämpfer haben im Falle einer angebohrten Fähigkeit automatisch die Fähigkeit Berserkerangriff, wenn dies möglich ist. Im Berserkerangriff nehmen sie Eigenschaften des Totemtieres ihres Stammes an. Die Varomir Elitetkrieger zum Beispiel, werden in ihrem Kampfrausch zur "Wildsau".
Druiden sind immer männlich.

Häufige Charaktere aus Eoganachta sind :

- Glücksritter; Händler; Seefahrer; Söldner; Waldläufer; Nordlandschamanen; Heilerin;
Heilerinnen sind immer weiblich und stellen den fortschrittlicher denkenden Gegenpart zu den Druiden dar. Schamanen sind die Opferpriester der kleineren Stämme oder Clans.

Seltene Charaktere aus Eoganachta sind :

- Steppenlandbarbar; Spitzbube; Elementarbeschwörer; Steppenlandschamanen; Priester (Erde, Sturm; Meer; Wasser; Tod; Feuer)
Priester sind nur in Städten anzutreffen und übernehmen dort ähnliche Aufgaben wie die Schamanen. Sie sind nur selten missionarisch tätig. Die Hohepriester sind oft Elementarbeschwörer, die ihre Dienste der Allgemeinheit zur Verfügung stellen. In jedem Fall haben aber Priester, Schamanen und Elementarbeschwörer weit weniger Macht und Einfluß als Druiden.

Unmögliche Charaktere aus Eoganachta sind :

- Assassine; Waldlandbarbar; Ordenskrieger; Hexer; Thaumaturg; Magier; Priester (Chaos, Finsternis, übrige); Dämonenbeschwörer; Waldlandschamanen
Alle Völker Eoganachtas bekämpfen das Böse und hassen Chaos und Finsternis. Reine Magie zum Selbstzweck erfüllt sie mit Furcht, da Magie nur im Sinne der druidischen Lehren oder zu Ehren der Elementargötter eingesetzt werden sollte. Da der Glaube nicht missionarisch verbreitet wird, gibt es auch weder Assassinen oder Ordenskrieger.



Aus dem Reiche Khâm

Die Wasser von Crain Uill Crienac

Von vielen Gewässern im Lande der Zauberer wird sonderbares berichtet. So heißt es "... manche ihrer Bewohner seien so alt wie die Wasser selbst." An anderer Stelle wird von Wassernixen und Seenymphen der lieblichsten und tückischsten Art berichtet. Aber nicht über sie soll hier berichtet werden, nichts über die Schwarzsümpfe und die grollenden Wasser in Mahr, die Geistertümpel und verwunschenen Bäche Amelonds und auch nichts über die brodelnden Quellen und die keinesfallsunbewohnten Flüsse von Urrkush oder die abgrundtiefen Seen und versteckten Zauberteiche des Crienac. Stellvertretend für sie alle, sei nun die Geschichte von den Erstaunlichsten Gewässern Erkenfaras erzählt. Geschichten aus Amelond, Mahr und dem Crienac selbst.

Ohne Furcht?

Smirna, den Krug des Lebens
hast du nicht gewagt an deine
trockene Lippen zu setzen.

Du siehst uns unsere gierigen
Schlucke tun, und wenn wir voll
Furcht den Grund des Kruges sehen,
rascheln deine alte Lungen.

Kein Baum taucht müde seine
schweren Glieder in den See,
kein Schwan hat je sein Wasser,
das Salz deiner Tränen ekostet.

Doch ist dein Leben nicht
des Echo tausender von Jahren,
deren bittere Last dir bald den Atem nimmt.

Zuweilen, wenn ich mich nach einem anstrengenden, verzehrenden Experiment erschöpft in meine Kammer zurück ziehe und mein Körper sich erholt, wandere ich durch die Marschen meines Lehens. Weitaus stärker belastbar als die sterbliche Hülle ist der geschulte Geist, nicht willens zu ruhen, sondern manifestiert weitab an Land, mehr über die dunkle Geschichte des noch jungen Landes zu erfahren.

Auf einer meiner Wanderungen kehrte ich als Reisender in einem kleinen Dorf in Jürnsen ein., zu klein, einen eigenen Namen zu besitzen. Instinktiv behandelten mich die Bauern freundlich und der reichste unter ihnen bot an mich in seinem Haus als Gast begrüßen zu dürfen. So ich zu meinem Bedauern die angebotenen Speisen und den heißen Grog, der die kalten Herbstwinde vergessen machen sollte, ablehnen mußte, erntete ich erstaunte Blicke, die jedoch bald von Mißtrauen abgelöst werden sollten. In einer dunklen Nische des großen Hauses, nahe dem Vieh, wartete ich und lauschte beiläufig den Gesprächen der Familie. Sollte mein drittes Auge mich nicht geträgt haben, so durfte ich noch auf einen interessanten Abend hoffen. Es trügte nicht.

Die Nacht war hereinebrochen und die Familie schickte sich an, ihre Nachtruhe einzuhalten, als ein dumpfer Schlag, wie von einer mächtigen Faust das Haus erzittern ließ. Ich vernahm ein schrilles Pfeifen und Heulen. Mit einem Blick zur Decke mußte ich feststellen, daß ich den bedeckten Nachthimmel sehen konnte, denn eine heftige Windbö hatte einen Teil des Reeddaches abgedeckt. Windgeister, Leyfheys. Erstaunt stellte ich fest, daß der Bauer hektisch versuchte in einer Tonschale eine Kräutermischung zu entzünden. Ich

nahm den scharfen Geruch von Ammoniak und einen Hauch von Schwefel und Tymian wahr. Die Leyfheys hassten den Geruch. Ohne dieses Wissen würden die Menschen in der Feindseligkeit des Landes umkommen, dachte ich, als etwas schwer gegen die Tür des Hauses krachte und diese zerbersten ließ. Dem Gutsherren war es inzwischen gelungen, das Feuer zu entfachen und mit verärgerten Kreischen peitschten die Leyfheys über die Felder davon, neue Opfer suchend, solange der Mond noch nicht am Himmel stand und sie zurück zum Meer trieb. Unter den Überresten der Tür begraben erkannte ich die Gestalt eines Mannes. Obwohl schwer verletzt, erhob er sich taumelnd und der Blutstrom der sich aus klaffenden Wunden ergoß begann vor meinen Augen zu versiegen. Das Fleisch schloß sich und hinterließ keine Narben. Während er das wirre blonde Haar zurückstrich und sein Blick durch den Raum schweifen ließ, sah ich in ihnen eine dunkle Glut lodern und sein unheimlicher Blick blieb auf mir haften. Kaum bemerkte ich, daß sich die Familie in einer Ecke des roßen Raumes zusammengekauert hatte und Zeichen gegen den bösen Blick machte, so fesselten mich diese Augen. Der Fremde öffnete den Mund und sprach mit heiserer Stimme: "Nach langem Warten habe ich dich endlich gefunden, Meister." Mit einer theatralischen Geste verabschiedete ich mich von meinen verängstigten Gastgeber und nahm den Unbekannten mit mir, auf Runhallen. Nicht ohne Interesse erwartete ich seine Geschichte.

"Meinen Namen habe ich im Laufe der Jahre vergessen. Ich weiß jedoch, daß ich als einfacher Bauer meine Felder bestellte und mit meinem Leben zufrieden war. Ich hatte eine schöne Frau, und sie erwartete unser erstes Kind. Die Nacht vor der Geburt entzündete ich Weihrauch und betete zu den Göttern, denn meine Frau war von zierlicher Gestalt und trug schwer an ihrer Bürde. Doch ich wurde nicht erhört, das Kind kam tot zur Welt und sie starb noch in der selben Nacht im Kindbett.

Die Sicht von Tränen verschleiert zog ich los, den Hof verlassend, die Antwort auf eine verzweifelte Frage suchend, "Warum?". Und ich wußte, wenn schon die Götter mir die Antwort schuldig blieben, konnte mir nur eine antworten. So zog ich in die Hügel von Older und nach zwei Tagen Wanderung durch die von dunklem Tann bewachsenen Täler, ständig begleitet vom unheimlichen Flüstern der im Dunkeln verborgenen Kreaturen des Waldes. "SIE will ihn haben", wisperte es, "Nicht einen Tropfen seinen warmen Blutes dürfen wir trinken. Bitte gib uns etwas bevor SIE dich bekommt. Uns ist so kalt hier in der ewigen Nacht, so kalt..."

Am Ende meiner Wanderung stand ich am Ufer des Kristallsees von Lorjim. Durch das kristallklare Wasser konnte ich auf einen schneeweißen Grund aus Marmor schauen. Ich warf eine handvoll Erde ins Wasser. Es gab keine Wellen, während die Erde mit einem Brodeln und Zischen auf den Grund sank, den sie nie erreichen sollte. Ruhig und klar lag der See. Als ob nichts geschehen wäre. Und in seiner Mitte ragte pockennarbig der schwarze Felsen auf, in dessen Höhlen seit Anbeginn der Welt Smirna lebt, das Orakel des Kristallsees von Lorjim. Mit Erkenfara geboren kann sie nur mit Erkenfara sterben.

Ich durchschwamm den See. Ich spürte, wie die unheimlichen Fluten vor mir zurückwichen; und nach ungezählten Zügen setzte ich meinen Fuß auf den unheimlichen Felsen. Aus einer dunklen Höhle vor mir blickten mich ein Paar Augen an. Ich sah sie nicht, doch spürte ich ihren Blick auf mir ruhen. In dem Moment verlor ich meinen Antrieb, ich verstand, warum noch nie jemand diesen Ort lebend verlassen hat. Ich sagte, meine letzten Kräfte sammelnd: "Warum?".

Sie gab mir ihre Antwort und mit der Antwort gab sie mir den Schlüssel zum Leben und zur Magie. Und sie nahm das Feuer, das in jedem Menschen brennt. Ich kehrte zurück, lebend, aber als ein anderer

und ich brauchte viele hundert Jahre in mir eine Glut zu entfachen. Nur ein Schatten dessen, was sie mir vor siebenhundert Jahren nahm. Doch die Zeit der Einsiedelei ist vergangen. Es ist die Zeit gekommen, Wissen zu sammeln und du sollst mein Meister sein."

Er war ein guter Schüler, bei mir und auch im Crienac. Jetzt ist er Mantiker im Rat, sein Feuer brennt hell und es brennt für Rhun, die Flamme des Liskeard Carannog.

Nicht immer gehen die Begegnungen mit den Geheimnissen vergangener Zeiten so gütig bestimmt aus wie es soeben Varkas zu berichten wußte. Zuweilen sind Orte, wie Lorjim einst war, noch immer ganz in unserer Welt existent und ein Gespinnst von Sagen und Geschichten geht von ihnen aus. Auch wissen die Bewohner oder die Besitzer der Stätten ihre Erzeugnisse wohl zu schützen.

Lough Nairne (Wasser des Alten)

"Herein!" Die schwere Tür öffnet sich langsam. Ein alter Mann, dem Geruch nach ein Fischer. Gerade steht er und sieht mich an. Doch seine Augen verraten seine Furcht. Es gehört schon Mut dazu, den Herren des Waldes von Mahre aufzusuchen. Ich verstehe ihn. Die Menschen seines Dorfes brauchen meine Hilfe und ein alter Mann ist zur Not entbehrlich.

"Nun, was wünschst Du?" "Es ist ein Ungeheuer im See, Herr. Acht Arme und es verschlingt ganze Boote. Wir verhungern weil sich niemand mehr auf den See wagt. Hilf uns, Herr, in unserer Not!" Nach einigen Fragen steht es für mich fest, im See ist ein Krake. Aber ein Krake in einem Süßwassersee? Noch nie hörte ich von so etwas. Sollte es ein Alter sein, eines jener Monster, die auf der Seite des Eises gekämpft haben?

"Helfen werde ich Euch, doch nur wenn auch Ihr zu kämpfen bereit seit! Und nun geh und sag denen die Mut haben, daß Sie sich sammeln sollen!" Ein Gedanke auf mein Ziel und ich sehe in der Bibliothek noch bevor sich die Tür hinter dem Mann geschlossen hat. Kraken, ja, zweihundertsechsdreißigste Reihe, zwölftes Regal zwischen dem siebten und achten Gang. Die Beschreibung deckt sich mit den mageren Angaben des Fischers. Also heißt es wieder in den Kampf zu ziehen gegen die Dunkelheit aus alter Zeit.

"Macht meine Barke klar." Springen ist eine nützliche Sache, aber ich lasse mich lieber von meinem Boot durch die dunklen Kanäle unter dem Dach des Waldes tragen. Viel hört man hier über den neuesten Klatsch. Man glaubt es kaum, was so alte Bäume nach Jahrtausenden noch zu tratschen haben. Und erst all die anderen Bewohner des Waldes.

Esche springt zu mir in die Barke. Ernst wie es ihre Art ist lauscht sie meinen Worten. Geistesabwesend streicht sie sich durchs grüne Haar. "Ich werde es überall verkünden. Alle werden sie Dir helfen, die Bäume, die Kobolde, die Wasserwesen und all unsere Freunde." "Dank Dir, Esche, aber ich möchte nicht gleich Krieg rufen für nur einen Feind, auch wenn es ein Alter ist. Nur die Hilfe eines beherzten Wasserwesens brauche ich." "Dann werde ich Kristall suchen. Sie ist meine besten Freundin und niemand kennt den Lough Nairne besser und ist mutiger als sie."

Flux schwingt sie sich über Bord. Im Licht und Schatten des Waldes verschwindet ihr grüner Körper. Die Barke gleitet durch eine riesige Halle, das Dach aus Sonne und Laub, den Kronen mächtiger und