Die Schlacht am Agoramknie

Ich würde nun gerne erzählen, dass wir eilends zu Arkon geflogen wären, um ihn noch rechtzeitig zu warnen, dass Ronda heldenmütig in den Kampf gezogen wäre, und mit seinem taktischen Geschick die Schlacht zu Gunsten des Bündnisses gewendet hätte, aber das sind nur die romantischen Klischees der Heldensagen. Die Wirklichkeit war viel prosaischer.

Ronda liess Arkon seine Schlacht beginnen und bellte mich an, auf direktem Weg und mit Höchstgeschwindigkeit nach Helkarden zu fliegen. Als ich meiner Verwunderung Ausdruck gab, setzte mir der Warrapan missmutig auseinander, dass, erstens, Arkon Haclos sicher nicht geneigt war, Rondas Warnungen Gehör zu schenken, dass Ronda, zweitens, nicht gewillt war, sich noch länger mit ihm herumzustreiten, schon gar nicht während die Schlacht in vollem Gange war, und dass, drittens, die einzige Instanz, die Arkon Haclos wirksam aufs Dach steigen konnte, in Helkarden zu finden war, nämlich beim Grossen Rat der Warrapanim.

"Und wenn wir nicht den einzigen Vorteil, den wir noch haben, preisgeben wollen, dann brauche ich den Rat auf meiner Seite," knurrte Ronda. "Oder glaubst du, dass Arkon noch bereit ist, mit Hilfe deines Filvasnas Lonegat zu erobern, nachdem er in der Schlacht am Agoramknie eine Schlappe erlitten hat?"

Wenn Ronda der Kühne recht hat, dann hat er recht. So flogen wir also mit dem Wind um die Wette in nordöstliche Richtung und erreichten Helkarden in weniger als einer Qora. Wahrscheinlich hatte ich damit einen neuen Streckenrekord aufgestellt. Aber das interessierte zum gegenwärtigen Zeitpunkt niemanden.

Eine Beschreibung der Reichshauptstadt Fegrans werde ich an anderer Stelle nachholen. Sie ist eine eindrucksvolle Stadt von einem architektonischen Pathos, das mehr Ausführlichkeit verdient. An diesem Vormittag bekam ich sie ohnehin nur von weitem zu sehen.

Auf Rondas Geheiss landete ich den Flieger in einem Wäldchen, das etwa zwei Meilen von den Stadtmauern entfernt lag. In der Nähe befand sich ein Gasthaus, wo sich der Warrapan ein Reittier borgte, um schnell in die Stadt zu gelangen. Tuc und mir oblag es, in der Zwischenzeit darauf achtzugeben, dass das Filvasna nicht allein davonflog und der Dinge zu harren, die da kommen sollten.

Und die Dinge liessen sich Zeit. Nachdem nahezu eine Orqora vergangen war erschien Ronda in Begleitung zweier Reiter, die in schlichte, braune Gewänder gehüllt waren. Beide hatten den Zenit ihres Lebens lange überschritten. Ihre Gesichter waren vom Alter zerfurcht und ihr Haar war weiss wie der Schnee des Hawizzchar. Die Fülle der Jahre mochte zwar Runzeln gegraben und das Haar gebleicht haben, aber in ihren Augen funkelte noch jugendlicher Glanz und ihre Bewegungen waren geschmeidig und kraftvoll. Die beiden verströmten eine enorme Vitalität.

Ronda stellte sie als Pan Haron und Pan Gismar vor. Die beiden Warrapanim erwiderten unseren Gruss mit ausgesuchter Höflichkeit, während sie uns mit kritischen Blicken musterten. Danach schenkten sie dem Feliden und mir keine weitere Beachtung. Ihre Aufmerksamkeit galt dem Filvasna, das sie sorgfältig von allen Seiten in Augenschein nahmen.

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

Pan Gismar zog ein Lederband aus der Tasche und begann das Fluggerät sorgsam zu vermessen, während Pan Haron mit Ronda abseits stand und eine leise Unterhaltung führte. Wenig später entfernte sich Pan Gismar mit einem knappen Gruss, stieg auf sein Reittier und führte die anderen beiden Tiere am Zügel mit sich. Ronda nickte mir aufmunternd zu und wies mich mit einer Geste an, das Flugboot zu besteigen.

"Auf, du Beherrscher fliegenden Stahls," sagte er zu mir, nachdem er dem alten Warrapan in die Pilotenkanzel geholfen hatte. "Zeig uns deine Flugkünste. Es geht zurück ins Agoramtal. Und es schadet nichts, wenn du dabei den Pfeil überholst, der von der Sehne geschnellt ist."

Die Schlacht am Agoramknie half gewiss nicht den Ruhm des Bündnisheers zu mehren. Genauer gesagt: Sie war ein Schlag ins Wasser. Wenn es nach Arkon Haclos gegangen wäre, hätte am Agoramknie die grosse Entscheidung zwischen Frantik und dem Bündnis stattgefunden, vorzugsweise mit Pan Arkon als strahlendem Sieger. Aus diesem Grund hatte er die gesamte Streitmacht des Bündnisses am Agoramknie versammelt. Und natürlich ging er davon aus, dass auch Frantiks Heere so lange auf dem Schlachtfeld ausharren würden, bis Sieg oder Niederlage entschieden war.

Aber Arkon hatte die Rechnung ohne den Wirt gemacht. Frantiks Generale dachten nicht im Traum daran, sich eine derartige Entscheidung abzwingen zu lassen. Denn just zu diesem Zeitpunkt bestürmte ein beträchtlicher Teil der feindlichen Truppen die Pässe des Hawizzchargebirges und kämpfte um den Zugang zum Tal der Delpan. Nach dem, was Ronda und ich von den Bewohnern der Nebeltäler erfahren hatten, stand der Feind mit mindestens einer Derzorekka, also einem Heer von zweitausendfünfhundert Mann, vor den Pässen. Und der überwiegende Teil der Kämpfer waren Garkhosöldner, das Rückgrad der Armeen des Verrückten Königs.

Damit war nicht nur die Truppenstärke des Heeres, das sich dem Bündnisheer am Agoramknie entgegenstellte, erheblich verringert, sondern auch seine Schlagkraft. Dieses Heer hatte lediglich die Aufgabe, die nordwestliche Frontlinie zu verstärken und Arkons Truppen daran zu hindern im Norden Longaards einzufallen. Und genau das tat es auch.

Arkon Haclos, der es einmal mehr versäumt hatte, den Feind genügend auszuspionieren, hatte von all dem nicht die leiseste Ahnung. Er inszenierte seine Entscheidungsschlacht nach allen Regeln der Kunst und merkte bis zum bitteren Ende nicht, dass er dem Verrückten König wie ein Glimpaal auf den Leim ging. Aber diesmal musste er seine Fehler teuer bezahlen.

Einer der geringeren Fehler, die Arkon Haclos unterlaufen waren, ging indirekt auf meine Rechnung. Denn ursprünglich war es meine Idee gewesen, dem Feind über den Lassaph Truppen in den Rücken zu führen, und Arkon hatte diesen Plan prompt in die Tat umgesetzt. Was ich, und offenbar auch Arkon, nicht bedacht hatte, waren die Warrafils, die über dem Schlachtfeld kreisten, und deren Reiter längst gemeldet hatten, dass Truppenteile sich bereit machten, auf dem Wasserweg anzugreifen. Damit war der Überraschungseffekt dahin. Die Bündnissoldaten, die den Lassaph herabkamen, wurden auf dem Fluss von Schiffen des Feindes abgefangen

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

und mussten schliesslich ihre Boote aufgeben und sich in die Ufer-Wälder zurückziehen.

Die Schlacht nahm unterdessen den üblichen Verlauf. Während die Bogenschützen auf beiden Seiten die vorrückenden Truppen unter Beschuss nahmen, trafen die Schlachtreihen in der Agoramsenke aufeinander. Es gibt verschiedene Philosophien über die Anordnung der Schlachtreihen und die taktischen Bewegungen der schweren, gepanzerten Infantrie, der Speerträger mit ihren massiven Schilden und der leichten Infantrie der Schwertkämpfer. Eine geschickte Anordnung dieser Infanterieeinheiten kann den Verlauf einer Schlacht entscheiden. Arkon Haclos verfügte über gut ausgebildete Truppen, die ihr Handwerk verstanden und der Feldherr des Bündnisses hielt es wahrscheinlich der Qualität seiner Kämpfer zugute, dass Frantiks Soldaten mehr und mehr zum jenseitigen Rand des Tales zurückgedrängt wurden.

In Wirklichkeit war es wohl eher so, dass die feindlichen Schlachtreihen den Auftrag hatten, ihre Verluste gering zu halten und den Bündnissoldaten nicht allzu grossen Widerstand entgegenzusetzen. Immer weiter wichen Frantiks Soldaten zum Rand der Agoram-Senke zurück bis sie schliesslich dicht gedrängt am Fuss der Hügel standen, die das Tal auf der Westseite begrenzten.

In dieser Phase der Schlacht griff Frantiks Reiterei von beiden Seiten die Flanken des Bündnisheeres an. Arkon interpretierte diese Aktion wahrscheinlich als einen Versuch des Gegners die Frontinfanterie zu entlasten. Tatsächlich aber trieb die gegnerische Kavallerie einen Keil zwischen die Fronten und ermöglichte so der eigenen Infanterie den Rückzug zwischen die Hügel. Der Vormarsch des Bündnisheeres wurde gestoppt, um Raum für das Gefecht der berittenen Truppen beider Heere zu machen.

Kurz darauf zog sich Frantiks Kavallerie unvermittelt zurück und Arkon Haclos gab das Signal zur Jagd, das die Verfolgung des fliehenden Heeres einleitete. Es war das letzte Kommando, das Arkon Haclos zu geben vermochte. Wenige Augenblicke später starb er mit einem Garkho-Pfeil in der Brust. Ein Pulk Warrafils stiess auf den Hügel herab, von dem aus Arkon seine Truppen befehligte, und ihre Garkho-Reiter töteten den Feldherrn und seine Adjutanten. Derselbe Trick war schon bei der Erstürmung Lonegats zur Anwendung gekommen, und ich hatte den Feldherrn noch eine Woche zuvor darauf aufmerksam gemacht, dass er Bogen- oder allenfalls Armbrustschützen zur Abwehr eines Angriffs aus der Luft in Bereitschaft halten sollte. Arkon Haclos büsste den Umstand, dass er keine Lehren daraus gezogen hatte, mit seinem Leben.

Der Augenblick für den Angriff war indessen gut gewählt. Die Infanterie des Bündnisheeres stürmte zwischen die Hügel, hinter die der Feind sich zurückgezogen hatte und es gab in diesem Moment keinen Heerführer mehr, der dem Vormarsch Einhalt gebieten konnte. Zwischen den Hügeln trafen die Bündnistruppen auf Erdwälle und Barrikaden, wo sie von Katapultgeschossen und zahllosen Pfeilen empfangen wurden. Dem Bündnisheer, das ziemlich ungeordnet voranstürmte, um die vermeintlich fliehenden Feinde einzuholen, brachte der Ansturm gegen diese Befestigungen in wenigen Minuten mehr Verluste ein als die offene Schlacht zuvor.

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

Die vordersten Reihen gerieten unter massiven Beschuss, wichen zurück und wurden von den Nachdrängenden fast überrannt. Infanteriesoldaten und Reiter behinderten sich gegenseitig in einem Strudel von Leibern, während Frantiks Soldaten auf den Hügeln und hinter den Barrikaden ein Geschoss nach dem anderen in das Durcheinander schickten.

Das war der Stand der Dinge, als wir das Schlachtfeld erreichten. Ronda, der sich schon aus der Luft ein Bild der Lage gemacht hatte, schnappte sich den erstbesten Hornbläser und gab ihm den Befehl, das Rückzugssignal zu blasen. Die weiteren Ereignisse konnte ich nicht selbst verfolgen. Wie Ronda mir befohlen hatte, setzte ich die beiden Warrapanim nahe des Feldherrenhügels ab und flog unverzüglich nach Helkarden zurück.

Das Ende der Schlacht am Agoramknie ist jedoch schnell erzählt.
Unter Rondas Führung formierte sich das Bündnisheer neu und stiess rasch zwischen die Hügel am jenseitigen Rand der Agoramsenke vor. Einem geordneten, konzentrierten Sturmangriff konnten die gestaffelten Barrikaden des Feindes nicht lange standhalten, vor allem, da die Soldaten Frantiks nur hinhaltenden Widerstand leisteten. Sobald der Druck der Angreifer zu gross wurde, zogen sie sich hinter die jeweils nächste Verteidigungslinie zurück.

Immerhin erfüllten die Befestigungen und Wurfmaschinen des Feindes ihren Zweck. Sie hielten das nachstossende Bündnisheer lange genug auf, um Frantiks Truppen Zeit zu geben mit Hilfe ihrer Lastschiffe über den Lassaph zu setzen und dem Bündnisheer eine lange Nase zu drehen. Das Bündnisheer war nicht darauf eingerichtet, den Fluss zu überqueren - schon garnicht, wenn am anderen Ufer eine kampfbereite feindliche Streitmacht wartete.

Diesen Umstand zu übersehen, war ein weiterer Fehler Arkons gewesen. Aus der Sicht des Verrückten Königs war die Aktion ein voller Erfolg. Das Bündnisheer war daran gehindert worden, den Lassaph zu überqueren und den Norden Longaards zu erobern. Die reduzierte Streitmacht Frantiks hatte eine strategische Position eingenommen, in der sie der zahlenmässigen Übermacht des Bündnisheeres vorerst standhalten konnte und die Bilanz der Schlacht am Agoramknie wies ungleich grössere Verluste für das Bündnisheer als für die Armee Frantiks aus. Und das machte Frantiks Generale eindeutig zu Siegern nach Punkten.

Während Ronda der Schlacht ein Ende machte und daran ging, den Murks seines verstorbenen Warrapan-Kollegen auszubügeln, damit dessen Name unbefleckt auf der Heldentafel Helkardens verewigt werden konnte, traf ich Pan Gismar auf der Wiese nahe der Reichshauptstadt, die mir schon einmal als Landeplatz gedient hatte. Der alte Warrapan kletterte behende an Bord und dirigierte mich zu einer Schiffsbauerwerkstatt am Ufer des Lassaph.

Ich brachte das Flugboot auf einem mit Holzspänen bedeckten Vorplatz zu Boden. Ein halbes Dutzend muskulöser, braungebrannter Zimmerleute erwartete uns und ging sogleich daran das Filvasna zu einem Truppentransporter umzubauen. Acht Meter lange, schwarz gebeizte Balken wurden quer über die Kufen des Fluggeräts gelegt und mit den senkrechten Metallpfeilern verschraubt.

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

Auf die Balken wurden ebenso schwarze Dielenbretter genagelt, sodass eine Fläche von acht Meter Breite und etwa sechzehn Meter Länge entstand. Diese Fläche war nach meiner Schätzung gross genug, um einhundertzwanzig Kämpfer unterzubringen - wenn sie ein wenig zusammenrückten. Natürlich musste die Plattform nach allen Seiten hin gesichert werden, damit bei dem Gedrängel niemand abstürzte. Zu diesem Zweck befestigten die Zimmerleute grobe Netze an den Trägerelementen des Flugboots.

Pan Gismar persönlich beaufsichtigte die Arbeiten und trieb zur Eile, während Tuc und ich die Anweisung befolgten, den Mund zu halten und nicht im Weg zu stehen. Kaum eine Orqora später war die Arbeit beendet. Ich war ehrlich beeindruckt von der Einfachheit der Konstruktion und ihrer fachkundigen Ausführung. Pan Gismar nahm mein Lob gelassen auf. Lächelnd erklärte er mir, dass die Bruderschaft nicht nur gute Kämpfer, sondern auch hervorragende Pioniere ausbildete. Die Männer, die ich als biedere Zimmerleute eingestuft hatte, waren in Wirklichkeit Warrapanim und konnten mit Schwert und Schild wahrscheinlich ebenso geschickt umgehen wie mit Säge und Hammer.

Eigentlich hätte ich von selbst darauf kommen können. Nachdem wir uns viel Mühe gegeben hatten, die Existenz des Filvasnas geheim zu halten, wäre es kaum logisch gewesen, ein paar einfache Handwerker zu Mitwissern zu machen. Der Feind hatte zweifellos seine Spione in Helkarden. Und mit Hilfe der Warrafils konnten wichtige Informationen schnell an die richtige Adresse gelangen. Ich vermutete, dass Frantik einen fliegenden Kurierdienst unterhielt. Zumindest hätte ich es an seiner Stelle so gemacht.

Nach einer guten Mahlzeit, die wir mit den übrigen Warrapanim in einer der Werkstatthallen einnahmen, war ich an der Reihe. Pan Gismar breitete auf dem Tisch vor mir eine Papierrolle aus, auf der eine grobe Landkarte des Nordwesten Fegrans gezeichnet war.

"In der kommenden Nacht werden wir versuchen, mit Hilfe deiner Flugmaschine die Festung Lonegat in unsere Hand zu bringen," erklärte der alte Warrapan. "Das werden unsere Behegir übernehmen ..."

"Wer oder was sind die Behegir?" unterbrach ich ihn. Der Begriff bedeutete in etwa "die Stillen" oder "die Lautlosen", doch ich konnte mir nichts konkretes darunter vorstellen.

"Fragen dieser Art stehen dir eigentlich nicht zu," beschied mir der Warrapan mit strengem Blick.

Da war sie wieder, die Arroganz des Kriegerordens von Helkarden! Mir lag eine scharf geschliffene Bemerkung auf der Zunge und es kostete mich viel Beherrschung sie nicht auszusprechen. Möglicherweise las der alte Warrapan den Ärger aus meinen Gesichtszügen, denn er fuhr in versöhnlichem Tonfall fort:

"Da du aber bald ein Kandidat unseres Ordens sein wirst und zudem eine wichtige Rolle in unserem Plan spielst, will ich dir ausnahmsweise antworten. Behegir sind Warrapanoth mit einer besonderen Kampfausbildung. Ihr Name bezieht sich darauf, dass sie es verstehen sich lautlos zu bewegen und ebenso lautlos zu töten."

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

"Das wären die besten Eigenschaften eines Meuchelmörder," kommentierte ich bissig. Pan Gismar schien es als Kompliment aufzufassen.

"In der Tat," antwortete er bedächtig. "Sie sind die besten Meuchelmörder in ganz Fegran."

Die Auskunft des Helkardeners stellte mich nicht ganz zufrieden. Vor allem verwirrte mich, dass er die Spezialtruppe "Warrapanoth" genannt hatte. Dieser Begriff war mir fremd. Die korrekte Mehrzahl von Warrapan lautete Warrapanim. An einen Versprecher glaubte ich nicht. Vielmehr vermutete ich hinter dieser abweichenden Mehrzahlform eine absichtliche Unterscheidung von den übrigen Warrapanim, die sich womöglich nicht allein auf die Kampfausbildung der Behegir bezog. Diese Überlegung behielt ich allerdings für mich.

Der alte Warrapan wandte sich wieder der Karte zu und wies mit dem Finger auf einen Punkt südöstlich der Festung Lonegat.

"An dieser Stelle befindet sich ein Landgut des Ardron von Gorzaqir. Sobald die Abenddämmerung beginnt, wirst du die fünfhundert Behegir mit deinem Filvasna an diesen Ort bringen. Vom Landgut bis zur Festung Lonegat sind es ungefähr zwanzig Meilen wie der Vogel fliegt."

Der Finger des Warrapan zeichnete auf der Karte den Flusslauf des Lassaph nach und hielt in der Nähe des Agoramknies inne.

"Wenn es dunkel ist, wirst du zu Pan Rondas Heerlager am Lasspah fliegen. Der Strom mag dir dabei als Orientierung dienen. Von dort wirst du zwei weitere Dekkedoras Warrapanim zum Landgut fliegen..."

Pan Gismar unterbrach sich, als einer der Zimmerleute die Halle betrat und ihm einige Sätze zuraunte. Nach einem halblauten Wortwechsel, dessen Inhalt ich nicht verstehen konnte, erhob sich der alte Warrapan und bedeutete mir, ihm nach draussen zu folgen. Neugierig trat ich ins Freie. Die Zimmerleute standen mit Farbeimern und Pinsel bewaffnet um das Filvasna herum und machten ratlose Gesichter. Sie hatten ein Problem.

Nach ein paar erklärenden Worten und einer praktischen Demonstration war ich Bilde. Die guten Leute hatten versucht das Metallskelett des Flugboots schwarz anzustreichen, um es für die nächtliche Mission zu tarnen. Doch keine ihrer Farbmixturen haftete auf der Metalloberfläche. Die Farbe lief an dem Filvasna herunter wie Wasser an einer Ölhaut. Nicht einmal der schwarze Pechbrei, der zum Abdichten der Bootsrümpfe verwendet wurde, vermochte das Metall des Flugboots dauerhaft zu bedecken.

Die Lösung des Problems war indessen ganz einfach. Pan Gismar und seine Pioniere waren nur noch nicht darauf gekommen. Ich gab ihnen den Rat, die Metallstruktur mit schwarzen Tüchern zu umwickeln, und lieferte auf diese Art einen weiteren Beweis meiner angeblichen Schlauheit, die Ronda der Kühne bereits ausführlich gerühmt hatte. Das zumindest entnahm ich den Worten, mit denen Pan Gismar meinen Einfall kommentierte.

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

Während einer der Männer in die Stadt ritt, um eine ausreichende Menge schwarzen Tuchs aufzutreiben, fuhr Pan Gismar fort, mir den Plan zu erläutern, den er gemeinsam mit Ronda dem Kühnen ausgeheckt hatte. Es lief darauf hinaus, dass ich die ganze Nacht damit beschäftigt sein würde, Soldaten mit dem Filvasna von einem Ort zum anderen zu transportieren. Schon der Gedanke daran machte mich müde.

Pünktlich bei Einbruch des Kinorq trafen die Behegir ein. Für eresische Verhältnisse waren sie eine äusserst disziplinierte Truppe. Mit mit donnernden Hufen kamen auf das Gelände der Bootswerft geritten und wirbelten mächtig Staub auf, während sie ihre schnellen Yalla zum Stehen brachten. Als der Wind den grauen Staubschleier sanft zur Seite hob, standen sie in tadelloser Formation vor mir. Fürwahr, ein eindrucksvolles Entrée.

Sie waren einheitlich in schwarzes Tuch gekleidet und trugen schmucklose, spitz zulaufende Helme aus geschwärztem Metall. Die Füsse steckten in dunklen Wildlederstiefeln, deren weiche Schäfte an den Waden mit Lederriemen umschnürt waren. Die Gesichter bedeckte ein schwarzer Schleier nach Art der irdischen Tuareg, der nur die Augen freiliess. Jeder sichtbare Zentimeter Haut war mit Russ bedeckt. Sie waren ausnahmslos mit Kurzschwert, langen Dolchen und Wurfmessern bewaffnet. Etwa ein Drittel von ihnen trug langschäftige Bögen und Pfeilköcher auf dem Rücken - schwarz gefärbt, natürlich.

Sie sprachen kein Wort, während sie auf ein stummes Signal hin synchron von ihren Reittieren stiegen, und sich in Reih und Glied aufstellten. Ihre knappen, sicheren Bewegungen liessen einen ausgefeilten Drill erkennen. Und ihre Reittiere waren ebenso gut trainiert. Die Yalla rührten sich nicht von der Stelle, nachdem ihre Reiter sich entfernt hatten.

Auffällig war, dass alle Kämpfer der Behegir von schlanker, drahtiger Statur waren. Verglichen mit einem Hünen vom Kaliber Rondas waren sie sogar eher klein. Allerdings wirkten die meisten Leute klein, wenn sie sich neben Ronda den Kühnen stellten. Von den Behegir war aber auch keiner grösser als ich, und ich konnte selbst bei bester Laune kaum mehr als durchschnittliche Kopfhöhe vorweisen.

Der Kopf des Kommandanten reichte mir, die Helmspitze mitgerechnet, kaum bis zur Nase. Als die erste Gruppe der Behegir auf der Holzplattform des Flugboots Platz genommen hatte, baute er sich breitbeinig vor mir auf.

"Du bist also der Mann, der das Filvasna der Wahannim zu steuern vermag," stellte er fest, nachdem er mich einige Sekunden lang mit kritischen Blicken gemustert hatte. Seine Stimme war ein weicher Tenor, der so gar nicht zu der rauhen Kommandostimme passen wollte, die gewöhnliche Truppenführer auszeichnete.

"Man hat mir gesagt, dass du dich Shongrek Ishtosarr nennst," fuhr der Kommandant fort. "Ich entbiete dir das Meelom. Mein Name ist Jelen. Du sprichst mich mit Orkedoran an. Wir können aufbrechen."

Mit diesen Worten drehte sich der Kommandant der Behegir um und schritt leichtfüssig auf das Filvasna zu. Ich starrte ihm mit offenem Mund hinterher. Bei Grimmlin, dem Waffenschwinger, das war kurz, knapp und sachlich!

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

"Meelom, Orkedoran Jelen ...," murmelte ich ihm hinterher. Schön und gut, meine Reaktion war ziemlich lahm. Dieser Behegir-Offizier hatte mich völlig überrumpelt. Mir kam noch nicht einmal die Antwort auf die Zunge, dass er mich ebenfalls Orkedoran nennen durfte. Nun ja, ich besass diesen Titel nur von Rondas Gnaden, aber immerhin! Mir kamen noch ein halbes Dutzend schlagfertige Erwiderungen in den Sinn, die allesamt den Nachteil hatten, dass sie mir im entscheidenden Moment nicht eingefallen waren. Und nichts ist unbrauchbarer als Schlagfertigkeit, die sich verspätet.

Tuc, der die Szene beobachtet hatte, bemerkte meinen belämmerten Gesichtsausdruck und kicherte leise vor sich hin.

"Beim goldpelzigen Uccat, den möchte ich nicht als Vorgesetzten haben," kommentierte er mit einem spitzbübischen Grinsen, das seine kleinen spitzen Reisszähne entblösste.

"*Hyrol-immiz'ym* - Das sei in Stein gemeisselt," antwortete ich leise. "Aber vielleicht würdest du anders denken, wenn dein Leben von seiner Tüchtigkeit abhinge."

"Schon möglich, Dunor, wenn du es sagst. Doch es wäre vielleicht ratsam, ihn nicht warten zu lassen," mahnte der junge Uccatan in anzüglichem Ton.

"Für dein Alter bist du erstaunlich weise," bestätigte ich und setzte mich schleunigst in Bewegung.

Einhundertachtunddreissig Kämpfer der Behegir-Truppen drängelten sich auf der Plattform unter dem Flugboot, auf der Ladefläche darüber und hinter mir in der Pilotenkanzel. Mit Waffen und Ausrüstung brachte jeder von ihnen bestimmt seine hundert Kilo auf die Waage. Das summierte sich auf beinahe vierzehn Tonnen, rechnete ich aus, während ich auf meinen Sitz hockte und nervös den Startcode in die Tastatur des Fliegers tippte. Bei dieser Kopfrechnung kamen mir Zweifel, dass das Filvasna diese Last in die Höhe brachte.

Überhaupt fielen mir eine Menge Dinge ein, die bei unserem Versuch Lonegat zurückzuerobern, schiefgehen konnten. Und dass ich dabei eine Schlüsselrolle spielte, lag mir wie ein dicker Stein im Magen. Eine grosse Verantwortung ruhte auf meinen Schultern und drückte ordentlich.

Immerhin rechtfertigte sich mein Vertrauen in die Technik der Wahannim. Das Flugboot erhob sich sanft und ohne Probleme in die Höhe und trug uns sicher zu unserem Bestimmungsort. Das Gewicht schien die Schnelligkeit des Fluggeräts nicht zu beeinträchtigen. Ich wählte die höchste Geschwindigkeit, die mir der Fahrtwind erlaubte, und schaffte es innerhalb einer knappen Qora, das Landgut, das Pan Gismar mir auf der Karte gezeigt hatte, zu erreichen.

Die Behegir hüllten sich auch während der ganzen Fahrt in eisiges Schweigen. Lediglich kurz vor der Landung raunte mir Jelen der Orkedoran ein paar Worte zu, die mir halfen mich zu orientieren. Ich brachte den Flieger auf einer Wiese nahe des Landguts zu Boden. Es war nicht nötig, dass die Bewohner des Guts auf das Fluggerät aufmerksam wurden.

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

Neben Tuc, der die ganze Zeit nicht von meiner Seite wich, begleiteten mich fünf mit langen Bögen bewaffnete Behegir auf dem Rückweg. Sie waren meine Leibwache für den Fall, dass ich zufällig den Weg einiger Warrafils des Feindes kreuzte. Aufgrund meiner Erfahrung mit den Flugmonstren über den Flüsternden Wäldern war ich zwar der Meinung, dass das Filvasna den Warrafils an Geschwindigkeit überlegen war, doch ein gut gezielter Pfeil konnte mich jederzeit einholen.

Als ich die letzte Ladung der "Lautlosen" von Helkarden beim Landgut des Ardrons von Gorzaqir ablieferte war es beinahe finster. Eine handvoll Fackelträger, die uns auf der Wiese erwarteten, erleicherteten es mir meinen Landeplatz zu finden. Wenige Minuten später war ich wieder in der Luft und lenkte das Filvasna nach Norden. Einer der Monde stand bereits am Himmel und lieferte genug Licht, dass ich mich einigermassen orientieren konnte. Nachdem ich den Hirrelund von Lonegat hinter mir gelassen hatte, lenkte ich das Flugboot zum Lassaph hinüber und folgte dem Strom bis ich in der Ferne die Feuer der beiden Heerlager erblickte.

Die Warrapanim, die ich abholen sollte, erwarteten mich bereits in der Agoramsenke. Sie hatten ein paar Feuerbecken aufgestellt, die den Platz umrahmten, auf dem ich das Flugboot landen konnte. Ronda der Kühne kletterte höchstpersönlich zu mir in die Pilotenkanzel, um mir einen freundschaftlichen Hammerschlag auf die Schulter zu geben und sich nach meinem Wohlbefinden zu erkundigen.

"Mir fallen vor Müdigkeit fast die Augen zu," gab ich scherzhaft zur Antwort.

"Ich würde liebend gerne mitkommen, um dir von Zeit zu Zeit kräftig in den Hintern zu treten, damit du wachbleibst," knurrte Ronda. "Aber leider werde ich hier gebraucht."

"Ich weiss deine Fürsorge wirklich zu schätzen," erwiederte ich trocken.

"So bin ich eben," antwortete Ronda. "Und damit dir nichts zustösst, habe ich einen Warrapan beauftragt, dich ein wenig im Auge zu behalten."

Auf ein Zeichen Rondas hin kletterte eine schlanke Gestalt an Bord. Im flackernden Licht der Feuerbecken erkannte ich Lomindur den Schnellen.

"Ich glaube ihr kennt euch schon," grinste Ronda, während wir uns begrüssten.

"O ja, ich erinnere mich noch gut an unsere erste Begegnung," sagte ich anzüglich. "Lomindur der Schnelle hätte mir um ein Haar den Kopf abgeschlagen."

"Und ich bin gar nicht so sicher, ob mir das gelungen wäre," lachte Lomindur. "Ich meine, nachdem ich gesehen habe, was du mit Jannis angestellt hast..."

"Aye, Pan Jannis," grollte Ronda. "Mit ihm habe ich noch einen Becher sauren Weins zu leeren. Wo kommen wir denn hin, wenn er allen Leuten, die sich auf mich berufen, den Kopf abschneiden will! - Aber alles zu seiner Zeit. Zuerst wollen wir dem verrückten König eine Lektion erteilen."

"Wollen wir hoffen, dass uns Irsman der Schicksalsbieger diesmal gewogen ist," erwiderte ich hintersinnig.

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

Ronda, der meine Anspielung auf unsere bisherigen Pannen sehr wohl verstanden hatte, zog Lomindur zur Seite und sagte so laut, dass ich es hören konnte: "Gib mir ein bisschen auf diesen Sarrish acht, Pan Lomindur, aber hüte dich vor seiner Zunge. Sie ist scharf wie eine Klinge und zuweilen boshaft wie Irsmans Ränkespiel."

"Wann hätte man je schon vernommen, dass Ronda der Kühne sich geirrt hätte?" quittierte Lomindur die Frozzelei mit ironischem Unterton.

"Naja," warf ich ein. "Während unserer Wanderung durch Longaard hat er..."

"Schluss jetzt!" unterbrach Ronda energisch. "Wir haben nicht die ganze Nacht Zeit zum Plaudern. Sperr' die Ohren auf, du spassiger Sternenmann, ich habe einen Sack voller Anweisungen für dich. Du bist nun eben der einzige, der dieses Wahannim-Boot fliegen kann. Von dir hängt es also ab, ob unsere Pläne gelingen. Hör jetzt zu und gib acht, dass du nichts vergisst."

"*Nokin eberit* - ich bin dein Diener," erwiderte ich formell. "Du befiehlst, ich gehorche."

"Quatschkopf," sagte Ronda und gab mir seine Instruktionen.

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	
beheg	leise, lautlos	Davon abgeleitet *behegir* (die Lautlosen)
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	

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

Éhar	Höre oder hört	
éharak éhar	Hört, hört (wörtl. hört und hört)	
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 (Mz.)	wächst nur in den Flüsternden Wäldern
immiz	gemeisselt	Partizip von *mizzar*

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

irrikan	Geruch, Gestank	
Irsman	Der Schicksalsbieger, Unglücksgeist	
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)	
kashôzur (~im)	Riesiges Sumpfmonster (Mz.)	Plumper, fassförmiger Rumpf auf acht Stummelbeinen; langer, schlangengleicher Schwanz; tentakelbewehrter, krötenähnlicher Kopf
ked	Zehn	
kedked (ked / ked)	hundert (10 x 10)	
kherig (~oth)	Albtraum (Mz.)	
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	Gott (Mz.) Göttin (Mz.)	

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

(othoth)		
paccun (keine Mz.)	Geld, Beute	
pan (panim)	Bruder (Mz.)	
parsney (parsnim)	wollige, vierbeinige Huftiere (Zugtiere) (Mz.)	von der Grösse irdischer Ponys
petah	gut	Im Sinne von: gut gemacht
pyr (~ra)	Feuer (Mz.)	
pyrar	brennen	
querget (~in)	Zwerg (Zwerge)	
qir (aqir)	Hügel (Mz.)	
qora (qoren)	Zeiteinheit (ca. 25 Minuten)	
qreo (~th)	Blut (Mz. = eine grosse Menge Blut)	
Rasper Hathostor	Rasper der Durstige	Patron der Trinker
rekin	ich (als denkendes, wollendes, empfindendes Wesen)	Vgl. *akin*
rharra (rharrim)	Eresisches Reittier (Mz.)	Muskulöses, pferdeähnliches Reittier mit Halsmähne und elchartigem Kopf
rhod	Ruhm, Ehre	
rikkar	riechen	Im Sinn von Geruch verströmen
rissal (rissal)	In Schwärmen fliegende, kaum katzengrosse Raubechse	Zartgliedrig, mit Libellenflügeln und scharfen Zähnen und Krallen ausgestattet
roosbyt (~im)	Haustier ähnlich einer Bisamratte (Mz.)	
rozza	Croppa-Schnaps	
saar (sarr)	Stern (Mz.)	
sandar	singen	
sandaceir	singendes Schwert	
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*

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

spantar	locken	
swa (~t)	Wasser (Mz. = Meer)	
swadeira (swadirra)	Wasseruhr (Mz.)	
ulloc	anstatt	
sparrut	Schluss jetzt, Ende der Diskussion	
tarfa (tarfoth)	grosser Seevogel	
tarrap(~a)	tapfer	
thost	Durst	
thostor (~a)	durstig (weibl. Form)	
~to	von (suffix)	Im Sinne von Herkunft
tomplon (~oth)	in Herden lebender Saurier	dem irdischen Triceratops ähnlich
ul	in (innerhalb)	
urrénir (~rim)	wilde Form des *vennir* (Mz.)	
varar	schleudern	
Vasna (~r)	Boot (Mz.)	
Vennir (~rim)	Schweineähnliches Haustier (Mz.)	
Vondran	eresischer Gott des Lichts	Lichtbringer, Erleuchter
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.

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

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

Zahlenbeispiele:

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

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

Militärische Ränge in Fegran

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

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

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

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

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

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

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

Zeiteinheiten

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

Gattungen:

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

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