

Jan Peter Andres

# Schwertläufer

## Band II

### Die Schlüssel von Ormor

#### Was bisher geschah

Kälte und Düsternis liegen über den Ländern um das nördliche Taurongebirge. Nur einen Weg gibt es, dem verderblichen Treiben des Tarantuil, des Nebelbergs, Einhalt zu gebieten. Die Schlüssel von Ormor müssen gefunden werden. Zu Mitte des Jahres 2941 machen sich die Schwertläufer Robin und Bero mit dem Elm Boffo auf die Suche. Den ersten Schlüssel namens Khor entdecken sie in den Ruinen von Bahor. Auf dem Weg nach Westen treffen sie ihre Freunde und Waffenbrüder Lorin und Bert. Gemeinsam gelangen die fünf zur schwarzen Festung Ormor. Doch Khrit, der zweite Schlüssel, bleibt verschollen. Die Reise geht weiter. Als Lorin verletzt wird, trennen sich die Wege der Gefährten. Robin, Bero und Boffo erreichen allein das Land Arangion am westlichen Ende des Kontinents Laudora. Dort wollen sie die letzten Elme vom Volk der Sirdain suchen. Die Bewahrer des zweiten Schlüssels.

Erste Auflage: Band II, Die Schlüssel von Ormor: November 2017  
Bereits erschienen: Band I, Die Reise nach Arangion: März 2017

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in  
der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische  
Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Verlag Heinz Späthling, Weißenstadt  
Copyright © 2015 - 2017 – Alle Rechte vorbehalten  
Karten auf Vor- und Nachsatz: © 2015 Peter Engerisser  
Umschlaggestaltung: Juliane Schneeweiss  
Titelillustration: Tomasz Maroński  
Satz und Herstellung: Druckkultur Späthling, Weißenstadt  
Verarbeitung und Bindung: Müller Buchbinderei GmbH, Leipzig  
Auf säurefreiem und alterungsbeständigen Werkdruckpapier gedruckt  
Printed in Germany  
ISBN 978-3-942668-34-7

# INHALT

## Zweiter Teil – Die Schlüssel von Ormor

Erstes Kapitel:	Der Solhir.....	7
Zweites Kapitel:	Die Ruinen von Sethor.....	44
Drittes Kapitel	Unterwelt.....	61
Viertes Kapitel:	Irrlichter.....	87
Fünftes Kapitel:	Die Regenbogenbrücke.....	115
Sechstes Kapitel:	Die Zwerge von Nimbor.....	153
Siebtens Kapitel:	Jäger und Gejagte.....	184
Achtes Kapitel:	Kutschfahrt.....	217
Neuntes Kapitel:	Im Zeichen des Krebses.....	247
Zehntes Kapitel:	Das blaue Buch.....	281
Elfte Kapitel:	Novembersonne.....	315
Zwölftes Kapitel:	Die Stadt am Meer.....	352
Dreizehntes Kapitel:	Südwind.....	391
Vierzehntes Kapitel:	Die Ankunft der Botin.....	430
Fünfzehntes Kapitel:	Der Weg ist versperrt.....	454

## Dritter Teil – Das Zepter Aranurs

Erstes Kapitel:	Schatten in der Dunkelheit.....	494
Zweites Kapitel:	Sternenstrahl.....	529
Drittes Kapitel:	Der Plan des Schwertmeisters.....	562
Viertes Kapitel:	Im Bann des Morhultzeichens.....	593
Fünftes Kapitel:	Das Dorf ohne Namen.....	622
Sechstes Kapitel:	Das schwarze Tor.....	661
Siebtens Kapitel:	Pinutil.....	692
Achtes Kapitel:	Die Wächter Trintals.....	730
Neuntes Kapitel:	Die Pforte von Rok.....	760
Zehntes Kapitel:	Heimwärts.....	792
Elfte Kapitel:	Die Rückkehr der Sirdain.....	813
Zwölftes Kapitel:	Rauquellgeflüster.....	833
Anhang I:	Der Weg der Gefährten.....	839
Anhang II:	Namensregister.....	843

Zweiter Teil  
Die Schlüssel von Ormor

## Erstes Kapitel

### Der Solhir

Robin, Bero und Boffo fanden den Grünen Papagei genau so vor, wie ihn der bärtige Angler an der Kaimauer beschrieben hatte. Von außen wenig einladend, doch in seinem Innern gemütlich und aufgeräumt. Die vom Rauch dunkle Wirtsstube war spärlich beleuchtet. Obwohl es erst kurz nach Mittag war, drang vom trüben Licht dieses regnerischen Tages nur wenig durch die kleinen Fenster. Den Rest an Helligkeit spendeten eine von der Decke hängende Öllampe und eine Laterne, die auf dem Tresen stand.

An diesem Mittwoch war das Wirtshaus gut besucht. Vielleicht gerade deshalb, weil Feiertag war. Es waren einfache Männer, Arbeiter und Handwerker, die hier ihr Bier tranken. Robin nahm an, dass die meisten von ihnen Junggesellen waren, auf die keine Familien zuhause warteten. Einige spielten Karten und wieder andere widmeten sich ihrer Mahlzeit, die eine Dienstmagd auf Zuruf des Wirts aus der Küche brachte. Über allem lag Stimmengewirr und dichter Pfeifenrauch.

Die beiden Schwertläufer und der Elm<sup>1</sup> wurden neugierig gemustert. Vor allem letzterer erregte Aufmerksamkeit. Mancher der Anwesenden betrachtete ihn mit einem Kopfschütteln, andere mit einem Blick, als erinnere sie der kleine Kerl an etwas, das sie längst vergessen zu haben schienen.

»Wenn ihr etwas essen wollt, setzt euch lieber in den Nebenraum ... wie sagtet ihr, waren eure Namen?« Der Wirt war ein grobknochiger, großer Mann, mit dicken Unterarmen, riesigen

---

<sup>1</sup> Über Schwertläufer siehe S. 862; mehr »Über Elme« im Anhang von Band I.

Händen und ohne übertrieben höfliche Umgangsformen. Aber seine Augen blickten lebhaft und vermittelten den Eindruck, dass man ihm vertrauen könne. Bevor sie die Wirtsstube betreten hatten, hatte er Anweisungen gegeben, die Pferde unterzubringen und ihren Besitzern die Kammer gezeigt, wo sie die Nacht verbringen sollten. Sie war klein und dunkel, nur mit einem Bretterregal und einem Etagenbett möbliert. Doch gab es frische Bettwäsche.

»Wir hatten noch nicht die Gelegenheit, uns vorzustellen«, erwiderte Robin, der sich angesprochen fühlte. »Mein Name ist Robin Rob, dies ist Herr Bero Bordin und unser kleiner Begleiter hier heißt Boffo.«

»Nun gut, dort drüben ist's jedenfalls ruhiger und weniger rauchig.« Der Wirt drückte die Klinke einer Seitentür. Essensduft drang heraus und weckte ihren Hunger. Deshalb befolgten sie seinen Rat und begaben sich ins Nebenzimmer. Hier saßen nur zwei Männer, an zwei verschiedenen Tischen für sich allein essend. Auf Robin wirkten sie wie Handlungsreisende. Bis auf ein knappes Kopfnicken zur Begrüßung nahmen sie keine Notiz von den Neuankömmlingen. Der dritte Tisch war frei und dort ließen sie sich nieder. Wenig später brachte die Küchenmagd drei Teller dicke Bohnen mit Speck und einen Brotkorb. Dazu stellte der Wirt drei Krüge mit dunklem Bier auf die blank gescheuerte Tischplatte.

»Nicht gerade ein Festmahl, aber schmeckt nicht übel«, sagte Bero kauend und schob sich einen weiteren Löffel Bohnen in den Mund. »Eigentlich genau das Richtige, bei dem Wetter.«

Boffo nickte und brach sich ein Stück Brot ab. Auch Robins Appetit stellte sich ein, nachdem er einen guten Zug aus seinem Krug genommen hatte. Das Bier war nicht besonders kalt, aber es schmeckte kräftig und nach Malz. Und die Bohnen waren gut gewürzt. Mit viel Zwiebeln und Speck zubereitet. Eine typische Mahlzeit für Schwerarbeiter. Robin vermutete, dass sie auch gestern schon auf der Speisekarte gestanden hatte.

»Wie ich euch sagte. Nach einem kräftigen Essen und einem

guten Schluck sieht die Welt ganz anders aus.« Boffo stellte seinen Krug zurück und wischte sich mit dem Handrücken den Bierschaum aus dem Bart.

»Heißt das, du hast einen Plan, wie wir weiter vorgehen sollen?«, fragte Robin.

»Keinen speziellen. Aber ich habe das Gefühl, dass wir hier in Sirdun nicht viel erreichen werden. Natürlich werden wir uns umhören. Ein paar Leute befragen. Wenn wir Glück haben, findet sich vielleicht auch jemand, der etwas Genaueres weiß. Doch dass wir letztendlich weiter nach Westen müssen, steht für mich jetzt schon außer Frage. Mit großer Wahrscheinlichkeit bis zum Arnokgebirge. Darauf deutet Einiges hin. Doch wohin genau, das müssen wir noch herausfinden.«

»Und das eben ist unser Problem«, sagte Bero. »Wir wissen ja noch nicht einmal, nach was genau wir fragen sollen. Nach Elmen? Nach einem Schlüssel? Jedenfalls sollten wir gleich hier beim Wirt damit beginnen. Am besten in einer ruhigen Minute, wenn er mehr Zeit hat. Im Moment machen wir nur die Pferde scheu.«

»Der Meinung bin ich auch«, sagte Robin. »Deshalb schlage ich vor, dass wir den Nachmittag nutzen und uns vorher ein wenig umsehen. Mir geht dieser Jeromir nicht aus dem Sinn. Auch wenn sein Haus verfallen ist. So leicht verschwindet keiner, ohne irgendwelche Spuren zu hinterlassen. Wäre vielleicht keine schlechte Idee, auf einen Sprung dort vorbeizuschauen. Und heute, wo auf den Straßen wenig los ist, stört uns sicher niemand.«

»Von mir aus«, sagte Bero. »Ein kleiner Verdauungsspaziergang kann nicht schaden. Vorausgesetzt, es regnet nicht mehr.«

Es regnete noch immer, als sich die drei auf den Weg zum Ladekai machten. Wenn auch nicht mehr so sehr, wie auf dem Herweg. Die Promenade war jetzt menschenleer. Eine seltsame Stimmung lag über der Stadt. Kein Vogel oder anderes Getier war zu hören. Es schien, als wolle sich selbst das brauntrübe



Wasser des Legris möglichst lautlos an dieser trostlosen Szenerie vorbei schleichen. Nur der Regen plätscherte monoton in die Wasserpfützen, die sich auf dem Pflaster gebildet hatten.

Die Gartentür vor dem Haus des Trödlers hing schief in dem einen ihr verbliebenen Scharnier. Einige zerborstene Steinstufen führten hinauf zur Haustür, die nur angelehnt war. Robin drückte sie auf und die drei traten in einen düsteren Flur. Allerhand Unrat und kaputte Einrichtungsgegenstände lagen herum. Nach oben führte eine Treppe, die auf halbem Wege eingebrochen war. Durch die Decke tropfte es. Es roch modrig und nach Exkrementen.

Robin öffnete eine der seitlichen Türen. Sie führte in einen kahlen Raum mit Fenstern zum Hinterhof. Ein roh gezimmertes Regal lag umgestürzt auf dem Fußboden. Sein ehemaliger Inhalt war zerstreut: stockfleckiges Papier, ein paar alte Kleidungsstücke und anderes wertloses Zeug. Für alle anderen noch brauchbaren Sachen hatten sich, so konnte man vermuten, bereits neue Besitzer gefunden.

»Lasst uns hier verschwinden«, drängte Bero. »Am Ende verhaftet man uns noch wegen unbefugten Eindringens in fremden Besitz.«

»Bero hat recht«, sagte Boffo und scharrte mit der Stiefelspitze in den Papierfetzen. »Hier gibt es wohl nichts, was noch von Wert für uns sein könnte.«

Robin antwortete nicht gleich, denn eine seltsame Kleinigkeit hatte seine Aufmerksamkeit erregt. Neben einem hellen Fleck an der Wand, wo ehemals vermutlich ein Schrank gestanden hatte, hing noch ein Bild in einem zerbrochenen Glasrahmen. Robin trat davor und sah es sich genauer an. Es war eine Federzeichnung. Nicht groß, doch sorgfältig ausgeführt. Und sie zeigte eine Landschaft. Den Hintergrund bildeten die zerklüfteten Züge eines Gebirges. Davor erstreckte sich eine sanft geschwungene Hügellandschaft. An einen der Berghänge schmiegt sich merkwürdige Gebäude. Sie waren aus sorgfältig behauenen und verzierten Steinen kunstvoll erbaut, ähnlich den Tempeln einer

Kultstätte. Aus ihrer Mitte ragte ein kuppelgekrönter Turm mit einem hohen, säulenflankierten Portal.

»*SOLHIR IU LINUVAR*«, las Robin vor, der mittlerweile einige elmische Buchstaben von Boffo gelernt hatte. In diesem Augenblick stand der Elm bereits neben ihm.

»Lass mich einen genaueren Blick darauf werfen«, bat er und streckte beide Hände in Richtung des Bildes. Robin nahm es von der Wand, zog das Papier aus dem kaputten Rahmen und reichte es dem Elm.

»Manchmal bist du einfach nur ein Glückspilz, mein Lieber«, sagte der, nachdem er sich die Zeichnung eine Weile betrachtet hatte. »Aber heute bist du ein Glücksfall für uns alle. Die Überschrift hier lautet: ›Der Sonnenschrein in Linuvar‹. Erinnerst du dich an das Tontäfelchen, welches Meridoz in Ormor zurückgelassen hatte? Auf dem stand, man solle Khrit im Sonnenschrein suchen. Doch stand dort nicht, wo sich dieser befindet.«

»Vielleicht, weil es Meridoz damals selbst noch nicht wusste?« Robin zog fragend die Brauen hoch.

»Möglicherweise. Aber jetzt wissen wir es. Denn Linuvar ist in meiner Karte verzeichnet. Am nördlichen Ende des Arnokgebirges liegt es, wo der Legris entspringt. Dorthin müssen wir. Schon morgen früh sollten wir los. Unser geplanter Ruhetag muss leider ausfallen.«

Am Abend war Hochbetrieb im Grünen Papagei. Selbst das Nebenzimmer war voll besetzt. Robin, Bero und Boffo hatten sich nur kurz auf einen Krug Bier in der Gaststube sehen lassen wollen, um anschließend zeitig zu Bett zu gehen. Doch daraus wurde nichts. Zahlreiche Gäste hatten sich zu ihnen gesellt, saßen und standen um ihren Tisch herum, fragten nach dem Grund ihres Aufenthaltes, woher sie kamen und wohin sie gingen. Vor allem Boffo hatte es ihnen angetan. Von solchen kleinen Leuten hätten ihnen ihre Großmütter erzählt. Ob es noch mehr von ihm gäbe? Denn es hieß, die kleinen Kerle sollen nachts in die Wohnstuben kommen. Und am Morgen wäre dann alles

aufgeräumt und die Arbeit getan. Boffo ließ ihre Fragen geduldig über sich ergehen, sagte dieses und jenes, doch nicht zu viel. Bero und Robin hörten zu, interessiert und amüsiert, bemühten sich jedoch zu Boffos Ausführungen ernst zu bleiben.

»Ja!«, sagte der schließlich. »Dieses Land gehörte einst den kleinen Leuten. Und ein mächtiger Herrscher regierte es. Fürst Tantriloz hieß er. Überall im Land herrschte Zufriedenheit und Wohlstand, so erzählt man. Und alles war sauber und adrett. Aber das war vor langer Zeit. Doch irgendwann scheint es den kleinen Leuten hier nicht mehr gefallen zu haben. Denn sie sind weg. Zerstreut in alle Winde. So wie ich und meine Verwandtschaft.«

»Dass ich nicht lache!«, ließ sich einer der Umstehenden vernehmen. »Ein Fürst der Wichtelmänner! Und alles sauber! Hier in Arangion hat es immer nur eines gegeben: Kohle und Erdpech. Und solange es die gibt, wird es uns gut gehen. Unsere Kohlebarone sorgen schon dafür, dass auch für die einfachen Arbeiter noch etwas abfällt. Dazu brauchen wir keine Fürsten, die nur auf ihren eigenen Reichtum bedacht sind. Und gerade dieses feiern wir heute. Auf die Abschaffung der Fürstentum!« Er hob seinen Krug und nahm einen kräftigen Schluck.

»Solche Umstürze lob ich mir«, murmelte Bero halblaut vor sich hin, »wenn dadurch jemand an die Macht kommt, der das Land ausbeutet und die Gegend verunstaltet.«

»Nun ist's aber gut«, mischte sich der Wirt ein. »Setzt euch wieder auf eure Plätze. Unsere Gäste wollen in Ruhe essen.« Er stellte Brot, Käse und Wurst auf den Tisch.

»Kanntet Ihr eigentlich Jeromir, den Trödler, Herr Wirt?«, fragte Boffo, als die Umstehenden sich langsam wieder im Gastzimmer zerstreuten. »Man sagt, er war einer der wenigen, die sich mit der Geschichte dieses Landes beschäftigten.«

»Natürlich kannte ich ihn. Er war ja öfter auf ein Bierchen hier. Ob er sich mit Geschichte beschäftigte, weiß ich nicht. Was er in seiner freien Zeit trieb, wusste niemand so genau. Nur, dass er sich in seinen letzten Jahren immer weniger seinem eigentli-

chen Beruf widmete. Ich meine, dem Sammeln von Lumpen und Altpapier. Dafür hat er anderes seltsames Zeug zusammengetragen. Altertümer, oder was weiß ich. Allen möglichen Trödelkram eben. Geld hatte er erstaunlicherweise immer. Er war nicht reich, aber zum Leben hat's gut gereicht. Zuletzt ist er auch öfter verreist. Als fahrender Händler, wie er sich zuletzt bezeichnete. Hat auch immer erzählt, er wolle irgendwann ein Buch schreiben. Doch über was, hat er nicht verraten. Er war eben ein komischer Kauz. Vor ein paar Jahren ist er dann gestorben, ziemlich unerwartet. Warum interessiert ihr euch für Ihn?»

»Nun, auch wir sammeln Altertümer«, sagte Boffo. »Alte Bücher, Bilder und ähnliches. Dachten, wir könnten ihm vielleicht etwas abkaufen.«

»Tut mir leid, da habt ihr wohl Pech gehabt. Seit Jeromir tot ist, kümmert sich hier niemand mehr um solches Zeug. Und das, was Jeromir zurückgelassen hat, ist wer weiß wo. Wahrscheinlich längst verrottet.« Der Wirt zuckte die Schultern und machte sich daran, nach seinen anderen Gästen zu sehen.

Die drei Freunde staunten nicht schlecht, als sie am folgenden Tag auf die geschäftige Betriebsamkeit am Kai und auf der Uferpromenade von Sirdun blickten. Gestern noch wie ausgestorben, wimmelte es heute hier nur so von Menschen und Tieren. Schwer mit Fässern oder Schüttgut beladene Karren holperten über das Pflaster und entluden ihre Fracht an den Anlegeplätzen. Dazwischen tummelten sich Hafearbeiter und Lastenträger mit schmutzigen Kitteln. An den Marktständen in Ufernähe boten Händler und Marktfrauen Fisch, Fleisch und Gemüse feil.

Geräucherten Speck, Bohnen und etwas Hafer hatten die Gefährten vor ihrer Abreise dem Wirt abgekauft. Und hier auf dem Markt besorgten Robin und Bero noch Eier, etwas Obst, ein Rad harten Käse und einige Gewürze. Ein paar hundert Schritt flussabwärts fanden sie die Poststation, zu der ihnen der Wirt vom Grünen Papagei den Weg gewiesen hatte. Dort hinterließ Boffo folgende Nachricht an Lorin und Bert:

*Mussten weiterziehen nach Linuwar am Arnokgebirge. Folgt dem Fluss in nordwestlicher Richtung bis zu seinem Ursprung. Oder wartet hier auf unsere Rückkehr. Sirdun, 5. September 2941. Boffo, Robin und Bero.*

Nachdem das erledigt war, machten sie kehrt und ritten am östlichen Ufer des Legris flussaufwärts. Dort gab es keine ausgebaute Straße. Nur einen Treidelpfad, morastig und voller Schlaglöcher.

Obwohl Boffo merklich aufgeregt war und seit dem Morgen zum Aufbruch gedrängt hatte, hatten die Gefährten mit der Abreise bis zum Mittag gewartet. So konnten sie ihre Einkäufe tätigen und die Pferde hatten, so wie in Norgid auch, vierundzwanzig Stunden Ruhe. Die hatte ihnen gut getan. Sie waren munter und fühlten sich sichtlich wohl. Im Gegensatz zu ihren Reitern. Robin hatte einen kräftigen Muskelkater und auch Bero richtete sich öfter im Sattel auf, um seine Sitzposition zu ändern. Beide ließen die Zügel lang, so dass sich die Pferde ihren eigenen Weg zwischen den zahlreichen Wasserpfützen suchen konnten. Nur Boffo schien keinerlei Beschwerden zu haben. Er saß gut gelaunt auf Sid und die kleine Stute trottete unbeschwert voraus. Bero folgte auf Groll und Robin bildete mit Reno das Schlusslicht.

Zu ihrer Rechten gab es immer noch Gruben und Abraumhalden, die davon kündeten, dass man auch hier nach Kohle schürfte, oder geschürft hatte. Und das Wetter tat ein Übriges dazu, dass Robin dieser Gegend wenig Reizvolles abgewinnen konnte. Der Regen hatte im Laufe des Vormittags aufgehört. Aber der Himmel war nach wie vor grau verhangen. Bisweilen zogen dunkle Wolkenspiralen aus Westen kommend über sie hinweg. Doch sie behielten ihre Last – wohl um sie weiter im Osten, vielleicht über Norgid oder an den Hängen des Borungebirges loszuwerden.

Es war schwülwarm. Hatten gestern noch leichter Wind und Regen für Abkühlung gesorgt, so machte an diesem Tag die

feuchte Wärme Reitern und Pferden mächtig zu schaffen. Bereits seit Norgid hatte niemand der drei mehr daran gedacht, ein Panzerhemd oder ähnlich feste Kleidung zu tragen. Nur das nötigste trugen sie am Leib, den Rest führten sie quer hinter den Sätteln verzurt oder in ihren Gepäcktaschen mit. Doch hatten sie ihre Mäntel und Umhänge übergeworfen. Einerseits in Erwartung des nächsten Schauers. Vor allem aber, um sich die zahlreichen Mücken und anderen Blutsauger vom Leib zu halten, die sie umschwirrten. Glücklicherweise hatte Boffo noch einen kleinen Rest seines Mittels, das ihnen seit damals im Tribortal so oft geholfen hatte. Somit blieb diese Plage, auch für die Pferde, erträglich.

Wider Erwarten kamen sie trotz der schlechten Wegverhältnisse gut voran. Am Abend des folgenden Tages erreichten sie Targit, eine Bergbausiedlung. Hier hielten sie sich nicht lange auf, zumal nichts auf eine komfortable Unterkunft hindeutete. Robin kaufte lediglich einige Laibe frisches Brot in einer Bäckerei, die am Weg lag.

In Targit endete der Treidelweg am Ufer des Legris und ein schmaler, kaum sichtbarer Pfad zog sich weiter am Fluss entlang. Er war nicht gepflegt und augenscheinlich wenig begangen. Doch gerade deshalb auch weniger morastig. Ihm folgten die Gefährten, in der Absicht, das Tageslicht so lange wie möglich zu nutzen.

Die schnell wachsenden Wolkenberge über den Höhen des Arnokgebirges verhiessen nichts Gutes und lauter werdender Donner rollte von Westen heran. Gerade noch rechtzeitig, bevor das Gewitter losbrach, erreichten sie eine halbverfallene Bootshütte am Flussufer. Obwohl diese nur ein halbes Dach hatte, hielt sie Pferde, Reiter und Gepäck weitgehend trocken. Als gegen neun Uhr eine bleiche Mondsichel am Horizont emporstieg, hatte sich das Unwetter verzogen. Die Pferde wurden zum Grasen entlassen und die Reiter machten es sich auf den Bretterdielen unter dem Vordach bequem.

Der folgende Tag blieb wolkenverhangen und die feuchte Luft lastete drückend auf Mensch und Tier. Erst in der dritten Nacht seit ihrem Aufbruch aus Sirdun kam Wind aus Süden auf und am Beginn des vierten Tages begrüßte sie ein strahlend blauer Himmel. Das schwülwarme Wetter der letzten Tage war vorüber.

Robin fühlte sich erfrischt, das Atmen fiel ihm leichter und selbst die trüben Gedanken, die ihn in letzter Zeit öfter gequält hatten, waren wie weggeblasen. Er schälte sich aus seiner Decke, streckte sich und sog die kühle Morgenluft ein. Und mit ihr einen weiteren Duft, der ihm auch den letzten Rest von Müdigkeit aus Kopf und Gliedern vertrieb: Über der nahen Feuerstelle rührte Bero in einer Pfanne mit Eiern und Speck.

Die Kastanie, unter der sie geschlafen hatten, stand auf einer Anhöhe. Denn die Wanderer hatten am Vorabend nach einem kühlen Platz für die Nacht gesucht. Jetzt, am Morgen, bot sich ihnen von hier ein Blick, den sie kaum erwartet hätten. Zumal die klare Luft des neuen Tages wie ein Vergrößerungsglas wirkte. Die trostlose und gequälte Landschaft des Ostens war verschwunden. Rings um sie lagen sanfte Hügel, und eingebettet darin ein beschauliches Tal, durch welches sich der Legris schlängelte.

Vor ihnen, im Westen, erhoben sich die Berge des Arnokgebirges. Nicht schroff und felsig, sondern grün bis in große Höhen. Nur die allerhöchsten Gipfel zeigten ihre Felsengesichter und auf einigen von ihnen leuchteten weiße Schneemützen. Fast fühlte sich Robin an den Beginn der zweiten Etappe ihrer Reise zurückversetzt. An die Zeit, als sie von Ormor aufbrachen und in die Sonne fuhren. Als alles einfach schien und die ihrer harrenden Abenteurer noch einen ungewissen, doch verlockenden Reiz ausübten.

»Wenn du noch lange überlegst, versäumst du das Beste!«, rief Bero. »Oder möchtest du deine Rühreier kalt essen?«

»Möchte ich nicht!«, antwortete Robin, setzte sich an die Feuerstelle und nahm die Blechtasse mit heißem Tee, die ihm Boffo

reichte. Erst nach einem langen und geruhsamen Frühstück sattelten sie die Pferde und machten sich auf den Weg.

Der Tag wurde heiß. Deshalb begrüßten es die Freunde, als sie um die Mittagszeit einen lichten Laubwald erreichten. Boffo, der die Gruppe anführte, bemühte sich, dem nur schwach sichtbaren Pfad zu folgen, der sich ein wenig vom Legris entfernte und leicht aber stetig an Höhe gewann. Er war mit Moos und Flechten überwachsen und die Pferde gingen auf ihm fast lautlos, wie auf einem grünen Teppich. Zartrosa und violette Blüten von wilden Malven, Salbei und Tausendgüldenkraut säumten den Weg. Angelockt von Duft und Farbe suchten Bienen und Hummeln dort ihre Nahrung. Robin fragte sich, ob jetzt wohl auch im Westwald die Heide blühen würde. Ihn beschlich eine vage Furcht, dass es dort, anstatt spätsommerlich warm, trübe und kalt sein könnte. Doch er verwarf seine Bedenken wieder. Sicher war die Ernte in Fornland dieses Jahr nicht so gut ausgefallen. Aber dann gab es immer noch das fruchtbare Iridien. Man würde sich schon zu helfen wissen. Vielleicht waren seine Sorgen auch völlig unbegründet und die Bauern würden auch in Fornland bald mit der Kartoffelernte beginnen.

Gegen Nachmittag wich der Wald zurück und machte den Blick auf das Gebirge frei, dass nun zum Greifen nahe schien. Nur eine Reihe alter Bergahornbäume und niederes Gebüsch säumten den jetzt gut sichtbaren Weg zu beiden Seiten wie eine Allee. Sie spendeten Schatten gegen die im Westen über dem Gebirgskamm stehende Sonne.

Das Wechselspiel von Sonne und Schatten, das Summen der Insekten und die Hitze des Tages machten Robin müde. Sein Kopf sank nach vorne auf die Brust. Bunte Gedanken begannen in seinem Kopf zu kreisen und formierten sich zu einem farbenfrohen Geschehen, welches schnell Gestalt und Handlung annahm: Er lag auf den sonnengewärmten Stufen einer rötlichgelben Steinpyramide und blickte in den azurblauen Himmel, in dem ein einzelnes, weißes Wolkenschiff trieb. Gerade hoffte er,



den Inhalt seines Traums zu begreifen, als er aufschreckte. Sein Pferd war stehen geblieben. Er versuchte sich zu orientieren. Vor ihm hatten auch Bero und Boffo angehalten. Sie saßen still auf ihren Pferden und hatten ihre Blicke auf den Weg vor sich gerichtet.

Dort, in einer Entfernung von kaum dreißig Schritten, standen zwei kleine Gestalten. Mit großen Augen, mehr erstaunt, als ängstlich, betrachteten sie die Ankömmlinge. Doch plötzlich sprangen sie zur Seite und verschwanden in den Büschen.

»Noromind!«, rief ihnen Boffo auf elmsch nach.

Es dauerte einige Augenblicke. Dann lugten die beiden hinter einem dicken Baumstamm hervor. Boffo stieg von Sid ab und ging langsam auf sie zu. Auch die Elme kamen jetzt hinter ihrem Baum hervor. Sie trugen weite Hosen und Kittel aus Leinen in hellen Braun- und Ockertönen, hellbeige Hemden aus einer Art Nesselstoff und ihre Füße steckten in kunstvoll geflochtenen Bastschuhen.

»Nirui melor a lon nuhirim varlor Sirdain«, sagte Boffo.

»Nirim tui, Helinsar«, entgegnete der Ältere der beiden.

»Itim Falbor, lenui nerbain Robin'ir Bero. Arduir sahor eluhi Helin val Eluil a Fornor.« Boffo streckte beide Hände zum Gruß aus. Die beiden ergriffen Boffos Hände einer nach dem anderen und der Ältere von ihnen erwiderte: »Itim Tarimond, lenir Tinuvil. Narim vailar nuhir, utir nerbain.«<sup>2</sup>

Auch Bero und Robin waren von ihren Pferden gestiegen. Sie gingen auf die Elme zu und gaben ihnen die Hand.

»Bitte entschuldigt unsere Scheu«, sagte der Ältere in gebrochenem Laudoranisch. »Nur selten kommen Fremde vom großen

---

<sup>2</sup> »Ihr müsst euch nicht fürchten!«

»Seid begrüßt, meine Brüder vom Volk der Sirdain.«

»Sei begrüßt, Elmenreisender.«

»Ich bin Falbor und dies sind meine Gefährten Robin und Bero. Wir kommen aus dem Osten als Boten der Elme aus dem Rauquelltal in Fornland.«

»Ich bin Tarimond und das ist Tinuvil. Sei willkommen Bruder, mitsamt deinen Begleitern.«

Dritter Teil  
Das Zepter Aranurs

## Erstes Kapitel

### Schatten in der Dunkelheit

Merien trug einen Wäschekorb über den Hof der Hammer-  
schmiede. Seit Robins Abreise Anfang Juni wohnte sie wieder bei  
ihren Eltern in Blechhammer und sie machte sich nützlich, so gut  
sie es konnte. Unter einer überdachten Laube begann sie die  
Wäsche aufzuhängen. Ihr Blick streifte wehmütig über den  
Garten. Seit vielen Jahren war er der ganze Stolz ihrer Mutter  
Emilia. Doch in diesem Jahr hätte er nicht einmal seinen Namen  
verdient. Nur wenige kümmerliche Äpfel und Birnen hatten im  
Oktober die Zweige der Bäume geziert. Und die Kartoffelernte  
im September war ganz ausgefallen. Die trübe und nasse Witte-  
rung hatte fast alle Knollen im Boden verfaulen lassen. Jetzt, zu  
Anfang November, sah alles noch trister und trübseliger aus, als  
während des Sommers, der keiner gewesen war.

Dabei ging es den Arisels noch besser, als den meisten Leuten  
in Fornland. Seit dem Ausbruch des Tarantuil, das war Mitte  
Mai gewesen, war es hier trüb und kalt. Mit Ausnahme einiger  
weniger Tage, wenn der Wind aus Osten geweht und die grauen  
Wolken über das Nargathgebirge zurückgedrängt hatte. Für  
kurze Zeit und selten genug hatten sich dann helle Flecke am  
Himmel gezeigt. Doch selbst in solchen Augenblicken hatte die  
Sonne die trübe Dunst- und Ascheglocke über weiten Teilen  
Elegiens nicht zu durchdringen vermocht.

Die Ernte in Fornland und Thornland war fast gänzlich ver-  
dorben. Getreide und andere Grundnahrungsmittel wurden aus  
Iridien und den südlichen Ländern eingeführt. Die Wohlhaben-  
deren halfen den Ärmeren und viele kamen gerade so über die  
Runden. Und nicht nur Menschen und Elme litten Not. Obwohl

die Bauern und alle, die Vieh oder Pferde besaßen, das letzte Hälmchen auf den Wiesen zusammengekratzt hatten, waren viele Tiere verendet und weitere würden den kommenden Winter nicht überleben. Butter und Milch waren nur selten zu bekommen.

Merien richtete sich auf und atmete tief durch. Das Bücken fiel ihr jetzt nicht mehr so leicht. Denn unter ihrem Herzen wuchs neues Leben. Schon seit beinahe sechs Monaten, auch wenn sie es noch nicht so lange wusste. Dieser Umstand hätte ihr, trotz all der sie umgebenden trostlosen Eintönigkeit, große Freude bereitet. Aber meist war es die Sorge, die überwog. Sorge um den zukünftigen Vater, ihren Geliebten und den Mann, dem sie sich versprochen hatte.

Ja, anfänglich war sie mächtig stolz auf Robin gewesen. Zusammen mit Robins Eltern und allen anderen im Hochquelltal. An den 12. Juni konnte sie sich noch genau erinnern. Als der Kurier aus Fort Trontil eintraf. Mit der Nachricht, dass Robin, zusammen mit Bero und Boffo, den Schlüssel Khor in Bahor gefunden hätte. Doch dann, nur vier Tage später, die Enttäuschung. Als die Taube aus dem Turontal ankam und sie erfahren mussten, dass sich Robin mit den Gefährten auf den Weg nach Ormor gemacht hatte. Erst zwei Tage später brachte Roart Thorson die Briefe, die viel erklärten und noch mehr offenen Fragen hinterließen. Dann das Eintreffen der zweiten Taube. Mitte Juli, abgesandt von einem Ort an den Gestaden des Iruhin. Sie brachte die Nachricht, dass Robin nach dem fernen Land Arangion aufgebrochen wäre. Seither hatte sie nichts mehr von ihm gehört. Sie wusste nicht einmal, ob er noch lebte. Aber sie hoffte es – nein, sie glaubte fest daran. So wie sie fest an ihren Geliebten glaubte. Wenn er lebte, dann hatte er triftige Gründe für sein Fernbleiben. Denn er hatte eine Aufgabe zu erfüllen. So, wie sie es von ihm erwartete. Oft dachte sie an ihre Abschiedsworte: freudig würde sie seine Wiederkehr erwarten – wann auch immer dies sein würde.

Meriens Blick richtete sich zu den Höhen des Halvortgebirges.

Der klagende Schrei eines Bussards auf der vergeblichen Suche nach Futter drang an ihr Ohr. Neben ihr stand Wolko, der Hofhund. Starr und mit erhobener Pfote. Auch er schien etwas gehört zu haben. Doch war es sicher nicht der Ruf des Bussards. Den kannte er zu gut. Und der würde nicht bewirken, dass sich seine Nackenhaare sträubten.

»Was ist mit dir, Wolko?« Merien strich dem Hund beruhigend über den Kopf. »Einen Hasen kannst du wohl nicht wittern. Das wäre der erste seit dem Frühjahr.«

Der Hund gab einen kurzen Laut, wandte sich dann ab und begann im Garten umherzustöbern. Und Merien machte sich daran, die restliche Wäsche über die Leine zu hängen. Dann ging sie zurück ins Haus. Auf der Schwelle verharrte sie und warf einen Blick zurück. In den Werkstätten hatte man die Arbeit eingestellt, denn es ging gegen Abend. Auch die Rufe des Bussards waren verstummt und eine seltsame Stille lag über den Höhen im Norden.

Merien legte Korb und Schürze ab und betrat die Wohnküche. Dort bemühten sich ihre Mutter Emilia und Sefina, die Haushälterin, um das Nachtmahl. Nur wenig war es, was die beiden Frauen anbieten konnten. Weil Samstag war, hatte Sefina etwas Warmes gekocht. Doch es war nur eine Rübensuppe mit Schmalz, zu der Frau Emilia einige Scheiben Brot aufschnitt. Nicht helles und lockeres Brot, sondern solches aus grob geschroteten Körnern. Neben Baldur Arisel saßen Thoril Brenner, der Vorarbeiter des Rob'schen Eisenhammers und zwei weitere Altgesellen. Sie würden heute Abend bei den Öfen bleiben, um die gerade laufende Eisenschmelze zu überwachen. Denn nach geraumer Zeit des Stillstands waren die Schmelzöfen wieder in Betrieb. Wenn auch nur zwei davon. Mehr erforderte die verhaltene Auftragslage nicht. Merien wusch sich die Hände an der Wandpumpe und machte sich daran, das Geschirr aufzudecken. Die Männer unterhielten sich halblaut.

»Schlimme Dinge, die man aus Thornland hört«, ließ sich

Harm Forger, einer der Altgesellen, vernehmen. »Seit Erinburg gefallen ist, geht alles drunter und drüber.«

»Ich kann nicht verstehen, wie das geschehen konnte«, fügte Hinno Rollinger hinzu. »Eine so stark befestigte Stadt lässt sich von einer Horde Wilder über den Haufen rennen. Man sagt, dass Verrat im Spiel war. Und anders kann ich es mir nicht erklären.«

»Was heiß hier Horde Wilder?« Harm nahm einen Schluck aus seinem Bierkrug und wischte sich den Bart. »Es ist die schie-re Zahl dieser Kerle, die sie so schrecklich macht. Wie die Heu-schrecken fielen sie über Thornland her. Und nicht nur aus Bahor kommen sie. Auch über die Kirkunberge und den Tolbrandpass. Und täglich werden es mehr. Ich hoffe nur, dass unsere Jungens den Tivuilpass und auch die anderen Übergänge über das Gebirge gut bewachen.«

»Das werden sie ganz bestimmt«, sagte Baldur Arisel mit fes-ter Stimme. »Über den Tivuilpass werden sich diese Strauchdie-be nicht wagen. Und im Rovintal steht Dornburg wie ein Bollwerk. Auch Fort Trontil hält sich noch. Das sagt Herr Ran-dolf Rob. Und er sagt auch, dass in den nächsten Tagen eine Abteilung Schwertläufer aus Pern eintreffen soll. Dann wird es an den Pässen kein Durchkommen mehr geben. Und wenn erst einmal Schnee gefallen ist, erst recht nicht.«

»Aber die armen Menschen in Thornland«, mischte sich Frau Emilia ein, »was soll aus ihnen werden? Haben schon wenig genug in diesen Zeit und selbst das wird ihnen noch abgenom-men.«

»Ja, man hört schlimme Dinge«, begann Harm Forger wieder. »Quälen die Menschen bis aufs Blut, diese Unholde. Vor allem, wenn sie nichts finden. Nur die Älteren kommen meist kläglich davon. Aber die jungen Männer verschleppen sie oder bringen sie gleich um. Und den Frauen tun sie Gewalt an. Viele fliehen oder verstecken sich in den Wäldern. Und selbst dort werden sie von diesen Bluthunden gefunden.«

»So schlimm wird's bei uns sicher nicht werden.« Hinno winkte ab und griff in den Brotkorb, den Fina auf den Tisch

gestellt hatte. »Sollen sie sich nur herwagen, diese Barbaren. Wir Schmiede sind andere Kerle als die schwächtigen Bauern und Viehhirten im Norden. Da wird ihnen unsere Gegend schnell zu heiß werden.«

»Ruhig jetzt! In Anwesenheit der Mädchen von so etwas zu sprechen!« Frau Emilia schüttelte unwirsch den Kopf. »Die werden sich noch zu Tode ängstigen.«

Schweigend aßen die Männer weiter. Auch Merien nahm sich einen Teller und setzte sich mit an den Tisch. Fina legte Holz in den Küchenherd nach. Draußen im Hof war Hufgeklapper zu hören. Merien schaute zum Fenster, vor dem die matte Helligkeit des trüben Novembertages der Dunkelheit des Abends wich.

»Wer wird das wohl sein, um diese Zeit noch?« Baldur Arisel hatte sich erhoben und wollte sich eben nach draußen begeben. Da erklangen Schritte im Flur und die Tür ging auf. Herein kam ein junger Mann, blass und außer Atem. Merien kannte ihn. Es war Thorolf, einer der Söhne von Tobin Blankhorst, dem Besitzer der Blankhorstschmiede in Siebenhütten.

»Sie kommen!«, stammelte der Junge. »Sind schon im Hochquelltal und bald werden sie hier sein.«

»Wer kommt?« Baldur nahm Thorolf am Arm und wollte ihn zum Tisch führen. »Setz dich erst einmal, mein Junge. Und dann immer der Reihe nach.«

»Dazu ist keine Zeit, Herr Baldur! Es sind die Eindringlinge aus Thornland. Sie haben den Tivuilpass erobert. Unsere Schwertläufer dort sind in alle Winde versprengt. Einige kamen das Hochquelltal herunter. Vor einer halben Stunde. Sind weiter nach Lindhag geritten. Bringt die Euren und Eure Sachen in Sicherheit, Herr Baldur. Und alarmiert Eure Nachbarn. Ich muss weiter nach Hochtobel.«

»Wie viele sind es denn? Und wann werden Sie da sein?«, wollte Baldur Arisel noch wissen.

Thorolf war bereits wieder an der Tür. »Zu viele!«, rief er über die Schulter. »Und die meisten von ihnen sind beritten. In viel-

leicht einer Stunde, spätestens in zwei werden sie hier sein!« Mit diesen Worten war er weg.

Die Männer blickten sich stumm an. Auch Frau Arisel und die beiden Mädchen sagten kein Wort. Die Schreckensbotschaft hatte ihnen die Sprache verschlagen. Hinno, der Altgeselle, fing sich als erster.

»Wir müssen Türe, Toren und Fenster verbarrikadieren! Dann verschanzen wir uns in der Schmiede. Waffen haben wir genug.«

»Das wäre das Dümme, was wir tun könnten«, entgegnete Baldur. »Damit fordern wir sie nur heraus und sie brennen uns das Dach über dem Kopf ab. Ich kann mir nicht vorstellen, dass diese Strauchdiebe nur wegen ihres Bluthungers hier einfallen. Sie wollen etwas von uns. Und wir werden es ihnen geben. Aber die Frauen müssen sich in Sicherheit bringen. Emilia, du gehst mit Merien und Fina nach Lindhag! Bei den Robs werdet ihr unterkommen können, vorerst. Herr Randolph wird Rat wissen, was weiter zu tun ist. In der Stadt sind die meisten Männer. Die werden euch beschützen. Wir werden hier bleiben und auf die Schmiede aufpassen.«

»Ich gehe nirgendwo hin!«, sagte Frau Emilia mit fester Stimme. »Wenn hier jemand beschwichtigt werden muss, dann durch mich. Es wäre nicht das erste Mal.«

»Ich bleibe auch hier«, sagte Merien und fasste den Arm ihrer Mutter. Fina stand mit vor Angst weit aufgerissenen Augen am Herd und sagte nichts.

»Nein, mein Kind!« Emilia Arisel legte ihre Hand auf die Hand ihrer Tochter. »Du wirst gehen. Denk an die Zukunft deines Kindes. Und Fina wirst du mitnehmen. Beeilt euch! Packt nur eure wichtigsten Sachen. Thoril wird Birit anspannen.«

Thoril nickte und stand auf. Und Merien spürte, dass Emilia Arisel keinen Widerspruch dulden würde. Wortlos umarmte sie die Mutter, dann den Vater. Schließlich nahm sie Fina an der Hand und zog sie mit sanfter Gewalt aus der Küche.

Nur Weniges packte Merien in ein Reisebündel und in eine



lederne Tasche. Warme Kleidung, ihren leichten Elmenumhang, eine Decke, einige Dinge des täglichen Bedarfs und ein paar Vorräte. Unter ihre pelzgefütterte Reitjacke gürtete sie das Messer mit dem emailverzierten Griff, welches ihr Taril in Elmbruck geschenkt hatte. Dann eilte sie über den Flur zu Finas Zimmer und half ihr, überflüssige Sachen zurückzulassen. Sie verließen das Haus, als Thoril gerade Meriens trächtige Stute Birit in den Hof führte. Angespannt vor eine leichte, zweirädrige Kutsche. Die beiden warfen ihre Bündel hinein und kletterten hinterher. Merien nahm die Zügel und wendete das Gefährt. Birit war aufgeregt und strebte dem Hoftor entgegen. Nur einen kurzen Blick warf Merien zurück. Ihre Eltern standen in der Haustür und Emilia winkte. Merien spürte den hoffenden Blick ihrer Mutter. Und sie ahnte nicht, dass es das letzte Mal war, dass sie sich sahen. Birit zog mit großer Gewalt. Merien lehnte sich mit beiden Armen in die Zügel und nicht einmal zurückwinken konnte sie, bevor die Kutsche um den steinernen Radabweiser des Hoftors bog.

In schnellem Trab eilte Birit auf der Straße nach Steinwasser dahin. Die Stute kannte den Weg – auch im Dunkeln. Merien selbst konnte die Straßenränder nur schemenhaft erkennen. Selbst bei klarem Himmel wäre die Sicht kaum besser gewesen. Denn hinter der dicken, dräuenden Wolkendecke verbarg sich nicht mehr als ein unsichtbarer Neumond.

Birit wurde erst ruhiger, als sich die Kutsche Steinwasser näherte. Merien blickte angestrengt vor sich in die Dunkelheit. In einiger Entfernung sah sie die schattenhaften Formen der ersten Häuser. Seltsam. Irgendetwas vor ihr war nicht so, wie es hätte sein sollen. War es heller geworden? Merien zog die Zügel an und ließ die Kutsche halten. Jetzt hörte sie auch etwas. Es waren Rufe. Rufe nach Hilfe. Und dazwischen waren wilde Schreie zu hören. Rau, unheimlich und unverständlich. Als bediente man sich einer fremden Sprache. Merien hatte diese Sprache schon einmal gehört und sie fuhr ihr durch Mark und Bein. Oben am

Tirionpass war es gewesen. Damals, Mitte Mai, am Tag als der Tarantuil ausgebrochen war.

»Wer ist das?«, fragte Sefina und kauerte sich ängstlich in den Sitz.

»Es sind Bethun«, antwortete Merien. »Sie sind uns zuvorgekommen.«

Vor ihnen erhob sich mattes Leuchten. Unregelmäßig und langsam heller werdend. Panisches Blöken von Vieh hallte durch die Nacht. Und der Schein wurde heller. Unruhig und flackernd. Knacken und Knistern erfüllte die Luft. Dazwischen immer wieder Schreie und Rufe.

»Wir müssen umkehren!« Finas Stimme zitterte.

Merien schickte sich an, die Kutsche zu wenden. Doch sie tat es nicht.

»Zu spät!« sagte sie. Galoppierende Pferdehufe waren zu hören. In einiger Entfernung sah Merien Reiter mit wehenden Fellmänteln. Sie trugen Fackeln. Links der Straße waren die Umrisse einer einzelnen Scheune zu sehen. Merien kannte den Ort. Es war Birker Robs Heuschober. Sie lenkte die Kutsche in die schmale, von Büschen umstandene Furt, die dorthin führte. Dann drückte sie Fina die Zügel in die zitternden Hände und sprang aus der Kutsche. Das Tor der Scheune war nur mit einem Holzpflöck verschlossen. Merien stieß die beiden Türflügel auf.

»Schnell hinein!«, zischte sie und Fina fuhr die Kutsche in die schwarze Öffnung. Das Pferd gehorchte wundersamer Weise. Vielleicht war es der, wenn auch muffige Geruch nach Heu, der Berit bewog in das unbekannte Dunkle einzutauchen. Merien zog das Tor zu. Draußen hielten die Reiter an. Merien half Fina aus der Kutsche und griff nach ihrem Messer. Der Feuerschein aus der Richtung von Steinwasser war heller geworden. Durch die Spalten zwischen den Brettern drang er in die Scheune. Sie war nur mager gefüllt. Im hinteren Teil lag ein Haufen mit schlechtem Heu und einer mit Stroh. Dorthin zog Merien Fina und dort versteckten sich die beiden. Merien hatte schreckliche Angst und Fina war starr und stumm. Was, wenn diese Bestien

die Scheune in Brand steckten? Doch nein! Diese Kerle hatten Pferde. Und Pferde brauchten Futter. Reiter würden es nicht leichtfertig vernichten. Eine raue Stimme in einer fremden Sprache ertönte. Andere Stimmen fielen ein.

Dann rief einer, und zu Meriens großem Erstaunen rief er auf Laudoranisch: »Ich glaube, ihr seht Gespenster! Los, weiter! Hier gibt's nur altes Stroh. Und ganz in der Nähe wartet fette Beute auf uns.«

Gedämpftes Murren erhob sich und einige unverständliche Flüche waren zu hören. Dann erneutes Pferdegetrappel, das sich entfernte. Merien atmete tief durch. Jetzt musste sie sich entscheiden.

»Schnell! Hilf mir Birit ausspannen!«, flüsterte sie Fina zu. Im durch die Bretterfugen flackernden Feuerschein lösten sie das Pferd aus dem Zuggeschirr. Mit ihrem Messer schnitt Merien die langen Kutschzügel ab. Bis auf ein kurzes Ende, welches sie verknotete. Dann gurtete sie Birit eine Decke über den Rücken. Darauf befestigte sie die Reisebündel der beiden, so gut es ging. Als sie das Pferd vor die Scheune führten, stoben Funken Schwärme in den Nachthimmel. Es musste ein großer Hof sein, der in Steinwasser brannte. Welcher es war, konnte Merien nur vermuten. Das Anwesen der Klingsporns war es jedenfalls nicht, denn das lag jenseits des Hochquells. Vielleicht der Hof der Berghammers. Sie schauderte, denn deren Töchter Luisa und Marill waren ihre guten Freundinnen.

So schrecklich das brennende Inferno war, so half sein Feuerschein doch auch, sich in der Dunkelheit zurechtzufinden. Und Merien kannte sich in der Gegend bestens aus. Nicht weit von Birker Robs Heuschober führte ein Feldweg nach Süden. Direkt zum Quellteich. Und von dort nach Kelterbach im Osten und nach Süden zur Weststraße. Die beiden Frauen liefen los und in ihrer Mitte führten sie Birit. Das Leuchten hinter ihnen verblasste und die Rufe wurden leiser. Nach einigen hundert Schritten hielten sie an und Merien zog eine kleine Laterne aus dem Ge-

päck. Dazu ein Feuerzeug. Es war eines der kleinen Wunderwerke aus der Werkstatt Birker Robs. Robin hatte es ihr geschenkt. Wenig später flammte die Laterne auf und in ihrem Schein setzten die beiden ihren Weg fort.

Nach einer Stunde Fußweg passierten sie den Quellteich und nach einer weiteren näherten sie sich der Weißwasser. Merien zügelte Birit. Auf der Straße jenseits des Flusses herrschte reger Betrieb. Im Schein von Laternen zogen Wagen, Kutschen und Ochsenespanne vorbei. Nur in eine Richtung: nach Osten.

»Das sind die Unsrigen«, sagte Merien aufgeregt. »Sie fliehen. Ich fürchte, zurück nach Lindhag können wir nicht.«

Über einen schmalen Holzsteg querten sie die Weißwasser und erreichten schließlich die Landstraße. Ein mit zwei kräftigen Pferden bespannter Wagen hielt an. Die Frau auf dem Kutschbock lehnte sich vornüber, um besser zu sehen.

»Merien und Fina? Seid ihr das?«

»Frau Miria!? Was für ein Glück!« Merien hielt ihre Laterne empor. Hinter der Plane des Wagens lugten zwei weitere Mädchengesichter hervor. Es waren Ninia und Laris, die beiden Hausmägde der Robs.

»Sind die anderen in Sicherheit?« Merien hofft auf eine zustimmende Antwort und befürchtete doch das Gegenteil.

»Niemand ist in Sicherheit«, erwiderte Miria Rob. »Zwar hat uns Randolf vorausgeschickt. Wie viele andere Männer ihre Frauen und Töchter. Damit wir uns nach Dornburg flüchten. Doch zu viele mussten zurückbleiben. Zusammen mit Haus, Hof und allem Besitz.« Sie wischte sich die Tränen aus den Augen.

»Ich kann Frida, nicht sehen.« Meriens Stimme war voller Sorge. »Und was ist mit Marin?«

»Sie sind hinter uns. Wir haben ihre Kutsche in dem Gewimmel aus den Augen verloren. Aber sicher werden sie bald kommen. Jetzt beeilt euch, und steigt auf! Wir müssen weiter!«

Merien atmete auf und ein kleiner Stein fiel ihr vom Herzen. Sie nahm die wichtigsten Sachen von Birits Rücken. Dann band sie die Stute an das hintere Ende des Wagens und kletterte mit

Fina in sein Inneres. Frau Miria Rob schnalzte mit den Zügeln und Frido und Moris setzten sich in Bewegung.

Am Abend dieses zweiten November des Jahres 2941 stand Randolf Rob am Fenster seines Kontors. Nachdenklich blickte er auf das geschäftige Treiben im Dämmerlicht von Lindhags Hauptstraße. Seit gestern, als Thorif, Sohn des fornländischen Rats Herrn Pauls Harteisen, schlechte Nachrichten aus Thornland gebracht hatte, waren die Sorgenfalten nicht mehr aus seinem Gesicht gewichen. Thorif tat seinen Dienst als Schwertläufer in Fort Trontil. Der dortige Befehlshaber Ragnar Reitmor hatte ihn geschickt, um die Obrigkeit in Fornland auf die große Gefahr vorzubereiten, die aus dem Norden drohte. Nicht genug, dass Erinburg gefallen war. Auch in Fort Trontil herrschte höchste Not. Die Besatzung aus fornländischen und thornländischen Schwertläufern war gegen die sich von Tag zu Tag stärkenden Feinde hoffnungslos in der Unterzahl. Immer mehr wurden es, die aus Bahor und über die Pässe der Kirkunberge heranzogen. Wilde Bethun- und blutdürstige Kaurokkrieger. Und dazu eine große Anzahl Söldner, die sie in den elenden Gegenden Nord-Saragons geworben hatten. Dann kam dieser unselige Ausfall aus dem Fort, den Ragnar angeordnet hatte, um die Nachschubwege der Belagerer zu stören und Proviant ins Fort zu schaffen. Die für diese Aktion ausersehenen Schwertläufer waren zerstreut oder getötet worden. Einige von ihnen hatten sich in Richtung Nargathgebirge und Tolbrandpass durchgeschlagen. Ihr Schicksal war ungewiss. Zurückgeblieben war ein armseliges Häufchen. Und bis auch sie die Waffen strecken mussten oder wegen Hungers nicht mehr in der Lage waren zu kämpfen, war nur noch eine Frage der Zeit.

Unter großer Gefahr war Thorif des Nachts aus dem Fort entkommen. Zusammen mit einer Handvoll Mitstreiter aus Fornland unter dem Kommando Roarts, dem Sohn des Eisenhändlers und Ratsmitglieds Raul Thorson. Diese waren ausersehen, die Besatzung am Tivuilpass stärken. Mit knapper Not waren sie

dorthin gelangt. Denn sie wurden von den Bethun verfolgt. Am Pass waren sie zurückgeblieben, und ob dieser gehalten werden konnte war ungewiss.

Kaum waren diese schlechten Nachrichten eingetroffen, hatte Randolf Rob den Fornlandrat einberufen. Man war übereingekommen, Vorbereitung zu treffen, um Frauen und Kinder bei Bedarf schnellstmöglich in Sicherheit zu bringen. Zusammen mit den wertvollsten und wichtigsten Besitztümern. Viele Fornländer hatten bereits am Vortag Fuhrwerke und Kutschen in Richtung Pern und Dornburg abgesandt. Andere hatten sich entschlossen, erst einmal abzuwarten. Vor allem diese machten dem Lindhager Schultheißen und Vorsitzenden des Fornlandrates Sorgen. Leute, wie Baldur Arisel, der Verwalter seines Eisenhammers, die immer hoffnungsvoll in die Zukunft blickten. »Wird schon nicht so schlimm werden«, hatte der gestern noch gesagt, bevor er sich wieder auf den Weg nach Blechhammer gemacht hatte. »Und außerdem ist Verstärkung aus Pern auf dem Weg.« Verstärkung aus Pern. Das hatte man der fornländischen Verwaltung schriftlich mitgeteilt. Aber daran konnte Randolf Rob nicht so recht glauben. Pern war zwar eine große, aber bisher friedliche Stadt. Die dortige Garnison war klein. Und die würden jeden Mann selbst brauchen. Wenn jemand geschickt werden würde, dann wäre dies nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Und die ehemals so zahlreiche Mannschaft der Zitatelle in Westfurt am Fuße des Nargathgebirges? Nur wenige Schwertläufer waren dort verblieben. Die meisten von ihnen waren ausersehen, den Übergang über den Tirionpass zu sichern. Der Rest tat seinen Dienst in Thornland und am Tivuilpass.

Jedenfalls hatte er, Randolf Rob, wie auch viele andere vorsichtige Bürger Lindhags, Vorkehrungen getroffen. Der große Lastenwagen stand fast fertig gepackt im Hof. Dazu eine Kutsche mit den wichtigsten Besitztümern und Schriftsachen der Robs. Helmbert und Bertold, die beiden Hausknechte, waren gerade dabei, die letzten Dinge zu verstauen. Damit würden sich seine

Frau, die Kinder und die weiblichen Dienstboten auf den Weg nach Dornburg machen, sobald es die Notwendigkeit erforderte. Die erwachsenen Männer würden hier bleiben. Darauf hatte man sich geeinigt. Nicht um zu kämpfen. Das wäre unvernünftig. Aber um den Feinden auf andere Art und Weise die Stirn zu bieten. Aus Thornland wusste er: diese Eindringlinge waren nicht nur auf Raubzug. Sie suchten auch nach neuen Lebensräumen. Und trotz aller Wildheit würden sie nicht so dumm sein, sich selbst die Lebensgrundlage zu entziehen. Wenn sie selbst den kommenden Winter überstehen wollten, und der würde hart genug werden, würden sie Vorsorge treffen müssen.

Dass dann alles so schnell gehen würde, hätte Randolf nicht erwartet. Noch während er seinen Gedanken nachhing, entstand Lärm im Hof. Erst Hufgetrappel, dann laute Rufe und schnelle Schritte, die hin und her eilten. Randolf wollte sich gerade zur Tür des Kontors wenden, als die Tür aufging. Helmbert stürzte herein und in seinem Gefolge Roart Thorson.

»Es ist alles verloren, Herr Randolf!«, presste Roart hervor. »Der Tivuilpass ist gefallen. Wer kann und wer muss sollte keine Zeit verlieren und fliehen. Der Feind drängt bereits ins Land und wird bald hier sein.«

»Was ist mit unseren Leuten?«, fragte Randolf fassungslos.

»Tot oder in alle Winde zerstreut. Viele blieben im Kampf. Darunter von den unsrigen Bruno Hohlgräber und Boro Eichinger. Einige entkamen mit mir ins Hochquelltal. Dort habe ich sie ausgesandt, die Leute in den entlegenen Orten zu alarmieren. Auch ins Rauquelltal zu den Elmen wurde geschickt. Kämpfen oder gar standhalten werden wir nicht können. Mein Auftrag lautet, unsere Leute in Westfurt zu sammeln. Dort wird Mero Bruhin uns hoffentlich mit denen vereinen, die aus Fort Trontil über den Tolbrandpass entkommen konnten. Und entscheiden, wie wir weiter vorgehen sollen. Ein gnädiges Schicksal sei mit Euch und mit den Bewohnern Fornlands, Herr Rob. Ich muss weiter und sehen, wie ich den Meinen helfen kann.«

»Natürlich«, murmelte Randolph Rob tonlos, während Roart aus dem Raum entschwand. »Danke, und viel Glück.«

»Such Rudo und Bertold!«, wandte er sich dann an Helmbert, der immer noch im Kontor stand. »Und dann spannt die beiden Wagen an! Frido und Moris an den großen. Baros und Rosie an die Kutsche. Und beeilt euch!«

»Jawohl, Herr«, antwortete Helmbert und eilte hinaus.

»Und bitte meine Frau und meine Tochter zu mir!«, rief Randolph dem Hausknecht nach.

Für Marin, Robins fünfzehnjährigen Bruder, war all dieses Treiben um ihn herum sehr aufregend. Angst hatte er nicht. Aber ein Gefühl banger Erwartung und Ungewissheit.

»Pass gut auf deine Schwester auf!«, hatte ihm sein Vater beim Abschied mit auf den Weg gegeben. Und das würde er ganz gewiss tun. Obwohl es ihm seine Mutter Miria verboten hatte, hatte er sein Schwert und seinen Bogen unter seinen Sachen in der Kutsche versteckt. Jetzt saß er neben Frida auf dem Kutschbock und sie fuhren stadtauswärts hinunter zur Hauptstraße. Bereits war es dunkel und die Laternenstrahlen der vielen Kutschen und Wagen flackerten wie Irrlichter entlang der Hausmauern und über das Geäst der Straßenbäume. Von überall her kamen kleine und große Gefährte, vom Maultierkarren bis zum Vierspanner, und reihten sich in den Zug der Fliehenden ein. Den großen Wagen der Robs, mit seiner Mutter Miria und den Mägden Ninia und Laris, hatten sie bereits aus den Augen verloren. Wenn sie erst die Landstraße erreicht hatten und nach Osten abbogen, würden sie besser vorankommen und die anderen bald wieder eingeholt haben. Das wollte auch Frida, denn sie schnalzte mit der Peitsche und Baros und Rosie fielen in Trab.

Lindhags Hauptstraße hatte durch den vielen Regen der letzten Monate gelitten. Als die Kutsche der Robs durch eines der tiefen Schlaglöcher rumpelte, merkte Marin sofort, dass etwas nicht mehr in Ordnung war. Er warf einen Blick auf das linke Hinterrad und sah, dass es bedenklich taumelte. Frida versuchte



noch, die Pferde zu zügeln. Doch da war es bereits zu spät. Das Rad löste sich, rollte noch ein wenig weiter und fiel dann um. Die Kutsche neigte sich diagonal zur Seite und blieb dann auf dem leeren Achsstummel liegen.

Marin sprang vom Kutschbock und lief nach hinten, während Frida versuchte, die nervösen Pferde im Zaum zu halten. Die Kutsche der Robs war kein leichtes Personengefährt. Sie diente zur Auslieferung von Waren aller Art. Hinter dem Kutschbock hatte sie eine geräumige Ladefläche und dort türmte sich eine beachtliche Ansammlung von Kisten und Kästen. Mit bloßer Muskelkraft eines Einzelnen war hier nichts zu machen. Hilfesuchend blickte Marin sich um. Doch auf den vorbeifahrenden Wagen saßen Frauen und Mädchen mit ängstlichen Gesichtern. Zu schwach und zu verstört, um in einem solchen Fall helfen zu können.

»Warte hier auf mich!«, rief er Frida zu. »Ich hole Rudo und eine Winde. Bin gleich zurück.«

Ehe seine Schwester etwas entgegnen konnte, rannte Marin bereits die Straße hinauf. Zum Anwesen der Robs war es nur ein Katzensprung. Atemlos bog er in die Hofeinfahrt. Doch von den Knechten war niemand zu sehen. Marin hätte ins Kontor laufen können. Dort brannte Licht. Doch bis er dem Vater alles erklärt hatte ... Und der würde ihn sicher tadeln, weil er Frida allein gelassen hatte. Marin öffnete die Stalltür. Eine einzige Laterne brannte dort und verbreitete schummriges Licht.

»Rudo!«, rief Marin halblaut. Doch niemand rührte sich. Nur Bork schnaubte in seinem Abteil.

»Helmbert! Bertold!«, rief Marin wieder. »Ist hier jemand?«  
Keine Antwort.

›Dann eben nicht‹, dachte Marin. ›Wenn's sein muss, schaff ich's auch allein.‹

Er ging zur Wagnerkiste, wo das Werkzeug aufbewahrt wurde. Dort zog er die große Winde hervor und schwang sie über seine Schulter. Dazu steckte er zwei Achssplinte in seine Taschen. Schwer bepackt machte er sich auf den Rückweg. Je näher

er der Stelle kam, wo er seine Schwester mit der Kutsche zurückgelassen hatte, desto unruhiger wurde er. Von Frida, der Kutsche und den Pferden keine Spur. Und auch sonst waren die letzten Gefährte gerade dabei, zu entschwinden. Die Straße war jetzt leer. Und an ihrem Rand stand Marin, einsam und verlassen.

»Na so was«, murmelte er. »Sie hätte zumindest warten können, bis ich wieder zurück bin.« ›Aber was soll's?‹, ging es ihm weiter durch den Kopf. ›Wenn Frida anderweitig Hilfe bekommen hat, umso besser.‹

Er schulterte die schwere Winde wieder und ging zurück zum Rob'schen Anwesen. Talaufwärts war Hufschlag zu hören. Und dazwischen Rufe, die Marin nicht verstand. Es waren grausame Stimmen. Und Marin war, als riefen sie grausame Befehle. Er beschleunigte seinen Schritt.

Der Lärm wurde lauter. Und da kamen sie. Bestimmt hundert an der Zahl waren es. Auf kleinen, schnellen Pferden. Sie schwangen ihre Schwerter und Säbel und einige trugen Fackeln. Es waren Bethun. Marin konnte die weißen Streifen auf den Nasenrücken ihrer Helme und die weißen Ringe auf ihren Schilden erkennen. Genau so, wie Robin sie geschildert hatte. Vor der Poststation reckte der Anführer seinen Arm in die Luft und der Haufen hielt an. Ein Teil der Gruppe bog nach links ab, in Richtung Rathaus. Die anderen galoppierten weiter. Marin überlegte kurz. Bis zur Hofeinfahrt waren es nicht mehr als dreißig Schritte. Aber wenn er dorthin lief, würde er die Meute nur in sein Zuhause locken. Er ließ die schwere Winde fallen, machte kehrt und rannte, was er konnte.

Die Schreie hinter ihm bedeuteten unzweifelhaft, dass sie ihn entdeckt hatten. Nach wenigen Sätzen bog er nach links in die Mühlengasse ab, die zur unteren Hochquellbrücke führte. Angestrengt hielt er Ausschau nach einer offenen Tür oder Einfahrt. Aber alles war verriegelt und verschlossen und den Bewohnern konnte man es nicht verdenken. Die Hufgeräusche und Schreie hinter ihm wurden lauter. Kurz vor der Brücke machte die Gasse

eine Biegung. Und gleich dahinter, linker Hand, lag die Schmiede der Eichingers. Die kannte er gut. Wie oft hatte er mit Filo Eichinger, seinem Schulkameraden, dort gespielt. Vor den Gebäuden lag eine schmale Gartenzeile. Und der Zaun davor war nicht allzu hoch. Marin stemmte sich darüber und ließ sich auf der anderen Seite in ein weiches Beet fallen. Die Reiter galoppierten vorüber. Die Brücke dröhnte dumpf vom Hufschlag ihrer Pferde, bevor er sich in der Ferne verlor.

Marin atmete schwer. Die Eichingers würden ihm sicher helfen. Vielleicht würden sie ihm sogar ein Pferd leihen. Er tastete sich durch den dunklen Garten bis zu einem schmalen Durchgang. Von hier konnte er in den Innenhof blicken. Dort brannte eine trübe Laterne. Sonst rührte sich nichts. Marin ging hinein und musterte die hofseitigen Fassaden des Anwesens. Die Remise war leer. Alle Wagen waren weg. Und im Wohnhaus war alles dunkel. Nur aus den Fenstern der Werkräume fiel ein blasser Lichtschein. Dorthin ging Marin und drückte die Werkstatttür auf. In der Schmiedeesse glimmte noch dunkelrote Glut. Und bei den Blasebälgen brannte eine verrußte Öllampe.

»Hallo!«, rief Marin. »Herrn Eichinger!? Bron!? Ist hier jemand?«

Niemand antwortete.

Plötzlich entstand Lärm im Innenhof. Das große Tor wurde aufgestoßen. Hufgeklapper. Schreie. Schritte kamen näher. Marin sah sich um. Die massigen, wassergetriebenen Schmiedehämmer lagen still, wie sprungbereite Raubtiere in der Dunkelheit. In der Decke darüber befand sich eine offene Luke. Darin verschwand der senkrechte Balken, über den man das Wassergerinne des großen Mühlrads öffnen konnte. Marin kannte diesen Mechanismus nur zu gut. Drei oder vier Griffhölzer steckten in dem Balken. Und eine Eisenstange, mit dem er gegen ungewolltes Betätigen gesichert war. Marin überlegte nicht lange. Mit geschmeidigen Bewegungen hangelte er sich nach oben und verschwand in der Deckenluke. Dort legte er sich auf

den Bauch und spähte nach unten.

Das Werkstatttor sprang auf. Einige Bethun drängten herein. Zwischen sich stießen sie drei mitleiderregende Gestalten vorwärts. Marin kannte sie alle drei. Es waren Bronhold, kurz Bron genannt, und Olin, die beiden Schmiedegesellen. Die dritte war Volko Birkmann, der Lehrjunge. Alle drei mit auf dem Rücken gefesselten Händen. Bron blutete aus der Nase und Volko zitterte am ganzen Körper. Einer der Kerle, ein finsterer Geselle mit mächtigen Muskeln und kleinen, grausamen Augen, löste Brons Fesseln mit einem Handgriff und band seine Hände rückwärts um einen der Stützpfeiler. Mit Olin verfuhr er gleichermaßen am Pfeiler daneben. Volko versetzte er eine Backpfeife, so dass er in die Knie sank und zitternd hocken blieb.

Ein anderer der Bethun - kleiner als der erste und besser gekleidet, doch mit nicht weniger grausamem Gesichtsausdruck - ging lächelnd auf Bron zu. Und er sprach in gebrochenem Laudoranisch.

»Höre gut! Diese Dinge wir wollen: Waffen, Wein, Essen, Pferde und Gold. Ins Haus kommen wir. Doch Schlüssel wäre einfacher. Aber sage mir: wo sind Waffen und Gold?«

»Ich hab's doch bereits gesagt«, erwiderte Bron verzweifelt. »Den Schlüssel hat der Meister, Herr Ludo Eichinger. Die Herren haben sich alle im Rathaus versammelt. Dort, im großen Saal, werdet ihr sie finden. Wir tun hier nur unsere Arbeit. Wir schmieden auch keine Waffen. Pflüge, Äxte, Pickel und Schaufeln, das ist unser Gewerbe. Und von Gold weiß ich nichts. Meine wenigen Dorin habt ihr längst.«

Der kleinere der Bethun schüttelte unwillig den Kopf.

»Ranok!«, schnarrte er und gab mit einer Kopfbewegung dem großen Kerl ein Zeichen. Der blickte sich um und zog dann den Eisenstab aus dem Sicherungsloch des Schiebegestänges für das Wasserrad. Marin spürte, wie ein Ruck durch den große Waagbalken über ihm lief und schon fürchtete er, dass die gewaltige Nockenwelle für die Hämmer anlaufen würde. Doch sie rührte sich nicht.

Mittlerweile hatte der große Bethun, den sie Ranok nannten, ein Stück Seil um Brons Stirn gelegt und es hinter der Säule, an die er gefesselt war, verknotet. Durch die Seilschlinge steckte er den Eisenstabstab und begann die Schnur zusammenzudrehen. Bron stöhnte und röchelte. Dann presste er heraus:

»Und wenn ihr mich umbringt, ich weiß nicht mehr, als ...« Seine letzten Worte gingen in einen unterdrückten Schrei über. Der vornehme Bethun bedeutete dem Großen mit einer Handbewegung an, innezuhalten. Dann wandte er sich kopfschüttelnd an Olin: »Und du auch nicht wissen. Oder vielleicht doch?«

»Ja, natürlich weiß ich alles«, sprudelte Olin hastig heraus. »Der Wein ist im Keller, die Pferde im Stall. Außer denen, die mit den Wägen unterwegs sind. Und das sind fast alle. Waffen? Wie wär's mit den nagelneuen Erzhaue dort drüben in der Ecke. Sehr gute Qualität. Für alles zu gebrauchen. Ja, und Essen ... soweit ich mich erinnern kann, gab's heute Mittag Kohlsuppe. Müsste noch jede Menge übrig sein, drüben in der Küche. Und jetzt macht uns bitte los. Wir könnten in der Zwischenzeit nach Gold suchen, wenn ihr nichts dagegen habt, meine Herren. Nein?«

Der Kleine grinste und nickte dem Großen zu. Der nahm sein Seil, um mit der gleichen Prozedur wie bei Bron auch bei Olin zu verfahren. Gerade begann er zuzudrehen, als die Tür wieder aufging. Zwei weitere Bethun stießen einen älteren Mann herein. Zerzaust, ohne Kopfbedeckung und mit vorne gebundenen Händen. Es war Herr Ludo Eichinger. Und hinter ihnen kam ein großer, vierschrotiger Kerl. Über seiner Nase konnte man deutlich eine Narbe erkennen. Nur sah er überhaupt nicht aus wie ein Bethun. Er hob die Hand und in akzentfreiem Laudoranisch sagte er: »Genug! Ihr kennt die Befehle von oben: die Schmiede lasst in Ruhe! Ihr Eisen und ihre Waffen werden uns stark machen. Haltet euch an die Kaufleute. Dort gibt es genug zu holen. Und was Essen und Wein anbelangt. Hier ist der Besitzer mit allen Schlüsseln. Er wird dafür Sorge tragen, dass es euch gut geht. Das werdet Ihr doch, Herr Rat?«

Ludo Eichinger, noch vor kurzem ein stolzer, stattlicher Mann, stand da wie ein Häufchen Elend – mit gesenktem Kopf und beinahe unmerklich nickte er.

»Na also, es geht doch auch ohne schmerzhaftes Nachhelfen«, sagte der mit der Nasennarbe und grinste. »Zu deinem Glück, Schmied, habe ich heute gute Laune. Wir könnten auch deinen ganzen Besitz anstecken. Es gibt genug andere reiche Großköpfe hier in der Stadt, die hilfsbereiter sind.«

Dann wandte er sich an den kleineren, vornehmen Bethun und wies mit einer Kopfbewegung auf die Gesellen und den Lehrjungen: »Kaithor, bring die drei in den Hof und verwahr sie gut, aber behandle sie nicht zu grob. Morgen müssen sie wieder arbeiten. Dem dicken Meister könnt ihr die Hände losbinden. Er muss uns schließlich alle Türen aufschließen.«

»Gut, gut, Hauptmann Thronk«, raunzte der Angesprochene. Dann gab er einige Befehle in kehligen Lauten an die anderen seiner Sorte. Sie banden Olin und Bron los und stießen sie hinter ihrem Meister nach draußen. Volko stolperte hinterdrein.

Wie betäubt lag Marin in seinem Versteck. Obwohl die Bethun die Werkstatt verlassen hatten, wagte er nicht sich zu rühren. Gewiss auch aus Angst, durch Geräusche auf sich aufmerksam zu machen. Aber selbst, wenn er gewollt hätte, war ihm die Flucht verwehrt. Er konnte nur hinab in die düstere Werkstatt sehen. Um und über ihm war alles pechschwarz.

Bald wurde es im Innenhof des Eichinger-Anwesens lebhaft. Feuer waren entfacht worden und Marin hörte ein Schwein quieken. Die Bethun begannen zu lärmern und zu zechen. Und sie begannen zu singen, in rauhen, kehligen Tönen. Das Klappern von zinnernen Krügen war zu hören. Marin lag still. Und nach einiger Zeit fielen ihm die Augen zu.

Irgendwann schreckte er auf. Draußen im Hof herrschte Stille. Auch unten in der Schmiede waren die letzten Lichter erloschen. Augenblicklich war er hellwach. Er überlegte. Am Schiebege- stänge konnte er nicht hinunter klettern, weil dieser einfältige

Ranok die eiserne Sicherungsstange herausgezogen hatte. Sobald er es versuchen würde, würden sich die Hämmer in Bewegung setzen. Er drehte sich auf den Rücken und blickte über sich. Die pechschwarze Umgebung erschien ihm jetzt weniger undurchdringlich. Seine Augen hatten sich an das Dunkel gewöhnt. In einiger Entfernung hörte er die Schläge der Rathausuhr. Vier helle und zwei tiefe. Es war zwei Uhr. Marin griff über sich. Dort entlang lief der kräftige Waagbalken hinaus zum Schieber des Gerinnes für das Wasserrad. An dem tastete er sich entlang. Bis er die Dachluke erreichte, durch die der Balken ins Freie trat. Marin steckte den Kopf hinaus. Viel konnte er nicht sehen. Unter sich hörte er das Rauschen des Wassers, dem der Weg zum Mühlrad verwehrt war. Es stürzte über einen seitlichen Überlauf zurück in den Hochquell. Am dicken Waagbalken zog er sich hinaus ins Freie bis zu seinem Ende. Dort war eine eiserne Öse angebracht. Und daran hing, senkrecht nach unten, ein weiterer Balken. Der führte hinunter zum Schieber. Langsam ließ sich Marin daran hinab. Nach einigen Ellen spürte er Halt unter den Füßen. Es war das hölzerne Gerinne. Über dieses wollte er sich bis zum Wasserrad tasten. Und daran hinunterklettern. Doch die Bretter des Gerinnes waren glitschig. Als Marin den ersten Schritt machte, glitt er aus und fiel hintenüber. Irgendwo versuchte er Halt zu finden. Und er erwischte ausgerechnet den Balken über dem hölzernen Schieber. Als er versuchte, sich daran aufzurichten, schwang dieser nach oben. Ein unbändiger Wasserstrahl strömte in die Rinne. Ehe Marin auch nur daran denken konnte, weitere Maßnahmen zu ergreifen, wurde er hinweg gerissen. Bis zum höchsten Punkt des Wasserrades. Dort klammerte er sich an den Schaufeln fest. Langsam setzte sich das Rad in Bewegung. Über den tosenden Wasserfall hinweg stürzte Marin in den Schacht des Mühlgrabens. Mit großer Gewalt drückten ihn die herabstürzenden Wassermassen in die Tiefe. Um ihn war gurgelnde Schwärze. Als er wieder auftauchte, hörte er das stampfende Pochen der großen Hämmer im Inneren der Schmiede. Und das Schreien der Bethun. Er klammerte sich an

einen Mauervorsprung. Gerade wollte er den Entschluss fassen, sich treiben zu lassen. Da hörte er, wie der Schieber geschlossen wurde. Der Wasserfall versiegte, das Mühlrad wurde langsamer und die Hämmer verstummten.

Marin blieb keine Zeit zu überlegen. Vor und über ihm flackerten Fackeln und Laternen und das Rufen der Bethun war nah. Er holte tief Luft, tauchte ab und unter dem jetzt still stehenden Wasserrad zurück bis in die gemauerte Radstube. Dort kroch er aus dem Wasser und setzte sich in eine Nische, zitternd und frierend. Über sich, durch die Spalten des hölzernen Tragwerks sah er den Lichtschein der Fackeln.

Er wartete, bis Stimmen und Lichter verschwanden. Und weiter, bis alles ruhig war und die Uhr im Radhausturm halb Drei schlug. Dann kroch er aus seinem Versteck und hangelte sich an den Streben des Wasserrads empor. Am Ufer des Hochquells konnte er sich blind aus. Nur wenige Schritte waren es bis zum großen Wehr. Von dort führte ein schmaler Weg hinter der Eichingerschmiede entlang bis zum Anwesen der Robs. Über ein loses Brett im Zaun gelangte er in den dazugehörigen Gemüsegarten und von dort in den Hühnerhof. Um die Ecke des Hühnerstalls lugte er in den Innenhof. Ein niedriges Feuer brannte noch unter einem leeren Bratspieß und erleuchtete eine gespenstische Szenerie. Überall lagen zerbrochene Möbel und andere Dinge, welche man aus den Fenstern geworfen hatte. Zweifelsohne auf der Suche nach Raubgut. Schreckliche Gedanken stiegen in ihm auf, über das vielleicht schlimme Los seines Vaters, der Knechte und Gehilfen. Ihm wurde elend zumute. Doch er konnte jetzt nicht helfen.

Von den Bethun konnte er im ersten Moment keinen erblicken. Doch dann hörte er das röchelnde Schnarchen zweier Schläfer, die in Decken gewickelt unter dem Treppenaufgang zur hölzernen Veranda lagen. Vielleicht waren es die Wachen? Marin wartete eine Weile. Er fror erbärmlich. Schließlich huschte er hinüber zu Stalltür, die nur angelehnt war. In der Sattelkammer



war alles durcheinander geschmissen. Über dieser Unordnung flackerte eine beinahe leere Öllampe. Marin ging hinüber zu den Sattelgestellen. Die meisten Sättel und Zaumzeuge waren heruntergerissen. An einem Haken hingen eines von Rudos Arbeitshemden und eine Jacke. Schmutzig und zerschlissen, aber wenigstens trocken. Marin riss sich die nassen Sachen vom Leib und zog die trockenen an. Sofort fühlte er sich besser. Seine nasse Hose und die durchweichenden Stiefel störten ihn jetzt weniger.

Borks Sattel und Zaumzeug hingen noch ordentlich an ihrem Platz. Und so, als wolle jemand seine Zugehörigkeit anmelden, erklang am Ende der Stallgasse das Schnauben eines Pferdes. Das war Bork, ohne Zweifel. Robins treuer Hengst war also noch da. Marin ging zu ihm. Tinker und Luk streckten ihre Nasen aus ihren Ständen. Für sie konnte er jetzt nichts tun. Er strich Bork über die Nase. Der schnaubte leise.

»Ruhig, mein Guter«, raunte Marin. »Du musst mir jetzt helfen. Und bitte lass dich einmal in deinem Leben ohne Wiehern satteln.«

Bork nickte heftig mit dem Kopf und scharrte mit dem Huf, als hätte er verstanden. Marin löste das Stallhalfter und führte den Hengst in die Sattelkammer. Dort legte er ihm Decke, Sattel und Zaumzeug an. Dann lugte er aus der Stalltür. Das Feuer war fast erloschen. Ringsum herrschte Ruhe. Nur das Schnarchen drang von der Treppe her. Er nahm Bork am Zügel und führte ihn langsam in den Hof. Die Hufe des Hengstes klangen auf dem Pflaster: Tak, Tak, Tak, Tak. Marin blieb stehen. Eine der Bethunwachen hatte sich bewegt. Marin überlegte. Wenn sie ihn entdeckten, würde er sich auf Bork schwingen und dann auf und davon. Aber das Tor? War es offen?

Von der Treppe her ertönte wieder gleichförmiges Schnarchen. Weiter führte Marin Bork über den Hof: Tak-tak, Tak-tak, Tak-tak. Wieder blieb er stehen. Noch immer war alles ruhig. Dann waren sie in der Tordurchfahrt. Marins Herz klopfte bis zum Hals. Trotz des Elends um ihn herum jetzt vor freudiger

## Anhang I. Der Weg der Gefährten (1 Fornlandmeile entspricht 4 Kilometern)

### Die Reise von Fornland nach Arangion im Jahr 2941 (Erster Abschnitt):

Abreisetag	Von	Nach	Meilen	Tage <sup>11</sup>	Reiseart	Meilen/Tag
Robin, Bero, Boffo:						
Di., 04.06.	Lindhag	- Tivuilpass	10	1	Pferd	10
Mi., 05.06.	Tivuilpass	- Erinburg (Thornland)	12	1	Pferd	12
Do., 06.06.	Erinburg	- Fort Trontil	10	1	Pferd	10
Fr., 07.06.	Fort Trontil	- Bahor	6	2	Fuß	3
So., 09.06.	Bahor	- Fort Trontil	5	0,5	Fuß	5
Mi., 12.06.	Fort Trontil	- Drogwald, Lager	14	1	Pferd	14
Do., 13.06.	Drogwald	- Tolbrandpass	10	1	Pferd	10
<u>Fr., 14.06.</u>	<u>Tolbrandpass</u>	<u>- Turontal</u>	<u>10</u>	<u>2</u>	<u>Fuß</u>	<u>5</u>
04.06-15.06.	Lindhag	- Turontal (Esselien)	77	9,5	-	(Ø) 8
Robin, Bero, Boffo, Lorin, Bert:						
So., 16.06.	Turontal	- Glimm (Nirondebene)	28	5	Fuß	5,5
Fr., 21.06.	Glimm	- Taurongebirge	17	3	Fuß	5,5
Mo., 24.06.	Taurongebirge -	Tuforpass	15	3	Fuß	5
Do., 27.06.	Tuforpass	- Tal (Arkandra)	6	1,5	Fuß	4
Sa., 29.06.	Tal	- Linhor	30	5	Fuß	6
Do., 04.07.	Linhor	- Grotte am Iruhin	12	2	Fuß	6
<u>Sa., 06.07.</u>	<u>Grotte</u>	<u>- Ormor</u>	<u>10</u>	<u>1,5</u>	<u>Fuß</u>	<u>6,5</u>
16.06-07.07.	Turontal	- Ormor (Arkandra)	118	21	Fuß	(Ø) 5,5
Mo., 08.07.	Ormor	- Orind'hor (Arkandra)	30	1	Floß	30
Sa., 13.07.	Orind'hor	- Einod (Lurien)	46	7	Fuß	6,5
Sa., 20.07.	Einod	- Cohend	10,5	1,5	Fuß	7
Mo., 22.07.	Cohend	- Koss	3,5	0,5	Fuß	7
<u>Mi., 24.07.</u>	<u>Koss</u>	<u>- Largon</u>	<u>30</u>	<u>2</u>	<u>Pferd</u>	<u>15</u>
08.07.-25.07.	Ormor	- Largon (Lurien)	120	12	-	(Ø) 10
Do., 01.08.	Largon	- Nergath (Norien)	80	7,5	Pferd	10,5
Fr., 09.08.	Nergath	- Turonmündung	75	3	Floß	25
Mo., 12.08.	Turonmünd.	- Nalidwüste	26	1	Fuß/Pferd	26
Di., 13.08.	Nalidwüste	- Yalbo Tibbits Haus	19	1	Pferd/Fuß	19
<u>Mo., 19.08.</u>	<u>Tari Walid</u>	<u>- Gilathem im Sil</u>	<u>15</u>	<u>2</u>	<u>Fuß</u>	<u>7,5</u>
01.08.-20.08.	Largon	- Sil	215	14,5	-	(Ø) 15

<sup>11</sup> Reine Reisetage mit Art der Fortbewegung; Ruhetage sind nicht mitgerechnet. Der jeweilige Ankunftstag ergibt sich durch Hinzuzählung der Reisetage zum Abreisetag (Abreisetag inbegriffen). Beispiel: Abreisetag: Fr., 23.08. (morgens); Reisetage: 2; Ankunftstag: Sa., 24.08. (abends). Halbe Reisetage werden aufgerundet.

Abreisetag	Von	Nach	Meilen	Tage	Reiseart	Meilen/Tag
Robin, Bero, Boffo:						
Fr., 23.08.	Gilathem	- Straße von Nergath	25	2	Pferd	12,5
So., 25.08.	Straße	- Norgid (Yerdor)	40	2,5	Pferd	16
Mi., 28.08.	Norgid	- Sirdun (Arangion)	85	7	Pferd	12
Do., 05.09.	Sirdun	- Targit	17	1,5	Pferd	11,5
Sa., 07.09.	Targit	- Linuvar	23	2	Pferd	11,5
23.08.-08.09.	Sil	- Linuvar	190	15	Pferd	(Ø) 13
Gesamt:						
04.06.-08.09.	Lindhag	- Linuvar (Arangion)	720	72	-	(Ø) 10 (ca. 2.880 km) (ca. 40 km Ø/Tag)

### Die Reise von Arangion zurück nach Largon im Jahr 2941 (Zweiter Abschnitt):

Abreisetag	Von	Nach	Meilen	Tage	Reiseart	Meilen/Tag
Robin, Bero, Boffo:						
Di., 10.09.	Linuvar	- Fluss Nook (Nardor)	75	6	Pferd	12,5
Mo., 16.09.	Fluss Nook	- Fluss Rook (Saragon)	80	7	Pferd	11,5
Mo., 23.09.	Fluss Rook	- Lager vor Sethor	20	2	Pferd	10
Mi., 25.09.	L. v. Sethor	- Lager nach Sethor	8	2	Fuß	4
Fr., 27.09.	L. n. Sethor	- Drolirs Hütte	7	1	Fuß	7
Sa., 28.09.	Drolirs Hütte	- Alter Weg	14	1	Fuß	14
So., 29.09.	Alter Weg	- Liburbrücke	41	4	Pferd/Fuß	10
Do., 03.10.	Liburbrücke	- Merf	25	2	Pferd/Fuß	12,5
Mo., 07.10.	Merf	- Tinura	60	9,5	Fuß	6,5
10.09.-16.10.	Linuvar	- Tinura (Nimbor)	330	34,5	-	(Ø) 9,5
Robin Bero:						
Sa., 26.10.	Tinura	- Nabur (Saragon)	60	6	Fuß/Pferd	10
Sa., 02.11.	Nabur	- Kird	80	6,5	Pferd	12,5
Sa., 09.11.	Kird	- Lomond'hir	27	2,5	Pferd	11
Di., 12.11.	Lomond'hir	- Ormor	48	3,5	Pferd	14
26.10.-15.11.	Tinura	- Ormor (Arkandra)	215	18,5	Pferd	(Ø) 11,5
Robin, Bero, Boffo:						
So., 17.11.	Ormor	- Orind'hor (Arkandra)	30	2,5	Pferd	12
Fr., 22.11.	Orind'hor	- Einod (Lurien)	46	4,5	Pferd	10
Sa., 30.11.	Einod	- Cohend	10,5	1	Pferd	10
Mo., 02.12.	Cohend	- Largon	33,5	3	Pferd	11
17.11.-04.12.	Ormor	- Largon (Lurien)	120	11	Pferd	(Ø) 11
Gesamt:						
10.09.-04.12.	Linuvar	- Largon (Lurien)	665	64	-	(Ø) 10,5 (ca. 2.660 km) (ca. 42 km Ø/Tag)

## Die Reise von Largon nach Fornland im Jahr 2942

### (Dritter Abschnitt):

Abreisetag	Von	Nach	Meilen	Tage	Reiseart	Meilen/Tag
Robin, Bero, Boffo, Lorin, Bert:						
Do., 13.03.	Largon	- Eldar (Esselien)	92	6	Pferd	15
Do., 20.03.	Eldar	- Kert (Abzweig)	58	5	Pferd	11,5
Di., 25.03.	Kert	- Kelmbrandsümpfe	30	2,5	Pferd	12
Fr., 28.03.	Kelmbrands.	- Schwarzfeldpass	12	1	Pferd	12
Fr., 28.03.	Schwarzfeldp.	- Westfurt (Fornland)	6	0,5	Pferd	12
<u>Sa., 29.03.</u>	<u>Westfurt</u>	<u>- Lindhag</u>	<u>17</u>	<u>1</u>	<u>Pferd</u>	<u>17</u>
13.03.-29.03.	Largon	- Lindhag	215	16	Pferd	(Ø) 13,5

### Zweiter und dritter Abschnitt (September 2941 bis März 2942):

Robin, Bero, Boffo:

10.09.-29.03.	Linuvar	- Lindhag	880	80	-	(Ø) 11
---------------	---------	-----------	-----	----	---	--------

### Gesamte Reise der Gefährten (Juni 2941 bis März 2942):

04.06.-08.09.	Lindhag	- Linuvar	720	72	-	(Ø) 10
<u>10.09.-29.03.</u>	<u>Linuvar</u>	<u>- Lindhag</u>	<u>880</u>	<u>80</u>	<u>-</u>	<u>(Ø) 11</u>
04.06.-29.03.	Lindhag	- Lindhag	1.600	152	-	(Ø) 10,5
			(ca. 6.400 km)			(ca. 42 km Ø/Tag)

### Lorins und Berts Reiseroute vom Sil über Sirdun und Nolind nach Largon (September bis Dezember 2941):

Abreisetag	Von	Nach	Meilen	Tage	Reiseart	Meilen/Tag
Sa., 14.09.	Gilathem, Sil	- Sirdun (Arkandra)	150	13,5	Pferd	11
So., 29.09.	Sirdun	- Nolind (Erun)	93	5,5	Schiff	17
Di., 08.10.	Nolind	- Taron (Yerdor)	75	8	Schiff	9,5
Do., 17.10.	Taron	- Horat	45	3,5	Pferd	13
Mo., 21.10.	Horat	- Borungebirge	30	2	Pferd	15
Do., 24.10.	Borungebirge	- Gilathem im Sil	20	2	Pferd	10
So., 17.11.	Gilathem	- Nergath (Norien)	90	7	Pferd	13
So., 24.11.	Nergath	- Abzweig Lind	24	2	Pferd	12
Di., 26.11.	Abzweig Lind	- Timber (Norien)	24	2	Pferd	12
Do., 28.11.	Timber	- Cohend (Lurien)	27	3	Pferd	9
<u>Mo., 02.12.</u>	<u>Cohend</u>	<u>- Largon</u>	<u>33,5</u>	<u>3</u>	<u>Pferde</u>	<u>11</u>
14.09.-04.12.	Sil	- Largon (Lurien)	611,5	51,5	-	(Ø) 12
			(ca. 2.450 km)			(ca. 48 km Ø/Tag)

## Die Expedition nach Trintal (Mai bis Juni 2942):

Abreisetag	Von	Nach	Meilen	Tage	Reiseart	Meilen/Tag
Robin, Bero, Falbor, Lorin:						
Do., 15.05.	Lindhag	- Tivuilpass	10	1	Pferd	10
Fr., 16.05.	Tivuilpass	- Floßlände	20	1	Pferd	20
Sa., 17.05.	Floßlände	- Mondsee/ Zuflucht	6	0,5	Pferd	12
Robin, Bero, Falbor, Lorin, Brent:						
So., 18.05.	Mondsee	- Straße Tolbrandpass	9	0,75	Pferd	12
Robin, Bero, Brent:						
So., 18.05.	Straße	- Bahor	9	1,5	Fuß	6
Di., 20.05.	Bahor	- Thrunwald	48	2,5	Pferd	19
Robin, Bero, Brent, Falbor, Kira:						
Sa., 24.05.	Thrunwald	- Trollschlucht	18	3	Fuß	6
Di., 27.05.	Trollschlucht	- Psidali (Eliali)	1	0,25	Fuß	4
Sa., 31.05.	Psidali	- Tal der Wächter	23	4,5	Fuß	5
Mi., 04.06.	Tal d. Wächt.	- Trintal (Norindor)	38	3	Wächter	13
Sa., 07.06.	Trintal	- Pforte von Rok	65	6,5	Boot	10
Sa., 14.06.	Pforte v. Rok	- Tarind (Merindor)	50	8	Fuß	6
Mo., 23.06.	Tarind	- Erinburg (Thorland)	50	4	Pferd	12,5
Robin, Falbor:						
Sa., 28.06.	Erinburg	- Lindhag (Fornland)	22	1,5	Pferd	15
15.05.-29.06.	Lindhag	- Lindhag	369	38	-	(Ø) 10
			(ca. 1.500 km)			(ca. 40 km Ø/Tag)

### Einige Entfernungen in Fornland (Ortsmitte zu Ortsmitte)

Von	Nach	Meilen	Kilometer
Lindhag	- Steinwasser	0,75	3
Lindhag	- Glashütte	5	20
Lindhag	- Kreuzung Siebenhütten	1	4
Lindhag	- Blechhammer	1,5	6
Lindhag	- Siebenhütten	2	8
Lindhag	- Rotfelsmine	2,6	10,5
Lindhag	- Elmbruck (Helinfor)	4	16
Elmbruck	- Fornstollen	0,6	2,4
Blechhammer	- Fornstollen	2	8
Siebenhütten	- Alte Zeche	0,8	3,2
Steinwasser	- Blechhammer	0,8	3,2
Lindhag	- Walddorf	4	16
Walddorf	- Westfurt	13	52
Lindhag	- Westfurt	17	68
Westfurt	- Quellsteigklause	14	56
Quellsteigklause	- Tirionpass	3	12
Lindhag	- Pern	16,2	65
Lindhag	- Dornburg	11	44

## Anhang II.

### Personen-, Orts- und Sachnamenregister

#### A. Personen und Charaktere in Elegien und Thornland

- Protagonisten:
- Robin** Rob, geb. 03.12. 2914 in Lindhag, Fornland, Schwertläufer, studierter Bergbau-meister.
  - Bero** Bordin, geb. 13.3.2916 in Dornburg, Lusi-lien, Kontorist im Handelsunternehmen der Bordins in Dornburg, Ausbilder der Schwertläufereleven an der Siola von Dorn-burg.
  - Boffo**, Falons Sohn, ein Elm (Größe ca. 1,25 m), später Falbor III., Heilkundiger aus Elmbruck im Rauquelltal, Faktotum im Rob'schen Familienunternehmen.
  - Lorin** (Lorinel) Klingsporn, geb. 26.05.2915, Ju-gendfreund Robins, Schwertläufer, Schmie-demeister in Steinwasser.
  - Bert** (Bertram) Bartsohn, geb. 06.02.2913, Schwertläufer, Schwertfegermeister in der Klingspornschmiede in Steinwasser.
  - Merien** Arisel, geb. 11.01.2919, Tochter des Werkmeisters Baldur Arisel und seiner Frau Emilia.
  - Kira**, eine Kriegerin der Silenad.
  - Brent** Fahro, Schwertläufer aus Fort Trontil in Thornland.
- Familie Rob:
- Randolf Rob, Schultheiß von Lindhag und Vorsitzender des Fornlandrats, Inhaber ei-nes Handelshauses, Großanteilseigner einer Eisenerzmine und Besitzer eines Hammer-werks; Miria, seine Frau.

- Robin, deren Sohn.  
 Frida, Robins Schwester; Marin, Robins Bruder.  
 Großvater Gerolf, Großmutter Elma, Urgroßvater Fridolf.  
 Helmbert, Bertold, Hausknechte; Rudo, Stallknecht.  
 Ninia und Laris, zwei junge Hausmägde.
- Familie Klingsporn: Sigbert Klingsporn, Mitglied des Fornlandrates, Besitzer der Klingspornschmiede in Steinwasser; Imelia, dessen Frau.  
 Lorin und Janik, deren Söhne.  
 Bert Bartsohn, Schwertfegermeister und de facto Familienmitglied.  
 Bodo Steinbeiss, Borko Knappstock, Altgesellen.  
 Gunilf, Hausknecht.  
 Der alte Linus, Schmied in der Klingspornschmiede.  
 Mathild, Haushälterin bei den Klingsporns.
- Familie Arisel: Baldur Arisel, Werkmeister des Rob'schen Eisenhammers in Blechhammer; Emilia, seine Frau.  
 Merien, deren Tochter; Thorn (†), deren Sohn.  
 Harm Forger, Hinno Rollinger, Altgesellen.  
 Thoril Brenner, Vorarbeiter bei den Arisels.  
 Sefina (Fina), junge Haushälterin bei den Arisels.  
 Wolko, Hofhund der Arisels in Blechhammer.
- Familien in Lindhag: Rigur Bäringer, Fornhändler (Sohn Knut).  
 Nothur Birkenfeld, Bankier (Sohn Korf).  
 Ludo Eichinger, Schmiedemeister (Söhne Boro †, Frolo, Filo; Gesellen Bron und Olin; Lehrjunge Volko Birkmann).  
 Jert Einhorn, Apotheker (Sohn Nils).  
 Pauls Harteisen, Inhaber eines Handelshauses (Söhne Thorif und Borik).  
 Wilm Hohlgräber, Minenverwalter (Sohn Bru-

- no †).
- Aron Klinghammer, Stadtbaumeister (Sohn Linus).
- Raul Thorson, Eisenhändler (Sohn Roart).
- Personen in Lindhag: Metorn Breggland, Lagerverwalter bei Thorsons.  
 Philander (Phil) Grünling, Rathausdiener.  
 Enno Richling, Ratsschreiber.  
 Rolin und Ciro, zwei junge Fornländer.  
 Siglund (Sig) Rotmor, Kontorist des Rob'schen Handelshauses.
- Personen in Walddorf: Bretolf Erdmann, Fechtmeister in Walddorf.  
 Edu und Janna Bartsohn, die Eltern Berts.
- Personen in Westfurt: Lug Borgmann, Klausner am Quellsteig (unterhalb des Tirionpasses gelegen).  
 Bern und Sanni, zwei Steinmetze.  
 Mero Bruhin, Kommandant der Schwertläufergarnison.  
 Elgbert, Zimmermann.  
 Bollo Grützmann, Koch der Garnison.  
 Fermo Talbier, Haus- und Zeugmeister der Garnison.  
 Trine, alte Zugehfrau.  
 Silas Weidinger, Müller.
- Familien in Fornland: Carol Arisel, Meriens Onkel, Wirt der Gasthauses zur Post in Walddorf; Tante Ofelia, dessen Frau; Barthold, deren Stallknecht.  
 Toro Berghammer (†), Schmied in Steinwasser (Töchter Luisa, Marill).  
 Tobin Blankhorst, Inhaber der Blankhorstschmiede in Siebenhütten (Sohn Thorolf).  
 Larko Grabeisen, Besitzer eines Gutshofs in Hochtobel (Ehefrau Wilma, Sohn Beon, Knecht Brandis).  
 Birker Rob, Robins Onkel, Uhrmachermeister in Steinwasser, Ratsmitglied; Tante Ortelia, seine Frau.



Lonno Singhammer, Schlossermeister in Steinwasser (Sohn Leort, Tochter Mila), sein Schmiedegeselle Jans.

Bordins in Lusilien:

Benno Bordin, Burgverwalter (Burgvogt), stellvertretender Bürgermeister und Vorsitzender des Stadtrates von Dornburg, Inhaber des Handelshauses Bordin und Felsbruck; Thalia, seine Frau.

Bero, deren Sohn, Kontorist im Handelshaus seines Vaters, Ausbilder der Schwertläuferelaven an der Siola in Dornburg.

Hilda, Haushälterin der Bordins.

Tirolf, Hausmeister auf der Dornburg.

Toral, Hausdiener im Stadtpalais der Bordins.

Personen in Dornburg:

Lebo Berghauer, stellvertretender Kommandant der Schwertläufergarnison.

Bilko Borkmann (Frau Tirona), Stadtkämmerer.

Brino, Raik und Lodor, Schwertläuferelaven an der Siola.

Berulf Breitschuh, Wirt der Alten Post in Dornburg.

Stanislaus Calmond, Konditor (Sohn Ferdinand).

Bono und Zorg Ebermann, Miro Breitspieß, Buron Kienspan, alle Schwertläufer der Garnison in Dornburg.

Fredolf, Oberwächter.

Borin Fundik, Wirt im Roten Greifen in Dornburg.

Thorolt Grimbart (Frau Jolena), Vorsteher der Stadtverwaltung.

Der alte Marquart, Tagelöhner.

Wimbold Schutzspeer (Frau Tora), Erster Bürgermeister.

Jesko Turmwart, Leiter der Siola (Militärakademie) und Kommandant der Schwertläufergarnison in Dornburg.

Thronk Vautthir, Spion und Agent Balfurs.

Personen in Iridien: Sinzo Braupott, elegischer Oberkämmerer in Pern.  
Bred Giborn, Schwertläufer aus Pern.  
Falko Jobolin, Vorsitzender des Sicherheitsrates von Elegien, später Präsident.  
Turo Leoman, Sekretär der Fornlandkammer in Pern.  
Othmar Schäuffelin, Präsident der elegischen Regierung in Pern.

Personen in Thornland: Barnulf, Brückenwirt in Grüntal.  
Brent Fahro, Schwertläufer und Kundschafter aus Fort Trontil.  
Frinus Heisink, Müller an der Floßlände; Troff und Korin, seine Söhne.  
Helmold, Nemo, Schwertläufer aus Fort Trontil.  
Ragnar Reitmor, Kommandant in Fort Trontil.

Personen in Erinburg: Enno Barud, Bürgermeister von Erinburg.  
Friedloff Eberwein, Wirt vom Goldenen Bären.  
Paul, Schankkellner; Kurt, Stallknecht ebendort.  
Bronolf Fernot, Kanzler der thornländischen Regierung.  
Arno Grünling, Feinkosthändler.  
Seamus Lahin, Vizekanzler und Erster Minister.  
Rokko, Wächter am Südtor.

Elme in Elegien: Boffo (Falbor), Falons Sohn (Alter ca. 45 Jahre, Größe 1,25 m), später Falbor III.  
Belo und Melo, zwei Brüder, tätig in Lindhag.  
Biril, Oberarzt am Sanatorium von Dornburg.  
Bronif (Boffos Vetter), Apotheker in Dornburg.  
Ello und Enko, zwei Junggesellen aus Lindhag.  
Laril mit seiner Frau Sirge, Elmenpaar aus Lindhag.  
Tebor mit seiner Frau Teite, Elmenpaar aus Lindhag.

Taril, Boffos jüngerer Bruder, Silberschmied in Elbruck.

Merit, Tarils Frau (Söhnchen Halvar).

Rinuil, Oberarzt am Sanatorium in Erinburg.

Tsirgit, Krämerin in Elbruck.

Tulain der Ältere, Gemeindeoberhaupt in Elbruck.

Altvordere der Elme: Aranur, erster König der Elme, Herrscher über das Land Arkandra und die elmischen Fürstentümer Ormor, Bahor und Trintal, letzter Nachfahre der Eluren.

Meridoz, Sohn des Helorn, Gesandter des Tantriloz.

Narduil, Fürst letzter Elmenherrscher in Arangion.

Nehor II., Elmenfürst der Turdain von Bahor.

Selmir, Sendbote des Tantriloz an Nehor II.

Tantriloz III., Elmenfürst der Sirdain von Linhor.

Tebronil der Weise, vom Volk der Sirdain, Gründer der Elmengemeinde Elbruck im Rauquelltal.

Thorndil, legendärer Schmied der Elme.

Pferde: Birit, Meriens Stute (braun).

Bork, Robins Hengst (pechschwarz).

Clothilde, Sontrelle, zwei Maultiere.

Frido, Moris, Baros, Luk, Rosie, Tinker (Schecke), Hauspferde der Robs.

Lesara, Lorins Pferd (schwarz); Benoe, Berts Pferd (braun), zwei edle Stuten, Geschenke der Silenad.

Reno (Robins Pferd) und Groll (Beros Pferd) zwei dunkelbraune, von den Trok erbeutete Wallache.

Rodin, Brent Fahros Hengst (braun).

Rollo, Beros Wallach (braun).

Saroe, Kiras schwarze Silenadstute.

Sid, Boffos Ponystute, Geschenk der Silenad.

## B. Mystische und magische Gestalten, Dinge und Symbole, Orte und Ereignisse in Laudora

- Gestalten, Symbole:
- Balog und Therok, zwei Dämonenfratzen in Bahor.
  - Blaues Sternenbuch von Linhor (Enthält Aufzeichnungen der Geschichte der Sirdain).
  - Grols (Erzwürmer), Schöpfungen der Eluren.
  - Eluren, geheimnisvolle Zivilisation, erbauten Ormor, Bahor und Trintal.
  - Khor, 1. Schlüssel (Schlüssel der Tirith von Bahor).
  - Khrit, 2. Schlüssel (Schlüssel der Sirdain von Linhor), beide auch die Schlüssel von Ormor (oder Schlüssel der Macht) genannt.
  - Lorgren, Name des Meeresgottes in der Sprache der Schiffer von Nolind.
  - Macht der Sieben Gestirne. Sie wohnt der Sonnengöttin Tirith inne und muss alle 740 Jahre mit Hilfe der Schlüssel von Ormor erneuert werden. Der Besitzer von Aranurs Zepter hat die Fähigkeit, sie ihr zu entreißen und zu missbrauchen.
  - Morhultamulett (Faust mit stilisiertem Blitzbündel), magisches Zeichen des Morhultkultes.
  - Myrtenstein, runde Stele aus Orynth, steht am Eingang zur Festung Ormor.
  - Narnenstein, Schlüsselstein im Inneren der Festung Ormor.
  - Nurins Spiegel, Amulett Boffos, besitzt die Fähigkeit, das äußere Erscheinungsbild von Personen zu verändern.
  - Orlon, Beros Bogen aus der Schatzkammer Ormors.
  - Orynth, sehr hartes Mineral, geschürft im Westteil des Taurongebirges; in geschmolzener und gegossener Form nahezu unzerstörbar; Baumaterial der Eluren.

Quellspiegel der Sirlin (Quellnymphen), gewährt einen Blick in die Vergangenheit.  
 Silith, die Tiriphe der Silenad. Steht in Verbindung mit der Tirith von Bahor (s. unter Tirith und Tiriphe).  
 Sirgenstein, fahlsilbern leuchtender Stein, ursprünglich aus Bahor; Robin erbeutet ihn von einem Kaurokkrieger.  
 Sirgitor anrufen: Prozedur, sich mit Hilfe von Nurins Spiegel zu tarnen.  
 Solhir (Sonnenschrein), Aufbewahrungsort des Solmen (Sonnensteins) in Linuvar.  
 Thorndil, Robins erstes Schwert, Thiron (Sternenstrahl), Robins zweites Schwert.  
 Tirith, Sonnengöttin, auch Goldene Statue von Bahor genannt (Statue der Tirith von Bahor), Bewahrerin des Schlüssels Khor. Hüterin der Macht der Sieben Gestirne.  
 Tiriths Auge, Schlangensymbol mit stilisiertem Auge, welches die Sonnengöttin in Händen hält. Bei der Tirith von Bahor birgt es den Schlüssel Khrit.  
 Tiriphe, Abbild der Tirith (in Form eines Amuletts oder einer Statue), Symbol des Sonnenkultes der elmischen Altvorderen. Das Schlangensymbol mit dem Auge in ihren Händen leuchtet bläulich bei Gefahren, die mit dem Morhultzauber in Verbindung stehen.  
 Trotnir und Rofur, die Wächter Trintals.  
 Zepter Aranurs oder Zepter der Macht (der Sieben Gestirne), bildet zusammen mit der Krone und dem Schwert Thiron die Kroninsignien Aranurs, des ersten Königs der Elme.  
 Arkron (großer Bogen), Wahrzeichen Arkandras.  
 Bahor, teilweise verfallene Festung im Norden

Mystische Orte:

Thornlands (im Hochland von Egulin),  
ehemaliger Sitz des Elmenvolks der Tur-  
dain.

Linhor, verlassene Ruinenstadt des Elmenvolks  
der Sirdain in Arkandra.

Ormor, geheimnisvolle Festung am Fuß des  
Vulkans Tarantuil im Taurongebirge, aus  
Orynth erbaut.

Die Heißen Quellen von Orind'hor, ehemalige  
Kultstätte der Sirdain in Arkandra.

Sethor, weitgehend unterirdische Ruinenstadt  
an und in den östlichen Abbrüchen des  
Marzadgebirges im Land Saragon gelegen.  
Vormals Siedlungsstätte des Volkes der  
Seth, jetzt Heimstatt der Schwärzlinge  
(Nephrods oder Froks genannt). Dem unter-  
irdischen Teil Sethors schließt sich ein weit-  
läufiges Höhlenlabyrinth an.

Trintal, verlassene Festung in Norindor, am  
Oberlauf des Merlon gelegen; ehemals  
Herrschersitz des gleichnamigen Fürsten-  
tums der Sirdain, zuletzt Wirkungsstätte  
Balfurs.

- Mystische Ereignisse: Fembornfest (Lichtfeier: 27. Februar).  
Jahr des Siebengestirns, alle 740 Jahre (2197,  
2937 etc.); in jeweils diesem Jahr beendet die  
Sonnengöttin Tirith die Durchmessung des  
Universums.  
Kohirfest (jeweils letzte Septemberwoche im  
Jahr d. Siebengestirns -1); zu diesem Anlass  
wird das Schlüsselritual vollzogen.  
Mithreilfest (Wintersonnenwende: 22. Dezem-  
ber).

## C. Monster, Dämonen und dunkle Mächte

- Monster, Dämonen: Bergtrolle, leben im Thrunwald und in den Graubergen, wagen sich bisweilen bis zu den Kirkunbergen.
- Drolir, ein Larkwolf (eine Art Werwolf).
- Shariks, räuberische Tausendfüßler in der Nalidwüste.
- Grobblers, klauenbewehrte Mischwespen mit Fangzähnen, behaart aber primitiv bekleidet und bewaffnet, leben in Symbiose mit Bergtrollen.
- Khronks, Teufel in der Sprache der Nephrods.
- Klaedra, eine Nartakh (Seeschlange).
- Neraks, Urweltungeheuer in den Tiefen Sethors.
- Sirks, räuberische Fauchscharben in Yerdor.
- Skreblins, fliegende Waldgeister bei Sethor.
- Taruks, Wolfsgestalten aus den nördlichen Thronbergen im Dienste Balfurs und der Kaurok.
- Dunkle Mächte: Balfur, zauberkundiger Beschwörer des Morhultkultes, beherrscht damit die Horden der Bethun, der Kaurok und der Thronds; hat seinen Sitz in der Festung Trintal.
- Bethun, wildes Nomadenvolk, Invasoren aus dem Nordreich (Schneeland, Windland und Weitland).
- Josso Brauwlin, Morhultagent aus Nergath.
- Froks (Nephrods), Schwärzlinge aus den Tiefen Sethors.
- Kaurok, räuberisches Kriegervolk, Invasoren von jenseits der Thronberge im hohen Norden Laudoras.
- Lurgs, Wildlinge von der Westflanke des Tauringebirges.
- Morhult, Zauberkult Balfurs und der Kaurok, richtet sich gegen Tirith und die Macht der

	Sieben Gestirne.
	Norkot, Morhultagent aus Kird (Saragon).
	Trok, abtrünnige Rebellen aus Süd-Norien, die sich in der verlassenen Festung Drakor im Naurwald südlich des Bolgirgebirges festgesetzt haben.
	Thron(d)s, räuberisch grausames Volk, Invasoren aus den Thronbergen.
	Thronk Vautthir, Morhultagent aus Dornburg.
Namen der Bethun:	Ranak (groß), Kaithor (klein, verschlagen).
Namen der Kaurok:	Prozok, Ropoz.
Namen der Froks:	Neron (Häuptling), Droghur, Ugh, Gorn, Mronk.
Namen der Thronds:	Mortruk, Tranok (zwei Anführer).

#### D. Landschaften, Flüsse und Seen Laudoras

Flüsse:	Rauquell (Eluil), Springbach und Lochbach fließen in den Hochquell.
	Hochquell, Perlbach, Moosbach, Quellbach, Schnee- bach, Lurchbach und Grünbach fließen in die Weißwasser.
	Die Weißwasser fließt in den Miruin. Miruin und Rovin vereinigen sich zum Mirondell, dieser fließt in den Raduin.
	Die Rips fließt in den Tribor, Tribor und Schlangenbach fließen in die Flessa, die Flessa fließt an ihrem Ursprung durch den Mondsee und mündet in den Merlon.
	Idris, Kirkon, Elborn und Merlon fließen in den Raduin, den längsten Strom im Osten Laudoras. Der mündet bei der Stadt Tabron in das Nurische Meer.
	Die Etter und der Lerdon fließen in den Turon. Der Turon fließt durch den Leronsee.
	Sefir, Merin, Turon und Lesir fließen in den



Iruhin, den längsten Strom in der Mitte Laudoras.

Legris, Bor, Nook, Rook, Libur, Trim, Tarso, Semir und Ranon fließen in den Tibor, den längsten Strom im Westen Laudoras.

Schnellen am Lerdok, Stromschnellen am Oberlauf des Tibor, vor der Einmündung des Libur gelegen.

Seen:

In Fornland: Grünsee; Fallende Seen, Großer Grundsee.

In Arkandra: Lomond'hir.

In Thornland: Mondsee.

In Esselien: Leronsee bei Eldar.

In Lurien: Eronsee bei Einod.

In Norien: Trionsee bei Nergath.

Troksee, unterhalb der Festung Drakor am Bolgirgebirge.

Gebirge:

Arnokgebirge (Arangion).

Blauberge (zwischen Fornland und Iridien).

Bolgirgebirge, Borungebirge und Gollwydberge (umrahmen das Sil und die Nalidwüste).

Dornberge (zwischen Fornland und Lusilien).

Grauberge (nördlich des Thrunwalds in Norindor).

Halvortgebirge, Nargathgebirge (Elegien).

Kirkunberge (nördlich von Thornland).

Krokberge mit Kohirschlucht (nördlich von Nergath).

Lerok (Gebirgssporn am Marzadgebirge). Er wird geteilt durch den Gebirgsbach Libur, dessen obere Klamm von der Regenbogenbrücke (Liburbrücke) überspannt wird.

Marzadgebirge (großer Gebirgszug westlich des Tibor).

Pforte von Rok (Gebirgsschlucht mit See und Wasserfall am Fluss Merlon).

Taurongebirge (zwischen Esselien und Arkandra).

- Berge: Brock, Aussichtsberg im Lerdwald (Norien).  
 Ortulin, zweithöchster Berg des Halvortgebirges.  
 Tarantuil, (auch Nolintor oder Nebelberg),  
 Vulkan im Taurongebirge.  
 Tirion, höchster Berg des Nargathgebirges.  
 Tivuul, höchster Berg des Halvortgebirges.
- Wälder: Farnwald (Lusilien),  
 Fermwald und Drogwald (Thorland).  
 Lerdwald (Halb Lurien, halb Norien).  
 Naurwald (in Erun, südlich des Bolgirgebirges).  
 Thrunwald (Norindor).  
 Westwald (Fornland).

## E. Orte in den Provinzen Elegiens und in Thorland

- Elegien: Land im Nordosten des Kontinents Laudora,  
 bestehend aus den Provinzen Fornland, Lusilien und Iridien. Thorland ist ein eigenständiges Land nördlich von Elegien.
- Orte in Fornland: Lindhag (Hauptort Fornlands, Sitz eines Schultheißen und der Fornländischen Ratsversammlung), Steinwasser, Blechhammer, Siebenhütten, Elmbruck (Helinfor), Tannenbühl, Glashütte, Alte Zeche, Hochtobel, Kelterbach, Quellwasser, Grüngarten, Sandhofen, Seestetten, Westfurt, Wehrfurt, Altes Mauthaus (ehemaliger Grenzposten zwischen Fornland und Lusilien), Meilerhof, Steinfurt.
- Orte in Lusilien: Dornburg, einzige Stadt Lusiliens mit gleichnamiger Burg.
- Orte in Iridien: Pern (Hauptstadt Elegiens), Pernfurt (Hafen), Lonn (Dörfchen), Murdorf (verlassene Bergbausiedlung).

Orte in Thornland      Erinburg (Hauptstadt Thornlands), Barnheim, Trog, Wiesental, Zuflucht am Mondsee, Koben, Lohe, Klarwasser, Moos, Grüntal, Krenn, Kessel, Floßlande.

## F. Länder und Gegenden im restlichen Laudora (in der Reihenfolge der Reise)

Nirondebene      Wüstenhafte und unbewohnte Gegend am nördlichen Rand des Taurongebirges. Durch sie führt die Alte Heerstraße, die das Turontal mit dem Tuforpass verbindet. An dieser Straße liegt auf halber Strecke die verlassene Raststation Glimm.

Arkandra      Weitgehend unbewohntes Land an der Westflanke des Taurongebirges. Ehemaliges Fürstentum der Elme vom Volk der Sirdain; Orte: Ruinenstadt Linhor (Lurgbanden hausen hier); die Festung Ormor birgt ein Geheimnis; die Heißen Quellen von Orind'hor sind eine verfallene Kultstätte der Sirdain.

Lurien      Fürstentum an den Südausläufern des Taurongebirges. Hauptstadt und Regierungssitz ist Largon; weitere Orte sind Einod, Cohend (am Lerdon) und die Waldstadt Koss (alle im Lerdwald gelegen); die Goldgräbersiedlung Lonor'lin liegt 20 Meilen südlich von Largon.

Esselien      Langgestreckte Landschaft entlang der Osthänge des Taurongebirges und der Gestade des Turon. Esselien ist die nördliche Provinz Luriens. Ihr Statthalter residiert in der Stadt Eldar am Leronsee.

Norien      Fürstentum westlich von Lurien, an den Ufern des Iruhin gelegen. Hauptstadt: Nergath. Weitere Orte sind Lind und die Holzfäller-

	siedlung Timber im Lerdwald. Der westliche Teil des Lerdwalds gehört zu Norien.
Trokland	Bewaldetes Niemandsland im Süden des Bolgirgebirges am Iruhin gelegen. In der Festung Drakor im Naurwald lebt die grausame Gemeinschaft der Trok, abtrünniger Rebellen aus dem Süden Noriens.
Das Tari Walid	Auch Dornental genannt. Verstecktes, fruchtbares Tal nördlich der Nalidwüste. Durchflossen vom Bach Teris. Gehört zum Herrschaftsgebiet der Silenad.
Das Sil	Geheimnisvolles Land zwischen Bolgirgebirge, Nalidwüste Borungebirge, dem Fluss Lesir und den Gollwydbergen. Heimstatt der Silenad, eines wehrhaften Amazonenvolks. Deren Siedlung heißt Gilathem, am Bach Gial gelegen.
Yerdor	Waldland zwischen den Flüssen Bor und Tibor. Seine Hauptstadt heißt Norgid, am Tibor gelegen. Weitere Orte sind Taron und Horat am Fluss Bor. Yerdor wird vom den Yerdun bewohnt, einem friedlichen Volk, nur wenig kleinwüchsiger als normale Menschen. Im südöstlichen Landesteil entlang des Flusses Bor lebt zugewandertes Raubgesindel.
Arangion	Land im Westen Laudoras, an zwei Seiten begrenzt vom Arnokgebirge und durchflossen vom Legris. Seine Hauptstadt ist Sirdun. Ursprünglich von Elmen vom Volk der Sirdain gegründet, jetzt bewohnt von den Arsid, einem großgewachsenen Menschenvolk. Eine weitere Siedlung der Arsid ist Targit, Zentrum des Kohlebergbaus. Sedir, Netar und Nilor, Siedlungen der Sirdain im Arnokgebirge, sind verlassen. Doch nicht Linuvar, die Kultstätte der

letzten Sirdain.

- Nimbor Zwergenreich im Norden des Marzadgebirges mit der unterirdischen Zwergenstadt Tinura. Zu erreichen auf dem Alten Weg über die Höhen des Lerok (über die Liburbrücke, auch Regenbogenbrücke genannt) oder von der Stadt Nabor kommend entlang des Flusses Trim.
- Saragon Weitläufiges, zersiedeltes Land zwischen Taurongebirge und Marzadgebirge. Einzige große Ansiedlung ist die Handelsstadt Nabor am Oberlauf des Tibor gelegen. Nabor ist von politischen Unruhen erschüttert. Die ehemalige Regierung lebt weiter nördlich in der Stadt Lesun im Exil. Ein noch friedliches Refugium ist das Gebirgsdorf Merf. Von revolutionären Umbrüchen zerrüttet sind die Stadt Kird und die Holzfällersiedlung Orgath, weit im Osten von Nabor am Ranon gelegen. Östlich von Kird ist die Gegend menschenleer.
- Erun Land und Fürstentum an der Küste zum Nurischen Meer, zwischen den Flüssen Tibor und Iruhin gelegen. Hauptstadt und Herrschersitz ist die Handelsstadt Nolind an der Tibormündung. Die Stadt Sarnur an der Mündung des Iruhin ist ein eigener Stadtstaat und gehört nicht zum Herrschaftsgebiet von Erun.
- Heras Südliche und großteils wüstenhafte Länder. Nur entlang des Raduin fruchtbar. Nord-Heras mit der Hauptstadt Toruk grenzt im Norden an Mauriten und Lurien. Süd-Heras zieht sich bis hinab an die Küste des Nurischen Meers. Dort, an der Mündung des Raduin, liegt die Haupt- und Hafenstadt Tabron.

Mauritien	Südlich und westlich von Elegien und Esselien gelegen. Mit der Hauptstadt Giron am Raquin.
Norindor	Am Oberlauf des Merlon zwischen der Pforte von Rok und den Schwarzen Hügeln gelegen. Sein Zentrum bildet die alte Grenzfestung Trintal.
Merindor	Herzogtum östlich von Elegien und Thornland. Seine Hauptstadt Tarind liegt am Merlon.

### G. Personen in diesen Ländern (in gleicher Reihenfolge)

Personen in Lurien:	<p>Urt Merlot, Bauer und Ortsvorsteher von Einod im Lerdwald; seine Frau Lina; Söhne: Derk und Bolin; Töchter: Tira und Lede. Fiorr und Burn, Schlittenpferde der Merlots.</p> <p>Familie Lorot aus Einod, deren Sohn Melin; dessen Freund, der Nachbarjunge Mert.</p> <p>Gerrit, reitender Bote aus Einod.</p> <p>Talbot Freidon, Heilmeister aus dem Weiler Nordin (fünf Meilen südlich von Einod gelegen).</p> <p>Bort, Schmied am Ortseingang von Cohend am Lerdon.</p> <p>Lois Borkun, Gemeindevorsteher und Händler in Cohend.</p> <p>Sergo Forondir, Sägewerksbesitzer in Cohend.</p> <p>Notker Barinkor, Wirt der Singenden Säge in Cohend; Selina (seine Frau); Kata (Köchin); Freoff (Hausknecht); Gustlin (Schankkellner).</p> <p>Josso Brauwlin, Vorarbeiter im Sägewerk Sergo Forondirs in Cohend, Spitzel, später Morhultagent.</p> <p>Balkor, Korbmacher in der Waldstadt Koss.</p> <p>Bokrol, Polizeipräfekt in Koss.</p>
---------------------	---

- Lumir Marsol, Frau Elka: Wirte in der Herberge zur Einkehr in Largon; Bennik, deren Hausbursche.
- Borotil, Fürst von Lurien u. Esselien; residiert in Largon.
- Sirlog Maturin, Oberhofmeister Fürst Borotils.
- Notger Torbur, Abgesandter Fürst Borotils.
- Broderik Merlock, Oberster Heermeister Fürst Borotils.
- In Eldar, Esselien: Nil Torbin, Statthalter Fürst Borotils in Esselien, residiert in Eldar am Leronsee.
- Norgar Elgin, Hauptmann einer esselischen Kompanie und Kommandant der Leibgarde.
- Torik Bor(+), Kundschafter Nil Torbins.
- Taunir, Merton, zwei von Nil Torbins Soldaten.
- In Nergath, Norien: Lobomir, Fürst v Norien (+).
- Prinz Lainok, sein Nachfolger.
- Prinzessin Lirinda, Prinz Lainoks Gemahlin.
- Sorok, Vorsteher des Gerichtshofes in Nergath.
- Josso Brauwlin, sein Spitzel.
- Benk, ein Tischler.
- Friso, Wächter am Grauen Turm.
- Ibo, ein Fischer und dessen Sohn.
- Freno Lodt, mit Ehefrau Sarah und Sohn Delf, Wirtsfamilie in Lind bei Nergath.
- Kort, Holzfäller und Wirt in Timber am Lerdwald.
- Im Tari Walid: Yalbo Tibbit, genannt Yal (vom Volk der Yerdun), Bewohner des Tari Walid.
- Rhila, Yalbos Frau (eine Silenad); Rhea und Khona, Yals Töchter).
- Im Sil: Silenad, Amazonenvolk im Sil.
- Sirud, die Oberste Silenad.
- Alia, Waffenmeisterin.
- Liria, die Gesandte.
- Lesia (Lorin), Lara (Bert), Kira (Bero), Tenoe,

- Tirana, Solin und Sahira, Kriegerinnen der Silenad.
- Ront und Ciro, Söhne von Lara und Kira.
- Sirin, Rhana, junge Silenadfrauen.
- Xerxia, eine Krähe, die Botin genannt.
- Männer der Silenad: Cirus, Kainur.
- Yerdun in Norgid: Jerbo Tibbit, Bruder Yalbos; seine Frau Selma.  
Bren Toffit (Archivar), Yon Linbor (Hufschmied).
- In Sirdun, Arangion: Jesper Bat, Wirt im Grünen Papagei; Jorn, sein Stallbursche.  
Helm Bur, Kapitän auf der Talbir.  
Furch, Kaufmann; Birthe, seine Hausmagd.  
Jenno, Wirt der Kneipe zum Kohlenschipper.  
Jeromir (Trödler, fahrender Händler).  
Jolin, Kneipengast im Kohlenschipper.  
Der alte Kalmis (Angler am Kai von Sirdun).  
Salmund, Fürst der Arsid (vor 40 Jahren).
- Elme von Linuvar: Salir, Oberhaupt der Elme von Linuvar in Arangion.  
Seleia, Nida, Lonara, Arunia, Elmenfrauen.  
Tarimond, dessen Frau Minia, Töchter Awira, Tilia.  
Tinuvil, Nelin, Nefir, Kirsin, Mirkon, Barnif.
- In Merf, Saragon : Legur Nitt, Wirt; seine Frau Narva; Söhne Sotir und Mitir. Töchter Rika und Mara; Knecht Krut.  
Nert, Dorfvorsteher  
Tilur, Schiffer auf dem Tibor
- Zwergenreich Nimbor: Laurinel IV., Zwergenkönig von Nimbor.  
Firimbur, sein Hofspreeher.  
Gorin, Anführer eines Wartungstrupps in Tinura. Gorins Trupp: Wobbler (der dicke), Wuzzler, Watar, Brambus.  
Marvin, Anführer eines weiteren Wartungstrupps in Tinura.



Noggar, Angehöriger eines Reinigungskommandos.  
 Frumbold, Gefangener in den Verliesen von Tinura.  
 Gumbert (der alte), Wozz und Buroid, Wächter in den Verliesen von Tinura.  
 Marund, Wachoffizier ebendort.  
 Hilbert, Bewohner unter der Eule.  
 Ormut, Anführer einer Morgenpatrouille.  
 Burnikol, Anführer des Zwergentrupps, der den Schlüssel Khrit sucht. Burnikols Trupp (9 Mann): Trimbold, Fembold, Raufor, Bohumil (von Klaedra getötet), Fruloff, Naurin (Watars Vetter), Nabold, Filbert.  
 Belin, Zwergenfürst der Finsternis.  
 Drogglins, zwergenhaftes und primitives Bergvolk aus den nördlichen Einöden des Marzadgebirges; verdingen sich als Arbeiter in den Minen Tinuras.

In Nabur, Saragon:

Fürst Elkir, lebt in Lesun im Exil.  
 Bartul Nitt, Legurs Bruder, Kaufmann.  
 Derik, Knecht in der Post.

In Kird, Saragon:

Norkot, Wirt im Krebs, Morhultagent.  
 Gort, Rozz, seine Gehilfen.

In Nolind:

Boran, der ›Bleiche Kapitän‹ der Merud.  
 Brock der Schiffer, Kapitän der Merida.  
 Cynith, Prostituierte im Roten Seestern.  
 ›Der Einäugige‹, Profos auf der Merud.  
 Timur Farbak, Kapitän d. Renolis (Sippo, sein Koch).  
 Lando, Lottnir, Matrosen auf der Merida.  
 Nestil, ›der Habicht‹, Matrose auf der Merida.  
 Janos und Jessi Nubb, Bauern; Sohn Lino.  
 Tulip Pan, Wirt im Pelikan; Doro, seine Frau.  
 Solest III., Fürst von Erun; Mirod, sein Hofmeister.



	pobohnen, vergleichbar mit dem uns bekannten Kaffee.
Korrik	Eintopfgericht mit Hammelfleisch aus Yerdor.
Mithrion	Pfeilgift der Kaurok, gewonnen aus den Wurzeln des Mithrionstrauches.
Haftis	Getränk aus getrockneten und gemahlenden Morobohnen (ähnlich Kakao), Milch und Imril.
Poros	In Heras gebräuchliche Bezeichnung für Tabak.
Ratis	Zuckerrohrschnaps aus dem Süden Eruns.
Rauniks	Harmlose Rüsseltiere, leben in den Wäldern südlich und nördlich der Kirkunberge.
Schwertläufer	Mit dem Zeremoniell der Schwertweihe erhalten junge Elegier und Thornländer nach einjähriger militärischer Ausbildung den Status eines Schwertläufers (Ausführliches darüber im Abschnitt <i>Über Fornland und seine Bewohner</i> im Anhang von Band I, S. 725 f.).
Sidhir	Berausches Getränk der Silenad.
Sin	Anisschnaps, beliebt in Largon (Lurien) und Pern (Iridien).
Siola	Schwerläuferschule, eine Art Militärakademie innerhalb der Schwertläufergarnisonen von Dornburg und Westfurt.
Sud	Südwind an der Tibormündung im Land Erun.
Sumach	Exotische Frucht aus dem Tari Walid, ähnlich der Mango.

## J. Herbergen und Gasthäuser

In Elegien:	Zur Alten Post, Dornburg (Wirt Berulf Breitschuh).
	Zum Roten Greifen, Dornburg (Wirt Borin Fundik).
	Zum Eisenross, Lindhag.
	Zum Goldenen Löwen, Lindhag.
	Zum Hechtfischer, Pernfurt (Wirt Samuel Senfkorn).

- Zur Linde, Westfurt (Wirt Rutto Meiringer).  
 Zur Post, Walddorf (Wirt Carol Arisel).  
 Quellsteigklause am Tirionpass (Klausner Lug  
 Borgmann).
- In Thornland: Zum Brückenwirt, Grüntal (Wirt Barnulf).  
 Zum Goldenen Bären, Erinburg (Wirt Friedloff  
 Eberwein).  
 Zum Schwarzen Ochsen, Barnheim (Wirt Al-  
 bin).  
 Wegsteinklause, nördlich des Tivuilpasses.
- In Lurien: Zur Singenden Säge, Cohend (Wirt Notker  
 Barinkor).  
 Zum Weißen Einhorn, Koss.  
 Zur Einkehr, Largon (Wirtsleute Lumir u. Elka  
 Marsol).  
 Zur Taverne unter den Arkaden, Largon.
- In Norien Zum Wilden Mann, Lind (Wirt Freno Lodt).  
 Holzfällerkneipe in Timber (Wirt Kort).
- In Yerdor: Zum Alten Schmied, Norgid.
- In Arangion: Zum Grünen Papagei, Sirdun (Wirt Jesper Bat).  
 Zum Kohlenschipper, Sirdun (Wirt Jenno).
- In Erun: Zum Roten Seestern, Nolind.  
 Zum Weißen Pelikan, Nolind (Doro und Tulip  
 Pan).  
 Zur Ebertränke, Horat.
- In Nimbor: Zum Bleikrug, Tinura.
- In Saragon: Zur Poststation, Nabur.  
 Zur Dorfschänke, Merf (Wirt Legur Nitt).  
 Zum Krebs, Kird (Wirt Norkot).

