Behegir

Ein leiser, heller Gongschlag vom Stundenturm der Festung verkündete den Beginn der ersten Orqora nach Mitternacht. Ein Wachsoldat trat aus dem Schatten des Nordturms und schlenderte lustlos über den breiten, steinernen Wehrgang unterhalb der Mauerkrone. Als er die halbe Strecke zum Westturm zurückgelegt hatte, blieb er stehen und legte die Hände auf die Brustwehr. Sein Horn, das er an einem Riemen um den Hals trug, klapperte leise gegen die rauhen Mauersteine.

Der Soldat fluchte lautlos vor sich hin. Izeroth der Unglücksbringer hatte seine Hand geleitet, als sie in den Lostopf gegriffen und diese Wachschicht gezogen hatte. Zum Teufel, warum hatte er nicht ein anderes Los gewählt! Er liess den Blick über die nächtliche Landschaft schweifen. Fahles, milchiges Mondlicht lag über den Wäldern und Hügeln Longaards und erzeugte ein unwirkliches Muster heller und dunkler Konturen. Irgendwo in Norden lagen sich an den Ufern des Lassaph zwei feindliche Heere gegenüber. Aber um Lonegat war es still. Nur die Zikaden zirpten ihre Serenade. Es war so still, dass selbst das leise Quietschen seiner Lederrüstung an sein Ohr drang, als er das Gewicht von einem Bein auf das andere verlagerte.

Wozu, bei Shargols Hammer, waren in einer Nacht wie dieser Wachposten auf den Mauern der Festung nötig? Der Wachsoldat hob ärgerlich die Schultern und blickte in die Tiefe. Im Licht der Monde warf der Hirrelund von Lonegat einen langen, schwarzen Schatten. Unten, am Fuss des Hirrelunds, beschrieben die Wachfeuer des kleinen Heerlagers einen weiten Halbkreis, der die Zelte der Soldaten umschloss. Auch dort hockten ein paar arme Teufel, die die erste Wache nach Mitternacht erwischt hatten.

Ein dunkles, unförmiges Gebilde stieg im Schatten des Hirrelunds auf. Der Soldat bemerkte es nicht. Er dachte sehnsüchtig an den schweren roten Wein, der ihm den Abend versüsst und nach kurzem Schlaf einen schweren Kopf beschert hatte. Es war das letzte, was er zu denken imstande war. Zwei schwarze Fäuste legten sich um seinen Kopf und eine dünne Schnur erstickte den überraschten Aufschrei, der aus seiner Kehle dringen wollte. Nur das Scharren seiner Stiefel auf den Pflastersteinen des Wehrgangs war zu hören, während der Soldat sich im Todeskampf schüttelte. Nach kurzer Zeit erlahmten seine Zuckungen und er sank geräuschlos zu Boden. Eine schwarze Stiefelspitze stiess mehrmals prüfend gegen den leblosen Körper. Der Angreifer beugte sich herab, um den Puls seines Opfers zu fühlen, und glitt schliesslich mit lautlosen Schritten davon.

Schattenhafte Gestalten huschten in kleinen Gruppen durch die Gassen der Festung auf die Garnisonsgebäude nahe des Fürstenpalasts zu. Ein Sonnenkristall in eiserner Fassung über dem Hauptportal des Gebäudekomplexes zeichnete einen Kreis aus sanftem Licht auf das Pflaster. Auch ein scharfes Auge hätte die Kämpfer, die sich in der Finsternis ausserhalb des Lichtscheins sammelten, kaum bemerkt.

Mit leisem Knirschen drehten sich die beiden Flügel des grossen Tors in ihren Angeln. Die Schritte der schwarzgekleideten Krieger, die durch das geöffnete Portal strömten, waren unhörbar. Nur ihr Anführer blieb am Eingang im Licht des Sonnen-

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

kristalls stehen und gab seinen Leuten lautlose Befehle in einer komplizierten Zeichensprache.

Als die Soldaten in den Schlafräumen der Garnison wenig später erwachten, spürten sie den kalten Stahl geschwärzter Klingen an ihren Kehlen. Nur wenige von ihnen wagten es, sich den geflüsterten Befehlen zu widersetzen. Sekunden später lagen sie mit durchstossener Kehle in ihrem Blut. Gewarnt vom Schicksal ihrer Kameraden liessen sich die übrigen widerstandslos fesseln.

In allen Teilen der Festung spielten sich zur gleichen Zeit ähnliche Szenen ab. Kleine Gruppen der Behegir durchkämmten systematisch die Wohngebäude der Stadt, holten die feindlichen Soldaten aus ihren Betten und erstickten jeden Widerstand im Keim. Lautlos und unaufhaltsam drangen die schwarzgewandeten Kämpfer in die Bollwerke ein, die die Tore auf dem Weg zur Festung sicherten, und überwältigten die dort postierten Wachen, noch ehe diese begriffen, was geschah. Fast überall wurden die Besatzer von dem gespenstischen Auftritt der Behegir überrumpelt. Die Eroberung der Festung ging so lange still und heimlich vonstatten bis die Warrapanoth ins Schloss des Fürsten eindrangen, wo sich die Garkho-Offiziere, die den Befehl über die Besatzungstruppe führten, einquartiert hatten ...

Mitten in der Nacht mit einem eresischen Flugboot von einem Ort zum anderen zu fliegen, ist nicht so einfach wie es sich anhört. Wer an das Lichtermeer der dichtbesiedelten Landstriche auf der Erde gewöhnt ist, macht sich keine Vorstellung davon, wie finster es nachts werden kann, wenn die elektrischen Lichtquellen fehlen. Das Filvasna der Wahannim mochte ein technologisches Wunderwerk sein, aber es hatte keine Blindfluggeräte an Bord. Ich verfügte noch nicht einmal über eine exakte Landkarte. Und selbst wenn ich eine besessen hätte, wäre sie mir von geringem Nutzen gewesen. Die wenigen Lichtpunkte, die zu mir heraufblinkten gaben mir keine Auskunft über die Lage von Ortschaften oder den Verlauf von Strassen und Wasserwegen. Wenn ich in grosser Höhe flog, verschwamm die Geographie zu einer einzigen finsteren Masse. Wenn ich in einen Tiefflug überging, war es eher möglich gewisse Landmarken wahrzunehmen, aber dann bestand immer die Gefahr, dass heimtückische Hindernisse, ein hoher Baumwipfel etwa oder eine aufragende Felsformation, unmittelbar vor dem Bug des Fliegers auftauchten und mich zu einem riskanten Ausweichmanöver zwangen.

Da sollte ich nun fünfhundert Warrapanim zu einem bestimmten Ort nahe des Hirrelunds von Longaard zu transportieren, und dieser Ort versteckte sich mitten in einem ausgedehnten Waldstück. Den Hirrelund anzusteuern war das kleinere Problem. Die Lichter der Festung Lonegat wiesen mir den Weg. Das Hinterland des Hirrelunds jedoch war finster wie ein Kohlenkeller bei Stromausfall.

Eine Qora vor Mitternacht war ich mit der ersten Gruppe der Behegir unterwegs nach Lonegat. Es war nicht gerade stockfinster, doch das bisschen Mondlicht, das Lasma, der zweitkleinste Mond von Eres, spendete, reichte kaum aus, um meine Finger nachzuzählen. Die einzige Orientierungshilfe bei meinem nächtlichen Flug zum Hirrelund von Longaard war der gewundene Lauf des Lassaph, dessen Wasseroberfläche im Wiederschein des Mondlichts schwach schimmerte. Die Finsternis

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

dauerte indessen nicht lange. Wenige Minuten nach meinem Abflug begann Goma, der grösste Mond von Eres, über den Horizont zu klettern. Goma ist an Grösse durchaus mit unserem irdischen Mond vergleichbar und als er am Horizont auftauchte, erschien er mir doppelt so gross. Auch wenn das letzte Viertel des Mondes noch im Schatten lag, schickte er von Minute zu Minute mehr Licht zu mir herab als mir lieb sein konnte.

Die nächtliche Beleuchtung am Himmel wurde besonders lästig, als die Hafenanlagen Lonegats in Sicht kamen, denn nun musste ich aufpassen, dass mein seltsames Luftvehikel nicht gesichtet wurde und für unliebsame Aufregung sorgte. Einzelne Gehöfte und Landwirtschaftsgebäude lagen hier verstreut zwischen den flachen Hügeln in der Umgebung des Hirrelund. Das Gebiet rechts und links der Hauptstrasse, die südlich am Hirrelund vorbei zur Anlegestelle der Lassaphfähre führte, war dichter besiedelt.

Lassapham, ein stattliches Dorf in der unmittelbaren Nähe des Hirrelunds, war die grösste der Ortschaften um Lonegat. Viele seiner Einwohner standen im Lohn des Fürsten und gehörten zu der grossen Schar der Dienstboten, Arbeiter, Handwerker, Fischer und Bauern, die den Unterhalt des fürstlichen Hofes besorgten. Die übrigen Dorfbewohner lebten von den Händlern und Reisenden, die auf der Heerstrasse oder dem Fluss unterwegs waren und in Lassapham Einkehr hielten.

Nachdem das Heer des Verrückten Königs Longaard besetzt und den Hirrelund erobert hatte, gehörten Lassapham und die umgebenden Ortschaften ganz den Soldaten Frantiks, die zweifellos die Bewohner aus ihren Häusern vertrieben hatten und nun, zur Mitternachtsstunde, hoffentlich in ihren Betten schlummerten.

Gleichwohl war es bei der vorhandenen Fülle an Mondlicht geraten, jedes Risiko einer zufälligen Enteckung zu vermeiden. Als ich mich dem Hirrelund näherte, steuerte ich das Filvasna über das Buschwerk am westlichen Flussufer und flog, gedeckt von den Obsthainen und Weinbergen, nur wenige Meter über dem Boden einen weiten Bogen um die Siedlungen herum. Als die Flugmaschine in den Mondschatten des Hirrelunds eintauchte, begann ich einen schnellen, steilen Steigflug.

Die Festung Lonegat bedeckte etwa zwei Drittel der Oberseite des Hirrelunds. Das Gelände auf der nordöstlichen Seite der Festung war einigermassen eben und diente als Weide für die Reittiere der Festungsgarnison. Dichtes Buschwerk und hölzerne Gatter sorgten dafür, dass die Tiere dem Abgrund nicht zu nahe kamen. Das Weidegelände wurde in der Regel nicht bewacht, da dieser Teil des Hirrelunds normalerweise nur von der Festung aus zugänglich war.

Als ich die ersten Einheiten der Behegir auf dem Hirrelund ablieferte, konnte ich es noch nicht wagen, auf dem Weidebereich zu landen. Ich hätte mich damit direkt ins Blickfeld der Festungswache begeben. Und ausserdem konnte ich mir ausmalen, wie die Tiere auf das Filvasna reagiert hätten. Ich steuerte das Flugboot deshalb hart an die felsige Kante des Hirrelunds und hielt es dort in der Schwebe, während die Behegir-Kämpfer von der hölzernen Plattform des Filvasna auf die Felsen sprangen. In ihren nachtschwarzen Gewändern verschmolzen sie sofort mit der Dunkelheit.

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

Nachdem es mir dreimal gelungen war, unbemerkt den Hirrelund anzusteuern und auf diese Weise die Kampfgruppen der Behegir abzusetzen, sollte die Festung nach Einsatzplan inzwischen weitgehend in der Hand der "lautlosen" Warrapanoth sein. Es war deshalb vereinbart, dass ich die siebte und achte Kedora der Behegir, die ich bei meinem vierten Anflug auf die Festung an Bord hatte, direkt innerhalb der Festung ablieferte.

Doch etwas war nicht ganz nach Plan verlaufen. Als der Flugapparat über die Festungsmauern glitt, schlug mir lautes Gebrüll entgegen. Überall waren Lichter zu sehen und in den Gassen Lonegats wimmelten Menschen durcheinander. Einen Moment lang hegte ich die Befürchtung, dass die Behegir-Truppen in einen üblen Strassenkampf verwickelt wären, und überlegte mir ernsthaft, ob ich es riskieren sollte, mitten in diesem Getümmel zu landen.

"Bei Catturs Krallen," fauchte Tuc, während er über die Reling gebeugt in die Tiefe blickte. "Mir scheint die Leute feiern ihren Sieg doch etwas voreilig."

Diese Bemerkung des jungen Uccatta half mir endlich auf die Sprünge. Es war nicht Kampfeslärm, der die Strassen von Lonegat erfüllte, sondern Jubelgeschrei! Erleichtert und zugleich besorgt liess ich das Filvasna auf dem grossen Platz vor dem Fürstenpalast niedergehen. Wenn das Gebrüll nur nicht die Truppen am Fuss des Hirrelunds alarmierte!

Die Behegir-Truppen sprangen von der Plattform des Flugboots, drängten die Leute, die über den Platz schwärmten, zurück und bildeten einen schützenden Ring um das Filvasna. Ich wies Tuc an das Cockpit zu bewachen und kletterte über die Reling.

Welch ein Chaos! Anscheinend war ganz Lonegat auf den Beinen. Männer, Frauen und Kinder sprangen johlend herum und die Fackeln, Laternen und Sonnenkristalle, die sie in den Händen hielten, warfen zuckende Lichter über den Platz. Kleine Gruppen von Kämpfern in Schwarz drängten sich durch die Menschenmenge und führten gefesselte Soldaten des Feindes zwischen sich, die von den Umstehenden beschimpft und verhöhnt wurden. Nur die Eskorte der Behegir bewahrte die Kriegsgefangenen davor, von der aufgebrachten Menge gelyncht zu werden.

Vor dem Portal der Festungsgarnison machte ich eine Gruppe von Behegir-Offizieren aus, unter denen ich Jelen den Orkedoran erkannte, und steuerte auf ihn zu. Der Kommandant der Behegir machte eine hilflose Handbewegung, als er mich erblickte.

"Du kommst gerade recht, wir können Verstärkung gebrauchen," meldete er aufgebracht und stemmte die Fäuste in die Hüften. "Die Leute sind ausser Rand und Band! Wir müssen erst einmal für Ruhe und Ordnung sorgen."

"Das ist ein Punkt, den wir bei der Planung nicht genügend berücksichtigt haben," antwortete ich. "Wir hätten daran denken müssen, dass wir nicht die feindlichen Soldaten aus den Betten holen können ohne zugleich die Bürger der Stadt aufzuscheuchen."

"Es war noch schlimmer als das, Ishtosarr," erwiderte der Orkedoran. "Wir haben unbeschreibliche Zustände angetroffen. Die Soldaten des verrückten Königs haben die ganze Bevölkerung rücksichtslos versklavt und ihr abscheuliche

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

Grausamkeiten angetan. So gross die Freude der Leute ist, so gross ist auch ihr Zorn. - Entschuldige mich einen Augenblick..."

Unser kurzer Wortwechsel wurde durch eine Gruppe Behegir unterbrochen, die auf improvisierten Bahren einige verwundete Kameraden herbeitrugen. Und in diesem Augenblick erkannte ich das Geheimnis der Behegir. Den Kämpfern hatte man einen Teil der schwarzen Kleidung ausgezogen, um ihre Wunden zu bandagieren. Und dabei war nicht mehr zu verbergen - dass es sich um Frauen handelte. Nun verstand ich auch den seltsamen Ausdruck "Warrapanoth", der mich zu Anfang irritiert hatte. Es war ein altertümlicher Ausdruck, der das weibliche Geschlecht der Kämpfer andeutete, die weibliche Form von "Warrapanim".

"Offenbar hat es einige Verluste gegeben?" erkundigte ich mich taktvoll, als Jelen sich mir wieder zuwandte.

"Die Soldaten, die in den Garnisonsquartieren untergebracht waren, konnten wir ohne Verluste gefangen nehmen," antwortete sie stolz. "Auch die Wachen auf den Bollwerken über den Toren haben wir völlig überrumpelt. In den Gasthöfen der Festung haben wir ein paar dutzend Offiziere aufgestöbert. Auch sie haben keine Schwierigkeiten gemacht. Doch im Schloss des Ardrons sind wir auf heftigen Widerstand gestossen. Dort hatte sich eine üble Garkhobrut eingenistet. Es waren nur zwanzig Warpacs, aber sie haben sich gewehrt wie die Teufel. Acht meiner Warrapanoth sind gefallen und wir haben vierzehn Verwundete. Von den Garkhos ist keiner mehr am Leben."

"Es tut mir leid um deine Kämpferinnen," sagte ich. "Andererseits bin ich froh, dass die Verluste nicht grösser ausgefallen sind."

"Balgra dem Barmherzigen sei Dank," bekräftigte Jelen. "Noch nie wurde eine Festung mit so wenig Blutvergiessen erobert! Umso besser sind unsere Chancen mit den Truppen am Fuss des Hirrelunds fertigzuwerden. "

Ihre dunklen Augen funkelten über dem schwarzen Tuch, das ihre Gesichtszüge verbarg, während sie gewohnheitsmässig ihre Fäuste in die Hüften stemmte.

"Das bringt mich zu der Frage," sagte Jelen energisch, "warum du noch hier herumstehst. Solltest du nicht schon längst wieder in der Luft sein und deinen Auftrag erfüllen?"

Ich sagte "Wa..." oder "Ba..." oder etwas ähnlich Geistreiches. Jedenfalls hatte sich Jelen bereits umgedreht und ein paar Schritte von mir entfernt, als ich ihr ein ironisches "Du befiehlst, ich gehorche, Dunora!" hinterherschickte. Viel zu spät, natürlich. Während ich in die Pilotenkanzel des Filvasna kletterte, grübelte ich darüber nach, wie es dieser Frau gelang, mich ständig sprachlos zu machen.

Die zweite Phase der Rück-Eroberung Lonegats erforderte den Einsatz der fünfhundert Warrapanim, die ich im Laufe des Abends in ein Waldstück nahe der Festung transportiert hatte. Während der nächsten zwei Qoren sauste ich pausenlos mit dem Filvasna zwischen dem Hirrelund und dem Waldstück hin und her. Anscheinend hatte ich in dieser Nacht bei Irsman dem Schicksalsbieger einen Stein im Brett, denn es gelang mir die Warrapanim an ihren Bestimmungsorten rings um die

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

Zeltlager am Fuss des Hirrelunds abzusetzen, ohne die Aufmerksamkeit der feindlichen Wachen zu erregen.

Lomindur der Schnelle spielte während dieser Aktion den Lotsen und begleitete mich schliesslich auf meinem letzten Flug zur Festung hinauf, um der Kommandantin der Behegir die Meldung zu überbringen, dass alles zum Angriff bereit war. Jelen hatte den grössten Teil ihrer Kämpferinnen bereits zu den unteren Toren hinuntergeschickt und wartete ungeduldig auf unser Erscheinen. Sie kletterte flink zur Pilotenkanzel herauf und wies mich an, zum Bollwerk des dritten Tores hinabzufliegen. Von dort aus konnten wir das Geschehen am Fuss des Hirrelunds am besten beobachten. Ich parkte das Filvasna auf der Pflasterstrasse hinter dem dritten Tor und begleitete die beiden Helkardener zu den Zinnen des Bollwerks hinauf. Hier oben war ich vor Wochen schon einmal gestanden und hatte den erfolglosen Sturm auf die Festung Lonegat mitangesehen. Ich hielt das für ein gutes Omen.

Nachdem Lomindur einen prüfenden Blick in die Runde geworfen hatte, zog er einen Sonnenkristall aus seiner Gürteltasche und schwenkte ihn mit hochgerecktem Arm hin und her. Dieses Licht war das Zeichen zum Angriff.

Wie gross die beim Hirrelund zurückgebliebene feindliche Heeresabteilung war, konnten wir nur schätzen. Knapp sechhundert Soldaten hatten sich in der Festung aufgehalten und waren inzwischen von den Behegir ausser Gefecht gesetzt worden. Das Zeltdorf in der Nähe des Aufgangs zur Festung mochte nach Lomindurs Urteil gut fünfhundert Soldaten beherbergen. Die Hafengebäude auf der anderen Seite des Flusses boten Unterkunft für etwa dreihundert weitere Soldaten. Das waren ingesamt 1400 Mann. Vermutlich mussten wir mit drei vollständigen Regimentern von je 500 Mann, sogenannten Orkedden, rechnen. Unklar war jedoch, wieviele von ihnen sich in den umliegenden Dörfern eingenistet hatten.

Auf das Lichtzeichen Lomindurs hin stürmten zweihundert Warrapanim die Hafengebäude. Gleichzeitig wurden rings um das Hauptlager am Fuss des Hirrelunds Brandpfeile angezündet und in die Leinwände der Mannschaftszelte geschossen. In wenigen Minuten brannte das Zeltlager lichterloh. Die feindlichen Soldaten, die auf diese Weise unsanft aus dem Schlaf gerissen wurden, rannten zunächst kopflos und laut brüllend zwischen den brennenden Zelten herum und boten gut beleuchtete Zielscheiben für die Pfeile der Warrapanim. Und die Helkardener schossen mit tödlicher Präzision.

Ein Hörnersignal aus dem brennenden Lager befahl den Überlebenden die Flucht in die Festung. Doch den Soldaten, die den Aufgang zur Festung hinauf rannten, stand eine böse Überraschung bevor. Sie fanden das notdürftig reparierte Tor des ersten Bollwerks verschlossen. Und auf den Wehrgängen über dem Tor standen die Bogenschützen der Behegir, die die Flüchtenden mit ihren schwarzen Pfeilen spickten.

Hastig zogen sich die Soldaten, die den Pfeilhagel unbeschadet überstanden hatten, aus der Reichweite der Geschosse zurück und drängten sich ratlos zusammen. Sie waren in eine böse Zwickmühle geraten. Jenseits des brennenden Lagers warteten die Pfeile der Warrapanim auf sie und auf dem Bollwerk vor ihnen die Pfeile

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

der Behegir. Der einzige Fluchtweg, der ihnen noch offenstand, war der Fluss. Ein paar Verzweifelte wagten tatsächlich den Sprung in die dunklen Fluten, doch nur wenige entkamen schwimmend den Pfeilen der Behegir.

Mit einem konzentrierten Ausfall hätten die feindlichen Soldaten den dürftigen Belagerungsring der Helkardener um das Heerlager gewiss durchbrechen können, doch dazu fehlte ihnen die Entschlossenheit. Sie wussten ja nicht wie gross die Streitmacht war, die ihnen in der Dunkelheit auflauerte. Und der Schrecken lähmte ihren Verstand. Andernfalls hätten sie vielleicht den richtigen Schluss aus der Tatsache gezogen, dass die Warrapanim das Heerlager nicht stürmten.

Ein paar Minuten lang standen die Soldaten dicht gedrängt beieinander und diskutierten lautstark. Schliesslich löste sich eine Gestalt aus der Gruppe und ging langsam mit hoch erhobenen Armen auf das erste Bollwerk zu. Der Mann war völlig nackt. Im ersten Augenblick dachte ich an einen Gefangenen, der freigelassen worden war, doch die folgenden Ereignisse belehrten mich eines besseren. Der Mann war ein Unterhändler und, dass er die Kleidung abgelegt hatte, bedeutete auf Eres dasselbe wie das Schwenken einer weissen Fahne auf der Erde. Die Soldaten waren bereit zur Kapitulation.

Der nackte Mann wechselte ein paar Worte mit den Kämpferinnen auf dem ersten Tor und kehrte schliesslich unbeschadet zu seinen Kameraden zurück. Kurz darauf marschierten die Warpacs waffenlos und mit hinter dem Nacken verschränkten Händen in einer langen Reihe auf das erste Tor zu, wo sie von den Behegir in Empfang genommen wurden.

Noch während die letzten Kriegsgefangenen hinter dem Tor verschwanden, legte ein von Fackeln beleuchtetes Ruderboot am diesseitigen Ufer des Lassaph an. Es war mit drei Warrapanim besetzt, die die Nachricht überbrachten, dass die Hafenanlagen jenseits des Flusses in ihrer Hand waren. Später erfuhr ich dass die Helkardener bei ihrem Überfall keinen einzigen Mann verloren hatten, wenngleich einige von ihnen leicht verwundet wurden.

Lonegat war zurückerobert.

Meine Aufgabe war jedoch noch nicht beendet...

Eresische Nächte sind beinahe doppelt solang wie irdische. Und diese Nacht war die längste überhaupt. Die Kriegerbrüder von Helkarden schwärmten aus, um die umliegenden Dörfer nach feindlichen Soldaten zu durchkämmen und das Umfeld des Hirrelund unter Kontrolle zu bekommen. Die kriegerischen Schwestern der Behegir kümmerten sich um die aufgebrachte Bevölkerung von Lonegat und sorgten dafür, dass der Mob die gefangenen Besatzungssoldaten nicht in den Kerkern aufknüpfte. Und ich versuchte ich mich eine Orqora lang aufs Ohr zu legen.

In einem Gasthaus der Festung stand ein frisches Bett für mich bereit und vor der Zimmertüre wachte ein Warrapan darüber, dass ich nicht gestört wurde. Diese spezielle Aufmerksamkeit wurde mir zuteil, seit die Helkardener begriffen hatten, welchen strategischen Wert ein Filvasna darstellte, und dass niemand ausser mir imstande war das Ding zu fliegen. Ich war über Nacht zu einer bedeutenden Person

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

geworden. Nicht, dass ich mir viel darauf einbildete - aber ich kann nicht verhehlen, dass es mir schmeichelte.

Wohlbehütet hätte ich mich also zur Ruhe begeben können, wenn in meinem Hirn nicht ein knatterndes Gedankenfeuerwerk losgegangen wäre, sobald mein Kopf das Kissen berührte. Ich war aufgedreht wie eine Spiralfeder. Vergangenes und Zukünftiges, Bilder, Eindrücke, Gefühle und Phantasien tanzten in einer wirren Choreographie durch meinen Kopf. Ich wälzte mich im Bett herum und fand auf keiner der Bettseiten den erwünschten Schlaf. Nach einer Weile gab ich den Kampf auf. Ich kleidete mich an, schnallte meine Waffen um und pilgerte zu meinem Flieger zurück.

Das Filvasna hatte ich von seinem Standort vor dem dritten Tor wieder zurück in die Festung gesteuert und auf dem grossen Platz vor dem Fürstenpalast abgestellt. Um einen Parkplatz zu schaffen, hatten die Helkardener auf orginelle Weise einen Teil des Areals abgesperrt, indem sie mit Kreide einen grossen Kreis auf das Pflaster malten. Eine Handvoll energischer Warrapanoth mit blankgezogenen Waffen machten den aufgeregten, drängelnden Bewohnern der Festung schnell klar, dass es nicht ratsam war, den Kreidekreis zu überschreiten. So stand ich mit meinem Fluggerät wie auf einer Insel umgeben von staunenden, schnatternden Schaulustigen. Tuc hatte sich in eine Decke gewickelt und in einer Ecke des Cockpits zusammengerollt. Ich hörte seine leisen Schnarchtöne und beneidete ihn aufrichtig um seine Fähigkeit inmitten des Getümmels um uns herum zu schlafen.

Kurz vor Anbruch der Morgendämmerung war ich mit dem Filvasna wieder in der Luft. Ich flog mit gut hundert Kriegerinnen der Behegir an Bord nordwärts den Lassaph entlang. Das gewundene Band des Stroms diente mir einmal mehr als Orientierungshilfe. Und kaum war ich eine halbe Qora lang unterwegs, begannen mir die Augen zuzufallen. Jetzt, ausgerechnet jetzt, hätte ich auf der Stelle einschlafen können.

Der gute Tuc bemühte sich redlich mich mit Anekdoten aus seiner Heimat wachzuhalten, aber ich erinnere mich kaum noch an etwas von dem, was er mir erzählte. Ich war voll damit beschäftigt, meine zentnerschweren Augenlider zu stemmen. Mamwulla die Träumende streckte ihre sanften Arme nach mir aus, und ich musste all meine Willenskraft aufbringen, um ihr zu widerstehen.

Das Bündnisheer war trotz der Verluste, die die Schlacht am Agoramknie gefordert hatte, noch immer stark genug, um Frantiks kleine Armee auf der Ostseite des Stroms zu besiegen. Doch das Bündnisheer stand auf der falschen Uferseite. Und die Wasser des Strom zwischen den beiden Heeren waren ein natürliches Bollwerk gegen jeden Angriff. Um ans andere Ufer des Lassaph zu gelangen, waren Schiffe nötig, viele Schiffe, die Menschen und Reittiere und Kriegsmaschinen über das Wasser schaffen konnten.

Frantiks Generale hatten diese Situation vorausgesehen und Vorsorge getroffen. Flussaufwärts, ein Stück oberhalb des Agoram-Knies, hatten sie mit Eisenblechen gepanzerte Boote stationiert, die den Wasserweg nach Helkarden blockierten und zweifellos den Auftrag hatten, alle Schiffe, die sich aus dieser Richtung näherten, abzufangen oder zu versenken. Selbst wenn es möglich gewesen wäre, in Helkarden genügend Schiffe aufzutreiben, um einen Durchbruch zu

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

versuchen, wären viel zu wenige von ihnen unversehrt zum Bündnisheer gelangt. Frantiks Panzerboote waren mit Katapulten ausgestattet, deren Geschosse Bootswände durchschlagen konnten. Sie konnten aber auch Brandsätze schleudern. Und Feuer war der ärgste Feind der Holzschiffe mit ihren geteerten Planken.

Die einzigen Schiffe, die sich in greifbarer Nähe befanden, waren im Besitz des Feindes. Also hatte Ronda der Kühne einen hinterhältigen Plan entwickelt, um diesen unbefriedigenden Zustand zu ändern. Und so war ich mit unterwegs zu einer gross angelegten Diebstahlaktion. Denn, womit Frantiks Generale gewiss nicht rechneten, war eine Hundertschaft schwarzgewandeter Warrapanoth, die sich aus südlicher Richtung in einem Flugboot näherten.

Die grossen Transportschiffe des feindlichen Heeres lagen gestaffelt in vier Sechser-Reihen am Ufer des Stroms, der an dieser Stelle wohl gut 500 Meter breit war. Die Haltetaue der beiden dem Ufer am nächsten gelegenen Schiffs-Reihen waren an Land festgemacht. Die übrigen Schiffe waren an den Bootswänden der ersten beiden Reihen vertäut.

Jeder dieser flachen, breiten Kähne konnte etwa 250 Soldaten samt Marschgepäck oder wahlweise gut hundert Reittiere an Bord nehmen. Mit Hilfe dieser kleinen Armada wäre es beispielsweise möglich gewesen eine kleine Armee von 5000 Soldaten und eine 250 Mann starke Kavallerie-Einheit in kürzester Zeit zum Hirrelund von Longaard zu schaffen. Mit dieser Truppenstärke hätte der Feind die Belagerung mühelos neu aufnehmen können. Schon aus diesem Grund war es geboten, Frantiks Armee seiner Transportmittel zu berauben.

Die Wachen, die auf den Schiffen postiert waren, begnügten sich damit, aufmerksam das jenseitige Ufer zu beobachten, wo sie das Lager des Bündnisheeres wähnten. Keiner von ihnen bemerkte das schwarze Fluggebilde, das sich rasch von oben auf die Schiffe herabsenkte. Die meisten der Wächter starben mit geschwärzten Pfeilen in der Brust ohne zu wissen, woher die Geschosse gekommen waren.

Ich liess das Filvasna bis fast auf die Deckplanken hinabschweben und flog langsam über die beiden inneren Schiffsreihen hinweg. In kleinen Gruppen sprangen die Behegir auf die Schiffe hinab und machten sich unverzüglich ans Werk. Selbstverständlich konnte diese Aktion nicht unbemerkt vonstatten gehen. Am Ufer ertönten Hörnersignale, die die schlafenden Soldaten alarmierten. Als die ersten feindlichen Krieger brüllend und waffenschwingend mit Fackeln und Laternen die Uferböschung hinabstürmten, waren die Taue, die die Schiffe am Ufer festhielten, bereits gekappt. Die Bogenschützen auf dem Lastdeck und in der Pilotenkanzel des Flugbootes spannten die Sehnen ihrer langschäftigen Bögen und streckten die vordersten Angreifer nieder.

Ich manövrierte das Filvasna über die Schiffe, die sich am weitesten flussabwärts befanden. Die Behegir ergriffen die Enden mehrerer dicker Seile, die an die Stützstreben des Flugboots geknotet waren, und befestigten sie an den Booten. Vorsichtig, nur wenige Meter über der Wasseroberfläche schwebend setzte ich die Flugmaschine in Bewegung bis die Seile sich strafften. Um die gespannten Taue nicht zu zerreissen, liess ich das Flugboot sachte vorwärts schweben. Die Strömung

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

des Lassaph setzte die miteinander vertäuten Schiffe in Bewegung und der Zug des Filvasnas an den Schleppseilen lenkte sie in die Mitte des Stroms.

Zorniges Geschrei ertönte am Ufer, als die Soldaten begriffen, was vor sich ging. Ein Hagel von Pfeilen wurde auf das Filvasna abgeschossen. Glücklicherweise war das schwarze Fluggebilde in der Dunkelheit nur schlecht auszumachen. Das Mondlicht, das sich im Wasser spiegelte, genügte mir, um mich zu orientieren, doch für gezielte Schüsse war es zu finster. Hinzu kam, dass die Bogen- und Armbrustschützen am Ufer von ihren eigenen Lichtern geblendet wurden. So richtete der Beschuss keinen Schaden an. Ein paar ganz Mutige warfen sich in die kühlen Wellen des Stroms, um die Schiffe schwimmend zu erreichen. Sie wurden von den Behegir an den Bordwänden gebührend empfangen und endeten als Fischfutter. Ein ähnliches Schicksal erlitten die Soldaten, die uns mit Ruderbooten verfolgten und versuchten an Bord zu gelangen.

Einige Duren später waren wir ausser Schussweite. Versuchsweise erhöhte ich behutsam die Geschwindigkeit des Filvasnas. Die kräftige Flugmaschine der Wahanim zog die Armada von Transportschiffen brav hinter sich her. Drei bis vier Meilen flussabwärts bemerkte ich das Signalfeuer, das Ronda für uns entzündet hatte. Nun setzte ich die Zugkraft des Flugbootes dazu ein, um die Fahrt der Schiffe abzubremsen. Dabei rissen mehrere der Taue, die die Schiffe untereinander verbanden. Der Schaden wurde aber von der aufmerksamen Behegir-Besatzung sofort behoben.

Ein lauter Ruf erscholl am Ufer, als wir uns dem Signalfeuer näherten und augenblicklich wurde der Uferstreifen von einer grossen Anzahl Fackeln und Sonnenkristallen erhellt. Die Behegir warfen den am Ufer wartenden Soldaten Taue zu, die von vielen Händen ergriffen und um Baumstämme und in den Boden gerammte Pflöcke geschlungen wurden. Kurz darauf waren die Schiffe sicher am Ufer vertäut.

Ich landete das Filvasna auf einer Wiese nahe der Uferböschung und betrachtete gespannt das emsige Treiben. Ronda der Kühne hatte die Aktion sorgfältig vorbereitet. In geordneten Reihen marschierte eine Heeresabteilung um die andere die Uferböschung hinab und ging an Bord der Schiffe. Segel wurden gesetzt, Ruderbänke wurden bemannt, ein Schiff nach dem anderen setzte ans andere Ufer hinüber und kehrte nach einer Weile zurück, um neue Ladung aufzunehmen.

Die ersten Truppen des Bündnisheeres, die das andere Ufer erreichten, waren starke Kavallerieeinheiten, die den Auftrag hatten die Landungszone weiträumig zu sichern. Ihnen folgten Sturmtruppen der Infanterie. Zu ihnen gehörte auch eine Einheit, die mir besonders auffiel, weil sie ganz aus Quergetin bestand, den Kriegern jenes kleinwüchsigen Bergvolkes, das im nordwestlichsten Teil Fegrans beheimatet war.

Die Quergetin entfernt ähnelten den Zwergen der irdischen Sagenwelt. Das Wort "Querget" bezeichnet in der eresischen Sprache eine kleinwüchsige Person, einen Zwerg also. Das Volk der Quergetin nannte sich selbst Charishim, was übersetzt "Gebirgsmänner" bedeutet. In ihrer Gegenwart war es besser, auf die Bezeichnung "Quergetin" zu verzichten, wenn man nicht erleben wollte, was die Charishim von sich selbst behaupteten, nämlich grosse Esser, grosse Trinker und

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

grosse Kämpfer zu sein. Dem sei hinzuzufügen, dass sie auch als grosse Angeber bekannt waren.

Immerhin, auch der grösste Charish-Krieger konnte einem gewöhnlichen Menschen kaum bis zur Brust reichen. Aber dafür waren sie beinahe so breit wie hoch und mit gewaltigen Muskeln bepackt. Kartoffelnasen und struppige Bärte zierten die pausbäckigen Vollmondgesichter der Quergetin. Und sie waren wilde, zähe Kämpfer, die neben mit Schild und Wurfspiess die schwere Streitaxt und morgensternähnliche Waffen bevorzugten. Dass sie im Bündnisheer unter die Sturmtruppen eingereiht waren, war ein Zeugnis ihrer Kampfkraft.

Die Charishim waren meines Wissens die einzigen Krieger, die eine spezielle Kampfsprache entwickelt hatten. Gebrüll und kämpferische Parolen und zuweilen auch grobe Beleidigungen des Gegners gehörten zu einem eresischen Waffengang wie die Musik zum Tanz. Die Charishim jedoch produzierten während des Kampfes rhythmische Laute, die sich wie eine Mischung aus Donnergrollen, Dampfzischen und Paukenschlägen anhörten und dennoch Worte waren, Worte, die jeden Hieb, jeden Stoss, jeden Schritt begleiteten. Wie ich später erfuhr, rezitierten die Charishim auf diese Weise einen rituellen Text, der in ihrer Kampfsprache abgefasst war. Die psychologische Wirkung dieser Worte war nicht zu unterschätzen. Sie stärkten die Konzentration der kämpfenden Charishim und verwirrte ihre Gegner.

Es dauerte nahezu eine Orqora bis die letzte Heeresabteilung das andere Ufer erreicht hatte. Der Minorq, die Zeit der Morgendämmerung, war angebrochen und lichtete die Dunkelheit. Im heller werdenden Dämmerlicht marschierte das Bündnisheer den Fluss entlang nach Norden, um Frantiks Truppen den Garaus zu machen. Ich blieb mit dem Filvasna am diesseitigen Lassaph-Ufer zurück, bewacht von fünfundzwanzig Warrapanoth. Ich stellte das Fluggboot ein wenig abseits des Lärms am Flussufer auf einem Feld ab und kletterte aus der Pilotenkanzel. Jetzt endlich konnte ich mich auf der Plattform unter dem Rumpf in meinen Mantel wickeln und den Verlockungen Mamwulla der Träumenden nachgeben. Eine Minute später war ich fest eingeschlafen.

Zwei kräftige Fäuste, die an meinen Schultern rüttelten, rissen mich aus meinen Träumen. Meine Augenlider zuckten und fielen zugleich wieder zu.

"Shongrek Ishtosarr, wach auf," drängte eine weibliche Stimme. "Wir werden angegriffen!"

Benommen richtete ich mich auf und fuhr mir mit den Händen durch das schweissnasse Haar. Erst mit einiger Verspätung wurde mir die Bedeutung dieser Worte bewusst.

"Wer? Was?" stammelte ich.

"Die Warafils sind da," erhielt ich zur Antwort. "Du musst das Filvasna fliegen, damit wir sie bekämpfen können."

Ich reckte den Hals, um zwischen den schwarzen Gestalten der Behegir einen Blick auf die Umgebung zu erhaschen. Wie ein Schwarm aufgescheuchter Krähen umflatterten die Warafils das Flugboot. Jedes der bärengrossen Flugwesen mit den Fledermausflügeln trug zwei Reiter, die sich am Ledergeschirr des Tieres festge-

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

schnallt hatten. Vorne, im Nacken der Warafils sassen dunkelhäutige, kleinwüchsige Krieger, deren Fellkleidung mit bunten, wehenden Federn geschmückt war. Sie waren die Meister und Lenker der Flugwesen. Die eigentliche Gefahr ging aber von den Bogenschützen aus, die hinter den Warafilreitern sassen. Sie waren Garkhos, hartgesichtige Todesboten, die ihre schwarzen Pfeile mit grausamer Präzision ins Ziel brachten.

Ich murmelte einen wüsten Fluch, der Izeroth den Unglücksgott bestimmt mächtig verärgert hätte, wenn er ihm zu Ohren gekommen wäre. Grund zum Fluchen hatte ich wahrhaftig genug. Die Warrapanoth besassen keine Schilde und es bot sich ihnen keine Deckung ausser dem Torso des Flugboots über ihren Köpfen. Sie hatten die Schwerter gezogen und entlang der Plattform unter dem Flugboot einen schützenden Ring um Tuc und mich herum gebildet. Noch wehrten sie sich ihrer Haut, indem sie mit der unnachahmlichen Kunstfertigkeit des Kriegerordens von Helkarden die anfliegenden Pfeile aus der Luft schlugen. Hinter ihnen hatten sich einige Bogenschützinnen postiert, die gewiss nicht weniger präzise schossen als die Garkhos, aber wenig ausrichten konnten. Die Warafilreiter liessen ihre Flugwesen flatternde Kapriolen schlagen, waren aber umsichtig genug, ihre Flugmanöver in gebührendem Abstand zu veranstalten und nur dann und wann einen Sturzflug einzuleiten, um ihren Garkho-Passagier in Schussweite zu bringen.

Es war nur zu verständlich, dass die Warrapanoth mich aufforderten, mit dem Flugboot aufzusteigen. Ihr eigener Pfeilbeschuss konnte die Zahl der Angreifer nicht wesentlich dezimieren und ihre derzeitige Verteidigung war nicht lange durchzuhalten. Ein aus der Bahn gelenktes Geschoss konnte jederzeit die Nachbarin durchbohren und sobald die Garkhos auf die Idee kamen, einzelne Warrapanoth gemeinsam unter Beschuss zu nehmen, war das Schicksal der Kriegerinnen besiegelt. Selbst eine Spezialistin der Behegir war wohl kaum in der Lage mehrere auf sie gezielte Pfeile zugleich abzuwehren.

Ich musste das Filvsna in die Luft bringen. Und zu diesem Zweck musste ich meine Deckung verlassen und in die Pilotenkanzel klettern, wo ich den Pfeilen der Feinde schutzlos ausgeliefert war. Es fehlten mir dann eigentlich nur noch die entsprechenden Farbmarkierungen, um eine perfekte Zielscheibe abzugeben. Diese unliebsame Vorstellung geisterte in meinem Kopf herum, während ich mir den Schlaf aus den Augen rieb und verzweifelt auf eine Erleuchtung Vondrans hoffte. Ich hatte keinen blassen Schimmer, wie ich es anstellen sollte das Flugboot zu steuern ohne zum Nadelkissen für Garkhopfeile zu werden.

Das Licht der Lampe Vondrans drang zwar nicht bis in mein Gehirn vor, doch dafür erleuchtete es die Anführerin des Behegirtrupps, die allerdings auch einige Minuten mehr Zeit zum Nachdenken als ich gehabt hatte. Die Attacken der Garkhos hatten bis jetzt drei Opfer unter den Kriegerinnen gefordert. Zwei der getroffenen Warrapanoth waren nur verletzt, die dritte war dazu ausersehen, mich selbst über ihren Tod hinaus zu schützen.

„Tarhama hat ihr Leben gegeben, um deines zu erhalten. Dies war und ist ihre Bestimmung. Wir werden ihren Namen auf die Heldentafel von Helkarden schreiben,"

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

erklärte die Anführerin während sie mir mit Stricken den leblosen Körper Tarhamas auf den Rücken band.

Mit einer Leiche auf dem Buckel herumzulaufen, war für mich eine makabre Vorstellung. Aber ich hatte keine Zeit über meine Pietätlosigkeit nachzudenken. Ich setzte meinen Stachelhem auf den Kopf, schnallte meine Waffen um und hangelte mich an den Stützstreben zur Pilotenkanzel hinauf. Der auf meinen Rücken gebundene Leichnam war schwer und beim Klettern hinderlich, doch ich hatte nur wenige Meter zurückzulegen. Als ich über das Geländer der Pilotenkanzel kletterte, schlugen zwei Pfeile mit einem dumpfen Geräusch und beträchtlicher Wucht in den Körper der toten Warrapanoth ein und schockierten mich, als hätten sie mich selbst getroffen. Die Pfeilspitzen waren durch den Leichnam hindurch gestossen und bohrten sich schmerzend in meinen Rücken. Ich konnte Mahomyr danken, dass ich unter meinem Gewand das Kettenhemd trug, das Tucs Clan mir geschenkt hatte, sonst wären die Pfeilspitzen auch in mein Fleisch gedrungen.

Aus den Augenwinkeln sah ich wie zwei der Warafils zu Boden stürzten. Ihre Reiter waren zu begierig gewesen, mich mit Pfeilen zu spicken und die Bogenschützinnen der Behegir hatten ihre Chance genutzt. Hektisch fummelte ich an der Tastatur des Flugboots herum, um den Startcode einzugeben. Die Pfeilspitzen, die nach wie vor durch Kettenhemd auf meine Rippen drückten, waren verteufelt lästig. Aus den Augenwinkeln nahm ich wahr, dass der Warafilschwarm sich neu formierte. Unter meinem Helm sammelte sich der Schweiss und tropfte mir ins Gesicht. Wenn die Warafilreiter sich direkt von oben auf mich stürzten, kamen sie nicht ins Schussfeld der Behegir und konnten mich in aller Ruhe abschiessen. Ich stiess ein unflätiges Kraftwort hervor. Das Flugboot rührte sich nicht. Hastig korrigierte ich den Code. Die Warrapanoth auf der Ladefläche unter dem Rumpf riefen mir etwas zu, das ich nicht verstand. Ich vermutete, dass sie mich warnen wollten.

Endlich bewegte sich das Filvasna und begann zu steigen. Geflügelte Schatten glitten über mich hinweg. Ich kauerte mich in die Hocke, zog den Kopf ein und wappnete mich innerlich gegen den Aufprall der Geschosse die im nächsten Augenblick auf mich herabregnen mussten. Doch die Pfeile blieben aus. Dafür ertönten wilde Schreie. Ich hob den Kopf und staunte. Der Luftraum um das Filvasna herum wurde nicht länger von Warafils beherrscht, sondern von einem Schwarm grosser, adlerähnlicher Sattelvögel, die von Laujan-Kriegern gelenkt wurden. Ich stoppte den Aufstieg des Flugboots und machte mir ein Bild der Lage.

Durch die Ankunft der Satrafils mit ihren tigerköpfigen Reitern waren meine Jäger selbst zu Gejagten geworden. Die Sattelvögel waren den Warafils an Geschwindigkeit überlegen und die Laujan-Krieger mit ihren kurzen Bögen schossen auf kurze Distanzen mindestens ebenso zielsicher wie die Garkhos. Nach wenigen Minuten war der Kampf vorüber. Die Pfeile der Laujan töteten alle Warafils bis auf einen, der verwirrt am Boden gelandet war, nachdem seine beiden Reiter gestorben waren und leblos in ihren Geschirren hingen. Von den Warafilreitern überlebte keiner.

Erleichtert durchschnitt ich die Stricke, die die tote Kriegerin an mich fesselten, und landete das Flugboot. Einer der Vogelreiter eskortierte mich und landete gleichzeitig mit dem Filvasna. Ich war so mit mir selbst beschäftigt gewesen, dass ich ihn

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

erst erkannte, als er aus dem Sattel des Vogels stieg. Es war Tuc der Uccatta und es kam mir erst in diesem Augenblick zu Bewusstsein, dass er während des Angriffs nicht an Bord gewesen war. Eilig kletterte ich aus dem Cockpit und winkte den jungen Feliden zu mir. Wir setzten uns auf den Rand der Transportplattform und schon sprudelten die Neuigkeiten aus Tuc heraus.

Wie sich herausstellte, war er rechtzeitig wach geworden, um die Ankunft der fliegenden Laujan-Schwadron zu beobachten und sich unter die Soldaten zu mischen. Nachdem er gehört hatte, dass Ronda die Vogelreiter angewiesen hatte, den Luftraum zu sichern, meldete er sich freiwillig zur Jagd auf die Warafils. Lyron, der noch immer unter den Nachwirkungen seiner Verletzung litt, aber es sich nicht hatte nehmen lassen, seine Leute anzuführen, überliess dem jungen Uccatta seinen eigenen Sattelvogel. Unglücklicherweise hatten die Vogelreiter zuerst in der falschen Richtung nach dem Feind gesucht und den Überfall auf das Filvasna beinahe zu spät bemerkt.

Während Tuc mir mit grossem Eifer Bericht erstattete, waren auch die anderen Vogelreiter gelandet und stellten sich im Halbkreis um uns auf. Die Behegir inspizierten derweil die abgestürzten Warafils und überzeugten sich davon, dass deren Reiter nicht mehr atmeten. Ich vermutete, dass sie im einen oder anderen Fall noch nachhelfen mussten, aber so genau wollte ich das nicht wissen.

Ich erhob mich und entbot den Vogelreitern einen eresischen Willkommensgruss, der mit einer militärischen Grussgeste beantwortet wurde. Tuc sprang auf und und stellte mich vor, wobei er nicht nur meinen Namen nannte, sondern auch eine lange Reihe von Heldentaten aufzählte, die ich in seinen Augen begangen hatte. Der junge Bursche hatte eindeutig zuviel Zeit in der Gesellschaft Rondas verbracht.

Einer der Vogelreiter ergriff das Wort.

„Wir haben viel von dir gehört, Shongrek Ishtosarr, und es ist uns eine Ehre dir zu begegnen," sagte er und neigte höflich den Kopf.

„Die Ehre ist ganz auf meiner Seite, ihr tapferen Krieger der Laujan," antwortete ich. „Ich gratuliere euch zu euren Flugkünsten und zu eurem Sieg. Ich selbst und die Warrapanoth in meiner Begleitung danken euch für die Rettung."

Der Laujan verzog den Mund zu einem Raubtierlächeln und erwiderte: „Es hatte nicht den Anschein, als hättet ihr unsere Hilfe zu eurer Rettung gebraucht. Euer fliegender Apparat war bereits in der Luft, als wir uns näherten, und er stieg so schnell in die Höhe, dass es keinem Warafil gelungen wäre, euch einzuholen."

„Das mag schon sein," gab ich zu. „Doch liessen die Garkhos in dem Augenblick von uns ab, als sie euch erblickten. Das verschaffte mir die Zeit, unbehelligt loszufliegen."

„In meiner Heimat sagt man ‚*Kelpda-kelpanim uperta alakin-kelpar.*' – Wer sich selbst hilft, ist der Hilfe der Helfer würdig," antwortete der Krieger lächelnd.

„Ich störe Eure nette Unterhaltung ja nur ungern," mischte sich die Anführerin der Behegir-Kedora ein, „doch wir sollten das Filvasna erst einmal in Sicherheit bringen." Sie wandte sich mir zu. „Shongrek Ishtosarr, Ronda der Kühne hat uns den Auftrag gegeben, dich nach Aqirgoram zu bringen, sobald du wach bist."

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

„Drei meiner Vogelreiter werden bei Euch bleiben, um euch zu schützen und als fliegende Boten zu dienen, wenn es erforderlich sein sollte," antwortete der Sprecher der Laujans."

Ich konnte nicht bestreiten, dass ich wach war und ich sehnte mich nach einem weichen Bett in Aqirgoram. Also nickte ich stumm und kletterte in meine Pilotenkanzel. Die tote Tarhama befreite ich von den Pfeilen, die sich durch ihren Leib gebohrt hatten, streckte sie hinter dem Pilotensitz auf dem Boden aus und bedeckte die starren Augen mit ihrem Gesichtstuch. Der Behegir-Trupp war bereits an Bord und ich winkte Tuc noch einmal zu, bevor ich den Startcode eingab. Der junge Felide erwiderte den Gruss mit einer knappen Geste und wandte sich wieder interessiert dem überlebenden Warafil zu, den die Behegir unterdessen am Boden angepflockt hatten. Ich liess den Flieger steigen und nahm Kurs auf Aqirgoram.

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	
Éhar	Höre oder hört	

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

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*
irrikan	Geruch, Gestank	

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

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)	
kelp	Hilfe	
kelpan (~im)	Helfer	
kelpar	helfen	
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	

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

orqora	Zeiteinheit (ca. 3 Stunden)	Wörtl. Fünferquora
oth (~im) otha (othoth)	Gott (Mz.) Göttin (Mz.)	
paccun (keine Mz.)	Geld, Beute	
pan (panim)	Bruder (Mz.)	
parsney (parsnim)	wollige, vierbeinige Huftiere (Zugtiere) (Mz.)	von der Grösse irdischer Ponys
petah	gut	Im Sinne von: gut gemacht
pyr (~ra)	Feuer (Mz.)	
pyrar	brennen	
querget (~in)	Zwerg (Zwerge)	
qir (aqir)	Hügel (Mz.)	
qora (qoren)	Zeiteinheit (ca. 25 Minuten)	
qreo (~th)	Blut (Mz. = eine grosse Menge Blut)	
Rasper Hathostor	Rasper der Durstige	Patron der Trinker
rekin	ich (als denkendes, wollendes, empfindendes Wesen)	Vgl. *akin*
rharra (rharrim)	Eresisches Reittier (Mz.)	Muskulöses, pferdeähnliches Reittier mit Halsmähne und elchartigem Kopf
rhod	Ruhm, Ehre	
rikkar	riechen	Im Sinn von Geruch verströmen
rissal (rissal)	In Schwärmen fliegende, kaum katzengrosse Raubechse	Zartgliedrig, mit Libellenflügeln und scharfen Zähnen und Krallen ausgestattet
roosbyt (~im)	Haustier ähnlich einer Bisamratte (Mz.)	
rozza	Croppa-Schnaps	
saar (sarr)	Stern (Mz.)	
sandar	singen	
sandaceir	singendes Schwert	
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)*	

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

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
uhêrtan	Wert	
uhêrta	wert haben, würdig sein	
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*

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

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

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

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

Zahlenbeispiele:

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

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

Militärische Ränge in Fegran

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

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

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

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

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

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

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

Zeiteinheiten

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

Gattungen:

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

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

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