Die flüsternden Wälder

Die Garkhos wagten vorerst keinen neuen Angriff. Sie hatten aber auch nicht die Absicht uns entkommen zu lassen. Sie lauerten mit gespanntem Bogen und arglistigen Absichten im Wald und warteten nur darauf, dass wir einen Ausbruch riskierten. Ein vorsichtiger Versuch Rondas, heimlich aus dem Felsendurchgang zu schleichen, endete damit, dass sich der Warrapan platt zu Boden warf, um dem Pfeilhagel zu entgehen, der klappernd gegen die Felsen prallte. Die Botschaft war unmissverständlich!

Für den Fall, dass die Garkhos es mit einer neuen Reiterattacke versuchten, versperrten Yagas Leute den Zugang zur Schlucht mit einer Barrikade aus Steinen, Holz und den Körpern der getöteten Feinde. Das war zweifellos eine sinnvolle Verteidigungsmassnahme, doch am Belagerungszustand änderte es nichts. Danach bastelten die Drenninghomer für ihre Verwundeten aus Umhängen und Decken einen Baldachin, der von erbeuteten Garkho-Speeren getragen wurde. Unter diesem Sonnenschutz wurden die Verletzten notdürftig versorgt. Aber es fehlte an Verbandsmaterial, an Medizin und vor allem an Zuversicht.

Nachdem alles getan war, was getan werden musste, begann ein unheilvolles Warten, dessen Ungewissheit und Ratlosigkeit auf die Stimmung drückte. Yaga hatte seine Leute gut - keine Stimme rief offen zur Meuterei. Doch wurden die Köpfe flüsternd zusammengesteckt, und die düsteren Blicke der grüngewandteten Krieger sprachen laute Worte. Die Atmosphäre war elektrisch geladen. Ein Funke schien zu genügen, um die angestauten Emotionen zur Entladung zu bringen. Dem alten Anführer war die Missstimmung keineswegs entgangen. Er rief seine Leute im hinteren Teil der Schlucht zusammen und begann gestenreich auf sie einzureden. Vargman, Ronda und ich wachten unterdessen hinter der Barrikade, während Derucat Lyron Gesellschaft leistete.

"Ich wüsste zu gerne, was der Alte da auskocht," bemerkte Vargman in seiner fauchenden Sprechweise, während er die Versammlung am anderen Ende der Schlucht beobachtete.

"Wir werden es noch früh genug erfahren," brummelte Ronda und warf einen finsteren Blick zu den Drenninghomern hinüber.

"Lass mich raten," sagte ich zu Vargman. "Die Leute wollen nach Hause. Also bereden sie, wie sie das am besten anstellen."

Ich schickte einen schrägen Seitenblick an Rondas Adresse und fügte hinzu: "Übrigens halte ich das für ein löbliches und nachahmenswertes Unterfangen. Ich wäre auch nicht unglücklich, wenn wir bald aus diesem Loch herauskämen."

"Da musst du dich noch eine Weile gedulden," knirschte Ronda missmutig. "Wenn die Nacht hereinbricht, können wir vielleicht einen Ausfall wagen."

"Und dabei verlieren wir einen ganzen Tag!" protestierte ich.

"Das gefällt mir ebenso wenig wie dir," bellte der Helkardener zurück. "Wenn du willst, kannst du ja versuchen, die Felswände hochzuklettern und dir den Hals brechen."

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

Ich schätzte die Felswände der Schlucht auf eine Höhe zwischen zwanzig und dreissig Metern. Einem geübten Freistilkletterer hätten sie gewiss keine Probleme bereitet, ich aber hatte vom Bergsteigen etwa so viel Ahnung wie ein Mala vom Fliegen.

"Wirklich, ein bestechender Vorschlag," knurrte ich. "Es war nicht meine Idee hierher zukommen, wenn ich dich daran erinnern darf!"

"Nun fang nicht schon wieder davon an!" schnauzte Ronda gereizt.

"Ich glaube, die Dulgener sind zu einer Entscheidung gekommen," unterbrach Vargman unseren Wortwechsel.

Yaga und seine Leute marschierten zu uns herüber und der Alte baute sich mit entschlossener Miene vor Ronda auf.

"Nun?" fragte Ronda mürrisch.

"Wir müssen so schnell wie möglich von hier fort, Ronda Herlesdam," bekundete Yaga in energischem Ton.

Ein vernünftiger Entschluss, fürwahr!

"Wir können erst im Schutz der Dunkelheit versuchen, uns durchzukämpfen," erklärte Ronda bestimmt.

"Durchkämpfen?" Der Alte machte eine abwehrende Handbewegung. "Nein, das kommt nicht in Frage. Ich will nicht noch mehr Leute verlieren. Ausserdem habe ich einige Verwundete hier, die kaum mehr auf ihren Beinen stehen können. Wie sollen wir sie beschützen, wie können wir sie herausbringen?"

"Sag, hast du eine bessere Idee?" erwiderte Ronda bissig.

"Du bist ein Waldrufer, hast du das vergessen? Du kannst den Wald zu Hilfe rufen."

Ronda sah den Alten schweigend an und verströmte Missbilligung.

"Auch ich bin ein Wissender," ergänzte Yaga.

"Das dachte ich mir bereits," murmelte Ronda.

"Aber ich bin alt und vergesslich..."

Auch das dachte sich der Helkardener wahrscheinlich schon. Er war aber höflich genug es nicht auszusprechen.

"Hilf mir, Ronda Herlesdam. Wir haben nicht mehr viel Zeit. Ich sehe keine andere Möglichkeit, um meine Leute zu retten!"

Yagas Stimme hatte einen beschwörenden Tonfall angenommen. Der Helkardener schnitt eine übellaunige Grimasse.

"Es ist gefährlich den Wald zu wecken," gab er zu bedenken. "Wir setzen wilde, ungezähmte Kräfte frei, die auch uns gefährlich werden können."

"Das wird nicht geschehen, wenn wir sorgfältig zu Werke gehen. Der Wald wird uns schützen und die Garkhos vernichten, ich weiss es!"

"So, wird er das?" echote der Helkardener skeptisch.

"Unsere Vorfahren wussten es auch!"

Wieder kehrte Schweigen ein. Yaga und Ronda musterten einander mit bohrenden Blicken wie zwei Duellanten, die auf das Kommando zum Zweikampf warteten. Die Drenninghomer im Hintergrund traten unsicher von einem Bein aufs andere.

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

"Nun gut," seufzte der Helkardener schliesslich und warf die Hände in die Luft. "Vielleicht hast du recht, vielleicht auch nicht. Es sei, wie du es wünscht, Sannish, auch wenn mir gar nicht wohl dabei ist. Hast du eine Inghom-Frucht bei dir?"

Der Alte bejahte. Die Erleichterung stand ihm mit Grossbuchstaben im Gesicht geschrieben. Ronda wandte sich an Vargman.

"Für die nächste Orqora übergebe ich dir das Kommando. Halte uns unterdessen die Garkhos vom Leib. Was immer auch geschieht, sorge dafür, dass wir nicht gestört werden."

"Wir werden wachen," bestätigte der Felide. "Und kein verfluchter Garkho wird euch nahekommen, dafür bürge ich."

Ronda antwortete mit einem zufriedenen Grunzlaut.

Eigentlich hatte ich auf Eres das Staunen längst aufgegeben. Die Wahannim hatten mich derart gründlich auf diese fremde Welt vorbereitet, dass Eres mir nur wenige Monate später so vertraut schien wie mein Heimatplanet. Wenn ich versuchte, an die Zeit vor meiner Begegnung mit den Wahannim zurückzudenken, legte sich oft ein Nebelschleier über meine Erinnerungen. Es war als ob ich versuchte, mich an Träume der vergangenen Nacht zu erinnern. Manche Einzelheiten aus meiner Vergangenheit konnte ich mir klar ins Gedächtnis rufen, während andere Erinnerungen meinem Zugriff entglitten und nur verschwommene Bilder erzeugten.

Noch immer notierte ich meine Erlebnisse auf den zusammengebundenen Pergamentseiten meines Tagebuchs, sooft ich die Musse dazu fand. Wenn ich in jenen Tagen an den Anfang meiner Notizen zurückblätterte, fragte ich mich zuweilen, ob die Aufzeichnungen über meinen Aufenthalt bei den Wahannim nicht das Produkt meiner überreizten Phantasie waren. Glücklicherweise hatte ich die ersten Seiten noch in irdischer Schrift und englischer Sprache abgefasst. Das war zumindest eine Art von Beweis, dass ich nicht übergeschnappt war.

Meiner irdischen Identität war ich mir dann am sichersten, wenn ich Eres von seiner exotischen Seite erlebte. Wenn ich mit etwas konfrontiert wurde, das ich mir nicht auf Anhieb erklären konnte, schien mein Geist, in dem Versuch zu verstehen, mühelos auf tiefere Schichten der Erinnerung zurückgreifen zu können.

Was Ronda und Yaga an jenem Vormittag in der Felsenspalte unternahmen, bot mir so viel Exotik, dass ich eine Weile lang wieder zu meinem alten Selbst fand: Ich, John Craig, der gestrandete Astronaut von der Erde, hatte das Staunen doch noch nicht verlernt. Die beiden Waldrufer waren Bewohner einer anderen Welt, die bizarre Dinge taten, vor denen selbst mein ansonsten so reichhaltiges Wissen über die Welt von Eres, das ich den Wahannim verdankte, kapitulierte.

Ronda und Yaga entblössten ihre Oberkörper und knieten sich in der Nähe des Wasserlaufs, der durch die Felsspalte floss, auf den Boden. Zentimenter um Zentimeter rutschten sie auf den Knien voran und tasteten sich langsam mit Händen und Unterarmen durchs Grass. Zuweilen streckten sie sich ganz auf dem Boden aus, legten den Kopf ins Gras und schienen zu horchen.

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

Wohl eine Qora lang krochen die Beiden auf diese Weise herum, tasteten, horchten und murmelten leise vor sich hin. Kopfschüttelnd sah ich den beiden zu und rätselte, welchen Sinn dieses ungewöhnliche Ritual haben mochte.

"Hier, ich habe eine gefunden," rief Yaga schliesslich und deutete auf eine Stelle, die sich eben noch unter seinem Bauch befunden hatte.

Ronda kroch zu ihm hinüber und legte sich neben ihn aufs Gras.

"Du hast recht," murmelte er. "Lass uns graben."

Nachdem sie sich wieder angekleidet hatten, gruben sie mit den Dolchen ein etwa zwanzig Zentimeter tiefes Loch in den Boden.

Yaga holte aus den Taschen seines Gewandes eine braune, artischocken-ähnliche Frucht hervor und pflanzte sie sorgsam in die Vertiefung. Ronda schöpfte mit einem Helm Wasser aus dem Bach und goss mehrmals Wasser über die Frucht. Neugierig hockte ich mich neben die beiden und sah zu, was geschah.

Vorerst geschah überhaupt nichts. Das verschaffte mir die Gelegenheit, den Helkardener um ein paar Erklärungen zu bitten. Ronda der Kühne gab sich äusserst reserviert. Seine Antworten waren derart einsilbig, dass ich die Zusammenhänge mehr erraten als erfahren konnte. Nach einer Weile erkannte ich den Grund für Rondas Zurückhaltung. Ein Waldrufer gab seine Geheimnisse für gewöhnlich nicht an Unwissende preis. Aber ich liess nicht locker. So nach und nach erfuhr ich genug, um mir zusammenzureimen, was ich wissen wollte. Yaga zog missbilligend die Augenbrauen zusammen, sagte aber nichts.

Der Drenninghomer Wald bildete anscheinend einen halb-intelligenten Organismus, der nicht nur zur Kommunikation, sondern auch zu gezieltem Handeln fähig war, wie ich bald erleben sollte. Sein Nervensystem waren die Inghomim, die Königsbäume, die nur in den Flüsternden Wäldern wuchsen.

Später hatte ich Gelegenheit einen Inghom aus der Nähe zu betrachten. Es handelte sich um einen hochstämmigen Baum mit herzförmigen, ledrigen Blättern. Sein mächtiger Stamm teilte sich ungefähr zwei Meter über dem Boden in drei nahezu gleich starke Arme. Jeder dieser Arme trug eine hohe Laubkrone, die sich trichterförmig nach oben entfaltete. Das Schirmdach eines Königsbaums liess genug Raum für niederstämmige Bäume und andere Pflanzen.

Die Inghomim bilden zwei Arten von Wurzeln. Die eine Art verankert den Baum in der Tiefe und dient seiner Ernährung, der andere Wurzeltyp breitet sich knapp unter der Oberfläche strahlenförmig viele hundert Meter weit in alle Richtungen aus bis er auf gleichartige Wurzeln anderer Königsbäume trifft und sich mit ihnen vereinigt. Auf diese Weise treten alle Königsbäume des Waldes früher oder später miteinander in Verbindung.

Als Ronda und Yaga auf dem Boden herumtasteten, versuchten sie, eine dieser Verbindungswurzeln im Boden aufzuspüren. In der Schlucht selbst wuchs zwar kein Inghom, doch die Chancen standen gut, dass einer der enorm langen Wurzelausläufer den Weg in die Schlucht gefunden hatte. Durch blosses Abtasten des Erdbodens eine solche Wurzel zu erspüren war freilich eine Kunst, auf die sich nur ein geübter Waldrufer verstand. Auf welche Weise sie die Wurzel an der Oberfläche wahrnahmen, erklärte Ronda indessen nicht.

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

Um mit dem Wald in Kontakt zu treten, pflanzten die beiden Waldrufer eine Inghom-Frucht, die den Samen des Königsbaums enthielt. Wie Ronda mir später erklärte, veranlasste die Bewässerung die Frucht dazu, einen dornartigen Auswuchs in den Boden zu treiben, an dem sich später die ersten Haarwurzeln des Sprösslings bildeten. Ronda und Yaga hatten so tief gegraben, dass nur noch eine dünne Erdschicht die Verbindungswurzel des Königsbaums bedeckte, und die Frucht direkt darüber eingesetzt.

Nach einer Weile stellte ich eine Veränderung an der Frucht in ihrem Erdloch fest. Sie hatte zu quellen begonnen und die schuppigen Blättchen, die sie umhüllten, öffneten sich leicht. Das war zunächst alles, was es zu sehen gab.

Nachdem ich fast eine irdische Stunde lang schweigend neben dem Loch gehockt hatte, war meine Geduld zuende. Ich wollte mich gerade erheben und zu Vargman hinüber schlendern, als ein leiser Ausruf Yagas meine Aufmerksamkeit weckte. Ich starrte die aufgequollene Frucht an. Es war eine fast unmerkliche Bewegung. Die Frucht pulsierte in einem langsamen Rhythmus, als ob sie atmete oder pumpte.

Ronda legte sich platt auf den Bauch und betrachtete die Frucht aus der Nähe. Einige Augenblicke später richtete er sich auf.

"Gute Arbeit, Sannish," sagte er zu dem Alten. "Es kann losgehen. Sag bitte den anderen Bescheid. Sie sollen einer nach dem anderen herkommen. Auch die Verwundeten. Und sorge dafür, dass der Eingang zur Schlucht nicht unbewacht bleibt."

Yaga murmelte ein paar zustimmende Worte und machte sich davon. Ich wollte Ronda um eine weitere Erklärung bitten, doch der Warrapan schnitt mir mit einer unwilligen Handbewegung das Wort ab.

"Später Shon," sagte er. "Jetzt brauche ich den Wasserkessel vom Feuer. Schütte so viel kaltes Wasser dazu, dass du die Hand hinein halten kannst ohne Wärme oder Kälte zu verspüren."

Ich tat wie er mich geheissen hatte. Als ich mit dem lauwarmen Wasser zurück kam, lag Ronda wieder auf dem Boden und betrachtete die Frucht. Als ich genauer hinsah, bemerkte ich, dass sich zwischen den Blättchen, die die Frucht bedeckten, kleine Tropfen einer klaren Flüssigkeit gebildet hatten. Erst später erklärte mir Ronda, was das zu bedeuten hatte. Die Tropfen zeigten an, dass die Frucht über eine Verbindungswurzel mit den Königsbäumen in Kontakt stand.

Ronda zog seinen Dolch, holte mit der Spitze einen dieser Tropfen hervor und liess ihn sanft in den gefüllten Wasserkessel rollen. Sofort verströmte das Wasser einen intensiven, aber nicht unangenehmen Duft, der mich an frisch geschlagenes Tannenholz erinnerte. Nachdem der Helkardener dem Wasser noch weitere Tropfen hinzugefügt hatte, rührte er die Flüssigkeit gründlich mit seinem Dolch um und forderte mich auf:

"Nimm den Saft auf deine Hände und verreibe ihn auf deiner Haut. Fahr dir damit auch über das Gesicht."

Das Wasser fühlte sich ölig an und hüllte mich in eine Duftwolke aus harzigem Baumparfum, nachdem ich es auf der Haut verteilt hatte. Ich roch wie ein zweibeiniger Nadelbaum.

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

Dieselbe Prozedur wiederholte sich bei jedem der Drenninghomer, die zu Ronda kamen. Zum Schluss stellten sich auch unsere Gefährten ein. Derucat stützte Lyron, der noch sehr wackelig auf den Beinen war. Nachdem auch sie ihren Duftstoff in Empfang genommen hatten, ritzte Ronda mit seinem Dolch die Haut seines Unterarms. Einige dicke Blutstropfen quollen hervor. Der Warrapan hielt den Arm über das Erdloch und liess Blut auf die Frucht tropfen.

"Nun müssen wir warten," sagte er so laut, dass es alle hören konnten. "Verhaltet euch still und tut, was ich euch sage."

Irgendwann in der Vergangenheit hatten die Vorfahren der Drenninghomer die Entdeckung gemacht, dass die Königsbäume auf menschliches Blut reagierten. Auf welche Weise es ihnen aber gelingen konnte, die Botschaften der Inghoms zu entschlüsseln, bleibt mir ein Rätsel.

Etwa eine Dura, nachdem Rondas Blutstropfen auf den Inghom-Samen gefallen waren, drang ein leises, wisperndes Geräusch in die Schlucht, als ob ein leichter Wind durch die Blätter des Waldes streifte. Es war jedoch kein Luftzug zu spüren. Unter normalen Umständen wäre mir das Geräusch nicht aufgefallen.

"Hörst du?" raunte Ronda mir zu. "Das sind die Flüsternden Wälder."

Die Lautstärke dieses Wisperns schwoll kurz darauf an, um dann in einem kurzen, trockenen Pochlaut abzubrechen. Es klang wie "Shiiii-tock!"

"Waldfreunde!" übersetzte Ronda im Flüsterton.

Diese Tonsequenz wiederholte sich einige Male. Danach kehrte Stille ein.

Der Helkardener formte mit den Händen einen Trichter vor dem Mund und produzierte einen langgezogenen dumpfen Laut, der in einen hellen Pfeifton überging. Als Antwort ertönte mehrmals das "Shiiii-tock" des Waldes.

Yaga hockte sich neben das Loch im Boden und begann mit den Fingern sanft die pulsierende Inghom-Frucht zu kneten als wollte er sie melken. Wenig später drang aus dem Wald ein knarrender Laut an unsere Ohren. Das Knarren wurde von einer Serie Klopftöne begleitet. Auch dieses Geräuschmuster wiederholte sich einige Male.

"Waldfeinde!" interpretierte Ronda leise.

Yaga massierte unterdessen die Inghom-Frucht weiter. Kurz darauf spaltete sich die Spitze der Samenkapsel. Darunter erschien eine dünne, hellgrüne, schneckenförmig zusammengerollte Ranke, die sich im Zeitlupentempo zu strecken begann. Nachdem sie sich vollständig aufgerichtet hatte, ragte sie etwa zehn Zentimeter aus dem Loch, das die Waldrufer gegraben hatten, heraus. An ihrer Spitze trug sie ein schwarzglänzendes Kügelchen von der Grösse einer Johannisbeere in einem Kranz kleiner haariger Borsten.

Ronda wies die herumstehenden Krieger an, sich auf der bergwärtigen Seite des Erdlochs zu versammeln während er sich mit dem Rücken zum Eingang der Schlucht hinkniete. Dann streckte er seinen blutenden Arm der Imghom-Frucht entgegen liess erneut einige Blutstropfen auf sie fallen. Die Ranke vollführte gemächlich eine kreisende Bewegung, bevor sie sich langsam wieder einzurollen begann.

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

Ronda legte noch einmal die Hände an den Mund und brachte eine Reihe von Schnalz- und Pfeiftönen hervor. Wenig später reagierte der Wald mit jenem wispernden Gräusch, dem er seinen Namen verdankte. Danach kehrte Stille ein.

Wie Ronda mir später erklärte, sind Königsbäume in der Lage über ein spezielles Sinnesorgan optische und wahrscheinlich auch andere Reize wahrzunehmen. Die Drenninghomer nannten es *habir d'inghom*, das "Inghom-Auge". Die schwarzglänzende Beere, die die Inhomfrucht aus ihrem Erdloch wie ein Periskop in die Höhe reckte, war die Miniaturausgabe eines solchen Inghom-Auges.

In ausgewachsenem Zustand erreicht das "Auge" der Königsbäume die Grösse einer Pflaume. Es sitzt an der Spitze einer langen, beweglichen Ranke, die dort hervorwächst, wo sich der Hauptstamm des Königsbaums teilt, und die sich wie eine Liane um den Stamm windet. Dass die frisch eingepflanzte Inghom-Frucht in ihrem embryonalen Zustand bereits ihr Mini-Auge ausrollte, war ein weiteres Anzeichen dafür, dass es mit der Gemeinschaft der Königsbäume verbunden war und von ihnen quasi "ferngesteuert" wurde.

Wie leistungsfähig dieses Sinnesorgan ist, kann ich nicht sagen. Die feinen Borsten, die das *Habir d'inghom* umgeben, waren wahrscheinlich mit empfindlichen Duftrezeptoren ausgestattet. Das bedeutete, dass die Königsbäume in der Lage waren eine Witterung aufzunehmen und ihr "Auge" der Quelle des Duftstoffes zuzuwenden. In unserem Fall reichte diese doppelte Wahrnehmung der Königsbäume aus, um unsere Position und anhand des Inghom-Duftstoffes und die Position unserer Feinde anhand des Blutgeruchs zu identifizieren.

Yaga bedeckte die Inghom-Frucht mit Erde, füllte das Loch und ging zum Bach, um Wasser zu schöpfen und die Stelle noch einmal zu begiessen. Bald würde in der Schlucht ein neuer Imghombaum wachsen.

"Nun werden wir sehen, was geschieht," seufzte Ronda, hockte sich auf den Boden und streckte die Beine aus.

"Wie lange wird es dauern, bis der Wald reagiert?" erkundigte ich mich und liess mich neben ihm nieder.

"Das kann ich nicht sagen," brummte Ronda. "Wir müssen es abwarten."

Wohl zwei Qoren lang löcherte ich den Helkardener weiter mit meinen Fragen über Inghom-Samen und Flüsternde Wälder. Ronda tat sein Bestes, um mich mit seinen Auskünften zu verwirren, bis er seine Rede plötzlich mitten im Satz abbrach und misstrauisch zum Himmel hinauf äugte.

Ein kleines Steinchen war von der Höhe der Felswand heruntergerollt, klackend auf einen der Felsvorsprünge geprallt und mit leisem Rascheln ins Gebüsch gefallen. Trotz dem beständigen Rauschen des Wasserfalls im Hintergrund der Schlucht waren diese Geräusche Rondas feinem Gehör nicht entgangen.

Im Nu war er auf den Füssen und zog das Langschwert. Seine Augen suchten die Oberkante der Felswand ab.

"Geht in Deckung!" stiess er laut hervor. "Der Feind ist über uns! Verstärkt die Wachen an der Barrikade!"

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

Irritiert erhob ich mich vom Boden. Von dem herabfallenden Steinchen hatte ich nichts bemerkt, und darum begriff ich nicht, was den Helkardener zu seinem Warnruf bewogen hatte. Die Drenninghomer spurten ohne lange zu fragen und suchten Deckung. Ich hingegen warf Ronda verdutzte Blicke zu, anstatt zu tun, was er sagte. Vielleicht wäre meine Reaktion anders ausgefallen, wenn der Helkardener seine eigene Medizin geschluckt hätte. Aber Ronda stand seelenruhig da und starrte in die Höhe.

Im nächsten Augenblick erschien die Gestalt eines Garkhos an der Felskante über unseren Köpfen und spannte die Sehne seines Bogen. Zu spät erkannte ich die Gefahr. Es war ein Schuss aus kaum mehr als zwanzig Meter Distanz. Ein Kinderspiel für einen geübten Schützen! Zum Fortlaufen war es nun viel zu spät. Der Pfeil schnellte herab. Im gleichen Augenblick hechtete ich zirkusreif aus der Schusslinie und rollte mich über der Schulter ab. Es war die verletzte Schulter und sie kommentierte meine Akrobatik mit stechendem Schmerz.

Ronda aber bewegte sich nicht. Der Pfeil zischte auf den Helkardener zu. Ein schnelles Zucken, ein metallisches Klicken, das Geschoss flog aus der Bahn und prallte gegen die Felsen.

Ich traute meinen Augen kaum. Der Warrapan hatte den Pfeil tatsächlich mit der Klinge seines Langschwertes aus der Flugbahn geschlagen.

Weitere Garkhoköpfe erschienen über den Felswänden zu beiden Seiten der Schlucht. Jetzt wurde es wirklich brenzlig!

Der Garkho, der den Helkardener aufs Korn genommen hatte, legte bereits den nächsten Pfeil auf die Sehne. Doch er kam nicht mehr zum Schuss. Mit einem markerschütternden Schrei stürzte er bäuchlings über die Felsenkante, als wäre er gestossen worden, und prallte im nächsten Augenblick mit einem dumpfen Laut auf den Boden der Schlucht. Ich vergeudete keinen weiteren Blick an ihn, sondern fasste die anderen Gegner ins Auge. Aus Gründen, die ich nicht sofort durchschaute, verzögerten die Garkhos ihren Angriff. Der befürchtete Pfeilhagel blieb für den Moment aus. Das war unsere Chance!

"Lass uns endlich in Deckung gehen, Ronda!" drängte ich den Helkardener.

"Warte," knurrte Ronda und hielt mich zurück. "Beweg dich nicht. Da, sieh hin!"

Der ausgestreckte Arm des Warrapans wies auf den zerschmetterten Körper des herabgestürzten Garkhos. Jetzt erst bemerkte ich, dass die graufleckige hornige Masse auf seinem Rücken kein Harnisch war, sondern sich bewegte. Das Ding, das auf tastenden Krabbenbeinen von der Leiche herabglitt, war nahezu einen Meter lang und sein Torso glich dem eines zu gross geratenen Krebses mit zerknitterter Rückenschale. Das Hinterteil ging in einen provozierend hochgereckten, vielfach gegliederten Skorpionschwanz über. Ein dunkelroter Blutstropfen schimmerte an dem gekrümmten, nadelspitzen Stachel am Schwanzende.

"Um Mahomyrs willen, was ist das denn?" fragte ich den Helkardener mit verhaltener Stimme.

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

"Das ist ein *Hyrantrin*," antwortete Ronda leise. "Sein Panzer ist hart wie Kratholz und sein Stachel enthält ein Gift, das selbst einen Tomplon auf der Stelle umbringt. Wenn du jemals von einem Hyrantrin angegriffen wirst, musst du ihm mit einem kräftigen Hieb den Schwanz abschlagen. Aber ziele gut, denn zu einem zweiten Hieb findest du keine Gelegenheit mehr!"

Ein Untier, das Hyrantrin genannt wurde, hatten mir die Wahannim nicht vorgestellt. Und vielleicht war das auch gut so. Wenn ich das ganze mörderische, reissende, stechende, spuckende, würgende, giftspritzende Bestiarium unter der Sonne von Eres gekannt hätte, hätte ich gewiss keinen Fuss ausserhalb der schützenden Mauern der Wahannim-Burg gesetzt.

"Balgra der Barmherzige steh uns bei!" murmelte ich schockiert.

"Und Mahomyr schütze uns," ergänzte Ronda. "Der Wald schickt seine tödlichsten Soldaten aus!"

Der Hyrantrin krabbelte ohne Hast auf die nächstgelegene Felswand zu und kletterte geschickt am Fels hinauf. Die Färbung seines Rückenpanzers passte perfekt zu den Granitwänden. Wenn er sich nicht bewegte, war er kaum zu entdecken.

Während ich mit leisem Schaudern dem Hyrantrin nachblickte, reagierten nun auch die Drenninghomer auf den Angriff. Mit einiger Verzögerung flogen Pfeile dorthin, wo sich die Garkhoköpfe zeigten. Das war allerdings kaum mehr als ein Beweis guten Willens. Soviel ich sehen konnte, trafen sie nichts. Die Garkhos hatten die beste Deckung, während die Drenninghomer sich notdürftig hinter Büsche und Felsbrocken duckten und dennoch gute Zielscheiben abgaben.

Die Garkhos hatten alle Trümpfe in der Hand. Doch sie schickten keine Geschosse in die Tiefe der Schlucht. Sie stiessen Rufe aus, die ich nicht verstand. Irgendetwas dort oben irritierte sie und ich vermutete, dass es mit dem Zwischenfall zu tun hatte, den wir gerade erlebt hatten. Ich stellte mir ein Heer von Hyrantrins vor, das mit drohenden Skorpionschwänzen auf die Garkhos zukrabbelte, und spürte wie mir eine Gänsehaut über den Rücken kroch.

Seit dem ersten Schuss, den die Warpacs auf uns abgeben hatten, war kaum eine Dura vergangen, als oberhalb der Felswände die Hölle losbrach. Unten in der Schlucht war erst nur ein leises Sirren zu vernehmen, doch allein dieses Geräusch trieb mir den kalten Schweiss auf die Stirn. Im nächsten Augenblick drangen von der Höhe herab die verzweifelten Schreie der Garkhos an unsere Ohren.

Erschüttert sah ich Ronda an. Der Helkardener erwiederte meinen Blick und flüsterte nur ein Wort: "Berg-Rissals!" Weitere Erklärungen brauchte ich nicht. Ich wusste inzwischen, dass diese Bestien nahezu doppelt so gross waren wie jene, gegen die ich auf dem Fluss gekämpft hatte.[1] Unwillkürlich fuhr meine Hand über die Bissnarben, die mein Gesicht verunzierten.

Ein Warnruf der Wächter hinter der Barrikade lenkte unsere Aufmerksamkeit auf den Eingang zur Schlucht. Ein Reitertrupp brach aus dem Unterholz des Waldes

[1] Siehe Bd. 1, Der Warrapan. Fluss-Rissals sind katzengrosse fliegende Raubtiere, die in Schwärmen jagen. Sie sind äusserst aggressiv und verfügen über ein kräftiges Gebiss. Durch ihre koordinierte Angriffsweise erlegen sie auch Beutetiere, die um ein vielfaches grösser sind als sie.

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

und galoppierte auf den Felsendurchgang zu. Und da erst dämmerte mir, welche Strategie die Garkhos verfolgten.

Die Warpacs hatten sich geteilt. Während die eine Gruppe die Felsen erklommen hatte, um uns von oben unter Beschuss zu nehmen, griff uns die andere vom Eingang der Schlucht her an. Unter normalen Umständen wären wir so in eine tödliche Zange geraten. Doch die Garkhos, die da auf ihren Reittieren heranstürmten, ahnten nicht, dass das gellende Geschrei, das zu ihnen herüber hallte, von ihren eigenen Spiessgesellen droben auf den Felsen ausgestossen wurden. Wahrscheinlich deuteten sie die Todesschreie als Zeichen dafür, dass der Pfeilbeschuss aus der Höhe seinen Blutzoll erhielt.

Nun, sie erlebten eine böse Überraschung. Als die Garkho-Reiter in den Felsendurchgang einbogen, sahen sie sich einer gestaffelten Mauer von Bogenschützen gegenüber, und die Barrikade, die wir errichtet hatten, verhinderte, dass sie die Verteidiger in einer wilden Attacke niederritten.

Die erste Salve der Drenninghomer holte die vordersten Garhos aus den Sätteln. Und die zweite Salve forderte ihren Tribut von den übrigen, die ihre Tiere herumrissen und sich zur Flucht wandten. Nur einer handvoll Reiter gelang es, den schützenden Waldrand zu erreichen.

Yagas Krieger bejubelten ihren Triumph mit lautem Gejohle und machten sich daran die Barrikade zu übersteigen, um die Fliehenden zu verfolgen. Ronda aber rief sie zurück. Seine Donnerstimme übertönte selbst das vielstimmige Gebrüll der Drenninghomer und gebot ihnen zu schweigen.

Der Lärm erstarb. Der Helkardener legte demonstrativ den Finger auf die Lippen. Es wurde still. Noch immer drangen vereinzelte Schmerzenslaute von den Felsen herab in die Schlucht. Die Rissals beendeten ihr blutiges Werk.

Ronda stieg behutsam auf die Barrikade und lauschte zum Waldrand hinüber. Ein bösartiges Brüllen, das keiner menschlichen Kehle entstammte, erscholl aus dem Wald und wurde von angstvollen Rufen beantwortet. Verwirrt sahen die Drenninghomer einander an. Dort am Waldrand ging der Tod um! Zweimal, dreimal noch gellten schrille Schreie aus dem Unterholz, dann kehrte eine unheimliche Stille ein. Nicht einmal Vogelstimmen waren mehr zu hören. Und keiner der Drennighomer wagte es zu sprechen.

Der Wald hatte sich seine Opfer geholt.

Nach einer Weile, die mir wie eine halbe Ewigkeit vorkam, knisterte Yagas Stimme in das Schweigen.

"Es ist vorüber," sagte er.

Ronda nickte bedächtig.

"Ich denke, wir können unseren Abmarsch vorbereiten," brummte er. "Shon und ich werden auf Erkundung gehen."

Der Helkardener bemerkte meinen betroffenen Blick.

"Nur zu, Shon," raunte er mit boshaftem Lächeln. "Du interessierst dich doch so für die flüsternden Wälder. Jetzt werde ich dir zeigen, wozu sie imstande sind."

Mit der gebotenen Vorsicht schlichen wir aus dem Felsendurchgang. Diesmal trieb uns kein feindlicher Pfeil zurück. Ronda zog sein Langschwert aus der Scheide

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

und marschierte auf den Waldrand zu. Ich nahm mein Sandaceir in die Hand und folgte ihm mit pochendem Herzen.

Wir fanden sieben Garkhos, beziehungsweise das, was von ihnen übrig war. Noch heute verfolgen mich die Bilder in meinen Träumen. Zwei von ihnen waren offenbar einem Raubtier zum Opfer gefallen, das mindestens vom Kaliber eines Chuats oder eines grossen Sauriers gewesen sein musste. Sie waren buchstäblich in Stücke gerissen worden.

"Das ist Shargols Rache für die Toten am Schilfsee," knurrte Ronda zufrieden, während er die blutigen Überreste der Warpacs inspizierte. Ich enthielt mich eines Kommentars und versuchte meinen aufgebrachten Magen zur Ruhe zu bringen.

Die Leiche des nächsten Garkho fanden wir in einem Gebüsch. Sein Kopf sah aus, als wäre er mit einer konzentrierten, ätzenden Säure besprüht worden. Sein Gesicht war zu einer ekelerregenden, blauroten Fleischmasse verquollen, unter der stellenweise das bleiche Weiss der Schädelknochen hervorschimmerte. Bei Balgra dem Barmherzigen, ich wollte überhaupt nicht wissen, welche eresische Horrorkreatur diesen Mann angefallen hatte.

Ein paar Schritte weiter hing ein Garkho mit glasigen Augen und heraushängender Zunge in einem Schlingdorn-Gebüsch. Die Ranken des Schlingdorns hielten seine verrenkten Gliedmassen in fester Umklammerung und mehrere von ihnen hatten sich um seinen Hals gewunden und ihn erdrosselt.

Ich will mir weitere Beschreibungen ersparen. Die übrigen vier Leichen, die wir fanden, waren ähnlich übel zugerichtet. Ich konnte nur vermuten auf welche Weise die Inghomim ihren Einfluss auf die Pflanzen und Tiere der Flüsternden Wälder ausübten, doch ihre Macht war furchteinflössend.

Als wir in die Schlucht zurückkehrten, bestürmten uns die Drenninghomer mit Fragen. Ich überliess es Ronda, von unserem Kundschaftergang zu berichten und suchte mir ein unbeobachtetes Eckchen, um in aller Stille meinen Mageninhalt loszuwerden.

Kurze Zeit später brachen wir auf. Die Verwundeten, die nicht reiten konnten, wurden auf eilig zusammengebastelten Tragen abtransportiert, die erbeuteten Waffen und Wertgegenstände zusammen mit den Toten der Drenninghomer auf den Lasttieren fest gezurrt und die überzähligen Reittiere hintereinander angeleint. Es war eine ansehnliche Karawane, die da durch den Wald zog, und sie wurde noch länger, nachdem wir auf die kleine Herde von Reittieren, die die Garkhos im Wald angebunden hatten, gestossen waren. Yaga ritt an der Spitze und mahnte zur Eile. Ihn trieb die Sorge um seine Leute, die er am Lagerplatz bei der Höhle zurückgelassen hatte und die von den Garkhos überfallen worden waren.

Als wir uns der Höhle näherten, die uns in der vergangenen Nacht als Lagerplatz gedient hatte, erwarteten wir den Schauplatz eines Massakers vorzufinden, doch statt dessen trafen wir den Ort verlassen an. Kaum hatten wir jedoch die Lichtung betreten, raschelte es im Unterholz, und kurz darauf waren wir von laut durcheinander rufenden Drenninghomern umringt.

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

Wie sich herausstellte, hatte es keinen nennenswerten Kampf gegeben. Zu ihrem Glück hatten die Drenninghomer ihre Reittiere in einiger Entfernung vom Lagerplatz angepflockt, weil vor der Höhle nicht genug Platz vorhanden war. Die Garkhos waren über die Wächter hergefallen und hatten die Tiere geraubt. Der Lärm, den sie dabei veranstaltet hatten, war den übrigen Drenninghomern Warnung genug gewesen. Sie waren in den Wald geflohen noch bevor die Garkhos den Lagerplatz erreichten. Yaga trauerte zwar um die beiden Krieger, die bei dem Überfall getötet worden waren, doch überwog seine Erleichterung darüber, dass nicht mehr Opfer zu beklagen waren.

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.)	
drenn	Waldgebiet, Forst	Keine Mehrzahlform
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)	

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

el(~a)	als Artikel gebrauchtes Bindewort	
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
inghom (~im)	Königsbaum	wächst nur in den Flüsternden Wäldern
immiz	gemeisselt	Partizip von *mizzar*
irrikan	Geruch, Gestank	
Irsman	Der Schicksalsbieger, Unglücksgeist	

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

ish (~im) / isha (ishoth)	Mann (Mz.) / Frau (Mz.)	
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.)	

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

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	
sann	*alt, weise, erfahren*	
sannish	*alter Mann, Weiser*	
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.)	

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

varar	schleudern	
Vasna (~r)	Boot (Mz.)	
Vennir (~rim)	Schweineähnliches Haustier (Mz.)	
Vondran	eresischer Gott des Lichts	Lichtbringer, Erleuchter
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

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

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