

Atlantisaga 01 - Egrumo

(Titel, noch in Arbeit!)

Atlantisaga 01 - Egrumo

(Impressum, noch in Arbeit!)

Atlantisaga 01 - Egrumo

(Platzhalter, entweder vakant oder bedruckt, noch in Arbeit!)

Widmung

Dieses Buch widme ich den göttlichen Kräften, die mich auf meinem Weg geleitet und mir die Türen zu längst vergangenem Wissen geöffnet haben.

An Isisa, die Hüterin des Lichts und der Weisheit, deren unerschütterliche Liebe den Pfad erhellt.

An Pele, den treuen Freund und besten Schüler des alten Schicksals. Er, der mutig die Verfehlungen seines Meisters aufdeckte und so seinem jüngeren Bruder Perthro zur Meisterschaft und zum rechtmäßigen Platz als Hüter des guten Schicksals verhalf. In unerschütterlicher Freundschaft mit Osiris stehend, ist Pele ein Symbol für Gerechtigkeit und Loyalität.

An Emot, die allwissende Hexenmutter und Richterin des karmas, deren gerechter Blick das Gleichgewicht der Welten wahrt.

an Perthro, das gute Schicksal, welches verborgen über die Spiele des Lebens wacht und jeden von uns zum wahren Selbst führt. Und meinen atlantischen Freunden, die nach vielen Zeiten des Wanderns durch die Epochen hinweg, wiedergefunden über Discord, Elvenar und Facebook. mögen unsere Seelen in alter Verbundenheit und gemeinsamer Vision leuchten, während wir die Geschichten von Atlantis neu schreiben und ihre Weisheit in die Welt tragen.

Für die Götter, für die Ahnen und für die Freunde, die uns auf dieser Reise begleiten.

Die Kenntnis von den uralten Anfängen
Ist die Essenz des Lebens.

(Lao Tse)

Atlantisaga 01 - Egrumo

Prolog

Es mag schwierig sein, alles gleich auf Anhieb zu verstehen. Diese Geschichte entfaltet sich wie ein kosmisches Mosaik aus zahlreichen Blickwinkeln, verwoben von einem unsichtbaren Band: Dem Chi – jener geheimnisvollen Kraft, die alles verbindet und durchdringt. Wenn du bereit bist, tief in die Materie einzutauchen, wird auch dich diese Kraft in ihren Bann ziehen.

Willkommen in der Welt der Druids, Druidinas und der zauberhaften Heksanas – Hüter uralten Wissens, entfesselter Magie und geheimnisvoller Rituale. Gemeinsam schützen sie das Vermächtnis von Atlantis, jener Stadt, die einst nur eine unscheinbare Provinz war und doch das Potenzial hatte, zu einem Juwel der Weisheit und Schönheit zu erblühen.

In dieser Epoche, in der das Wissen immer mehr Suchende erreicht, ist der Zeitpunkt gekommen, die Geheimnisse von Atlantis einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen – ohne belehrend zu sein, sondern mit der Freude des Entdeckens.

Dieses Wissen stammt nicht aus Büchern, sondern wurde aus der geistigen Welt empfangen. Über zwei Jahrzehnte hinweg haben unzählige Channelings die Bruchstücke eines gewaltigen Puzzles offenbart. Sie erzählen von einer Welt, in der Magie und Technik, Wissen und Natur im Einklang existierten. Eine Welt, die weit über unsere Vorstellungskraft hinausgeht und uns einlädt, mit neuen Augen zu sehen.

Doch dieser Roman ist mehr als eine Geschichte. Er ist eine Reise – eine Wanderung durch Zeit und Raum, Gedanken und Gefühle. Lass dich führen von der Weisheit der Druidinas, der Leidenschaft der Heksanas und der Stärke der Druids.

Bist du bereit, dich auf das Abenteuer einzulassen und die Geheimnisse von Atlantis zu ergründen?

Mystische Grüße

Druid Mike Gordon Karrer

01. Kapitel: Der „Do“ Lehrpfad

Mitten im dunklen Wald von Schongaria (= Schorf) Heidar-Rorina, nördliches Sprea-Land auf Gaya, am frühen Morgen:

Der Wald atmet, aber man hört es nicht, gedämpft durch dichte Nebelschwaden, welche zwischen den mächtigen Stämmen hängen. Während das erste fahle Licht des neuen Tages grüßt, kriecht Kälte an den Wurzeln der Bäume entlang.

Fünf Druid-Pyl (=Schüler) in ihrer traditionellen grünen Druid-Pyl-Gewandung kauern im Kreis um die glühenden und wärmenden Steine. Eretor, der kleinste und stämmigste der fünf, legte die Hände auf die glühenden Steine, die er, der rothaarige Schüler des Feurers gestern Abend mit seiner heißen Chi-Kraft erwärmt hatten. Die Augen schließend empfängt er seine eigene Energie wieder von den Steinen zurück. Mit jeder Minute im Energie-Transfer fühlt sich Eretor besser, dafür lässt die Leuchtkraft und die Wärme der Steine nach.

Das ist ein Grund für die anderen, noch näher an den Steinhäufen zu rücken, die nackten Füße näher an die Restwärme zu bringen. Ein letztes Glühen und der Energie-Transfer ist abgeschlossen: Die Steine sind kalt!

Kalt sind die bösen Dämonenaugen, die das Geschehen aus sicherer Entfernung beobachten, aus der Deckung heraus. Die Kälte macht ihm nichts aus, gefühllos ist sein Wesen sowieso, aber dennoch beeindruckt, was der kleine rothaarige Pyl so alles draufhat.

Auch am anderen Ende der schwarzen telepathischen Verbindung wird man hellhörig, „Energie geben ist vielleicht was für Schwächlinge, aber das Absorbieren der Energie in dieser Geschwindigkeit, das hat was für sich!“ die Schar der Günstlinge um den jungen Rangylor, vom Rang des „Erregers“, bejaht diese Erkenntnis mit lauten Schauben und Grunzen. „Dämonischer Schatten, ich will mehr Details sehen, geh näher ran!“ - Miesgelaunt, was in diesen Kreisen beste Stimmung bedeutet, wird diese Botschaft telepathisch vermittelt.

„Die Nacht ohne deine jühnde Energie, die wär ja nich auszuhalten jewesen! Ick danke dir, dass de uns deine Jaben hast zuteilwerdn lassen, mein Bruda Eretor! Wir ham's warm jehabt, und det ohne'n Feuer anzumachen – wat hier im Druids-Wald ja janz strikt verboten is!“ – Egrumo, der Älteste von den Pyls, klopft dem Rothaarigen anerkennend auf die Schulter. „Der Tag is' da, wir soll'n zusammenpacken und wieda uff'n Do, unser Lehrpfad der Erkenntnis, weitermarschiern.“

„Ick kann nich!“ - Eretor kauert sich hin – „Weeßte, ick hab' keene Energie mehr für son' anstrengenden Trip! Wir müss'n warten, bis die Sonne uff'm Zenit steht, dann kann ick wieder auftanken!“

„Wat? Sieben Stunden warten? – So komm' wa ja nie rechtzeitig zu unserm Ziel! Wir hamm bloß drei Tage Zeit, und eener is' schon flöten jejangen, seitdem wa los sind!“

Atlantisaga 01 - Egrumo

Angestrengt spitzt der Dämon seine schon ohnehin schon spitzen behaarten Ohren, um ja alles von der Konversation mitzubekommen. Näher ran traut er sich nicht, denn ein entdeckter Dämon zieht nicht nur Schimpf und Schande nach sich, er wird auch noch durch das Delengo bestraft, Delengo – die Seelenfolter – ist gefürchtet, sowohl im schwarzen, als auch im weißen Lager. Was er da soeben gehört hat, ist sicherlich sehr nützlich, dafür wird es bestimmt einen „Erots“ geben.

„Ja, wenn das alles erledigt ist, dann habe ich meine Auszeichnung, mit der ich befähigt bin, in der Hierarchie aufzusteigen, endlich dem permanenten Druck zu entkommen, von nun an kann ich unliebsame Aufgaben delegieren und an solchen Missionen teilnehmen, die Ruhm und Ehre bringen, und noch schnellere Aufstieg-Chancen!

„Dämonischer Schatten! Du bist unkonzentriert! Erledige deine Aufgabe richtig, und du wirst vielleicht belohnt werden. Wie ist der Stand der Dinge?“ Poltert der wilde Rangylor. Unkonzentriertes Arbeiten sorgt für Fehler. Und Fehler kann der frisch gebackene „Erreger“ gar nicht in seiner Kommando-Struktur gebrauchen, das wirft ein ganz schlechtes Licht – oder besser gesagt: einen miesen Schatten – auf seine Führungsqualitäten. Es ist die erste Mission seit seinem Aufstieg in die unterste Führungsriege und den will sich der Erreger mit mindestens zwei „Erots“ für seine Einstiegsarbeit honorieren lassen. Weniger dürfen es wirklich nicht sein, das gebietet ihm sein Ehrgeiz! Drei wären natürlich noch besser, aber das kommt schon noch, man muss ja noch was haben, nach dem es sich zu streben lohnt!“

„Es gibt eine Zeitverzögerung, der Rothaarige hat keine Energie mehr und muss auf genügend Sonnenlicht warten, um sich zu regenerieren“ tickert der dämonische Schatten seinem Herrn und Meister telepathisch durch.

„Jaaa – Zeitdruck! Ich liebe Zeitdruck beim Gegner, da macht er Flüchtigkeits- oder Leichtsinnsfehler, welche mir in die Karten spielen!“ – Rangylor suhlt sich in seiner für ihn angenehmen Stimmungslage.

„Na, is' Zeit, für ,ne Krisensitzung, Leute! Der Tag is' da, und wir könn'n nich weg zur großen Waldlichtung! Eretor is' außer Jefeht jesetzt! Irgendwelche Ideen?“ – Die Druid-Pyl stecken die Köpfe zusammen. Egrumo, der Anführer der Gruppe hebt ganz klar hervor:

„Wa janz jut, wa, Jungs? Wir ham den Do bisher zusammen jelatscht, und wa schaffen ooch den Rest – egal wie! Aufjebn is' keen Dings! Wir packen dit, wa sind 'n Team, wa lass'n hier keen zurück! Irgendwelche Ideen?“

Atlantisaga 01 - Egrumo

„Na wenn's sein muss, trag ick ihn uff'n Rücken, aba dann sin' wa langsam wie Schleichkatzen und kommen viel zu spät an!“ meinte der größte von ihnen, Ragnor, und stemmte schon mal die Hände in die Hüften.

„Vielleicht bauen wa 'ne Trage? Dauert zwar, aba ick bin dabei, wa. Ick opfer meine Pyl-Kutte – ooch wenn's mir 'n ries'jen Anschiss einbringt, dass ick die Schülerkutte zweckentfremdet un' versaut hab!“

„Eretor, wat außer Sonne würd dir helfen, deine Kräfte wieda aufzupeppeln?“ fragte Egrumo mit der typischen Druid-Autorität in der Stimme.

„Ausreichend jenialet Jefutter, wa! Dit könnt vielleicht helfen,“ meinte Eretor und rieb sich dabei den Bauch, als wär' ihm schon beim Denken daran wohligh warm.

Jefutter? Jetzt hier draußen im dunklen Wald und zu dieser nasskalten Jahreszeit? – Egrumo schloss verzweifelt die Augen, Erntezeit ist vorbei, zum Jagen braucht man Waffen, das alles ist nicht drin, zumal Jagen außerhalb der Saison untersagt ist. Es ist zum Mäusemelken!

„Na los, kramt mal eure Schüsseln aus de Taschen, füllt se mit Waldboden und Blätter! Gibt gleich wat Feines zu futtern!“ Erlomes Stimme bricht die Stille und lenkt die Aufmerksamkeit der Gruppe auf ihn. Erlome, der um zwei fingerbreit größere Zwillingsbruder von Erliso schaut in die Runde mit einem schelmischen Grinsen. Sein ebenfalls schwarzhaariger Zwillingsbruder Erliso fügt hinzu: „Und nu holt ooch ma die Becher raus! Wie wär's mit 'nem schicken kühlen Bier für die angehenden Apyls, wa?“ – Egrumo schaut fassungslos die beiden an, sein Blick richtet sich gen Himmel und sucht die Sonne, die ist aber gerade dabei mit aller Kraft sich über die Horizontlinie zu stemmen. Nein, einen Sonnenstich können die beiden nicht haben! Sein Blick verfinstert sich, jetzt ist nicht der Zeitpunkt, um blöde Witze zu reißen!

„Dämonischer Schatten – was ist los? Ich sehe Regungslosigkeit in der Gruppe, kriech näher ran, um mitzukriegen, was die jetzt beratschlagen! Ich will alles wissen, was die verklickern!“ . Der dämonische Schatten sträubt sich, sein Versteck im sicheren Unterholz zu verlassen. – „Meister, noch näher ran geht nicht, ich habe keine Deckung!“. Rangylor ist fassungslos über so viel Dreistigkeit, seinen direkten Befehl zu missachten. Er, der vor kurzem noch genau wie der dämonische Schatten im Range des „Tunichtgut“ stand, hat sich durch Verrat und List ausgezeichnet und sich den Rang des „Erregers“ erkämpft. Vom Gift der Macht infiziert, hat er erkannt, es ist angenehmer in der Hierarchie nach unten zu treten, als nach oben zu buckeln. Seine verräterischen Aktivitäten brachten ihm in Folge dreimal zwei Erots ein. Ein Erot ist ein Rangabzeichen in Form von einer Pfeilspitze nach unten.

Eine Mission zu starten und mit leeren Händen, bzw. leere Klauen zurückzukommen, so ganz ohne Beute oder Rangabzeichen, das ist die größte Schande in Dämonenkreisen, was automatisch eine Degradierung nach sich zieht.

Atlantisaga 01 - Egrumo

Mmmh... jaaaa! Man könnte ja mal ganz sentimental auf die Tränendrüse drücken und dem kleinen Tunichtgut mit dem bösen Blick sein ersehntes Rangabzeichen verweigern! – Auf seine Tränendrüse wird natürlich gedrückt!

Für erfolgreichen Verrat gibt es eben diese heiß ersehnte Auszeichnung: ein Erot – Sehr beliebt in Kreisen von allerniedrigsten Dämonen, man muss nichts machen, nur beobachten und relevante Informationen weiterleiten. Sehr nützlich, wenn man ambitionierte böse Blicke in seiner Struktur drin hat, welche sich als wertvolle Kundschafter erweisen. Doch bei allen Ambitionen: Man muss die Aufstiegswilligen fördern, damit sie mit Feuer und Flamme deiner Sache dienlich sind, aber auch gleichzeitig darauf achten, rechtzeitig und immer wieder einen kleinen Dämpfer zu verpassen, damit sie nicht auf Augenhöhe mit einem kommen und womöglich noch im nächsten Zug einem so ganz locker im Vorbeigehen auf den Kopf spucken!

Zwei Erots, - meine Mindestanforderung -, gibt es für eine erfolgreich geplante Mission, Grundvoraussetzung für eine solche meisterhaft geplante Mission ist die persönliche Beteiligung an vorderster Front beim Gefechtsgang. Nicht ganz ungefährlich, aber dafür bringt es Ruhm und Ehre, sowie den fettesten Anteil an der Beute und das Privileg, die besten Sklaven für sich in Anspruch zu nehmen!

Drei Erots – die persönliche Wunsch-Zertifizierung -, erfüllt alle Belange von Zwei Erots und überdies hinaus noch das Besiegen eines höheren Dämons und dem Zusammenbrechen seines untergeordneten Machtgefüges. Einverleiben dieser Struktur und einordnen unter der eigenen, das ist eines Anführers des Rangs „Pestulon“ würdig!

„Dämonischer Schatten, kriech näher ran! Nutz' den Nebel als Deckung! Wenn du es weiterhin vorziehst, aus niederen persönlichen Interessen meine direkten Befehle zu missachten, kriegst du keinen Erot von mir!“

Die Vögel im Wald fürchten sich vor der Gestalt, die aus dem Unterholz hervorkriecht. Misstrauisch beäugen sie das kleine dämonische Etwas, das sich langsam an die Gruppe von sympathischen Druid-Pyls heranschleicht. Für sie und den anbrechenden Tag wollten sie eigentlich singen. Eigentlich...

Atlantisaga 01 - Egrumo

„Ick bin grad echt nich in der Laune für so blöde Sprüche, ihr zwei! Wenn ihr wat Konstruktives für die Lösung von dit Problem habt, dann raus damit. Ansonsten haltet besser mal die Klappe, damit ick in Ruhe nachdenken kann, wa!“ Egrumos Stirn zieht sich in Falten, um seinen ratlosen Gedanken Wichtigkeit zu verleihen.

„Wa haben ja schon damit jerechnet, dass ihr unsre Jaben verkennt, aba nee: wa machen keene Witze! Mein Zwillingsbruda Erliso is' 'n Schüler vom Element Wasser, und ick bin'n Schüler vom Element Erde. Wa könn' beide unsre Elemente transformiern, in wat ooch immer. Denkbar wär' zum Beispeel wat Essbares und wat zum Trinken, wa!“ – Abermals schaut Erlome belustigt in die Runde:

„Soll ick ma 'ne kleene Kostprobe – im wahrsten Sinne des Wortes – abliefern? Na jut, passt ma uff! dit is janz normaler Waldboden in der Schüssel, mit paar Blättern druff zum Verfeinern... Und nu jeht ma janz genau hin, wat jetzt passiert!“

Erlome hält mit einer Hand die Schüssel fest, mit der anderen Hand kreist er etwas im geringen Abstand über der Schüssel. Es knistert in der Schüssel, aus den Fingern der kreisenden Hand springen kleine grüne mini-Blitze. Mit großen Augen sehen die Pyl-Kollegen, wie sich der Waldboden transformiert, in einen hellen Haferbrei! Der beginnt, sich in der Schüssel zu drehen und zieht langsam, aber sicher die darauf liegenden Blätter strudelförmig in die Mitte und unter die Oberfläche des Breis.

„Wat passiert jetzt?“, wollte Ragnor ganz neugierig wissen. Mit einem Augenzwinkern nimmt Erlome die berechtigte Zwischenfrage wohlwollend auf und hält die kreisende Hand still. Schnipst mit den Fingern und ändert die kreisende Bewegung in die andere Richtung um. Dieser Bewegung folgt der Haferbrei und aus der Mitte des Strudels drehen sich lecker aussehende Beeren: Himbeeren, Brombeeren und Erdbeeren, alle wie frisch gepflückt erscheinend, und das zu dieser Jahreszeit!

Mit großen Augen staunen die Druid-Pyls. Eine Schüssel voll nahrhaftem Brei, ganz wohlriechend, und noch dazu duftende Waldfrüchte. Was will man mehr?

- Noch vier Schüsseln davon, damit es für alle reicht, so die einhellige Meinung!

Mit noch größeren Augen und tropfendem Maul nähert sich der Dämon. „Frische Nahrung! Kein Abfall, Maden oder Schleim - die übliche Dämonennahrung, die einem Rangylor sonst übriglässt, welche zu Magenverstimmungen und kreischendem Gedärm führt!

Auch Rangylor versabbert sich die Dämonenkutte angesichts der Fressalien. Er ist erregt, einerseits weil leckere Beute in greifbarer Nähe ist, andererseits eben dieses leckere nahrhafte Zeug dafür sorgt, dass der Zeitplan der Druid-Pyls doch eingehalten werden kann.

Atlantisaga 01 - Egrumo

„Ick würd ja ooch jerne jetzt ma mein Talent unter Beweis stellen, wa!“, warf Bruder Erliso ein, „Alles, wat ick für die Becherfüllung brauch, is Wasser! Is mir ejal, wo dit herkommt! Na komm, nehmen wa doch einfach mal so 'ne olle dichte Nebelbank, wie die da vorne, und wandeln die in de Becher zu wat Trinkbarem um. Mein Angebot von vorhin mit'm leckeren Bierchen steht übrigens immer noch, wa!“

„Böser Blick - Rückzug!!!“ donnert Rangylor, ein enttarnter Spion ist das Gespött der gesamten Dämonenschaft, den brauch man erst gar nicht mehr einzusetzen, der ist bekannt, wie ein bunter Hund! Außerdem lässt das die perfekt geplante Mission äußerst fragwürdig erscheinen, das könnte den zweiten Erot kosten! Ein riskantes Spiel, aber vielleicht bringt es ja noch mehr Ruhm und Ehre ein als bislang gedacht: Drei fette Leckerbissen, wovon zwei als Leibköche für mich geeignet sind und der dritte mir bestimmt freiwillig seine Fähigkeiten zur Energie-Absorption bereitstellen wird. Kommt nur auf die Härte des Delengos an...

Es wird Zeit, meinen Pestulon zu informieren!

Gebannt schauen die Pyls zu, wie Erliso auf die Nebelbank zugeht, beide Arme langsam reinsteckt, ein Nebelflecken herausnimmt und wie ein Kind auf seinen Armen zu der Gruppe zurückträgt. Stabil bleibt die Nebelschwade in seinem Arm liegen, sie fühlt sich gut dabei, wohlwissend oder eher spürend, dass sie bald einer höheren Bestimmung zugeführt wird: Bestandteil des Lebens werden, Teil eines jeden der fünf Organismen, die schon jetzt ziemlich durstig sind, - endlich weg von diesem düstern Ort kommen, mal was anderes sehen und erleben!

Der dämonische Schatten hat sich ganz tief gebückt bei der Nebelabschöpfung, es ist entwürdigend, sich vor Druid-Pyls zu ducken, aber ein Erot wiegt alles wieder auf!

„Rückzug!!! Hörst du schlecht? Soll ich dir die Ohren langziehen oder noch besser eine Tracht Prügel verabreichen?“, kreischt der Herr und Meister.

Prügel ist so etwas, das Dämonen auf den Tod nicht ausstehen können! Prügel lädieren die zart gepflegte Dämonenhaut, ein äußeres Zeichen dafür, wie hochrangig man ist. Ein Tunichtgut mit Blessuren wird ein gewisser Grad von Unfähigkeit zugeschrieben, seinen Job richtig zu erfüllen. Hätte er ihn richtig gemacht, könnte er sich im Blut der Feinde suhlen, was einen zarten rosa Teint verursacht.

„Wär's den angehenden Herrn Apyl recht, wenn ick heute früh ma mit meenen Künsten n schickes kühles Bier in die Becher zauber'?“ Erliso blickt erwartend in die Runde

Ragnor, der Druid-Pyl, der ihm am nächsten saß, mit zerzausten blonden Haaren, etwas wild aussehend, mit struppigen Bart, aber einem magischen Glitzern in den braunen Augen, sieht ihn mit großen Glubschern an: „Bier? – Och ja! Her damit, sofort!“

Atlantisaga 01 - Egrumo

„Stammtischgespräche über Bier!“ – Das ist meine Chance unbemerkt zu entkommen! Die letzten Reste der Nebelbank als Sichtbarriere wird immer dünner mit stärker werdender Sonne und den stetigen Abschöpfungen des Getränke-Dieners Erliso. Dafür muss ich jetzt aber für ein paar Minuten dem verfluchten Pyl-Haufen den Rücken zukehren, eine neue Beobachtungsstandpunkt einnehmen und eins mit der Umwelt werden.

Erlome löffelt gerade in seiner Schüssel rum als die interessante Offerte aus seines Zwillingbruders Mund kommt. - „Kannste mir ooch 'n Weizenbier kredenzen? Dit passt prima zum Haferbrei, aba bitte der aktuelle Bierjahrgang, wa!“

„Jungs, ick fürchte, uff dit Bier sollten wa lieber verzichten und stattdessen wat nehmen, wat die Sinne schärft! Kaffee wär' da angebracht, wa!“ Egrumo blickt besorgt in die nähere Umgebung, nichts ist zu sehen, dennoch schrillen seine Alarmglocken, er versucht mit seinen Sinnen zu ergründen, was da nicht stimmt.

„Witterste etwa Gefahr? – Ick seh nüscht! Wa sind doch uff'm Do, dit is'n Lehrpfad von die Druids, und dann ooch noch mitten im druidischen Wald. Wat soll'n da schon passieren, wa? Meenste echt, wa werden von die Ausbilder-Druids beobachtet?“ – Ragnor richtet sich jetzt auch auf, mit einem Becher heißem Kaffee in der Hand. Er ist der größte und hat somit den besten Überblick. Langsam, aber sorgfältig lässt er seine Augen über die Lichtung schweifen, über den Weg, wo sie hergekommen sind und den Weg wo sie langgehen wollen, sowie das Gebüsch und das Unterholz in nächster Nähe musternd. Nichts zu sehen!“