Der Ritt nach Drenninghom

Einen eresischen Tag lang brauchte Ronda, der grosse Organisator, um seine Reisevorkehrungen zu treffen und die Mitglieder der Gesandtschaft auszuwählen, die ins Hawizzchar-Gebirge reisen sollte. Und drei von ihnen waren Feliden, jene unheimlichen Katzenmenschen Fegrans, denen ich in Lonegat zum ersten Male begegnet war. Diese Wahl war nur logisch, wenn man bedachte, dass die Delegation den Auftrag hatte, mit den Felidenvölkern der Nebeltäler zu verhandeln.

Einer der Feliden war Vargman ti Hillegar. Die beiden anderen lernte ich erst zu Beginn unseres Rittes kennen. Jeder der drei Feliden gehörte einer anderen Rasse an. Allen gemeinsam war dieselbe raubkatzenhafte Physiognomie. Vargman war ein Delpan, jener Rasse, die sich durch hohen Wuchs und pantherartige Gesichtszüge auszeichnete.

Dagegen zeigte der zweite Felide ein markantes Tigergesicht, wie es für die Rasse der Laupan typisch war. Ronda hatte ihn als Pan Lyron pri Carran vorgestellt. Die Silbe *pan* deutete darauf hin, dass er zur Kriegerbruderschaft von Helkarden gehörte. Dazu passte auch, dass er ein Langschwert am Gürtel trug. Diese Waffe war gewissermassen das Markenzeichen der Warrapanim. Lyron war nicht so gross wie Vargman, aber beinahe doppelt so breit und in wahre Muskelberge verpackt. Seine geschmeidigen Bewegungen verrieten den geübten Kämpfer.

Der dritte Felide gehörte zum Volk der Ucattan. Seine Gesichtszüge erinnerten mich an die eines Luchses. Sein wuscheliges Fell war von sandbrauner Tönung. Er besass einen langen buschigen Schwanz, den er beim Sprechen elegant hin- und her schwenkte. Er war schlank, flink und, wie ich hörte, ein Meister der Schleuder. Sein Agemar[1] deutete darauf hin, dass er nicht nur Steine zu schleudern verstand. Er hiess Derucat der Dolch.

Der Anführer unserer Gruppe war natürlich Ronda der Kühne. Ich, als sein Adjutant, hatte nur dekorative Funktion. Aber immerhin bot sich mir die reizvolle Aussicht, die Nebeltäler der Felidenvölker zu besichtigen.

Über den Dächern von Aqirgoram lag ein Glanz als wären sie von edlen Metallen überzogen. Ein mächtiger Regenguss hatte in der Nacht den Staub von den Ziegeln gewaschen. Nun spiegelten sich die blitzenden Strahlen der aufgehenden Sonne auf den nassen Dächern in Kaskaden von silbernem Licht. Wassertropfen hingen in den blühenden Hecken vor den Häusern und versprühten vielfarbige Lichtreflexe wie funkelnde Juwelen. Die Luft war frisch, und die Feuchtigkeit verstärkte den Blütenduft, der durch die Gärten Aqirgorams schwebte. Ein wolkenloser Himmel zeigte jene tiefblaue, ins Violett spielende Färbung, die einen heissen Sommertag verkündete. Noch aber wirkte der nächtliche Regen nach und verbreitete angenehme Kühle. Es war ein perfekter Tag, um auf Reisen zu gehen. Ich hatte geschlafen wie ein Baby, ein üppiges Frühstück in meinem Magen verstaut und war in einer Stimmung zum Bäume ausreissen.

Ich hatte meine beiden Waffengürtel, die ich aus Lonegat mitgebracht hatte, umgeschnallt und mich mit meinem gesamten Waffenarsenal behängt. Wer in der

[1] Ehren- oder Funktionsname

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009

eresischen Wildnis unterwegs ist, kann auf viele Dinge verzichten, aber nicht auf ein paar gute Waffen. Und wer konnte schon voraussagen, welchen Gefahren ich unterwegs begegnen würde? Meinen Stachelhelm hatte ich indessen nicht aufgesetzt, sondern auf dem Rücken festgeschnallt. In der Sommerhitze Fegrans war eine solche Kopfbedeckung alles andere als bequem.

Kaum hatten wir die Mauern Aqirgorams hinter uns gelassen, trieben wir unsere Reittiere zur Eile an. Zeit war kostbar, bei Gurcharon, dem Stundenfresser! Wir ritten Yallas, jene schnellen, antilopenhaften Reittiere, deren federleichter Galopp uns über den Boden dahin fliegen liess. Die beiden Rharrim, die unser Gepäck trugen, mussten sich tüchtig ins Zeug legen, um das Tempo mitzuhalten.

Eine Qora lang fegten wir in nordwestlicher Richtung über die Heerstrasse, die nach Helkarden führte, danach bogen wir nach Norden ab, durchquerten das flache Bett des Agoramflusses und ritten auf einer Nebenstrasse zwischen grünen Hügeln weiter.

Ja, wir kamen daher wie ein wilder, ungestümer Haufen. In gestrecktem Galopp stürmten wir durch einige Dörfer, deren Bewohner sich fluchtartig vor den stampfenden Hufen in Sicherheit brachten. Verstörtes Federvieh stob kreischend auseinander, brüllende Vennirs jagten von Panik erfasst vor uns her, bis endlich die Erkenntnis in ihren dumpfen Schädel dämmerte, dass sie nur zur Seite ausweichen mussten, um uns zu entkommen. Und schon waren wir um die nächste Wegbiegung verschwunden und liessen einen langen Staubschleier zurück, der sanft durch die Ortschaft wehte.

Wohl eine Orqora lang konnten unsere Yallas dieses mörderische Tempo durchhalten. Danach hätten wir sie auf dem eigenen Buckel weiterschleppen müssen. Vorher hofften wir aber einen Militärposten zu erreichen, wo wir uns mit frischen Tieren versorgen konnten. Noch am Vortag waren Boten vorangeschickt worden, die dafür zu sorgen hatte, dass alles Nötige für uns bereitstand.

Der Militärposten entpuppte sich als befestigtes Kastell, bestehend aus einem kurzen Turm von quadratischem Grundriss und einem länglichen Nebengebäude, das Stallungen und Vorratsräume enthielt. Die Gebäude waren von einer soliden Mauer mit Wehrgängen umgeben.

Die Boten hatten die Kastellbesatzung offenbar gehörig auf Trab gebracht. Als wir durch das breite Tor ritten, eilten bereits mehrere Soldaten herbei, um uns zu bedienen. Während wir in den Schatten des Turms geleitet wurden, wo kühle Getränke und ein leichter Imbiss für uns aufgetischt waren, wurden unsere Sättel und Traglasten auf frische Tiere verteilt und unsere heftig schwitzenden Reittiere versorgt.

Kaum eine Qora dauerte unsere Pause, danach sassen wir wieder im Sattel und trieben brüllend unsere Yallas an. Dieser Gewaltritt beanspruchte nicht nur die Reittiere bis aufs Äusserste, er zehrte auch an den Kräften der Reiter. Eine weitere Orqora mussten wir noch durchhalten, bis wir schliesslich den Lassaph erreichten und auf ein Boot umsteigen konnten.

Unser Ritt führte uns auf dieser zweiten Etappe häufiger durch bewaldetes Gebiet. Das war uns sehr willkommen, denn Seren, die Sonne von Eres, stand nun

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009

höher am Himmel und die Temperaturen stiegen merklich an. Im Schatten des Waldes war es noch angenehm kühl. Allerdings barg der Wald auch seine Gefahren. Einen Baumstamm, der quer über den Weg gestürzt war, bemerkten wir erst im letzten Augenblick.

Die Yallas waren nicht mehr zu bremsen. Mit einem weiten Satz sprangen sie über die Baumleiche. Das Reittier Derucats strauchelte nach dem Sprung, und der Felide landete mit einem halsbrecherischen Salto im stacheligen Gebüsch am Wegrand.

Derucat der Dolch hatte Glück; er verlor nur einige Fetzen seines dichten Fells, die an den Ranken des Strauchwerks hängengeblieben waren. Sein Yalla aber wälzte sich jammernd am Boden und kam nicht mehr auf die Beine. Als wir unsere Tiere endlich eine Strecke weiter vorne zum Stehen brachten, sahen wir die Bescherung.

Der Ucatta kniete fluchend neben seinem Yalla und rief den Goldpelzigen Ucan um Beistand an. Das Tier hatte sich einen Vorderlauf gebrochen und sah mit anklagendem Blick zu uns herüber. Derucat tat, was getan werden musste. Ein wohlgezielter Stich mit dem Dolch machte den Leiden des Tieres ein Ende.

Gemeinsam machten wir uns daran, eines der Rharrim, die unser Gepäck trugen, von seiner Last zu befreien und die Gepäckstücke zu verteilen. Diese Arbeit wurde von ausgesuchten Flüchen untermalt, wobei ein ganzes Sortiment von Göttern und Geistern zur Sprache kam. Ich steuerte einen Fluch auf Popeye den Spinatfresser bei, was mir einen misstrauisch-verdutzten Blick Rondas eintrug. Er wusste nicht so recht, ob ich ihn hoch nahm. Schmunzelnd wandte ich mich ab und half dem Ucatta sein Rharra zu satteln.

Mit Rücksicht auf Derucats Reittier ritten wir etwas langsamer weiter, aber nicht viel langsamer, bei Sallon dem fliegenden Satrap! Als wir endlich den Lassaph erreichten, war ich in Schweiss gebadet und spürte jeden einzelnen Knochen im Leibe knirschen.

Unser Etappenziel war das Fischerdörfchen Rohyr be Lassaph. Wir zügelten unsere Reittiere vor einer windschiefen Fischertaverne, die sich “Zum springenden Borell” nannte, wie eine verblasste Tafel über der Tür verkündete. Der Borell war ein lachsgrosser Raubfisch, der im Lassaph selten gefangen, aber umso mehr als Delikatesse geschätzt wurde.

Auch hier wurden wir bereits erwartet. Einige eifrige Dienstboten eilten auf uns zu und kümmerten sich um unsere zitternden Reittiere. Dankbar griffen wir nach den gefüllten Weinkelchen, die uns gereicht wurden, nachdem wir ins Dämmerlicht des Schankraums getreten waren. Die Spelunke roch penetrant nach Fisch und ranzigem Fett, aber der Wein war tadellos. Es war ein perliger leichter Tropfen von hellgelber Farbe, wie er an den nördlichen Ufern des Lassaph kultiviert wurde. Wahrscheinlich stammte er sogar aus einem der Weingärten in der Umgebung.

Ein hochgewachsener junger Soldat, der den Kopf einziehen musste, damit er nicht an die russgeschwärzten Balken des Schankraums stiess, begrüsste uns förmlich. Sein Abzeichen besagte, dass er im Rang eines Orkedders stand. In militärisch zackigem Ton berichtete er, welche Vorbereitungen er getroffen hatte. In einer Qora

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009

würde eine warme Mahlzeit für uns bereitstehen und danach wartete ein Boot auf uns, das uns eine Strecke weit flussabwärts befördern würde.

Ronda wies ihn an, auf unsere Habseligkeiten achtzugeben, während wir uns frischmachten. Kurz darauf sprangen wir unten am Hafen in das kühle Wasser des Lassaph und wuschen uns den Belag aus Staub und Schweiss vom Leibe.

Der Lassaph-Strom ist ein ergiebiger Fischlieferant. Allerdings hat er nicht nur zahlreiche Sorten wohlschmeckender Speisefische, sondern auch allerlei unangenehme, scharfzähnige Räuber zu bieten. Aus diesem Grund war ein Teil des Hafenbeckens mit starken Netzen zum Fluss hin abgegrenzt. Innerhalb dieses Bereiches konnten wir uns gefahrlos ins Wasser wagen. Und nach der Hitze unseres Rittes waren die kühlen Fluten ein wahrhafter Genuss!

Es war interessant, die Feliden im Wasser zu beobachten. Vargman stieg ohne Federlesen in den Fluss und erwies sich als guter Schwimmer. Lyron hingegen planschte nur ein wenig im Flachwasser nahe des Ufers herum. Und Derucat der Dolch war eindeutig wasserscheu. Er wagte sich nur mit den Füssen ins Wasser und beschränkte sich auf die sprichwörtliche Katzenwäsche.

Nun, wenn der Ucatta nicht ins Wasser kam, musste das Wasser zu ihm kommen. Und dafür sorgten wir mit grossem Eifer. Derucat schüttelte sich wie ein nasser Hund, dass die Tropfen nur so flogen und klagte lautstark darüber, dass wir sein Fell jenes schönen Glanzes beraubten, mit dem er bei den Damen so viel Erfolg hatte. Damit handelte er sich eine ziemlich nasse Antwort ein und nur ein schneller Satz ans Ufer rettete sein Fell davor, von weiteren Wasserspritzern ruiniert zu werden.

Während wir uns im Fluss erfrischten, wurden unsere Sättel und das Gepäck bereits an Bord des Bootes geschafft, mit dem wir unsere Reise fortsetzen wollten. Ich staunte über die perfekte Organisation, die uns bisher begegnet war, und machte Ronda gegenüber eine Bemerkung darüber.

“Das will ich wohl meinen,” antwortete der Helkardener streng. “Unser Auftrag ist von grösster Wichtigkeit und ich habe die besten Leute mit der Vorbereitung betraut. Balgra sei ihnen gnädig, wenn etwas nicht klappen sollte!”

“Vielleicht hat aber Irsman der Schicksalsbieger auch noch ein Wörtchen mitzureden,” gab ich zu bedenken.

“Ich weiss sehr wohl zwischen der Hand eines widrigen Schicksals und menschlicher Schlamperei zu unterscheiden!” knurrte der Warrapan und spritzte mir Wasser ins Gesicht.

Hyrol immizim – “Das sei in Stein gemeisselt!” rief ich und revanchierte mich mit einer Wasserladung.

Nach einer kräftigen Mahlzeit aus Fisch, Croppa und Früchten begaben wir uns an Bord eines schnittigen Langbootes, wie es von den bewaffneten Flusspatrouillen eingesetzt wurde. Acht muskulöse Burschen stemmten sich in die Ruder und liessen das Boot den Fluss hinab schnellen.

Mittlerweile ging die dritte Orqora des Vormittags zuende, und das bedeutete, dass Seren, die Sonne von Eres, ihrem Höchststand zustrebte und das Land in glühende Strahlen badete. Die Mittagshitze wurde durch den Fluss kaum gemildert.

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009

Im Schatten eines Sonnendachs aus Segeltuch, das sich über den Mittelteil des Schiffes spannte, genossen wir die Ruhe.

Lyron mit dem Tigergesicht hatte den grandiosen Einfall gehabt, eine mit Wein gefüllte Amphore aus der Taverne an Bord zu schmuggeln. So liessen wir die Amphore kreisen und vertrieben uns angenehm die Zeit. Lyron entpuppte sich dabei als geistreicher, scharfzüngiger Unterhalter. Seine Anekdoten aus dem Kriegerleben der Warrapanim ernteten schallendes Gelächter.

Nachdem wir eine knappe Orqora auf dem Fluss unterwegs waren, zog Ronda mich zur Seite und lenkte meine Aufmerksamkeit auf das linke Ufer.

“Wir werden in Kürze an der Stelle vorüber kommen, die du auf der Karte in Aqirgoram gezeigt hast. Schau dir das Gelände gut an.”

Das linke Ufer war von bewaldeten Hügeln gesäumt. Der Fluss wand sich in einer grossen Schleife nach Süden. Aufmerksam suchte ich das Ufer nach einer Stelle ab, die sich für die Landung einer kleinen Schiffsflotte eignete. Kurz darauf, nahezu am Scheitelpunkt der Flussbiegung, entdeckte ich eine breite Sandbank, die dem Waldrand vorgelagert war. An dieser Stelle schien mir auch der Wald nicht so dicht zu sein wie an den anderen Uferabschnitten. Ich wollte Ronda schon auf die Stelle hinweisen, doch der Helkardener kam mir zuvor.

“Ich habe es gesehen, Shon,” raunte er. “Das wäre ein geeigneter Ort. Lass uns sehen, ob es noch andere gibt.”

Es hatte jedoch den Anschein, dass dies der einzige Ort war, der sich für unsere Zwecke eignete. Das linke Ufer wurde zusehends felsiger und abschüssiger. Als der Flusslauf sich wieder nach Nordwesten kehrte, bemerkte Ronda:

“Das Gelände ist ideal. Hätte es mehrere Stellen gegeben, die eine Landung erlaubten, wäre es ziemlich schwierig geworden. Falls der verrückte König seine Truppen wirklich den Fluss hinaufschickt, hätten wir unsere Truppen auf diese Orte verteilen müssen. So aber können wir uns auf die Sandbank als Anlegestelle konzentrieren. Und wenn der Feind versucht unsere Stellungen auf diesem Wege zu umgehen, werden wir ihm einen heissen Empfang bereiten, bei Grimmlin dem Wehrhaften!”

Eine Orqora später verliessen wir das Boot am nördlichsten Punkt der Flussschleife, wo sich ein schnellfliessender Bergbach in den Lassaph ergoss. Ein kleiner Trupp berittener Soldaten erwartete uns im Schatten eines Wäldchens und hielt frische Yallas und Rharrim für uns bereit. Nachdem wir unsere Sättel aufgelegt und unser Gepäck festgezurrt hatten, galoppierten wir in westlicher Richtung davon.

Gemäss den Karten, die ich gesehen hatte, befanden wir uns etwa 40 eresische Meilen nordöstlich des Ortes, an dem sich der Lassaph in jene zwei Arme teilte, die das Fürstentum Longaard umfassten. Und mit jeder Meile, die wir hinter uns brachten, verringerte sich diese Distanz. Wenn wir unsere westliche Richtung beibehielten, kamen wir dem vom Feind besetzen Gebiet ziemlich nahe. Ich behielt diese Gedanken einstweilen für mich, denn ich rechnete nicht ernsthaft mit einer Gefahr.

Ronda hatte die Strecke, die wir nun zurücklegten, so berechnet, dass wir im Verlauf einer Orqora auf einen weiteren Posten treffen würden, wo wir unsere müden

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009

Reittiere austauschen konnten. Vor Einbruch der Dämmerung hofften wir ein Landgut des Ardron von Drenninghom zu erreichen, wo ein kräftiges Nachtmahl und frische Betten auf uns warteten.

Das Fürstentum Drenninghom, durch dessen Gebiet wir nun ritten, war das westlichste und zugleich das kleinste Ardronat des Reiches von Fegran. Jenseits seiner Grenzen lagen die Nebeltäler der Feliden, umgeben von den unbezwingbaren Schneegipfeln des Hawizzchar. Die Nähe des Gebirges machte sich im Landschaftsbild bemerkbar. Die grünen Hügel des Fürstentums Gorzaqir lagen hinter uns. Wir ritten durch ein mit Mischwald bewachsenes weites Tal zwischen den Höhenzügen des Vorgebirges. Obwohl wir unseren Tieren das Äusserste abverlangten, kamen wir nicht mehr so schnell voran wie am Vormittag. Der gewundene Waldweg, dem wir folgten, war schmal und uneben und erlaubte nur einen leichten Trab. Ausserdem führte er stetig in die Höhe. Den Yallas machte die Steigung merklich zu schaffen.

Als wir uns dem Ende unserer Etappe näherten, waren die Tiere so erschöpft, dass wir sie im Schritt gehen lassen mussten. Nach Rondas Planung sollten wir unsere Yallas an einem ein kleinen, schilfumrandeten Waldsee auswechseln. Vielleicht bot sich dort auch eine Gelegenheit die verschwitzen Köpfe ihrer Reiter abzukühlen.

Die Nähe des Sees kündigte sich in einer Veränderung der Waldlandschaft an. Der kompakte, hochstämmige Wald lockerte sich auf und wurde von morastigen Senken durchzogen, die ihre Feuchtigkeit von kleinen glucksenden Bächen bezogen. An ihren Ufern wuchsen birkenähnliche Laubbäume mit golden schimmernden Blättern. Offenbar stellten diese Wasserläufe den natürlichen Abfluss des vor uns liegenden Sees dar.

Die schimmernde Oberfläche des Sees leuchtete bereits zwischen den Baumstämmen hindurch, als Ronda, der als Führer voranritt, plötzlich sein Yalla zügelte und sich im Sattel aufrichtete.

“Da, ein Cashag,” rief er. “Ein shargolverdammter Cashag! Ah, wenn ich jetzt einen Pfeil auf der Sehne hätte!”

Nun ja, der Cashag war in Fegran nicht sehr beliebt. Er verbreitete einen Gestank, der selbst einen irdischen Skunk umgeworfen hätte. Und der scharfe Geruch, der zwischen den hohen Stämmen zu uns herüberwehte, liess keinen Zweifel daran, bei Shirvish dem Ekelhaften!

Der Cashag, der dort gemächlich durchs Unterholz stapfte, hatte die Grösse eines Alligators und ähnelte in seinem Schuppenpanzer einem irdischen Gürteltier. Sein Körper und der lange Schwanz, den er hinter sich herzog, waren ganz von graugrün glänzenden Schuppen bedeckt. Der plumpe, warzenbedeckte Reptilienkopf hob sich und wandte die hässliche Schnauze witternd in unsere Richtung. Fragen Sie mich nicht, wie das Biest in der Lage war, bei dem Gestank, den es verbreitete, noch eine Witterung aufzunehmen. Im nächsten Augenblick zeigte der Cashag, dass er sich auch ziemlich flink bewegen konnte. Mit einer geschmeidigen Bewegung, die sich bis in die Schwanzspitze fortsetzte, fuhr das Tier herum und flüchtete in ein Gebüsch.

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009

Durcat der Dolch benötigte keine Zeit, um einen Bogen zu spannen und einen Pfeil auf die Sehne zu legen. In Sekundenschnelle hatte er seine Schleuder vom Gürtel gezogen, mit einem Kieselstein bestückt und das Geschoss auf die Reise geschickt. Der Stein erwischte den Cashag gerade noch an der Schwanzwurzel, bevor das Tier im Unterholz verschwand. Allerdings schien der Treffer keinen grossen Eindruck auf das Reptil zu machen. Der Schwanz zuckte schlangengleich herum und verschwand zwischen den Blättern.

Die breiten, klauenbewehrten Tatzen des Cashag sind mit Drüsen ausgestattet, die ein Übelkeit erregendes Sekret absondern. Mit Hilfe dieses Duftstoffs sorgt der Aasfresser dafür, dass sich kein anderes Lebewesen mehr für seine Mahlzeit interessiert. Offenbar war der Cashag das einzige Geschöpf unter der Sonne von Eres, dem diese Duftnote nicht den Appetit verdarb!

Welche Beute das Reptil dort am See mit seinen Duftdrüsen markiert hatte, entdeckten wir kurze Zeit später. Eine kleine Waldlichtung, die sich zum See hin öffnete, offenbarte uns einen haarsträubenden Anblick. Nahe einer Feuerstelle lagen dort drei Körper im Gras. Dass es nur drei Körper waren, war allerdings nicht auf den ersten Blick erkennbar. Sie waren nicht nur bis zur Unkenntlichkeit entstellt, sondern förmlich in Stücke gehauen worden. Stählerne Klingen hatten ihnen die Leiber aufgeschlitzt und blaue Gedärme freigelegt, die Köpfe vom Rumpf geschlagen und die Gliedmassen abgetrennt. Das umliegende Gras war blutgetränkt. Die herumliegenden Leichenteile waren schrecklich zugerichtet von den Zähnen des Cashags, den wir bei seinem makabren Mahl gestört hatten. Zu allem Überfluss verbreiteten die Überreste der drei Unglücklichen einen überwältigenden Gestank, der nicht nur in unseren Reittieren einen unwiderstehlichen Fluchtimpuls auslöste.

Im ersten Augenblick war ich nicht imstande, das, was ich sah, zu begreifen. Eine abgeschlagene Hand, aus der helle Knochensplitter ragten, lag schwarz vor Blut nur wenige Meter von den Hufen meines Yallas im Gras. In der Nähe bemerkte ich einen halbzerfressenen Kopf mit wirrem Haar und ohne Gesicht. Es waren Eindrücke wie einzelne Puzzlesteine, die keinen Zusammenhang ergaben, als ob mein Gehirn sich weigerte, die Bilder, die meine Augen lieferten, mit meinem Verstand zu verknüpfen.

Dann traf mich plötzlich der Schock wie ein Schlag in den Magen, und mein Puls begann zu rasen. Einige Schrecksekunden lang vermochte keiner von uns etwas zu sagen. Ronda reagierte als erster. Mit zornrotem Gesicht brüllte er seine Befehle.

"Sucht die Umgebung des Sees ab! Vargman, Lyron und Durcat, ihr nehmt die südliche und die westliche Seeseite. Beeilt euch! Shon, du kommst mit mir!"

Wortlos zogen die drei Feliden ihre Yallas herum und machten sich davon. Niemand brauchte auszusprechen, was geschehen war. Die Situation war nur zu offensichtlich. Die Soldaten, die auf uns gewartet hatten, waren grausam erschlagen worden und unsere frischen Reittiere hatten den Besitzer gewechselt. Jetzt war Feuer im Dach!

Voller Erleichterung, dem entsetzlichen Anblick und dem penetranten Gestank zu entkommen, lenkte ich die beiden Pack-Rharrim zurück in den Schatten des

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009

Waldes und band sie an einem Baum fest. In tiefen Zügen atmete ich die frische Luft ein, und wischte mir den Schweiss vom Gesicht. Ich konnte nur mit Mühe verhindern, dass sich der Inhalt meines Magens selbstständig machte.

Da Ronda die unwegsamere Uferseite gewählt hatte, liessen wir unsere Yallas ebenfalls zurück und kämpften uns zu Fuss durchs Unterholz. Im morastigen Boden nahe eines Baches fanden wir eine vielsagende Spur. Der Warrapan legte einen Finger in die Abdrücke, die von recht grossen, vierzehigen Klauen stammte. Ein kurzer Blick genügte mir vollkommen.

“Ich würde das für Klannikin-Spuren halten,” kommentierte ich. “Und sie zeigen in unsere Richtung. Auf diesem Weg sind sie hergekommen.”

“Es sind Klannikin-Spuren,” bestätigte Ronda. “Und ich möchte wetten, dass gurzonverfluchte Garkhos in ihren Sätteln sassen.” Er liess einen bedrohlichen Knurrlaut folgen. “Ah, wenn ich diese elende Brut zu fassen kriege!”

“Sie müssen in einen wahren Blutrausch geraten sein.” Ich sprach nur das Offensichtliche aus.

“Ah, es sind rasende Bestien, grausam und gewalttätig. Man muss sie mit Knüppeln erschlagen, wo man sie findet... Unter den Stiefeln zertreten wie Ungeziefer!”

“Wie du siehst, war meine Bemerkung über Irsman den Schicksalsbieger durchaus berechtigt,” unterbrach ich Ronda, bevor er sich in weitere ohnmächtige Morddrohungen hinein steigerte.

“Es war ein Fehlschuss Seras, der blinden Glücksgöttin,” antwortete Ronda missmutig.

Ich sah allerdings nicht ein, wo da der Unterschied war.

“Gehen wir zurück und sehen nach, was die anderen gefunden haben,” fuhr der Helkardener fort. “Sie müssen mit unseren Reittieren auf einem anderen Weg davongeritten sein. Es gibt sicher Spuren.”

“Und was soll das nützen? Willst du sie etwa zu Fuss verfolgen? Wenn wir unsere Yallas noch eine Qora länger antreiben, brechen sie uns unter dem Arsch zusammen.”

“Shargol möge diesen stinkenden Warzengesichtern die Gedärme herausreissen und sie auf seinen Bogen spannen!” grollte Ronda. “Ja, ich würde laufen bis mir die Füsse wund werden, wenn ich sie dadurch zwischen meine Fäuste bekäme. Aber du hast recht. Wir haben eine Aufgabe zu erfüllen. Gehen wir.”

Kurz nachdem wir zu unseren Tieren zurückgekehrt waren, trafen die Feliden ein.

“Auf unserer Seite ist die Umgebung sauber. Eine breite Spur führt in südlicher Richtung durch den Wald,” berichtete Lyron. “Wir wären ihr gern gefolgt, aber unsere Yallas können nicht mehr.”

“Und was machen wir jetzt?” fauchte Vargman.

“Wir müssen weiter, und wenn wir zu Fuss gehen müssen,” antwortete Ronda kurz. “Aber zuvor haben wir noch etwas zu tun. Shon, du und Derucat, ihr führt die Tiere ein Stück weiter oben zum Wasser. Nehmt eure Decken und reibt sie trocken. Danach lasst sie fressen. Pan Lyron, Vargman und ich werden die drei Toten ordent-

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009

lich begraben. Ob sie nun tapfer gekämpft haben oder nicht, sie haben es nicht verdient im Magen eines Cashag zu enden."

Gegen diese Arbeitsteilung hatte ich nichts einzuwenden. Ich beneidete die drei, die sich noch einmal dem übelriechenden Cashagparfüm aussetzen mussten, wahrhaftig nicht um ihre Aufgabe. Ich konnte mir nicht vorstellen, wie sie dieses Geschäft erledigen wollten, ohne dass sich ihnen der Magen herumdrehte. Ronda beantwortete diese unausgesprochene Frage mit seinem nächsten Satz.

"Lasst uns aromatische Hlada-Blüten sammeln und in Tücher einschlagen, die wir uns vor das Gesicht binden."

Während sich Ronda mit seinen beiden Helfern daran machte, eine Grube im Waldboden auszuheben, trieben Durcat und ich die Tiere zu einer etwas weiter entfernten, nicht mit Pestilenzgeruch verseuchten Uferstelle, um unseren Auftrag zu erledigen.

Wie sich zeigte, war eine Qora doch zu knapp bemessen. Anderen eine Grube zu graben kann eine schweisstreibende Arbeit sein. Unterhalb seiner weichen Erdschicht verbarg der Waldboden ein Geflecht zäher, widerspenstiger Wurzelstränge, dem Ronda und seine Totengräber schliesslich mit Hilfe meiner Kampfaxt zuleibe rücken mussten.

Als Durcat und ich gerufen wurden, um an dem frischen Grab einer einfachen Begräbniszeremonie beizuwohnen, war Seren, die Sonne von Eres, den westlichen Berggipfeln erschreckend nahe gerückt. Wir überantworteten die Verstorbenen unter Ausrufung ritueller Formeln der Geisterwelt ihrer Ahnen und bedeckten ihr Grab mit Felsbrocken, um zu verhindern, dass der Cashaq sie wieder ausgrub, sobald wir den Ort verlassen hatten.

Schliesslich machten wir uns auf den Weg. Um die Kräfte der Tiere zu schonen, liessen wir sie im Schritt gehen. Kurz bevor sich Kinorq, die Abenddämmerung, herabsenkte, wurde der Pfad so steil und unwegsam, dass wir absteigen mussten. Ronda trieb uns zur Eile an. Er behauptete einen Ort zu kennen, der sich für unser Nachtlager eignete, und wollte ihn noch erreichen, bevor es gänzlich finster wurde. Keiner von uns hatte daran gedacht, einen Sonnenkristall mit auf die Reise zu nehmen. Und das war wirklich ein böses Versäumnis, bei Vodran dem Lichtbringer!

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009

Glossar

Eresdaron	Übersetzung	Bemerkungen
agemar	Benennung	(Ehren- oder Funktionsname)
aberon	Eigenname	
acyr (~ra)	Kristall	Vgl. *cyr*
ahir(~a)	hart, steinern (weib. Form)	
ahola	verursacht durch (Prefix)	
ak	und	Wird auch als Suffix verwendet
akin	ich (als handelndes Wesen)	Vgl. *rekin*
al	zu (Prefix)	zielbestimmend
an	nicht (Prefix)	z.B. andar (an|dar) sag nicht
ar	von (suffix)	Im Sinne von zugehörig
ardron (~im)	Fürst (Mz.)	Im Range eines Herzogs
ardrona (ardronoth)	Fürstin (Mz.)	Im Range einer Herzogin
attar	Danken	
Balgra	eresische Gottheit	Balgra der Barmherzige
be	an, bei	
beheelger	Nur langsam! Gemach, gemach!	Ausruf
bir (~an)	Auge	
Boldor	Eresischer Fehlerteufel	Boldor der Heimtückische
Bukka (bukkoth)	Amphore, grosses Tongefäss (Mz.)	
capin (~im)	Rattenähnliches Nagetier (Mz.)	Auch als Schimpfwort gebraucht
cashag (~an)	hässliches, aasfressendes Reptil (Mz.)	Mit durchdringendem Geruch
ceir (~ra)	Schwert (Mz.)	
ceiron (ceirrim)	Schwertkämpfer (Mz.)	
char (~im)	Gebirgskette (Mz.)	
charmala (~n)	Gebirgs-Mala (Mz.)	grösser und kräftiger als das gewöhnliche Mala
charon	Zeit	
chat (~a)	kurz (weibl. Form)	
chatceir (~ra)	Kurzschwert (Mz.)	
chuat (~im)	grosse sechsbeinige Raubkatze (Mz.)	
clos (~sim)	Klinge, scharfe Kante	
croppa	kartoffelähnliches Gemüse	hat die Form eines Rettichs
curaq	Schrecken	(im Sinne einer Bedrohung)
cyr (~ra)	Edelstein	
di, de, da, d'	der, des, von	Genitivformen
darar (dar)	sagen, sprechen (sage, sprich)	
deir (~a)	Tropfen (Mz.)	
deishar	finden	*deishara* (Passivform = es wird gefunden)
drakkar	morden	
draknar (drakker)	Mörder (Mz.)	
drikkar	töten	
dunor (~im)	Hoher Herr (Mz.)	Anrede
dura (duren)	Zeiteinheit (ca 1,5 Minuten)	
eber (~im)	Diener	
Éhar	Höre oder hört	
éharak éhar	Hört, hört (wörtl. hört und hört)	
el(~a)	als Artikel gebrauchtes Bindewort	

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009

elund (~e)	Insel	Keine Mz.
Eresdaron	Sprache von Eres	
Éskeh (~eth)	Chronik, Geschichte (Mz.)	Vortrag in gebundener Sprache
Escroq	Schrecken	(im Sinne von: gefühlter Schrecken)
Eya	Ja	
fen (im)	Feind	
fenwarar	verteidigen, sich wehren	
Filar	fliegen	
filvasna (~r)	Flugboot	*(fil/vasna)*
fohrsan (~im)	sechsbeinige luchsähnliche Raubkatze	ihre Schläue ist sprichwörtlich
frion (~na)	Freundschaft (Mz.)	
gal	viel	
galcharon	oftmals	
gemar (gemaron / gemarim)	erschaffen (Erschaffender, Schöpfer / Mz.)	
gergoraz (~in)	Meile (Mz.)	(wörtl. tausend Schritte)
gerin (grina)	Schritt (Mz.)	Distanzangabe
gleesh (~im)	Ca 4 m langer Raubsaurier	geht auf den Hinterbeinen
glimpaal (~im)	Laufvogel von der Grösse einer Ente (Mz.)	Seine gefrässige Dummheit ist in Fegran sprichwörtlich
Grimmlin Fenwarrap	Sagengestalt, Patron der Krieger	Grimmlin der Wehrhafte
grinar	gehen	
groonel (~in)	Wasservogel (Mz.)	von der Grösse eines Schwans mit rostrot-gelbem Gefieder
gurar	fressen	
Gurcharon	Mythengestalt (Zeitverschlinger)	Gurcharon, der Stundenfresser
gurz (~on)	Geist, Gespenst (Mz.)	
gwin	Wein	
ha	Artikel der/die/das oder dieser/e/s	Prefix
hagar	verzaubern, verhexen	
harar	hören	(vgl. *éhar)*
hash (~a)	sehr gross, riesig	
hashma (~ïm)	Riese (Mz.)	
hat	*ist*	
heya	Anfeuernder Ruf	
hladah (hladoth)	Lotusähnliche Blüte (Mz.)	
holah	von, durch	(bezeichnet eine Ursache, Urheberschaft)
huoolo (huollot)	Tabu (Tabus)	Beides: Substantiv /Adjektiv
hyr (hirra)	Stein, Fels (Mz.)	
hyrantrin (~a)	Krebsähnliches Landtier	Verfügt über einen Skorpionschwanz mit tödlichem, schnell wirkendem Gift
hyrvar (~at)	Katapult (Mz.)	
hyrvarish (~im)	Katapultmann (-mannschaft)	
ishtosarr (ish/to/sarr)	Wörtl. Mann von den Sternen	
ikhagu	verhext, verzaubert	*Partizip von hagar*
il~	du (prefix)	Vor Tätigkeitswörtern
illent	(du hast) gelernt	Partizip von *lentar*
inngal (~im)	sechsbeiniges büffelgrosses Haustier (Mz.)	Schlacht- und Zugvieh
immiz	gemeisselt	Partizip von *mizzar*
irrikan	Geruch, Gestank	
Irsman	Der Schicksalsbieger, Unglücksgeist	
ish (~im) / isha (ishoth)	Mann (Mz.) / Frau (Mz.)	

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009

it~	Dein (Suffix)	
ivo (~th)	Ei (Mz.)	
iz (~a)	schlecht, verräterisch, unglücklich	
izer (~im)	Pech, Unglück, Schicksalsschlag	
Izeroth	Unglücksbringer, Schicksalsgott	
izhan (~im)	Dieb (Mz.)	
Jaga	Göttin der Fruchtbarkeit	
~k	Mein, unser (suffix)	
ked	Zehn	
kedked (ked/ ked)	hundert (10 x 10)	
klannikin (=Mz.)	halb aufrecht gehende Satteltiere	Ähneln irdischen Kängurus
kinorq	Zeit der Abenddämmerung	
klophat	Dummkopf, Narr	
Kurguz	eresische Gottheit	Eine Art Teufel
lanas (~sim)	Land (Mz.)	
lengar	lehren	Vgl. *illent*
lengan (~nim)	Lehrer (Mz.)	
lentar	lernen	
lentan (~nim)	Schüler (Mz.)	
lok (~kim)	Ort, Stelle (Mz.)	
Mahomyr (Mahom/myr)	Gottheit (wörtl. Gutes Wesen)	
Mahomyr dirrak	Gott steh mir bei	
mala (~n)	Eselgrosses Reit- und Zugtier	Besonderheit: faltiger Kopf mit kummervoller Miene
malfar (~oth)	Halbwilde Ziegenart der Nebeltäler	
meelom	Wörtl. Wohlergehen	Grussformel
mi~	halb (prefix)	
minorq	Zeit der Morgendämmerung	
mizzar	meisseln, gravieren, ritzen, graben	Vgl. *immiz*
nar	von od. über (hierarchisch)	
nokin (no/kin)	ich bin	
nusha(~ïm)	graufelliges büffelähnliches Zugtier (Mz.)	mit geschwungenen Hörnern, für sein Temperament bekannt
flis (filim)	Vogel (Mz.)	
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
oth (~im) otha (othoth)	Gott (Mz.) Göttin (Mz.)	
paccun (keine Mz.)	Geld, Beute	
pan (panim)	Bruder (Mz.)	
parsney (parsnim)	wollige, vierbeinige Huftiere (Zugtiere) (Mz.)	von der Grösse irdischer Ponys
petah	gut	Im Sinne von: gut gemacht
pyr (~ra)	Feuer (Mz.)	
pyrar	brennen	
querget (~in)	Zwerg (Zwerge)	
qir (aqir)	Hügel (Mz.)	
qora (qoren)	Zeiteinheit (ca. 25 Minuten)	
qreo (~th)	Blut (Mz. = eine grosse Menge Blut)	

Rasper Hathostor	Rasper der Durstige	Patron der Trinker
rekin	ich (als denkendes, wollendes, empfindendes Wesen)	Vgl. *akin*
rharra (rharrim)	Eresisches Reittier (Mz.)	Muskulöses, pferdeähnliches Reittier mit Halsmähne und elchartigem Kopf
rhod	Ruhm, Ehre	
rikkar	riechen	Im Sinn von Geruch verströmen
rissal (rissal)	In Schwärmen fliegende, kaum katzengrosse Raubechse	Zartgliedrig, mit Libellenflügeln und scharfen Zähnen und Krallen ausgestattet
roosbyt (~im)	Haustier ähnlich einer Bisamratte (Mz.)	
rozza	Croppa-Schnaps	
saar (sarr)	Stern (Mz.)	
sandar	singen	
sandaceir	singendes Schwert	
sarha (sarhoth)	*Sieg (Mz.)*	
sarrish (sarr/ish)	Sternenmann	
sat (satim) satrap (satrapim)	Reiter (Mz.)	
satar	Reiten	
satrafil (satrafilim)	fliegendes Reittier (Mz.)	
sequar	suchen	*sequara* (Passivform = es wird gesucht)
Sera	blinde Glücksgöttin	
seren	Sonne	
serenacyr	Sonnenkristall	Vgl. *acyr*
serne	Zeit des Tageslichts	
sheluv (~in)	Schiff (Mz.)	*Sarrsheluv* (Sternenschiff)
skarda	Nachtzeit	
skart (~er)	Dämon, Teufel (Mz.)	
Shargol	eresischer Kriegsgott	
shu (~a)	still, lautlos, schweigend	
shuceirra	Wörtl. Lautlose Schwerter	Eliteeinheit der Warrapanim
shush	schweig	Vgl. *shushar*
shushar	schweigen	
sil	Salz	
Sillanna	Fürstentum in Fegran	
silswa (~t)	*Salzwasser (Mz. = Salzmeer)*	
Shirvish	der Ekelhafte	Eine Art Dämon
skehar	erzählen, rezitieren	Vgl. *éskeh*
spantar	locken	
swa (~t)	Wasser (Mz. = Meer)	
swadeira (swadirra)	Wasseruhr (Mz.)	
ulloc	anstatt	
sparrut	Schluss jetzt, Ende der Diskussion	
tarfa (tarfoth)	grosser Seevogel	
tarrap(~a)	tapfer	
thost	Durst	
thostor (~a)	durstig (weibl. Form)	
~to	von (suffix)	Im Sinne von Herkunft
tomplon (~oth)	in Herden lebender Saurier	dem irdischen Triceratops ähnlich
ul	in (innerhalb)	
urrénir (~rim)	wilde Form des *vennir* (Mz.)	
varar	schleudern	
Vasna (~r)	Boot (Mz.)	
Vennir (~rim)	Schweineähnliches Haustier (Mz.)	
Vondran	eresischer Gott des Lichts	Lichtbringer, Erleuchter

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009

wahan (~nim)	Wächter (Mz.)	
warar	kämpfen	
warrardron (~im)	Heerführer, Feldherr (Mz.)	
warrap (~im)	Krieger (Mz.)	
warrapan (~im)	Kriegerbruder (Mz. auch im Sinn von Kriegerbruderschaft)	Ordensmitglied einer Kriegerbruderschaft
warpac (~s)	Söldner (Mz.)	
warrish (~im)	Kämpfer (Mz.)	
warrisha (warrishoth)	Kämpferin (Mz.)	
wizz (~ar)	(Gletscher-)Schnee (Mz. = Gletscher)	
wurra	*Kraut, das wie eine Mischung aus Melisse und Sauerampfer schmeckt*	*wird als Mittel gegen Mücken verwendet*
Yal (~las)	schnelles und wendiges Reittier	mit antilopenhaftem Körperbau
yen	so	
yen ym	Ausruf von verschiedenen Bedeutungsnuancen: nun ja, ach ja, nun gut ...	
yen ym hat ym	sei es wie es ist	
ymar	sein (Verb)	

Zahlen

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
go	*de*	*man*	*las*	*or*	*tash*	*jeb*	*cha*	*zar*	*ked*	*goku*	*deke*	*man¦ked*	*lasked*	*orked* usw.

20	21	22	23
ked¦de	*go¦ked¦de*	*dekedde*	*mankedde* usw.

30	40	50	60	70	80	90
ked¦man	*kedlas*	*kedor*	*kettash*	*kedjeb*	*kedcha*	*kedzar*

100
kedked (wird bei kombinierten Hunderterzahlen zu *ekked*)

200	300	400	500
dekked	*manekked*	*lasseked*	*orekked* usw.

1000	2000	3000	4000	5000	6000	7000	8000	9000	10000
goraz	*deraz*	*manraz*	*lasseraz*	*oraz*	*tashraz*	*jebraz*	*charaz*	*zaraz*	*kedraz*

Zahlenbeispiele:

150000	1150	10150
Hundertfünfzigtausend	tausendeinhundertfünfzig	zehntausendeinhundertfünfzig
Ked¦or¦ekked¦raz	*Ked¦or¦ekked¦go¦raz*	*Ked¦or¦ekked¦ked¦raz*

150150
Hundertfünfzigtausendeinhundertfünfzig
Ked¦or¦ekked¦raz¦ked¦or¦ekked

Militärische Ränge in Fegran

Orgoraz - fünftausend Mann starke Heeresdivision
Orgozan – Divisionskommandeur (6 Lederbänder - Goldspange)

Derzorekka – Regiment von 2500 Mann
Derzorekan – Regimentskommandeur über 2500 Mann (5 Lederbänder - Goldspange)

Goraze - Regiment von 1000 Mann (5 Lederbänder - Silberspange)
Gorazan - Regimentskommandeur

Orkedde - Bataillon von 500 Mann
Orkedoran - Bataillionskommandeur (4 Lederbänder - Silberspange)

Dekkedora - Kompanie von zweihundertfünzig Kämpfern
Dekkedoran - Kompaniechef über 250 Mann (3 Lederbänder - Bronzespange)

Kedora - Einheiten von fünfzig Mann
Kedoran - Befehlshaber über 50 Mann (2 Lederbänder - Eisenspange)

Mikedora - Kampfgruppe von 25 Mann
Mikedoran - Befehlshaber über 25 Mann (1 Lederband - Eisenspange)

Zeiteinheiten

Dura	(ca 1,5 min)
Qora	(5 x 5 *Duren* = ca 35 min)
Orqora	(5 *Qoren* = ca 3 std)
Sen	(1 Tag = 3 x 5 *Orqoren* = ca 47 std)
Orsen	(1 Woche = 5 *Senet*)
Orkesen	(1 Monat = 5 *Orsenet*)
Serenar	(1 Sonnenjahr = 17 *Orkesenet* + 13 *Senet*)

Gattungen:

asham (ashim)	Mensch (als Gattungsbezeichnung) (Mz.)
Felid (~im)	Katzenartige Wesen mit menschenähnlichem Körperbau
Ucatta (~n)	Feliden mit Luchsgesicht, flink, elegant, mit buschigem Schwanz
Lauja (~n)	Feliden mit Tigergesicht, aber ohne typische Tigerstreifen, mit langen Reisszähnen, sehr gross und massig, schwanzlos, gefürchtete Kämpfer
Delpa(n)	Felide mit Panthergesicht, rassenbedingte Farbunterschiede und unterschiedliche Fellzeichnungen, schwanzlos

Chroniken von Eres Bd. 2 Die Reisenden von Fegran / Copyright by Heinz-Günther Sussdorf, Zürich 2009