Yaga der Dulgener

Es war eine hübsche kleine Falle, einfach und sehr wirkungsvoll. Im verglimmenden Dämmerlicht war der holperige Bergpfad unter unseren Füssen kaum noch wahrnehmbar. Rechts und links erhob sich das düstere Dickicht des Waldes wie die Felswände einer finsteren Schlucht. Als sich der Pfad um die schwarzgraue Masse eines Buschwerks herum schlängelte, bemerkte im sterbenden Zwielicht des Kinorq keiner von uns die dünne Schnur, die sich von einem überhängenden Ast bis zum Boden hinunter spannte und dort zwischen Steinen, toten Zweigen und weichem Laub des Waldweges verschwand.

Wie gesagt, es war eine hübsche Falle. Mit einem plötzlichen Ruck, der unseren Herzschlag aus dem Takt brachte, schoss unmittelbar vor uns ein grosser Sonnenkristall in die Höhe und tauchte unsere Gruppe in helles Licht. Geblendet schlossen wir für einen Moment die Augen. Unsere Hände fielen in einer automatischen Bewegung auf die Griffe der Schwerter. Und da blieben sie auch. Wir rührten uns nicht.

Das warme Licht des Sonnenkristalls, der an seiner Schnur über unseren Köpfen baumelte, erzeugte zuckende Schatten und funkelte auf den stählernen Pfeilspitzen, die sich rings um uns herum aus dem Unterholz des Waldes schoben. Wir standen prächtig auf dem Präsentierteller, voll im Lichtkreis des Serenacyr. Und nur wenige Meter trennten uns von den tödlichen Stahlspitzen, die auf uns gerichtet waren. Wirklich eine raffinierte Falle!

"Wer seid ihr? Was wollt ihr hier?" bellte eine rauhe Kommandostimme. Der Sprecher blieb unsichtbar.

Bei Vondran dem Erleuchter, das war eine heikle Frage in einer verteufelten Situation. Wer steckte da im Gebüsch, Freund oder Feind? Eine einzige falsche Antwort genügte, um die funkelnden Pfeilspitzen in unsere Leiber zu jagen.

Ronda trug sein Aberon "der Kühne" nicht ohne Grund. Verwegen gab er zur Antwort: "Ich bin Ronda der Kühne, Warrapan von Helkarden. Ich bin mit meinen Begleitern unterwegs nach Ranholts Den. Ich entbiete euch das Meelom."

Einige unendliche Sekunden lang herrschte Schweigen. Dann tönte es aus dem Strauchwerk vor uns:

"In diesen unsicheren Zeiten muss das Meelom warten. Und auch Helkarden ist kein zuverlässiges Losungswort mehr."

Es war eine andere Stimme, die diese Worte sprach. Sie knisterte wie trockenes Laub.

"Ronda, der sich der Kühne nennt, soll vortreten," befahl die Knisterstimme.
"Wir wollen ihn doch einmal genauer ansehen."

Gehorsam trat Ronda einen Schritt vor. Im Unterholz begann es zu rascheln. Zwei grossgewachsene, stämmige Burschen, ganz in waldgrünes Tuch gehüllt, brachen durchs Geäst der Büsche und postierten sich links und rechts neben den Helkardener. Ihre Köpfe waren von Kapuzen bedeckt und die untere Hälfte ihrer Gesichter versteckte sich unter rötlich schimmernden, gelockten Vollbärten. An ihren Gürteln hingen kurze Schwerter und Jagdmesser in wildledernen Scheiden und auf

dem Rücken trugen sie Bogen und Pfeilköcher. Die beiden zogen je einen Sonnenkristall aus den Taschen und sorgten für Festbeleuchtung.

Eine weitere Gestalt schob sich mit schwimmenden Armbewegungen durchs Gebüsch und trat mühsam auf den Pfad. Er war ähnlich gekleidet wie die beiden anderen, doch seine Bewaffnung beschränkte sich auf ein Messer am Gürtel. Beim Gehen stützte er sich auf einen schweren, knotigen, glattpolierten Stock, der, wenn ich es recht bedachte, ebenfalls als Waffe zählte. Unter seiner Kapuze war ein schlohweisser Haarschopf erkennbar und ein ebenso weisser, lockiger Bart umrahmte sein von Altersrunzeln durchzogenes Gesicht.

Er hob den Kopf, denn Ronda war ein gutes Stück grösser als er. Seine hellen, wasserblauen Augen musterten das Gesicht des Warrapans als versuchten sie dessen Gedanken zu lesen.

"Soso, Ronda heisst du," stellte der Weissbärtige bedächtig fest. "Das ist ein anständiger Drenninghomer Name."

Es war seine Stimme, die diesen knisternden Beiklang hatte.

"Du gehörst nicht zufällig zur Sippe der Ranhemer?"

"Ich bin im Osten Drenninghoms geboren," erklärte Ronda ruhig.

"Also ein Ostling," kommentierte der Alte und blinzelte irritiert. "Etwa ein Angehöriger der Dronhager Sippe?"

"Meine Familie gehört zu den Herlesdamern," antwortete Ronda amüsiert.

"Aha, so ist das." Der alte Mann liess ein zufriedenes Brummen hören. "Hmm, ich kannte einmal einen wilden Herlesdamer. Ich glaube, er hiess Harta der Bogen. Ein ausgezeichneter Schütze. Er konnte einem fliegenden Groonel auf hundert Schritt ins Auge schiessen. Ja, wirklich, ich habe es selbst gesehen..."

"Das war mein Grossvater, Sannish."

Ronda nannte den Alten *Sannish*, was man mit "alter Mann" übersetzen könnte. Das Eresdaron kennt verschiedene Ausdrücke für "alt". *Sann*, das Wort, das Ronda benutzte, konnte in einer Nebenbedeutung auch "weise, erfahren" bedeuten, etwa im Sinne des irdischen Sprachbilds vom "alten Hasen". Später erfuhr ich, dass die Drenninghomer das Wort *Sannish* als formelle Anrede eines Sippenoberhaupts gebrauchten. Dass der Weissbärtige den Titel nicht zurückwies, zeigte, dass Ronda ihn richtig eingeschätzt hatte.

Ich verfolgte diesen Wortwechsel mit grossem Interesse. Hier erfuhr ich in wenigen Augenblicken mehr über Rondas Herkunft als in all unseren Gesprächen. Für gewöhnlich zeigte sich der Helkardener recht einsilbig, wenn ich ihm Fragen zu seiner Vergangenheit stellte. Die Bruderschaft war schon seit langem an die Stelle seiner Familie getreten, behauptete er wenigstens. Nun ja, ich hatte wohl kein Recht auf eine ausführliche Auskunft, schliesslich war ich mit Angaben über meine Herkunft mindestens ebenso sparsam wie der Helkardener.

Der alte Mann quittierte Rondas Antwort mit einem wohlwollenden Lächeln.

"Du bist ein Warrapan von Helkarden, sagst du. Nun, das bedeutet mir wenig. Doch in deinen Adern fliesst gutes Drenninghomer Blut. Du würdest deine Heimat niemals verraten, nicht wahr?"

Der letzte Satz klang aus dem Munde des Alten nicht wie eine Frage, sondern wie eine Feststellung. Ronda zuckte sanft mit den Schultern.

"Gewiss nicht," antwortete er lakonisch.

"Ich gebe dir das Meelom, Ronda Herlesdam, du bist uns willkommen. Wen hast du denn da in deiner Begleitung?"

Die beiden Burschen, die die Sonnenkristalle hielten, traten einige Schritte zurück und beleuchteten die Feliden.

"Schau an, schau an, drei Katzenwesen," kommentierte der Weissbart versonnen. "Ein Laupan, ein Delpan und ein Ucatta, wenn ich mich nicht irre. Und gemeinsam unterwegs! Ein seltener Anblick, fürwahr!"

Ronda nannte die Namen der Feliden. Der Alte kraulte sich bedächtig den Bart.

"Seltsame Zeiten sind das," murmelte er. "Nun, seit vielen Generationen leben wir mit den Felidenvölkern in Frieden. So gebe ich euch das Meelom. Ihr seid ebenfalls willkommen."

Der Weisshaarige humpelte einige Schritte auf mich zu, wobei er sich auf seinen Stock stützte.

"Und wer ist der vierte Mann in deiner Begleitung, Ronda Herlesdam?" fragte er lauernd.

"Sein Name ist Shongrek Ishtosarr. Er ist ein Fremder in unserem Land, doch er ist ein guter Freund."

Auch diese Auskunft musste der Alte mit einem Kommentar quittieren. Er nannte mich zwar nicht gerade einen "verdammten Ausländer", aber der eresische Ausdruck, den er verwendete, kam dem doch ziemlich nahe. Er starrte mich nicht gerade freundlich an.

"Was ist mit ihm, ist er in einen Dornbusch gefallen?" setzte er hinzu.

Die Wunden in meinem Gesicht, die ich mir im Kampf gegen den Rissal-Schwarm auf dem Lassaph eingefangen hatte, heilten zwar allmählich ab, aber sie waren natürlich noch immer sichtbar. Und das würde auch noch eine Weile so bleiben.

"Er wurde von Fluss-Rissals angefallen, Sannish," erklärte Ronda bevor ich antworten konnte. "Und er hat tapfer gekämpft."

"Ist das so?" brummte der Alte versonnen. "Wirklich erstaunlich, dass er noch lebt. Und was ist das für ein seltsamer Name, den er da trägt?"

Bei dieser Frage blickte der Weissbart zu Ronda hinüber. Mich hatte er noch immer nicht für würdig erachtet, das Wort direkt an mich zu richten.

"Sein Name und seine Herkunft umgibt ein Geheimnis. Er wurde von den Wahannim hierhergebracht und der Bruderschaft von Helkarden empfohlen."

"Ah, die Wahannim," raunte der Alte und zupfte von neuem an seinem Bart herum. "Sie sind alt, sehr alt sogar. Ihrem Wort kann man trauen. Dennoch lassen sie sich selten als Verbündete gewinnen. Und wir wollen nicht vergessen, dass all die fremden Krieger, die der verrückte König in unser Land gelockt hat, nur Tod und Verderben über uns gebracht haben."

"Der Sarrish ist ein Offizier des Bündnisheers, das den Warpacs des verrückten Königs Widerstand leistet," widersprach Ronda. "Er steht auf unserer Seite."

"Beheilger - gemach, gemach," bremste der Alte den Helkardener. "Manchmal ist der Feind unserer Feinde ein Freund zu nennen, manchmal aber auch nicht. Was wahr ist, muss sich erst erweisen."

"Ich bürge für ihn, Sannish."

"Nun, das Wort eines Herlesdamer ist so gut wie das eines jeden Drenninghomers, denke ich. Wenn also Ronda für dich bürgt, Shongrek Sternenmann, so will ich dir das Meelom nicht verweigern und auch dich willkommen heissen."

Mit erhobener Stimme fuhr er fort: "Es sind Freunde! Ihr könnt jetzt die Waffen beiseite nehmen."

Jetzt endlich wurden die drohenden Pfeilspitzen zurückgezogen. Ich schwöre, sie hatten die ganze Zeit über nicht einen Augenblick lang gezittert. Nun wurde es lebendig im Gebüsch um uns herum. Sonnenkristalle wurden aus den Taschen gezogen und grüngewandete Gestalten brachen sich raschelnd einen Weg aus dem Unterholz.

Es waren etwa zwanzig Männer und Frauen, ausnahmslos mit Messern, Kurzschwertern und Bögen bewaffnet und gleichartig gekleidet. Sie trugen lange, waldgrüne Kapuzenhemden, Hosen von gleicher Farbe und kurze weiche Stiefel. Ich fühlte mich an eine fast vergessene Szene aus einem irdischen Robin-Hood-Film erinnert.

"Wir fühlen uns geehrt, dass wir deinem prüfenden Blick genügen konnten," bemerkte Ronda nicht ohne ironischen Unterton. "Doch willst du mir nicht sagen, Sannish, wer *ihr* seid?"

"Wir gehören zur Sippe der Dulgener," erklärte der Alte feierlich. "Verzeihe mir, in der Aufregung vergass ich das zu erwähnen." Er schnalzte mit der Zunge. "Wie nachlässig von mir, wie unhöflich! Mein Name ist Yaga. In jüngeren Jahren habe ich einmal das Agemar "der Flinke" besessen, doch das ist lange her. Heute steht mir nur noch das Agemar "der Hinkende" zu. Ich bin der Anführer dieser braven Leute."

"Gehört ihr zur den Truppen des Ardrons von Drenninghom?" erkundigte sich Ronda.

"Der grösste Teil von Fürst Halkas Soldaten ist zur Bündnisarmee gestossen. Es steht mir nicht zu, die Befehle des Ardrons in Frage zu stellen, doch ich halte es nicht für weise, das Land derart zu entblössen, zumal, da der Feind an der Südgrenze unseres Ardronats steht. In letzter Zeit hatten wir sehr unter den Überfällen der Warpacs des verrückten Königs zu leiden. Nun schützen wir die Grenzen Drenninghoms selbst."

"Da habt ihr aber eine Menge zu tun, Sannish," kommentierte Ronda zweifelnd und warf einen fragenden Blick in die Runde. "Das wäre eine Aufgabe für eine Armee. Ich sehe aber nur vier Hände voll Warraps."

Der Alte kicherte leise.

"Wir sind nicht allein, Herlesdamer. Auch die anderen Sippen haben ihre Krieger aufgeboten," erklärte er und sah Ronda aufmerksam ins Gesicht, während er

in bedeutsamem Ton hinzufügte: "Die Waldrufer haben sich erhoben und viele sind ihrem Ruf gefolgt."

"Die Waldrufer ..." murmelte Ronda nachdenklich. "Es ist lange her, seit sie in die Geschicke Drenninghoms eingegriffen haben."

"Es ist lange her, seit die Gefahr für Drenninghom so gross war wie in diesen Tagen," erwiderte Yaga energisch. "Doch nun ist genug geredet. Die Nacht ist hereingebrochen und ihr braucht ein Nachtlager. Für heute Nacht seid ihr unsere Gäste. Morgen mögt ihr reiten, wohin es euch beliebt."

Die Drenninghomer geleiteten uns durchs Gebüsch auf einen schmalen, kaum erkennbaren Trampelpfad. Die Reittiere zogen wir hinter uns her. Die Gruppe teilte sich und nahm uns in die Mitte. Auf diese Weise war für ausreichende Beleuchtung gesorgt - und man behielt uns besser im Auge.

Das Nachtlager, das uns der Alte in Aussicht gestellt hatte, entpuppte sich als eine geräumige Höhle, die sich zwei Meilen weiter mitten im Wald öffnete. Mehrere Feuer brannten vor dem Eingang der Höhle. Die Gruppe, die uns an den Feuern in Empfang nahm, war weitaus zahlreicher als jene, die uns im Wald aufgelauert hatte.

"Dies ist der Ort, von dem ich gesprochen habe," raunte mir Ronda zu, als wir uns der Höhle näherten.

Wie sich zeigte, wartete nicht nur ein Nachtlager, sondern auch eine kräftige Mahlzeit auf uns. Über den Feuern brieten saftige Wildbretstücke. Dazu wurden Brocken grosser Brotfladen gereicht. Klares, kaltes Wasser lieferte ein kleiner, plätschernder Bergbach, der nahe der Höhle vorbeifloss.

Während wir am Feuer sassen und assen, ergriff ich die Gelegenheit Ronda nach den "Waldrufern" zu fragen, von denen Yaga gesprochen hatte.

"Die Flüsternden Wälder Drenninghoms sind weit und bergen manches Geheimnis," antwortete Ronda leise. "Nur wenige kennen die Wälder genau und wissen um ihre Geheimnisse und Gefahren. Von Generation zu Generation wird diese Kenntnis weiter gegeben."

"Und diese Wissenden werden "Waldrufer" genannt?"

"So ist es. Vor Zeiten haben die Waldrufer eine grosse Rolle gespielt. Unter ihrer Führung wurden die Wälder zu einer uneinnehmbaren Festung. Die Drenninghomer sind ein uraltes Volk, musst du wissen. Es ist niemals einem Feinde erlegen, denn der Wald ist ihr Verbündeter. Drenninghom trat vor vielen Jahrhunderten aus eigenen Stücken dem Reich von Fegran bei, doch es hat immer seine Eigenständigkeit bewahrt."

"Das klingt alles sehr mysteriös," bemerkte ich. "Geheimnisse des Waldes? Was soll ich mir darunter vorstellen?"

"Du sollst dir überhaupt nichts darunter vorstellen, Shon. Es gibt unter diesen Bäumen verborgene Kräfte und gefährliche Kreaturen, die zum Glück selten den Weg eines Menschen kreuzen. Vor Urzeiten lernten unsere Vorfahren in den Flüsternden Wäldern zu leben. Sie lernten die Gesetze des Waldes und seiner Geschöpfe zu verstehen und zu achten. Sie wurden eins mit den Wäldern und die Wälder nahmen sie in ihre Gemeinschaft auf."

"Du meinst, sie lebten im Einklang mit der Natur um sie herum?"

"Nein, so einfach ist es nicht. Die Wälder Drenninghoms sind wie ein lebendiges Wesen, Shon. Sie haben ihre eigene Stimme, sie können sich mitteilen. Daher rührt ihr alter Name, "Flüsternde Wälder". Unsere Altvorderen wussten ihre Botschaften zu deuten und mit den Wäldern zu sprechen."

"Und dieses Wissen ist also den Waldrufern überliefert worden," ergänzte ich.

"Nein, nicht vollständig," schränkte der Warrapan ein. "Leider ist vieles im Laufe der Zeit in Vergessenheit geraten, doch die Waldrufer haben immerhin noch Kenntnisse genug, um die Wälder zu rufen. In ihren Händen liegt grosse Macht."

"Du weisst erstaunlich viel über die Waldrufer, Ronda Herlesdam," ertönte plötzlich die knisternde Stimme Yagas hinter uns.

Der alte Mann humpelte aus der Dunkelheit in den Feuerschein und liess sich ächzend neben Ronda nieder.

"Ich habe ein wenig in meinen Erinnerungen gekramt," brummte er mit hintergründigem Lächeln. "Harta Herlesdam war dein Grossvater, sagst du. Er war ein grossartiger Krieger, aber er war noch mehr. Harta war ein Waldrufer. Und ich habe mich gefragt, wer wohl sein Erbe ist."

Ronda starrte schweigend ins Feuer. Er schien keine Lust zu haben auf die Frage einzugehen.

"Harta hatte einen einzigen Sohn," fuhr Yaga fort. "Sein Name ist mir entfallen. Er starb noch jung im Kampf gegen König Gilheer. Auch seine junge Frau ist, so glaube ich, in den Wirren des Krieges umgekommen. Die beiden hatten ein Kind, ein kleiner Knabe noch. Ich meine mich zu erinnern, dass Harta den Waisenknaben zu sich nahm und sich sich um seine Erziehung kümmerte. Und wenn ich es recht bedenke, Ronda Herlesdam, dann müsstest du der Erbe Hartas sein."

"Du bist gut informiert, Sannish," antwortete Ronda gelassen.

"Und wenn ich nun das Boot zum Wasser bringe, dann schliesse ich daraus, dass auch du ein Waldrufer sein könntest," fuhr Yaga unbeirrt fort. "Ist es nicht so?"

"Du kannst es vermuten, Sannish, doch eine Antwort solltest du von mir nicht fordern."

"Das ist mir Antwort genug," lächelte der Alte. "Bedauerlich finde ich jedoch, dass du dich nicht entschliessen kannst, an unserer Seite zu kämpfen und deine Heimat zu verteidigen."

"Mein Platz ist bei den Warrapanim von Helkarden," erwiderte Ronda bestimmt. "Und ich verteidige meine Heimat, auch wenn ich nicht durch die Flüsternden Wälder Drenninghoms streife."

Diese Worte schienen in Yagas Ohren abwertend zu klingen. Er zog seine buschigen weissen Augenbrauen hoch. Bevor er jedoch etwas dazu anmerken konnte, fuhr Ronda fort:

"Sieh es einmal so, Sannish. Ich kämpfe an der Seite der Soldaten des Reiches, weil ich die feindlichen Söldner besiegen und aus Fegran vertreiben will. Das muss unser Ziel sein. Natürlich können die Waldrufer die Wälder wecken und Drenninghom zur Festung machen, in die kein Feind einen Fuss zu setzen vermag. Doch, was nützt uns das, wenn der verrückte König ein Fürstentum nach dem anderen erobert und seine Schreckensherrschaft auf ganz Fegran ausdehnt?"

Ronda hob die Hände in einer beschwörenden Geste.

"Soll Drenninghom denn auf viele Jahre hinaus zu einer belagerten Festung werden? Stell dir nur vor: Jahrelang, vielleicht sogar jahrzehntelang im Kriegszustand zu leben, keinen Augenblick in der Wachsamkeit nachlassen zu dürfen, keinen Handel treiben zu können, abgeschlossen zu sein vom Rest der Welt. Lohnt es sich dafür zu kämpfen? Nein, Sannish, solange sich noch ein wohlgerüstetes Bündnisheer dem Feind entgegenstellt, weiss ich, wo mein Platz ist."

"Und wenn das Bündnisheer geschlagen wird?" fragte Yaga lauernd.

"Wenn das geschieht, was Mahomyr verhüten möge..." Ronda machte eine vage Handbewegung. "Dann, werde ich mich vielleicht doch noch auf das Erbe meines Grossvaters besinnen, Sannish."

Da ich bei der Höhle keine Reittiere gesehen hatte, vermutete ich, dass Yagas Kriegergruppe die Grenzwälder Drenninghoms zu Fuss durchstreifte. Diese Annahme erwies sich am nächsten Morgen als unzutreffend. Die Dulgener hatten ihre Tiere ein paar hundert Meter von ihrem Lager entfernt auf einer Lichtung angepflockt. Es waren Charmalas, eine Reittier-Rasse, die zwar den typischen kummervollen Gesichtsausdruck aller Malas zeigte, aber grösser und kräftiger gebaut war als das gewöhnliche Mala. Charmalas wurden in den Gebirgsregionen Fegrans gezüchtet und waren als vorzügliche Berggänger bekannt. Kurz gesagt, sie waren genau die Art von Reittieren, die wir benötigten, um so schnell wie möglich nach Ranholts Den zu gelangen.

Nach einem langen Palaver gelang es Ronda dem Sippenführer die Tiere abzuschwatzen. Er liess ihm zum Tausch unsere Yallas und Rharrim zurück und versprach feierlich, die Charmalas in Ranholts Den abzugeben, wo Yaga sie bei Gelegenheit wieder zurücktauschen konnte.

Nach einem kräftigen Frühstück in der Dämmerung des Morgens sattelten wir die Tiere und machten uns reisefertig. Gerade als wir die letzten Abschiedsworte tauschten, galoppierte ein grüngewandeter junger Bursche heran. Noch bevor sein Charmala zum Stehen gekommen war, sprang er aus dem Sattel und rannte auf Yaga zu.

"Garkhos!" rief er aufgeregt. "Wir haben ein ganzes shargol-verfluchtes Garkho-Lager entdeckt."

Yaga fasste den Jungen scharf ins Auge. "Wo?" fragte er knapp.

"Knappe zehn Meilen von hier," berichtete der Junge schwer atmend. "Am Wasserfall unter dem Vier-Finger-Kamm."

"Wieviele sind es?"

"Wir haben neun Krieger gezählt."

Ronda blickte mich finster an. Ich wusste, was in seinem Kopf vorging. O ja, ich wusste es nur zu gut.

"Wir haben einen Auftrag zu erledigen, Ronda," mahnte ich.

"Wir haben auch noch eine Rechnung zu begleichen," knurrte Ronda, "eine verdammt hohe Rechnung!"

"Yaga und seine Leute werden sich darum kümmern. Sie machen einen ziemlich kampfstarken Eindruck auf mich. Ausserdem sind sie in der Überzahl."

"Rechne drei von ihnen auf jeden Garkhokämpfer," entgegnete Ronda. Seine Stimme klang wie fernes Donnerrollen.

"Wenn sie klug sind, werden sie die meisten von ihnen mit Pfeilen spicken, bevor die Garkhos wissen, wie ihnen geschieht."

"Vielleicht ...," brummte Ronda unbestimmt.

"Was meint ihr dazu?" wandte ich mich an die drei Feliden.

"Ich könnte mir keinen schöneren Tagesbeginn vorstellen, als ein paar Garkhokehlen aufzuschlitzen," fauchte Derucat der Dolch blutrünstig.

"Kaufen wir sie uns!" ergänzte Lyron.

"Ronda der Kühne ist der Anführer," vermittelte Vargman diplomatisch. "Er muss entscheiden."

Ronda blickte finster zu Yaga hinüber, der noch dabei war, seine Anordnungen zu treffen. Ein Trupp von fünfzig Kriegern machte sich bereit, die Garkhos beim Wickel zu nehmen.

"Wir reiten mit ihnen," entschied Ronda und zog sein Reittier herum. Ich zögerte.

"Komm, garkhu-curaq," sagte er spöttisch zu mir und wiederholte damit den prahlerischen Kampfnamen, den er mir in der Festung Lonegat angehängt hatte. "Und mach um Mahomyrs Willen nicht so ein Gesicht. In einer Orqora ist die Sache ausgestanden und wir sind auf dem Weg nach Ranholts Den."

Mit einem unhörbaren Seufzer folgte ich ihm. Ich hatte bisher viermal das zweifelhafte Vergnügen gehabt, Garkhos im Kampf gegenüberzustehen, und jedes Mal war ich ihnen nur mit knapper Not entkommen. Mich plagte nun wirklich keine Sehnsucht nach ihnen. Ganz abgesehen davon erschien mir Rondas Entschluss reichlich unüberlegt. Wenn die Dulgen-Krieger stark genug waren, um allein mit den Garkhos fertigzuwerden, dann verschwendeten wir nur unsere Zeit mit einer fragwürdigen Rache. Falls nicht ... Nun ja, es gab bestimmt noch eine Menge Platz auf der Heldentafel von Helkarden.

Die Distanz zum Garkho-Lager brachten wir schnell hinter uns. Der Vier-Finger-Kamm erwies sich als steiler, zerklüfteter Felsgrat, der sich zur Talseite hin in jene vier Ausläufer teilte, denen er seinen Namen verdankte. Einer dieser Ausläufer schien wie unter einem gigantischen Hammerschlag geborsten zu sein und ein tiefer, schluchtartiger Spalt zog sich mitten durch den Fels. Ein Bergbach stürzte am hinteren Ende des Spalts herab und floss durch die Schlucht hindurch auf eine sumpfige Lichtung, in deren Mitte sich ein mit Schilf gesäumter Teich gebildet hatte.

Der Felsenspalt war knapp hundert Meter lang und erweiterte sich im mittleren Abschnitt auf eine Breite von nahezu dreissig Meter. Die Felswände der Schlucht reckten sich steil in die Höhe, doch es drangen noch genug Sonnenstrahlen in den Spalt, um die grünen Vegetationsstreifen an den Ufern des seichten Baches mit Licht und Wärme zu versorgen. Am Ausgang der Schlucht näherten sich die Felswände bis auf etwa fünf Meter und liessen neben dem Bachbett gerade noch genug Raum für einen schmalen, gut zehn Meter langen Durchgang.

Diesem Felsendurchlass näherten wir uns, nachdem wir auf einem gewundenen Pfad leise um die Lichtung herumgeschlichen waren. Unsere Reittiere hatten wir in sicherem Abstand im Wald festgebunden.

Direkt vor dem Eingang zur Schlucht langweilte sich eine Garkhowache, die mit dem Messer lustlos an einem Holzstück herumschnitzte. Der Rest der Bande befand sich offenbar im Inneren des Spalts.

"Darf ich um die Ehre bitten?" flüsterte Durcat und stahl sich davon, bevor ihm jemand diese Ehre streitig machen konnte. Geschickt schlich er sich an den Warpac heran, lautlos und tödlich - eben wie eine Raubkatze.

Der Garkho brachte nur noch ein schwaches Gurgeln zustande, als Durcats Dolch ihm von hinten fachmännisch die Kehle aufschlitzte. Der Felide wischte den Dolch am Gewand des sterbenden Kriegers sauber und winkte ungeduldig.

Die stille Aufforderung war indessen nicht nötig gewesen. Unser Trupp hatte sich bereits in Bewegung gesetzt. Die Drenninghomer legten Pfeile auf die Sehnen ihrer Bögen und hielten sie halb gespannt. Mit dem Rücken gegen den moosfleckigen Fels gedrückt schoben sie sich vorsichtig auf die Felsenöffnung zu.

Auf ein Zeichen ihres Anführers sprangen vier Bogenschützen in den Durchgang und liessen ihre Bogen singen. Lautes Geschrei zeugte davon, dass die Pfeile ihre Ziele gefunden hatten. In gebückter Haltung hasteten die vier Schützen voran und machten Platz für die nächste Gruppe, die vier weitere Pfeile in die Schlucht jagten. Nach diesen beiden tödlichen Salven war kein Garkho mehr zu sehen.

Der plötzliche Überfall hatte die Garkhos kalt erwischt. Fünf von ihnen lagen von Pfeilen durchbohrt in ihrem Blut. Die übrigen hatten hinter Büschen und Felsbrocken Deckung gesucht. Mit erhobenen Klingen stürmten Ronda, Vargman und Lyron durch die Felsenöffnung, dicht gefolgt von Yagas Leuten, die ihre Bögen schussbereit hielten.

Sie machten kurzen Prozess. Ronda und die beiden Feliden scheuchten die drei Garkhos, die den Angriff überlebt hatten, aus den Büschen und die Drenninghomer spickten sie mit ihren Pfeilen, sobald sie sie erblickten. Als ich durch die Felsenöffnung trat, war alles vorüber. Die ganze Aktion hatte mehr Ähnlichkeit mit einer Exekution als mit einem Kampf.

Zwischen den Felswänden, die sich wie gewaltige Tormauern am Eingang zur Schlucht erhoben, blieb ich stehen. In der Schlucht tummelte sich zu meinem Erstaunen eine Herde verschiedener Reittiere, die aufgeregt herumsprangen. Einige von ihnen waren drauf und dran das Weite zu suchen. Ich blieb im Durchgang stehen und schwenkte wild die Arme, um die aufgescheuchten Tiere zurückzutreiben. Kurz darauf eilte Ronda herbei und half mir die Ausreisser zu bändigen.

"Das ist wohl die Ernte ihrer Raubzüge," rief Ronda mir zu.

"Aye, Frantiks Kavallerie scheint knapp an Reittieren zu sein."

"Ich möchte wetten, dass auch unsere Tiere darunter sind."

"Schon möglich ...," wollte ich antworten, doch ich kam nicht mehr dazu, denn in diesem Moment ertönte hinter mir ein grässlicher Schrei. Ich fuhr herum.

Der Drenninghomer Krieger, den Yaga als Wache am Eingang zur Schlucht zurückgelassen hatte, taumelte blutüberströmt in die Felsenöffnung hinein. Hinter

ihm drängte eine ganze Horde wild kreischender Garkhos in die Felsenenge. In der Morgensonne sprühten Funken von ihren stählernen Klingen.

Jetzt wurde es ernst. Mir blieb kaum noch Zeit mein Sandaceir aus seiner Scheide zu reissen und den Schild von meiner Schulter zu ziehen und einen Fluch zu murmeln. Im nächsten Augenblick krachte bereits ein Garkhoschwert gegen das Metall meines Schildes. Ich wich zurück, um mir Raum zu schaffen, und liess die Schwertspitze vorzucken. Der Garkho sprang gewandt zur Seite, holte aus - und brach im nächsten Augenblick zusammen. Ein Dolch hatte sich tief in seine Brust gebohrt. Er stammte aus Rondas Waffenarsenal.

Ich widmete dem Warrapan nur einen kurzen Gedanken, danach gehörte meine ganze Aufmerksamkeit dem nächsten Gegner, der versuchte, mir eine Lanzenspitze in den Leib zu rammen. Ich schlug den Speer zur Seite und hob zugleich den Schild, um eine Schwertklinge abzufangen, die auf mich herabsauste. Mein Singendes Schwert züngelte wie von selbst herum und versenkte sich in der Hüfte des Speerträgers. Mit der Wölbung des Schilds stiess ich den anderen Garkho zurück, der noch immer mit dem Schwert auf mich eindrang.

Er trug eine bronzene Rüstung, die aber nicht mehr zu gebrauchen war, nachdem meine Klinge dagegen geprallt war. Immerhin schützte sie den Garkho vor der rasiermesserscharfen Schneide meines Sandaceirs. Mein Gegner taumelte zurück und machte einem anderen Angreifer Platz, der eine schwere Streitaxt führte. Die Axt konnte meinen Schild mühelos zerschmettern. Ich versuchte gar nicht erst den Hieb aufzufangen, sondern wirbelte mich mit einer schnellen Drehung aus dem Weg und stiess dem Garkho die Klinge in den Hals.

Helles Blut spritzte über meinen Arm. Ich achtete nicht darauf. Ein Wurfspiess zischte auf mich zu, streifte mich an der Schulter und hätte mich beinahe von den Beinen gerissen. Ein scharfer Schmerz biss in meine Schulter. Ich taumelte. In diesem Augenblick sauste ein Wurfmesser, das für meinen Hals bestimmt war, haarscharf an meinem Kopf vorbei.

Ich hatte keine Zeit, über mein Glück zu staunen. Ich hob meinen Schild und parierte die blitzenden Klingen, die vor mir aufzuckten. Mit dem Mut der Verzweiflung wehrte ich mich meiner Haut. Schild und Klinge wurden fast nur noch von meinen Reflexen gesteuert. Ich stach und hackte um mich wie ein Wahnsinniger.

Neben mir stand Ronda mit den Füssen im Bach. Sein Langschwert wob einen tödlichen Vorhang vor der heranstürmenden Horde der Feinde. Die Enge des Durchgangs machte es den Angreifern schwer an uns vorbeizukommen. Die wenigen, die es schafften, kamen indessen nicht weit. Das zornige Brüllen, das hinter meinem Rücken erscholl, deutete an, dass unsere Kameraden sich ihrer annahmen.

Seit dem Auftauchen der Garkhos war sicher kaum mehr als eine Dura vergangen, als Lyron und Vargman herbeieilten und in den Kampf eingriffen. Gemeinsam schlossen wir den Felsendurchgang mit einer Mauer aus wirbelndem Stahl. Hinter uns sammelte sich eine Gruppe von Bogenschützen, die über unsere Schultern hinweg Pfeile in die Leiber der Angreifer jagten.

Die Garkhos begriffen schnell, dass ihnen die Überraschung gründlich misslungen war und dass sie bei dem Versuch die Schlucht zu stürmen viel zu hohe Verluste erlitten. Sie machten plötzlich kehrt und zogen sich auf die Lichtung zurück.

Mit einem Triumphschrei sprang Lyron hinter ihnen her. Die Quittung für seine Unvorsichtigkeit erhielt er sofort. Mit einem grauenhaften, dumpfen Geräusch fuhr ein Pfeil in seine Schulter. Während die Garkhos im Unterholz verschwanden, schnappte sich Ronda den Warrapan, zog ihn in den Felsendurchgang zurück und brüllte nach Yaga.

"Rasch, postiere eine Wache zwischen den Felsen," kommandierte er, als der Alte herbeigehumpelt war. "Die Wache soll sich in Deckung halten. Und gib Befehl, dass sich die Hälfte deiner Leute mit schussbereitem Bogen in der Nähe des Eingangs bereit halten, falls die Garkhos es noch einmal versuchen. Habt ihr einen Heilkundigen bei euch? Lyron braucht schnelle Hilfe."

Rondas Befehle waren in einer Tonart gesprochen, die keinen Widerspruch zuliess. Und die Logik seiner Anweisungen war unbestreitbar. Yaga verzichtete deshalb auf jeden Kommentar und traf seine Vorbereitungen.

Der Angriff hatte den Garkhos elf Tote eingebracht und ein Teil der Warpacs, die den Rückzug angetreten hatten, war verwundet. Die Drenninghomer hatten nur einen Mann verloren, nämlich den Wächter, den die Garkhos am Eingang der Schlucht erschlagen hatten. So gesehen war die Bilanz nicht schlecht.

Lyron war jedoch übel verletzt und an meiner Schulter entdeckte ich eine heftig blutende Wunde. Ausserdem steckten wir in diesem vermaledeiten Felsspalt sauber in der Falle. Die Garkhos konnten nicht herein, und wir konnten nicht hinaus. Ich warf Ronda vorwurfsvolle Blicke zu. Doch der Helkardener zog es wohlweislich vor, mich nicht zu beachten.

Glücklicherweise fand sich unter Yagas Leuten eine Heilerin, die erste Hilfe leisten konnte. Sie war eine echte Schönheit mit langem, rotblonden Haar, und sie sah Alanda von Longaard verblüffend ähnlich. Zu meiner Überraschung weckte die Erinnerung an Alanda bittersüsse Gefühle in mir. Darum würde ich mich wohl kümmern müssen, falls ich sie jemals wiedersah...

Meine Schulterverletzung erwies sich als harmlose Fleischwunde, die schnell verbunden war. Lyron zu behandeln war weitaus schwieriger. Die Spitze des Garkhopfeils war mit bösartigen Widerhaken versehen und liess sich nicht herausziehen. Den Pfeil durchzustossen war ebenfalls unmöglich, da die Spitze unterhalb des Schüsselbeins eingedrungen und gegen das Schulterblatt gestossen war. Es blieb nur eine Möglichkeit. Die Pfeilspitze musste herausgeschnitten werden. Bis die Heilerin das herausgefunden hatte, war Lyron bereits durch eine Hölle von Schmerzen gegangen. Und noch mehr davon stand ihm bevor.

Das Feuer der Garkhos, die wir in der Schlucht überrascht hatten, brannte noch. Freundlicherweise hatten sie uns auch einen kleinen Topf hinterlassen, in dem wir Wasser abkochen konnten. Im Schatten der Felswände machte sich die Heilerin an ihre blutige Arbeit.

Vargman und Derucat hielten Lyrons Oberkörper fest, und Ronda steckte dem Feliden ein kräftiges Holzstück in den Mund, auf das er beissen konnte, um den Schmerz auszuhalten. Als die Operation vorüber war, hatte Lyron das Holzstück mit seinem kräftigen Raubtiergebiss förmlich zermalmt.

Sobald Lyron verarztet war, schnappte ich mir Ronda den Kühnen und zog ihn beiseite.

"Das wäre nicht nötig gewesen!" fuhr ich ihn an und machte eine Kopfbewegung in Lyrons Richtung. "Es wird schwierig werden, ihn von hier fortzubringen. Du kannst ihn in den nächsten Stunden wohl kaum in den Sattel setzen."

Ronda zuckte gleichmütig mit den Schultern.

"Lyron ist zäh. Um ihn mache ich mir weniger Sorgen als um die verfluchten Garkhos, die da draussen auf uns lauern. Mahomyr allein weiss, wie viele es noch sind."

"Hättest du auf mich gehört, dann wären wir längst auf dem Weg nach Ranholts Den und müssten uns nicht mit ihnen herumschlagen!"

"So?" fragte Ronda mit merkwürdigem Unterton. "Weisst du, was gewesen wäre, wenn ich auf dich gehört hätte?"

"Dann wären wir nicht in diese üble Lage geraten."

"Ich will dir sagen, was dann gewesen wäre," knurrte Ronda ungehalten. "Hätten wir die Garkhos nicht am Eingang der Schlucht abgefangen, wäre die Bande über Yaga und seine Leute hergefallen wie ein Schwarm Rissals. Wir können Balgra dem Barmherzigen dafür danken, dass ich nicht auf dich gehört habe. Wir haben ein Massaker verhindert, mein Lieber!"

Da hatte der Helkardener den Spiess geschickt herumgedreht! Aber so schnell gab ich mich nicht geschlagen.

"Erzähl mir nicht, du hättest das vorausgesehen," protestierte ich.

"Es war nur eine Ahnung, Shon, aber ich bin froh, dass ich ihr gefolgt bin."

"O ja," bestätigte ich sarkastisch, "wenn du deiner Ahnung nicht gefolgt wärst, dann.... Ich will dir etwas sagen, Ronda der Kühne: Es war ein verdammt glücklicher Zufall, dass wir gerade an der richtigen Stelle standen, als die Garkhos kamen. Die Sache hätte ebenso gut ins Auge gehen können, das weisst du genau. Wären die Garkhos in die Schlucht gelangt, dann wäre auf unserer Seite eine Menge Blut geflossen. Also hör bloss auf mit der Weisheit deiner Entscheidungen zu prahlen. Wir hatten eine grosse Portion Glück, das ist alles."

"Glück ist die Schutzgöttin der Helden," philosophierte der Warrapan. "Wenn dich das Glück verlässt, ist alle Tapferkeit umsonst."

"Ich traue dieser Schutzgöttin nicht über den Weg. Und ob wir wirklich ein Massaker verhindern konnten, darüber reden wir, wenn diese Geschichte hier vorüber ist - falls wir dann überhaupt noch reden können."

"Wenn du weiter so gut kämpfst wie bisher, zweifle ich nicht daran," lächelte Ronda und klopfte mir wie eine Dampframme auf die unverletzte Schulter. "Mahomyr sei mein Zeuge, du hast wahrhaftig eine meisterhafte Klinge geführt. Ich traute meinen Augen kaum. Wenn ich es nicht besser wüsste, müsste ich glauben, dass du über jahrelange Kampferfahrung verfügst."

"Du machst dir selbst Komplimente, du Halunke. Du hast mich das Kämpfen gelehrt."

"Oh nein," widersprach Ronda. "Du hast ein natürliches Talent. Du hast dich besser geschlagen als ich es für möglich gehalten hätte. Ehrlich gesagt, ich hatte kaum die Hoffnung, dass du den Kampf überlebst."

"Es ist auch noch nicht vorüber ..." prophezeite ich und wurde prompt bestätigt.

Ein Warnruf erscholl vom Eingang der Schlucht her. Alarmiert sprang Ronda auf und brüllte mir zu: "Bleib bei Lyron!" Dann stürmte er davon.

Ich lief zu dem verletzten Warrapan hinüber, zog mein Schwert und machte mich kampfbereit. Ein rascher Blick zeigte mir, dass die Garkhos eine neue Attacke wagten. Und diesmal stellten sie es gewitzter an. Ein ganzer Trupp berittener Garkhos galoppierte in die Schlucht und liess uns keine Chance den Eingang zu blockieren. Wir hätten eine Barrikade errichten sollen, schoss es mir durch den Kopf. Doch diese Idee kam zu spät.

Dank Rondas Vorsorge wurden die Angreifer in der Schlucht mit einer Salve tödlicher Pfeile eingedeckt, die einige der Reiter sofort aus dem Sattel holten. Die übrigen aber stürzten sich brüllend auf die Drenninghomer. Im Nu war ein heftiger Kampf im Gang.

Die Drenninghomer leisteten verbissene Gegenwehr und Ronda wütete unter den Angreifern wie ein Dämon. Ich hielt mein Sandaceir in der Faust und kauerte mich neben den verletzten Warrapan in den Schatten. Es juckte mich gewaltig in den Fingern, aber um Lyrons willen durfte ich mich nicht ins Getümmel stürzen. Am Besten war es, wenn wir beide unentdeckt blieben.

Die Garkhos hatten offenbar die Stärke unserer Gruppe unterschätzt. Ein gellender Ruf veranlasste die kämpfenden Reiter zum Rückzug. Sie rissen ihre Tiere herum und galoppierten wieder aus der Schlucht hinaus. Ihre Zahl war nun erheblich geschrumpft.

Diesmal waren wir nicht so gut davongekommen wie beim ersten Angriff. Die Drenninghomer verloren acht Kämpfer. Und fünf weitere waren verletzt. Mit Erleichterung registrierte ich, dass wenigstens meine Kameraden ungeschoren geblieben waren. Zumindest schien das Blut, das ihre Kleidung besudelte, nicht ihr eigenes zu sein.

"Achtundzwanzig verfluchte Garkhos haben wir bis jetzt zur Hölle geschickt," fauchte Derucat der Dolch, "und es sind immer noch zu viele übrig."

"Wahrscheinlich haben wir es mit einer ganzen Kedora zu tun," vermutete Ronda. "In diesem Fall stecken noch über zwanzig stinkende Garkhos da draussen im Wald."

"Genug, um uns noch eine Menge Scherereien zu machen," ergänzte der Ucatta finster.

"Ronda, ich glaube, da ist etwas, das du dir ansehen solltest," knurrte Vargman und zog ein Charmala herbei.

Ronda warf einen finsteren Blick auf das Reittier.

"Bei Vondrans Leuchter, das ist mein Sattel!" schnaubte er und liess einen lästerlichen Fluch folgen.

"Den Garkho, der in diesem Sattel sass, habe ich selbst erledigt," erklärte der Delpan. "Du weisst, was das bedeutet."

Die Garkhos hatten unsere Reittiere gefunden, die wir im Wald angebunden hatten. Es war zum Haareausraufen!

"Rasch, lass uns die anderen Tiere ansehen, auf denen sie geritten sind," befahl Ronda.

Die noch gesattelten Reittiere der Garkhos hatten wir schnell zusammengetrieben. Die anderen Charmalas unserer Gruppe waren nicht darunter. Dafür wartete Yaga mit einer neuen Hiobsbotschaft auf. Eines der Tiere gehörte einem Drenninghomer Krieger. Doch dieser Krieger befand sich nicht bei unserer Gruppe. Er war bei der Höhle zurückgeblieben, in der wir übernachtet hatten. Es war keine grosse Kombinationsgabe nötig, um zu begreifen was geschehen war.

"Die verdammten Garkhos hatten dieselbe Idee wie wir!" resümierte Ronda wütend. "Während wir ihr Lager ausgehoben haben, sind sie zu unserem Lagerplatz geritten und haben dasselbe getan."

"Nur sind sie früher aufgestanden als wir," ergänzte ich trocken.

"Ich wage nicht daran zu denken, was sie mit meinen Leuten angestellt haben," murmelte Yaga verstört...

Glossar

Eresdaron	Übersetzung	Bemerkungen
agemar	Benennung	(Ehren- oder Funktionsname)
aberon	Eigenname	(Enren-oder Funktionshame)
acyr (~ra)	Kristall	Val. ovr
ahir(~a)	hart, steinern (weib. Form)	Vgl. <i>cyr</i>
. ,	. ,	
ahola	verursacht durch (Prefix)	Mind and all Coffing and all the
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	Fürstin (Mz.)	Im Range einer Herzogin
(ardronoth)		
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	germany
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	
on a)	ais Aithei gebrauchtes billuewort	

elund (~e)	Insel	Keine Mz.
Eresdaron	Sprache von Eres	INGINE IVIZ.
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 /	erschaffen (Erschaffender, Schöpfer /	
gemarim)	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	Seine gefrässige Dummheit ist in Fegran
Grimmlin	(Mz.) Sagengestalt, Patron der Krieger	sprichwörtlich Grimmlin der Wehrhafte
	Sagengesiali, Patron der Kneger	Grimmin der wenmalte
Fenwarrap	a a b a a	
grinar	gehen (Ma)	day Ouë ana siyan Calayyana wait
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.)	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
hyrvar (at)	Katapultmann (-mannschaft)	
ishtosarr	Wörtl. Mann von den Sternen	
(ish /to /sarr)	TOTAL MAIN VOIT GOTT GLOTTION	
ikhagu	verhext, verzaubert	Partizip von hagar
il~	du (prefix)	Vor Tätigkeitswörtern
illent	(du hast) gelernt	Partizip von <i>lentar</i>
inngal (~im)	sechsbeiniges büffelgrosses Haustier	Schlacht- und Zugvieh
, ,	(Mz.)	
immiz	gemeisselt	Partizip von <i>mizzar</i>
irrikan	Geruch, Gestank	
Irsman	Der Schicksalsbieger, Unglücksgeist	
ish (~im) / isha	Mann (Mz.) / Frau (Mz.)	
(ishoth)		

it~	Dein (Suffix)	
ivo (~th)	Ei (Mz.)	
iz (~a)	schlecht, verräterisch, unglücklich	
izer (~im)	Pech, Unglück, Schicksalsschlag	
Izer (*IIII)	Unglücksbringer, Schicksalsgott	
izhan (~im)	Dieb (Mz.)	
	1 /	
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	Gottheit (wörtl. Gutes Wesen)	
(Mahom/myr)	dottrion (worth dates wesern)	
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.)	
0~	wie (prefix)	Meist mit Verdoppelung des folgenden Konsonanten
offlis fila	Luftlinie (wie der Vogel fliegt)	TO TO THE TOTAL TO
ol	in, hinein (Suffix)	
olman	fast, beinahe	
or	Fünf	
	Zeiteinheit (ca. 3 Stunden)	Wörtl. Fünferquora
orqora oth (~im) otha		vvoiti. i uilleiquota
(othoth)	Gott (Mz.) Göttin (Mz.)	
paccun (keine	Geld, Beute	
Mz.)		
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)	
greo (~th)	Blut (Mz. = eine grosse Menge Blut)	
9100 (111)	Diat (MZ Onlo grosse Menge Diat)	

Rasper Hathostor	Rasper der Durstige	Patron der Trinker
rekin	ich (als denkendes, wollendes,	Vgl. akin
TOMIT	empfindendes Wesen)	vgi. ann
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	Zartgliedrig, mit Libellenflügeln und
	katzengrosse Raubechse	scharfen Zähnen und Krallen ausgestattet
roosbyt (~im)	Haustier ähnlich einer Bisamratte (Mz.)	
rozza	Croppa-Schnaps	
saar (sarr)	Stern (Mz.)	
sandar	singen	
sandaceir	singendes Schwert	
sann	alt, weise, erfahren	
sannish	alter Mann, Weiser	
sarha (sarhoth)	Sieg (Mz.)	
sarrish (sarr/ish)	Sternenmann	
sat (satim) satrap	Reiter (Mz.)	
(satrapim)		
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	Wasseruhr (Mz.)	
(swadirra)		
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 <i>vennir</i> (Mz.)	
varar	schleudern	
Vasna (~r)	Boot (Mz.)	
	· · · · · · · · · · · · · · · ·	1

Vennir (~rim)	Schweineähnliches Haustier (Mz.)				
Vondran	eresischer Gott des Lichts	Lichtbringer, Erleuchter			
wahan (~nim)	Wächter (Mz.)	Lienteringer, Enegativer			
warar	kämpfen				
warrardron (~im)	Heerführer, Feldherr (Mz.)				
warrap (~im)	Krieger (Mz.)				
warrapan (~im)	Kriegerbruder (Mz. auch im Sinn von	Ordensmitglied einer Kriegerbruderschaft			
	Kriegerbruderschaft)	3			
warpac (~s)	Söldner (Mz.)				
warrish (~im)	Kämpfer (Mz.)				
warrisha	Kämpferin (Mz.)				
(warrishoth)					
wizz (~ar)	(Gletscher-)Schnee (Mz. = Gletscher)				
wurra	Kraut, das wie eine Mischung aus	wird als Mittel gegen Mücken verwendet			
	Melisse und Sauerampfer schmeckt				
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)				
Zahlen123456789101112131415go 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 k	edor kettash kedjeb kedcha kedzar				
100					
kedked (wird bei ko	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				
Toda pri primod par pomod					

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 $(5 \times 5 Duren = ca 35 min)$ Orgora (5 Qoren = ca 3 std)

Sen $(1 \text{ Tag} = 3 \times 5 \text{ Orgoren} = \text{ca } 47 \text{ std})$

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

Lauja (~n) Schwanz

Feliden mit Tigergesicht, aber ohne typische Tigerstreifen, mit

langen Reisszähnen, sehr gross und massig, schwanzlos, ge-

Delpa(n) fürchtete Kämpfer

Felide mit Panthergesicht, rassenbedingte Farbunterschiede

und unterschiedliche Fellzeichnungen, schwanzlos