Der Schwertkämpfer von Lonegat

Nach dem abgeschlagenen Angriff auf die Festung blieb es einige eresische Wochen lang ruhig am Fuss der Felseninsel. Die Soldaten Frantiks bauten Laufstege entlang der v-förmigen Mauer und errichteten für die Wachmannschaften Unterstände zwischen der Mauer und dem ersten Tor. Es war deutlich zu erkennen, dass sie das erste Bollwerk als Vorposten gegen einen eventuellen Ausfall der Belagerten betrachteten. Nun, ihre Sorge war wirklich unbegründet. Wir hatten kaum genug Soldaten für die Verteidigung der Festung, geschweige denn für einen Ausfall.

Keinem war diese Kampfpause willkommener als mir, denn nun konnte ich mich ganz meinem Waffentraining widmen. Ronda brachte seine Tage damit zu, mir die Grundbegriffe des Schwertkampfes einzubläuen, und strapazierte mich mit nicht enden wollenden Fechtetüden. Wenn ich schliesslich eine Lektion begriffen hatte und es mir endlich gelungen war, den Helkardener mit einer perfekten Vorführung seiner Kampffiguren zufrieden zu stellen, drückte er mir zur Belohnung den Langbogen oder das Wurf messer in die Hand und liess mich Zielübungen machen, bis mir die Finger schmerzten. Seine Ausdauer im Kommandieren und Antreiben war schier unerschöpflich. Er schmeichelte und fluchte, argumentierte und spottete, applaudierte und tadelte - und holte alles aus mir heraus, was ich an Leistung zu geben vermochte, und manchmal noch ein wenig mehr.

Noch öfter musste ich nach einem harten Trainingstag die Massagekünste Alandas in Anspruch nehmen, was aber zu den erfreulicheren Erfahrungen jener Tage gehörte. Immerhin nahm meine Muskelkraft stetig zu, und zwar schneller als ich es nach irdischen Massstäben für möglich gehalten hätte. Allmählich eignete ich mir soviel Technik an, dass ich mit meinen Kräften vernünftig haushalten konnte. Schon bald konnte ich die Holzschwerter beiseite legen und die Übungen mit meiner eigenen Klinge weiterführen. So gewöhnte ich mich an das Gewicht und die Balance meines Sandaceir.

Hatte das Training damit begonnen, dass ich Grundstellungen und Fechtfiguren mit jeder Hand und beidhändig übte, bis ich sie praktisch im Schlaf beherrschte, so kamen in der zweiten Phase der Vorübungen längere Bewegungsabläufe hinzu.

Am Schluss wirbelte ich wie ein verrückt gewordener Ballettänzer vorwärts und rückwärts durch die Arena, drehte Pirouetten, führte akrobatische Sprünge aus, rollte über den Boden und sprang wieder auf die Füsse und vollführte die ganze Zeit über mit einem oder zwei Schwertern in den Händen die vorgeschriebenen Fechtfiguren.

Knapp drei Wochen nach unserer Ankunft in Lonegat überreichte Ronda mir ein schön gearbeitetes, stumpfes Stahlschwert, das in Abmessung und Gewicht meinem Sandaceir entsprach. Er hatte es von einem Schmied der Festung für mich anfertigen lassen. Von da an trainierte mich der Helkardener im Zweikampf und ich lernte eine Menge hinterhältiger Tricks und Finten kennen, die mir in einer realen Kampfsituation helfen konnten, den Kopf auf den Schultern zu behalten.

Damit ich mich nicht zu sehr auf die Trainingsbedingungen einstellte, arrangierte Ronda zuweilen einen Waffengang mit Offizieren der fürstlichen Wache. Es waren die besten Schwertkämpfer, die in der Festung aufzutreiben waren, und anfangs verlor ich einen Kampf nach dem anderen. Aber ich lernte dazu. Und bald merkte ich, dass es

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

mir nicht so sehr an den technischen Voraussetzungen mangelte, sondern an Kampferfahrung, und das stachelte meinen Ehrgeiz an.

Und dann kam der Tag, an dem zum ersten Mal aus einem Zweikampf als Sieger hervor ging. Mein Trainingsgegner war ein hochnäsiger Offizier der fürstlichen Leibgarde, dem ich bereits zweimal unterlegen war. An dem spielerischen Geplänkel, mit dem er den Waffengang eröffnete, konnte ich erkennen, dass er mich für einen Grünschnabel hielt, den er nach Belieben vorführen konnte.

Als er feststellte, dass ich auf seine billigen Finten nicht mehr hereinfiel, verzog sich sein Gesicht zu einer ärgerlichen Grimasse und er schenkte mir nichts mehr. Während des Kampfes war ich ein paar Mal gezwungen, auf jene nicht ganz astreinen Tricks zurückzugreifen, die Ronda mir beigebracht hatte, um den Attacken meines Klingenpartners zu entgehen. Das brachte ihn nur noch mehr in Rage. Nicht, dass mein Gegner je davor zurückgescheute, selbst seine schmutzigen Tricks anzuwenden - er war nur erbost darüber, dass ich sie inzwischen ebenso gut kannte und anbringen konnte wie er.

Schliesslich ertappte ich mein Gegenüber bei einer schludrig ausgeführten Parade, gewann genug Raum, um seinen nächsten Ausfall zu unterlaufen und versetzte ihm mit der stumpfen Kante des Übungsschwerts einen tüchtigen Hieb in den Bauch. Darauf hin brach Ronda den Kampf ab und erklärte mich zum Sieger. Mein Zweikampfpartner war ohnehin nicht mehr in der Lage weiterzukämpfen. Trotz der dicken Polsterung der Schutzweste, die bei solchen Übungskämpfen getragen wurde, hatte ihm mein Schlag die Luft genommen und er krümmte sich japsend im Sand der Arena.

Mit diesem Sieg wendete sich das Blatt. Er gab mir das letzte Quäntchen Selbstvertrauen, das mir bislang in meinen Übungskämpfen gefehlt hatte. Ich knöpfte mir meine bisherigen Trainingspartner der Reihe nach zur Revanche vor, und behielt immer öfter die Oberhand. Unter den Offizieren der fürstlichen Wache sprach es sich schnell herum, dass ich mich zu einem ernstzunehmenden Gegner entwickelt hatte. Ohne dass es mir richtig bewusst wurde, rückte ich damit in die Reihen der Champions von Lonegat auf, und ich staunte nicht schlecht, als ich eines Tages erfuhr, welcher Ruf mir in der Festung angehängt worden war.

Schliesslich meinte Ronda, dass es nicht gut war, wenn mir meine Anfangserfolge zu Kopf stiegen, und griff wieder selbst zu den Übungsschwertern. Als ich zum ersten Male ernsthaft gegen meinen Lehrmeister antrat, bekam ich schnell den Qualitätsunterschied zwischen der Waffenkunst eines Warrapan und dem Können der Lokalmatadoren zu spüren. Ronda trieb mich mühelos in die Ecke und machte mit mir kurzen Prozess. Kaum drei Duren nachdem der Waffengang begonnen hatte, schob ich ärgerlich das stumpfe Ende des Übungsschwerts, das Ronda auf meinen Hals gerichtet hielt, zur Seite und warf lauthals fluchend mein Schwert in den Sand der Übungsarena.

Ronda quittierte meinen Temperamentsausbruch mit dröhnendem Gelächter und legte mir beschwichtigend seine schwere Pranke auf die Schulter.

"Was willst du eigentlich, Shon? Vor einem Monat wusstest du noch nicht, an welchem Ende man ein Schwert anfasst, und nun ärgerst du dich bereits, wenn du gegen einen Warrapan von Helkarden verlierst! Sechs Jahre lang habe ich das Waffentraining der Bruderschaft durchlaufen, bevor ich die Weihen eines Warrapan erhielt und

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

inzwischen habe ich mehr als zwanzig Jahre Kampferfahrung. Du hast Geschicklichkeit, Kraft und Talent, aber du bist kein Zauberer."

"Das nützt mir alles nichts, wenn es ernst wird und mir einer im Kampf seine Klinge zwischen die Rippen stösst," brummte ich unwirsch.

"Du wirst lange suchen, bis du auf einen Gegner triffst, der einem Warrapan von Helkarden gleichkommt," entgegnete Ronda stolz. "Aber wenn du dich ernsthaft für den Kampf rüsten willst, musst du aufhören Zweikämpfe auszutragen. Hast du schon einmal eine Schlacht erlebt?"

Ich verneinte.

"Das habe ich mir gedacht," fuhr Ronda heiter fort. "Meinst du denn, in einer Schlacht lässt man dich in Ruhe deinen Zweikampf austragen? Später wirst du dich darauf einstellen gegen zwei oder drei Gegner gleichzeitig kämpfen ..."

Nachdem ich den technischen Grundkurs im Schwertkampf absolviert hatte, führte mich mein Lehrmeister in die Exerzitien der Bruderschaft von Helkarden ein. Manche dieser Übungen waren mir von meiner irdischen Ausbildung her bekannt. Es handelte sich dabei um Konzentrationstechniken und Spielarten des autogenen Trainings. Vieles war mir jedoch fremd. Ich gab mich in jenen Tagen auch nicht damit ab, die psychologischen Dimensionen dieser Übungen auszuloten. Ich lebte nach den Gesetzmässigkeiten von Eres und passte mich innerlich ihren Regeln und Möglichkeiten an.

Ich kann ihnen mit dieser Erzählung nur ein paar Kostproben der Exerzitien der Bruderschaft von Helkarden bieten - eine ausführliche Beschreibung würde leicht ganze Bücherbände füllen. Damals in der Festung Lonegat lernte ich nur einen Bruchteil der psychologischen Übungen und philosophischen Lehren der Warrapan kennen, doch es war genug, um meine innere Einstellung und meinen Kampfstil radikal zu verändern.

Zunächst einmal lehrte mich Ronda in diesen Übungen nicht nur meinem Verstand, sondern auch meiner Intuition zu vertrauen und sie im Kampf einzusetzen.

"Die Kräfte deines Inneren sind wie der Wind des Salzmeeres," erklärte er. "Sie können dich im Kampf behindern, sie können dich vor sich hertreiben und zerstören wie ein führerloses Schiff. Du kannst sie aber auch nutzen wie es die Seeleute tun, wenn sie die Segel setzen. Furcht ist eine dieser Kräfte. Sie kann dich lähmen und vernichten, aber sie kann dir auch ungeahnte Kräfte verleihen. Es gibt Menschen, die es für erstrebenswert halten, keine Furcht zu haben. Doch sie sind im Irrtum. Es gibt viele solcher Kräfte in dir, seien sie Hass oder Liebe, Freude oder Furcht, und keine dieser Kräfte ist ohne Gefahr. Sie alle können dich zerstören oder dich stärken. Darum musst du ihre Gesetzmässigkeiten kennenlernen und sie zu nutzen wissen."

Im Verlauf dieses mentalen Trainings lernte ich es, mich während des Kampfes innerlich ganz aus dem Geschehen zurückzuziehen und in mir selbst zu ruhen, und zu anderen Zeiten mein Bewusstsein ganz in Teile meines Körpers einfliessen zu lassen, so als ob jeder Muskel meines Körpers ein Teil meiner Gedanken war.

"Die Hand, die dein Schwert führt, darf kein Eigenleben besitzen," dozierte Ronda einmal. "Äusserlich ist sie eine Armlänge von dir entfernt, doch innerlich ist sie eine Verlängerung deiner Seele."

Ein Teil der Exerzitien, die ich unter der Anleitung Rondas absolvierte, bezogen sich auf die intuitive Wahrnehmung des Gegners. So stellte ich mich zum Beispiel nach

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

einer Orqora der Meditation mit verbundenen Augen vor Ronda auf und nahm je ein Übungsschwert in meine Hände. Ronda schlug in unregelmässigem Rhythmus mit seinem Übungsschwert seitlich an mir vorbei und ich sollte erahnen, auf welcher Seite ich den Hieb parieren musste.

War anfangs die Trefferquote nicht höher als sie nach den Gesetzen des Zufalls zu sein hatte, so entdeckte ich doch bald, dass es ein Fehler war, wenn ich versuchte, zu erraten, auf welche Seite Ronda schlagen würde. Statt dessen begann ich den Impulsen meiner Intuition zu folgen und reagierte schliesslich in acht von zehn Fällen richtig.

Ein anderes Mal stellte ich mich mit dem Rücken zu meinem Lehrmeister und wartete mit dem Schwert in der Hand, dass er sich mir mit vorgestrecktem Schwert von hinten näherte. Ich sollte den Augenblick vorausahnen, in dem ich herumwirbeln und das Schwert parieren musste. Reagierte ich zu früh, verfehlte ich Rondas Schwert, reagierte ich zu spät, spürte ich die Spitze seiner Klinge in meinem Rücken. Auch durch diese Übung lernte ich, mich auf meine Intuition zu verlassen und war schliesslich in der Lage auch dann den richtigen Zeitpunkt zu treffen, wenn Ronda das Tempo variierte.

Die intuitive Wahrnehmung des Gegners war Ronda ungeheuer wichtig.

"Wenn du deinen Gegner ins Auge fasst, dann darfst du nicht bei der äusseren Erscheinung stehen bleiben," mahnte Ronda. "Du musst in seine Gedanken eindringen, seine Gefühle spüren, seine Energien wahrnehmen. So wie du dir deine eigenen inneren Kräfte nutzbar machst, so kannst du auch die inneren Kräfte deines Gegners erkennen und nutzen. Du setzt nicht nur Waffe gegen Waffe, sondern Gedanken gegen Gedanke, Gefühl gegen Gefühl, Kraft gegen Kraft. Der entscheidende Kampf wird nicht mit Stahl, sondern mit den Kräften des Geistes ausgetragen. Es gibt Meister dieser Disziplin, die keine Waffe benötigen, um sich zu verteidigen."

Während der Zeit, in der diese geistigen Übungen im Vordergrund standen, übte ich auch immer wieder die Handhabung der anderen Waffen, die zur Standartausrüstung eines eresischen Kämpfers gehörten. Zum Schluss drückte mir Ronda einen runden Bronzeschild in die Hand und forderte mich zum Zweikampf auf. Ich schob den linken Arm durch die Halteschlaufen des Schildes und nahm ein Schwert in die Rechte, doch Ronda erhob Einspruch und hiess mich das Schwert beiseite zu legen.

"Du erwartest doch hoffentlich nicht von mir, dass ich mich allein mit einem Schild verteidige," protestierte ich.

"Auch ein Schild ist eine Waffe," erwiderte Ronda lächelnd. "Besinne dich auf deine geistigen Fähigkeiten! Doch wenn du willst," fuhr er fort und nahm mir den Schild vom Arm, "versuchen wir es zuerst anders herum. Greif an!"

Ich ergriff das Heft des Schwertes, das Ronda mir entgegenstreckte und tat, was er verlangte. Ich griff schonungslos an. Wenn ich dem Helkardener im Kampf gegenüber stand, war jede Zurückhaltung unangebracht, das hatte ich in der Zwischenzeit begriffen. Mit der unnachahmlichen Sicherheit eines erfahrenen Warrapan ahnte Ronda jeden meiner Hiebe voraus und parierte ihn mit dem Schild, ohne sich auch nur die geringste Blösse zu geben. Schliesslich legte ich eine schnellere Gangart ein und drang mit voller Kraft auf den Helkardener ein. Es dauerte nur Sekunden bis Ronda mein Handgelenk gepackt hatte und meinen Schwertarm lahm legte.

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

"Besinne dich auf das, was du gelernt hast, Shon", ermahnte er mich. "Du lässt dich von einem Gefühl der Überlegenheit treiben, das dich leichtfertig macht. Wenn ich wollte, könnte ich dich jetzt mühelos entwaffnen. Du kämpfst mit einem Warrapan von Helkarden, vergiss das nicht. In der Hand eines Warrapan ist selbst ein Schild eine ernst zu nehmende Waffe."

Ich nickte gehorsam und wand meine Schwerthand aus dem Griff des Helkardeners. Wie er mir geraten hatte, begann ich mich zu konzentrieren und mein geistiges Potential einzusetzen, wie ich es in tagelangen Übungen gelernt hatte. Immerhin gelang es mir dadurch Ronda durch den Sand der Arena vor mir her zu treiben. Allerdings fand ich noch immer keine Gelegenheit, mit dem Schwert einen Stoss oder Hieb anzubringen, der in den Augen eines Kampfrichters zum Sieg gereicht hätte.

Plötzlich blieb Ronda stehen und rief: "Das war die Verteidigung mit dem Schild - jetzt beginnt der Angriff!"

Nun bot der Helkardener mir eine Vorstellung, die mich in grenzenlose Verblüffung stürzte. Er begnügte sich nicht länger damit, meine Vorstösse zu parieren, sondern griff mit dem Schild an, indem er mich mit einer Serie von Stössen zurückdrängte. Immer wieder stiess mir Ronda mit voller Kraft die gewölbte Aussenfläche des Schildes gegen den Leib, und ich musste alle Konzentration aufbieten, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren. Rondas Attacken trafen mich jeweils exakt an dem Punkt meiner Bewegungsabläufe, in denen ich die labilste Stellung einnahm. Zuweilen kam der harte Rand des Schildes zum Einsatz, und der Helkardener verstand es mich mit der Bronzekante exakt am Handgelenk meines Schwertarms zu treffen, sodass ich vor Schmerz beinahe die Klinge fallen liess. Zweimal musste ich das Übungsschwert in die jeweils andere Hand hinüberwechseln, weil Rondas präzise Stöße meine Schwerthand vorübergehend lähmten.

Dennoch gelang es dem Warrapan nicht, mich zu entwaffnen oder mich zu Boden zu stossen. Was den Kampf schliesslich doch zu Gunsten des Helkardeners entschied, war eine Angriffsweise, mit der ich nicht gerechnet hatte. In einer blitzschnellen Bewegung zog Ronda den Arm aus den Lederschlaufen des Schildes und schleuderte ihn wie einen Diskus gegen meine Stirn. Im nächsten Augenblick sah ich nur noch bunte Sterne und wälzte mich im Sand der Arena. Wie durch einen Nebelschleier nahm ich wahr, dass Ronda mir das Übungsschwert aus der Hand nahm und die stumpfe Klinge auf meinen Hals richtete.

"Glaubst du mir nun, dass auch ein Schild eine Waffe ist?" fragte er vergnügt.

Ich antwortete mit einem saftigen Fluch, der sich mit der amüsanten Vorstellung beschäftigte, dass dem Helkardener der Schild quer im Hals steckte.

"Gibt es eigentlich irgend etwas, das du nicht besser kannst als ich?" fragte ich missmutig.

"O ja, du Dickkopf," lachte Ronda. "An Schläue und Hinterlist kannst du es schon lange mit mir aufnehmen. Wie man Waffen einsetzt, musst du erst einmal erlernen. Und glaub mir, mein Lieber, ich kenne dich allmählich gut genug um zu wissen, dass nichts deinen Eifer so anregt wie eine Herausforderung. Wenn du dich nun entschliessen kannst, deinen Hintern aus dem Sand zu erheben, bringe ich dir bei, wie man mit einem Schild umgeht."

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

Und, bei Mahomyr, das brachte er mir bei. Nach einer weiteren eresischen Woche beherrschte ich den Kampf mit Schwert und Schild so weit, dass Ronda zu dem Schluss kam, dass ich mich im Ernstfall wirksam meiner Haut wehren konnte.

"Wenn die Horden Frantiks angreifen," sagte er, "kann ich nicht ständig über deine Sicherheit wachen wie eine Glucke über ihre Küken. Wenn du nicht übermütig wirst und vergisst, was ich dir beigebracht habe, kann ich dich vielleicht ein paar Duren lang im Kampf alleine lassen."

Den Vergleich mit der Glucke habe ich natürlich der irdischen Sprache entnommen. Ronda gebrauchte das Bild eines wilden eresischen Laufvogels mit scharfem, spitzen Schnabel, der dafür bekannt war, dass er seine Brut energisch gegen jeden Angreifer verteidigte.

Ich bedankte mich herzlich für das fadenscheinige Lob und revanchierte mich mit einer bissigen Bemerkung über die unerträgliche Arroganz der Helkardener im allgemeinen und eines gewissen Warrapans im besonderen. Ronda blies mir sein bärbeissiges Gelächter in die Ohren und schleppte mich in eine Taverne, um mir einen Versöhnungstrunk zu spendieren.

Zwei Tage später organisierte Ronda einen Trainingskampf, bei dem ich einer dreifachen Übermacht gegenüberstehen sollte. Auch an der Herausforderung, die angeblich meinen Eifer beflügelte, sollte es nicht fehlen. Als Gegner hatte Ronda drei der besten Schwertkämpfer aufgeboten, mit denen ich bereits im Zweikampf die Klinge gekreuzt hatte. Um der Sache noch etwas mehr Würze zu geben, sollten unterschiedliche Waffen zum Einsatz kommen. Jeder der Teilnehmer war mit zwei Stoss- oder Hiebwaffen ausgerüstet. Schusswaffen wie Bogen oder Armbrust waren nicht erlaubt. Mir hatte Ronda keine Wahl gelassen. Ich war mit Schwert und Bronzeschild bewaffnet. Auch meine Gegner trugen Schwerter und darüber hinaus hatte ich es mit so verschiedenen Waffen wie Dolch, Spiess und einer keulenartigen Parierstange zu tun.

Ein schneller Blick in die Runde zeigte mir, dass sich eine grosse Zahl Zuschauer auf der Galerie der Kampfarena eingefunden hatte. Selbst die fürstliche Loge war besetzt. Wermas von Longaard hatte die Arme über der Brüstung verschränkt und bedachte mich mit einem aufmunternden Kopfnicken. Neben ihm sass seine Nichte Alanda und begrüsste mich mit einer koketten Geste. Das Sonnenlicht funkelte in ihrem Haar und ihre Anmut liess mich für einen Augenblick vergessen, wo ich mich befand.

Seufzend verdrängte ich den Gedanken an das Publikum aus meinem Kopf und konzentrierte mich auf die Kämpfer, die sich vor mir aufpflanzten. Es war nahezu Mittag und die Luft flimmerte über dem heissen, hellen Sand. Die Erwartung des Kampfes schärfte meine Sinne. Ich spürte die Wärme der Sonnenstrahlen auf meiner Haut, und der Geruch verschwitzen Leders und geölten Stahls drang in meine Nase.

Während ich meine Gegner musterte und auf Rondas Zeichen zum Beginn wartete, spürte ich das fast schon mitleidige Überlegenheitsgefühl, das meine Kampfpartner ausstrahlten. In ihrer Siegessicherheit hatten sie darauf verzichtet, eine gemeinsame Taktik abzusprechen, und ich ahnte auch, dass sie mir einen kleinen Vorsprung zugestehen und nicht alle zugleich auf mich einstürmen würden. Diese Schwäche gedachte ich zu nutzen.

Als Rondas Stimme den Beginn des Kampfes ankündigte, kam ich augenblicklich zur Sache. Einer meiner Gegner griff mich mit Dolch und Schwert an, fintete - und lief ins Leere. Mit einem schnellen Ausfallschritt ging ich dem Angreifer aus dem Weg,

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

liess seinen linkshändigen Dolch ein Loch in die Luft schneiden und lenkte sein Schwert seitlich über den Schild hinweg ab, sodass er durch seine Eigenbewegung an mir vorbei gerissen wurde. Im nächsten Augenblick parierte ich mit meinem Schwert das stumpfe Ende des Spiesses, das mir mein zweiter Gegner in den Leib rammen wollte und schickte ihn durch einen präzisen Stoss mit dem Schild zu Boden. Während ich über ihn hinweg sprang, schlug ich ihm mit der flachen Seite des Übungsschwerts leicht gegen den Hals. Damit war er nach den Regeln des Kampfes ausgeschieden.

Meine Gedanken erfassten aber bereits den dritten Gegner, der meinen Schwerthieb mit seiner Keule parierte und dessen Schwert ich gleichzeitig mit dem Schild abfangen musste. Ich trat ihm kräftig in die Eier und wirbelte herum, um mich erneut dem Ersten zu widmen, der mich von hinten angriff. Wie ich es bei Ronda gelernt hatte, liess ich den Rand meines Schildes gegen das Handgelenk des Gegners prallen und fing zugleich mit dem Schwert den Dolch ab, der von unten her auf mich zu zuckte. Offenbar hatte mein Kampfpartner noch nie gegen einen Warrapan von Helkarden gekämpft, denn der Trick mit der Schildkante erwischte ihn kalt und schleuderte ihm das Schwert aus der Hand. Ich liess ihm keine Zeit, die Waffe wieder aufzunehmen, sondern drang sofort auf ihn ein. Einmal noch prallte der Dolch gegen das Metall meines Schildes, dann berührte mein Schwert seine Hüfte, und er war ausgeschieden.

Lautes Geschrei drang an meine Ohren, und ich wurde erst mit kurzer Verzögerung gewahr, dass die Zuschauer auf den Galerien den Kampf mit anfeuernden Rufen kommentierten. Ich verzichtete auf einen Blick in die Höhe und behielt den letzten mir verbleibenden Gegner im Auge. Er litt noch immer an den Folgen meines Tritts zwischen die Beine, doch er hatte sich zumindest soweit hochgerappelt, dass er meinem Angriff begegnen konnte. In seinen Augen loderte eine unbeschreibliche Wut. Die Fehler, die er machte, zeigten mir, dass er seine Gefühle nicht im Griff hatte.

Ich hätte ihn mühelos ausschalten können, doch ich zog nicht sofort Vorteil aus seiner unbedachten Kampfesweise, weil es mich interessierte, wie er die Keule einsetzte. Es war durchaus zu spüren, dass er im Umgang mit dieser Waffe geübt war, doch es gelang ihm nicht, Keule und Schwert wirksam zu koordinieren. Er schien sich nur auf jeweils eine der beiden Waffen konzentrieren zu können. Schliesslich prallte mein Schwert nach einer seiner ungeschickten Abwehraktionen eher unbeabsichtigt gegen den Arm meines Gegners, der die Keule hielt und damit war der Kampf vorbei. In einem Kampf mit scharfen Klingen hätte ihn dieser Fehler wahrscheinlich den Arm gekostet und damit galt er nach den Kampfregeln als schwer verwundet und musste ausscheiden.

Das Publikum johlte vor Begeisterung. Der Kampf hatte nicht länger als ein paar Duren gedauert. Als ich meine drei Gegner wie die begossenen Pudel im Sand der Arena sitzen sah, musste ich unwillkürlich lachen. Ronda ging auf das niedergeschlagene Trio zu und sprach ein paar halblaute Worte mit ihnen. Sie warfen mir merkwürdige Blicke zu und verabschiedeten sich formell mit militärischem Gruss.

Ich begab mich vor die Loge des Fürsten und neigte respektvoll den Kopf. Wermas applaudierte huldvoll, während Alanda mir einen breiten goldenen Armreif zuwarf. Verblüfft holte ich den Reif aus der Luft und öffnete den Mund. Doch Alanda war verschwunden, bevor ich meine Frage in Worte fassen konnte. Kopfschüttelnd steckte ich das Schmuckstück ein.

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

Als wir später in einer Schänke der Festung bei einem Krug Wein beieinander sassen, fragte ich Ronda, was er zu den drei Offizieren in der Arena gesagt hatte.

"Hör zu, Shon," antwortete Ronda. "Du und ich wissen, wie viel du gelernt und trainiert hast, seit wir hierher gekommen sind. Ich habe mein Bestes gegeben, um dir ein guter Lehrmeister zu sein und dein Einsatz ist vorbildlich gewesen. Dennoch war der Kampf nicht fair, denn deine Gegner gehörten zwar zu den Champions der Festung, doch sie haben in ihrem ganzen Leben noch nicht so viel Ausbildung genossen wie du in den wenigen Wochen, die wir in Lonegat sind. Ihre Niederlage war für sie ein arger Gesichtsverlust. Um ihretwillen musste ich sie daran erinnern, dass ich dich in der Kampfesweise der Warrapanim unterrichtet habe. Für die Leute hier ist es keine Schande im Kampf gegen einen Warrapan von Helkarden zu unterliegen."

Ich nickte verstehend. "Du willst damit sagen, dass die drei eigentlich gar keine gleichwertigen Gegner für mich waren?"

"O nein, mein Lieber," grinste Ronda. "Wenn du einen Fehler gemacht hättest, hätten sie dich gewiss auseinander genommen. Aber du warst gut. Du hast dir deinen Sieg redlich verdient - und aus den Händen der Dame Alanda obendrein noch eine ansehnliche Belohnung empfangen."

Ich zog den goldenen Armreif hervor und betrachtete ihn nachdenklich. Er war meisterlich gearbeitet und mit einem feinen Muster verziert.

"Der Reif hat gewiss einen hohen Wert," bemerkte ich. "Ich weiss nicht ob ich ein solch grosszügiges Geschenk überhaupt annehmen kann. Was meinst Du, soll ich ihn behalten?"

Ronda antwortete mit einem kindischen Kichern.

"Nein, behalten solltest du ihn auf keinen Fall," gluckste er. "Und sein Wert liegt nicht im Gold..."

Zuweilen bin ich ein arger Stoffel, das muss ich zugeben. Ich begriff überhaupt nichts, und das malte sich wohl auch überdeutlich in meinen Gesichtszügen ab. Ronda indessen amüsierte sich köstlich.

"Shongrek Ishtosarr, wo bleibt deine Schläue?" lachte er mich aus. "Du wirst doch nicht das Pfand, das eine Dame dir anvertraut, behalten wollen?"

Überflüssigerweise fragte ich zurück: "Ein Pfand? Wofür?"

"Das, mein lieber Shon," feixte Ronda, "wirst du wohl selbst herausfinden müssen..."

Und, bei Vondran dem Lichtbringer, ich fand es noch am selben Abend heraus! Doch ich möchte mir gestatten, darüber galant einen Schleier des Schweigens zu ziehen.

Nachdem nahezu sechs eresische Wochen vergangen waren, gerieten am Fuss des Hirrelund die Dinge in Bewegung. Die Beobachter meldeten neue Truppenbewegungen und eine zunehmende Aktivität im feindlichen Lager. Einige Anzeichen deuteten darauf hin, dass das Söldnerheer sich erneut zum Sturm auf Lonegat bereit machte. Grosse, flache Schiffe kamen von Norden den Fluss herunter und ihre Ladung bestand aus einer ganzen Heeresabteilung hartgesichtiger, grimmiger Garkhos. Gut vierhundert Mann stark war die Garkho-Horde nach der Zählung der Beobachter auf den Bollwerken von Lonegat. Auch diese Verstärkung schien auf einen bevorstehenden Angriff hinzuweisen.

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

Die Arbeiten an den Verteidigungsanlagen der Festung waren inzwischen längst beendet und die Verteidiger sahen dem erwarteten Sturm mit einiger Gelassenheit entgegen. Der Angriff blieb indessen aus. Mit den Botenvögeln aus Helkarden war die Nachricht eingetroffen, dass Frantiks Truppen die Grenzen Longaards überschritten und das Bündnisheer im Grenzland des benachbarten Fürstentums Gorzaqir in Kämpfe verwickelt hatten. Es war offenbar zu mehreren Scharmützeln gekommen, und noch konnte niemand so recht sagen, nach welcher Seite sich das Blatt gewendet hatte.

Ronda übte sich in Optimismus und vermutete, dass sich der Angriff auf die Festung verzögerte, weil Frantik seine Truppen, die Lonegat belagerten, noch nicht durch einen Sturm auf die Festung binden wollte, um sie notfalls schnell zum Kampf gegen das Bundesheer abziehen zu können. Er schloss daraus, dass die Lage an der Front für Frantik nicht zum Besten stand. Als die Garkho-Division, die von Norden her zum Belagerungsheer gestossen war, ihre Zelte abbrach und wieder in nördliche Richtung zurückmarschierte, schien sich Rondas Vermutung zu bestätigen.

Dann aber blieben die Botenvögel von Helkarden aus, und wir erhielten eine ganze Woche lang keine neue Nachrichten mehr von der Front. Auch auf die Anfragen, die die Botenvögel aus Lonegat hinaustrugen, kam keine Antwort mehr. Eine Handvoll mutiger Krieger wagte sich eines Nachts aus der Festung, um sich durch die Reihen der Belagerer zu schleichen. Sie wurden vom Feind abgefangen und vor den Augen der Wachmannschaft am äusseren Tor barbarisch hingerichtet.

Der Zorn über diese grausame Tat machte bald einer düsteren, unheilvollen Stimmung Platz. Die lange Zeit der Untätigkeit und das vergebliche Warten auf das Bündnisheer von Fegran zerrte an den Nerven der Soldaten auf den Festungsmauern. In Lonegat kursierten widersprüchliche Gerüchte. Auch erhoben sich in der Festung Stimmen, die Verhandlungen mit dem Feind über eine Kapitulation verlangten. Es kostete die Festungskommandaten alle Mühe, den Leuten klarzumachen, dass genau das die Absicht der feindlichen Hinhaltetaktik war.

Selbst Ronda, der seine Informationen gewöhnlich aus erster Hand bezog, machte sich Sorgen, auch wenn er sich redlich bemühte, seine Gedanken vor mir zu verbergen. Bei unserem täglichen Waffentraining war er nicht ganz bei der Sache. Nachdem es mir überraschend gelungen war, ihn in einem Übungszweikampf zu besiegen, weil er gar zu unkonzentriert kämpfte, stellte ich ihn zur Rede.

"Wo hast du eigentlich deinen Kopf?" fragte ich ihn. "Was beunruhigt dich?"

Der Helkardener antwortete mit einem missgelaunten Brummen. "Frag mich nicht warum, Shon, aber ich habe eine böse Vorahnung," antwortete er ernst. "Es gefällt mir überhaupt nicht, dass unsere Nachrichtenverbindung zum Bündnisheer unterbrochen ist. Da ist irgend eine Teufelei im Gange."

"Aber als die Garkho-Horde abzog, sagtest du doch, dass das ein gutes Zeichen sei," erinnerte ich ihn.

"Ich habe geglaubt, dass Frantik so unter Druck geraten ist, dass er Truppen zur Verstärkung abziehen muss," murmelte Ronda. "Aber inzwischen bin ich mir nicht mehr so sicher."

"Warum nicht?"

"Weil Frantiks Heer vor Lonegat noch immer so stark ist wie zuvor. Um die Belagerung aufrecht zu erhalten, würde selbst die Hälfte des Heeres noch genügen. Überlege selbst! Wenn der verrückte König Mühe hätte, dem Bündnisheer

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

standzuhalten, könnte er es sich dann leisten, ein ganzes Heer in Longaard zurück zu halten, nur um uns Eindruck zu machen? Er hätte längst weitere Truppen vom Hirrelund abziehen müssen."

"Du befürchtest, dass das Bündnisheer geschlagen wurde," interpretierte ich.

"O nein," widersprach Ronda. "Frantik hat noch nicht gesiegt. Wenn das der Fall wäre, hätte er Wermas von Longaard längst zur Kapitulation aufgefordert. Aber es ist ihm offenbar gelungen das Bündnisheer aufzuhalten, sonst wäre es bereits hier. Ich vermute, dass der verrückte König noch immer seiner alten Strategie folgt, ein Fürstentum nach dem anderen zu erobern. Er hat Sillanga und Cirmarron eingenommen, und wenn Lonegat fällt, gehört ihm auch Longaard."

"Aber noch ist Lonegat nicht gefallen," gab ich zu bedenken.

"Richtig," bestätigte der Helkardener. "Solange Lonegat noch Widerstand leistet wird das Bündnis Longaard nicht verloren geben."

"Und Lonegat ist eine harte Nuss, die Frantik nicht so leicht knacken kann. Wir werden bestimmt aushalten bis das Bündnisheer durchgebrochen ist," versuchte ich Ronda zu beruhigen.

Doch der Helkardener zuckte mit den Schultern. "Und was ist, wenn das Bündnisheer keinen Durchbruchsversuch mehr unternimmt?" fragte er.

"Wieso sollte es nicht, solange Lonegat nicht in der Hand des Feindes ist?" fragte ich zurück.

"Weil wir keine Nachrichten mehr durchkommen, deshalb!" polterte Ronda. "Was ist, wenn Frantik unseren Verbündeten weisgemacht hat, dass Lonegat längst gefallen ist?"

Ich sah den grossen Krieger verblüfft an. "Hältst du das für möglich?" fragte ich zweifelnd.

Ronda antwortete mit einem derben Fluch. "Ich halte alles für möglich. Und, bei Shargol dem Verderber, ich muss es herausfinden. Wenn das Bündnis glaubt, dass der verrückte König Longaard ganz erobert hat, werden die Heerführer sich damit begnügen, die Armee Frantiks hinter die Grenzen Longaards zurückzuwerfen, denn ich glaube nicht, dass Helkarden zum gegenwärtigen Zeitpunkt für einen gross angelegten Gegenangriff stark genug ist. Und wir können hier warten bis der Lassaph rückwärts fliesst! Wir müssen unseren Verbündeten eine Botschaft bringen. Und wenn es überhaupt jemand schafft, sich bis zum Bündnisheer durchzuschlagen, dann ein Warrapan. Harking kann nicht fort; er wird hier in der Festung gebraucht. Also muss ich gehen. Ich sehe keinen anderen Weg."

"Ich gehe mit dir," antwortete ich bestimmt. "Wenn du gehst, werde ich auf keinen Fall in Lonegat zurückbleiben. Das Ziel meiner Reise ist immer noch Helkarden."

"Das schlag dir aus dem Kopf, Sarrish," entgegnete Ronda heftig. "Dein Wagemut in allen Ehren, aber ich werde genug zu tun haben, mein eigenes Fell ohne Löcher durch die feindlichen Linien zu bringen. Du hast dich zwar zu einem respektablen Kämpfer entwickelt, doch ich bezweifle, dass du Helkarden lebendig erreichen würdest."

Mit dieser Antwort gab ich mich natürlich nicht zufrieden. Eine geschlagene Qora lang stritten wir auf dem Sandplatz der Arena hin und her, bis Ronda mich ärgerlich ermahnte gefälligst meine Übungswaffen in die Hand zu nehmen und das Training fortzusetzen. Unseren Streitpunkt konnten wir später noch klären.

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

In der folgenden Nacht legte Ronda der Kühne die Waldläuferkleidung an, schnürte sein Bündel, nahm seine Waffen und machte sich heimlich aus dem Staub. Im Schein der Sterne stahl er sich auf die Weiden vor den Mauern der Festung und sattelte sein Klannikin. Das Tier war wenig erfreut über die nächtliche Störung und protestierte mit aufgebrachtem Blöken. Misstrauisch spähte der Helkardener nach allen Seiten, während er den kamelnasigen Querulanten zum Schweigen brachte. In der Festung blieb es ruhig. Niemand schien den Protestlauten des Tieres Aufmerksamkeit zu schenken.

Mit beruhigendem Murmeln nahm Ronda das Klannikin beim Zügel und zog es von der Weide durch ein Seitenportal der Festungsmauer. Die Gassen Lonegats lagen finster und menschenleer. Allein auf den Laufstegen der Festungsanlage drehten die Nachtwachen ihre einsamen Runden. Kaum hörbar tappten die Füsse des Warrapans und seines Klannikins über das Pflaster. Vor der Tür eines Wachhauses unweit der Festungsmauer hielten sie an. Ein verhaltenes Knirschen der Türangel, ein Lichtschein über der Türschwelle, ein geflüstertes Losungswort, dann fiel die Tür wieder ins Schloss.

Im Innern des Gebäudes entriegelte ein schweigsamer Wachsoldat die schwere Tür, hinter der ein geheimer Gang in die Tiefe des Hirrelunds führte, und nickte dem Warrapan zu. Ronda zog einen Sonnenkristall hervor und barg ihn sorgfältig in seiner Hand. Der Kristall warf einen sanften Schimmer auf die steinernen Treppenstufen zu Füssen des Helkardeners. Ein hohles Echo antwortete auf das unwillige Schnauben aus den Nüstern des Klannikins, als Ronda das Tier behutsam die Stufen hinabzog. Hinter ihnen schloss sich die Tür und das Scharren des Riegels zeigte an, dass die Tür zum geheimen Gang, der aus der Festung führte, wieder verschlossen war.

Als ich am nächsten Morgen erwachte, lag Ronda nicht in seinem Bett. Das war wenig ungewöhnlich. Der Helkardener war ein notorischer Frühaufsteher und nutzte gern die Zeit des Minorq, um in der Kühle des Morgens sein Konditionstraining und die Meditationsübungen und sein wer-weiss-was-sonst-noch zu absolvieren. Ich kleidete mich an und ging hinunter in den Schankraum der Herberge, um mir ein gutes eresisches Frühstück zu genehmigen.

Auf Eres nimmt man die beiden Hauptmahlzeiten am Morgen und am Abend sehr ernst. Die eresische Nacht dauert annähernd 20 irdische Stunden lang und bedarf einer sorgfältigen Vorbereitung in Form eines ausgiebigen Abendessens. Am anderen Ende der Nacht meldet sich natürlich wieder der Hunger, und darum ist jeder vernünftige Ereser bemüht, den Tag mit einem reichlichen Frühstück zu beginnen.

So setzte auch ich mich an den Tisch, um meinem morgendlichen Mahl die "Ehre des Gaumens" zu erweisen, wie die Ereser sagen. Da sich der Helkardener nicht blicken liess, um mich anzutreiben, nahm ich mir viel Zeit dazu.

Nachdem ich gesättigt war, trug ich meine Ausrüstung hinunter in den Hof vor der Herberge und widmete mich der Pflege meiner Waffen und Rüstungsteile.

Ronda hatte mich eines Tages am Arm genommen und war mit mir durch die Werkstätten der Festung gezogen, um eine ordentliche Kampfausrüstung für mich zu erstehen. Dabei war ein Gutteil des Geldes, das wir von den Garkhos erbeutet hatten,

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

in die Hände der Handwerker gewandert. Aber immerhin erhielt ich als Gegenwert eine Ausrüstung, die eines Warrapans würdig war.

Wenn ich in voller Kampfmontur auftrat, steckte mein Kopf unter einem runden Eisenhelm mit einem dichten Nackenschutz aus kunstvoll verschlungenen Kettengliedern. Über den Scheitel des Helms lief ein Band mit äusserst bedrohlich wirkenden Stacheln. Es waren fast zehn Zentimeter lange, fingerdicke Stahlbolzen mit geschliffenen Spitzen. Zuerst hatte ich gegen diesen gewalttätig wirkenden Helmschmuck Einspruch erhoben, doch Ronda vertrat den Standpunkt, dass man die Einschüchterung des Gegners durch ein martialisches Aussehen nicht unterschätzen sollte und dass mir der Stachelhelm notfalls auch als Waffe dienen konnte. Also opferte ich den guten Geschmack auf dem Altar kriegerischer Notwendigkeiten und nahm in Kauf, dass ich oben herum aussah wie ein Stachelschwein.

In der Werkstatt eines Rüstungsmachers erstand ich ein schwarzes, langärmeliges Wams, das bis auf die Oberschenkel hinab reichte. Es war aus dickem, steifem Leder gefertigt. Die Wattierung an Brust, Rücken und Schultern verbarg robuste metallene Schutzplatten. Der Vorzug dieses eingenähten Schutzes war, dass er unsichtbar blieb. Jeder Warrap suchte im Kampf die ungeschützten Körperteile des Gegners zu treffen. Daher war eine verborgene Rüstung vorteilhaft. Der Nachteil war, dass mir das Wams eine Schein-Oberweite auf den Leib zauberte, die Mr. Universum mühelos Konkurrenz gemacht hätte.

An den Schulterschlaufen des Wamses war ein fast bodenlanger Umhang mit Kapuze festgeschnallt. Er war aus einem dunkelgrauem Wollstoff gewebt und nahezu wasserdicht. Im Kampf mochte der Umhang gelegentlich hinderlich sein, doch er war ein nützliches Kleidungsstück in kühlen Nächten und bei Regenwetter. Unter dem Lederwams trug ich eine langärmelige, knapp knielange Tunika aus leichtem, seidigem Material. Im warmen Sommerklima Fegrans war es schweisstreibend genug, mit einer Kampfausrüstung herumzulaufen. Ich verzichtete darum gern auf jedes überflüssige Kleidungsstück. Die Beine blieben also nackt. Meine Füsse hingegen steckten in knöchelhohen, leichten Schnürstiefeln aus schwarzem Wildleder. Während meiner Wanderung durch die Wälder Fegrans hatte ich keine allzu guten Erfahrungen mit den Sandalen gemacht, die ich von den Wahannim erhalten hatte. Daher gab ich den Stiefeln den Vorzug.

Zu meiner Ausrüstung gehörten auch zwei breite Ledergürtel, von denen einer um die Hüften geschnallt wurde, während der andere diagonal über Brust und Rücken lief. Die Gürtel waren mit allerlei Schlaufen und Spangen versehen, an denen ich meine Waffen befestigen konnte. Zu dem Waffenarsenal, das ich im Ernstfall mit mir herum schleppte, gehörten das Sandaceir, die doppelschneidige Axt und der am linken Unterarm befestigte Dolch, jene Waffen, die ich von den Wahannim erhalten hatte. Im Brustgürtel steckten zudem drei Wurfmesser mit kurzem Griff. Auf dem Rücken trug ich einen lederbezogenen bronzenen Rundschild. Mit zwei Riemen war er so befestigt, dass ich ihn nötigenfalls mit einem Griff herumziehen und den linken Arm leicht in die Lederschlaufen an der Innenseite stecken konnte. Zur Bewaffnung rechnete ich auch die langschäftigen, ledernen Kampfhandschuhe, die an meiner Hüfte hingen. Sie waren an der Knöchelpartie mit je drei kurzen, spitzen Dornen versehen, die sich senkrecht aufstellten, wenn die Faust geballt wurde, und stellten eine gefährliche Nahkampfwaffe dar.

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

Neben den vielfältigen Mordwerkzeugen trägt ein eresischer Krieger auch eine Anzahl Beutel am Gürtel, die all den nützlichen Krimskrams enthalten, der zum Alltagsleben auf Eres gehört. Und natürlich darf auch ein wohlgefüllter Proviantbeutel nicht fehlen, denn die eresischen Tage sind lang und nicht immer hat ein Warrap Gelegenheit, sich an einen gedeckten Tisch zu setzen.

Nachdem meine Ausrüstung komplett war, machte Ronda der Kühne sich einen Spass daraus, mich in voller Montur zum Training zu bestellen und stundenlang mit Übungskämpfen zu plagen. Mein Schweiss floss literweise in den Sand des fürstlichen Turnierplatzes. Immerhin erreichte der Helkardener auf diese Weise, dass ich mich daran gewöhnte, in voller Rüstung zu kämpfen, und den Sinn dieser Übung konnte ich nicht bestreiten.

Grossen Wert legte Ronda darauf, dass ich meine Kampfausrüstung in der richtigen Weise pflegte. Nach jedem Übungstag verbrachte ich zwei Qoren damit, die Waffen und Lederteile mit verschiedenen Fetten zu behandeln und auf Hochglanz zu polieren. In dieser Hinsicht war der Helkardener äusserst pingelig. Seiner Ansicht nach durfte ein Krieger zur Not die Körperpflege vernachlässigen, doch niemals seine Ausrüstung.

So sass ich also an jenem Morgen auf einer Bank vor der Herberge und schärfte meine Klingen, fettete das Leder und polierte die Metallteile mit solchem Eifer, dass der Helkardener seine Freude daran gehabt hätte. Aber Ronda glänzte durch Abwesenheit.

Als ich ihn bis zur Mittagszeit noch immer nicht zu Gesicht bekommen hatte, wurde ich unruhig. Dass der Helkardener sich noch nicht gemeldet hatte, um mich in die Arena des fürstlichen Turnierplatzes zu scheuchen, sah ihm gar nicht ähnlich. In meiner Unruhe suchte ich Harking den Tapferen und fand ihn schliesslich vor dem Haus der Festungskommandatur, wo er sich mit einer Gruppe von Offizieren unterhielt. Auf meine Frage nach Ronda, gab er mir zur Antwort, dass der Warrapan Lonegat verlassen habe, um herauszufinden, wie es um das Bündnisheer von Helkarden stand.

Ich war wütend wie schon lange nicht mehr und stapfte missmutig in mein Quartier zurück. Der Helkardener hatte mich sauber ausmanövriert. Fast noch grösser als mein Zorn war meine Besorgnis um Ronda. Mir war durchaus bewusst wie gefährlich das Abenteuer war, auf das er sich eingelassen hatte. Und, so merkwürdig es klingt, ich hatte das Gefühl, er wäre besser beraten gewesen, wenn er mich mitgenommen hätte. Ich ahnte Unheil und glaubte fälschlicherweise, dass sich meine Vorahnung auf Ronda bezog. Dabei wäre es vor allem für mich besser gewesen, wenn ich mit ihm gegangen wäre.

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

Glossar

Eresdaron	**Übersetzung**	**Bemerkungen**
agemar	Benennung	(Ehren- oder Funktionsname)
aberon	Eigenname	
ahola	verursacht durch (Prefix)	
ak	und	Wird auch als Suffix verwendet
al	zu (Prefix)	zielbestimmend
an	nicht (Prefix)	z.B. andar (an│dar) sag nicht
ar	von (suffix)	Im Sinne von zugehörig
Balgra	eresische Gottheit	Balgra der Barmherzige
bukka	Amphore, grosses Tongefäss	
capin	Rattenähnliches Nagetier	Auch als Schimpfwort gebraucht
ceir (ceirra)	Schwert (Schwerter)	
char	Gebirge	
chat	Kurz	
chatceir	Kurzschwert	
chuat	grosse sechsbeinige Raubkatze	
croppa	kartoffelähnliches Gemüse	hat die Form eines Rettichs
cyr	Kristall, Edelstein	
darar (dar)	sagen, sprechen (sage, sprich)	
drakkar	Morden	
draknar	Mörder	
dunor	Hoher Herr	Anrede
dura (duren)	Zeiteinheit (ca 1,5 Minuten)	
eber	Diener	
éhar	Höre oder hört	
éharak éhar	Hört, hört (wörtl. hört und hört)	
eresdaron	Sprache von Eres	
éskeh	Chronik, Geschiche	Vortrag in gebundener Sprache
eya	Ja	
filar	Fliegen	
filvasna (fil│vasna) Mz. filvasar	Flugboot	
fohrsan	sechsbeinige luchsähnliche Raubkatze	ihre Schläue ist sprichwörtlich
frion	Freundschaft	
gergoraz	Meile	
gerin (grina)	Schritt (Schritte)	Distanzangabe
Gleesh	Ca 4 m langer Raubsaurier	geht auf den Hinterbeinen
Groonel	Wasservogel mit rostrot-gelbem Gefieder	
gurz gurzon	Geist Geister (Gespenster)	
gwin	Wein	
ha	Artikel der/die/das oder dieser/e/s	Prefix
hagar (ikhagu)	verzaubern, verhexen (verhext)	
hash	sehr gross, riesig	
Hashma (hashmaïm)	Riese (Riesen)	
hat	*ist*	
heya	Anfeuernder Ruf	
hladah	Lotusähnliche Blüte	
huoolo (huollot)	Tabu (Tabus)	Beides: Substantiv /Adjektiv
hyr	Stein, Fels	
hyrvar	Katapult	
hyrvarish (hyrvarishim)	Katapultmann (-mannschaft)	
ish / isha	Mann / Frau	
Ishtosarr (ish│to│sarr)	Wörtl. Mann von den Sternen	
Il	Du (prefix)	Vor Tätigkeitswörtern

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009

It	Dein (Suffix)	
illent (il/lent)	(Du hast) gelernt	
Inngal	sechsbeiniges büffelgrosses Haustier	Schlacht- und Zugvieh
Izeroth	Unglücksbringer, Schicksalsgott	
Jaga	Göttin der Fruchtbarkeit	
~k	Mein, unser (suffix)	
ked	Zehn	
kedked (Ked/ ked)	hundert (10 x 10)	
klannikin	halb aufrecht gehende Satteltiere	Ähneln irdischen Kängurus
kinorq	Zeit der Abenddämmerung	
klophat	Dummkopf, Narr	
Kurguz	eresische Gottheit	Eine Art Teufel
lengar	Lehren	Vgl. *illent*
lengan	Lehrer	
Mahomyr (Mahom/myr)	Gottheit (wörtl. Gutes Wesen)	
Mahomyr dirrak	Gott steh mir bei	
meelom	Wörtl. Wohlergehen	Grussformel
minorq	Zeit der Morgendämmerung	
mizzar / immiz	meisseln, gravieren / gemeisselt	
nokin (no/kin)	ich bin	
flis	Vogel	
o~	wie (prefix)	Meist mit Verdoppelung des folgenden Konsonanten
offlis fila	Luftlinie (wie der Vogel fliegt)	
ol	in, hinein (Suffix)	
olman	*fast, beinahe*	
or	Fünf	
orqora	Zeiteinheit (ca. 3 Stunden)	Wörtl. Fünferquora
petah	Gut	Im Sinne von: gut gemacht
pyr (pyrra)	Feuer (Mz)	
querget (quergetin)	Zwerg (Zwerge)	
qora (qoren)	Zeiteinheit (ca. 25 Minuten)	
roosbyt	Haustier ähnlich einer Bisamratte	
rozza	Croppa-Schnaps	
saar / sarr	Stern / Sterne	
sandar	Singen	
sandaceir	Singendes Schwert	
Sarrish (sarr/ish)	Sternenmann	
sat / satrap	Reiter	
satar	Reiten	
seren	Sonne	
serenacyr	Sonnenkristall	
serne	Zeit des Tageslichts	
sheluv	Schiff	*Sarrsheluv* (Sternenschiff)
skarda	Nachtzeit	
skart / skarter	Dämon/en, Teufel	
Shargol	eresischer Kriegsgott	
shush	Schweig!	
tarfa	grosser Seevogel	
to	von (suffix)	Im Sinne von Herkunft
tomplon	in Herden lebender Saurier	dem irdischen Triceratops ähnlich
urrénir	Wilde Form der *vennir*	
varar	schleudern	
vasna	Boot	
vennir	Schweineähnliches Haustier	
Vondran	eresischer Gott des Lichts	Lichtbringer, Erleuchter
wahan (wahannim)	Wächter	

warar	Kämpfen	
warrap	Krieger	
warrapan (warrapanim)	Kriegerbruder (Mz. auch im Sinn von Kriegerbruderschaft)	Ordensmitglied einer Kriegerbruderschft
warpac	Söldner	
wizz	(Gletscher-)Schnee	
yen ym	es sei	
yen ym hat ym	es sei wie es ist	

Chroniken von Eres Bd. 1 *Der Warrapan* / Copyright by Heinz-Günther Sußdorf, Zürich 2009