

Jan Peter Andres

# Schwertläufer



Band I  
Die Reise nach Arangion

Fornland, eine der drei Provinzen des Landes Elegien auf dem Kontinent Laudora gelegen, ist die Heimat des jungen Schwertläufers Robin. Er verliebt sich in die schöne Merien, doch die Idylle ist getrübt. Asche und Rauch des Tarantuil, des Nebelbergs, verdüstern den Himmel. Die Tage werden kälter und die Winter härter. Doch Robin und der schlaue Elm Boffo glauben nicht an eine Laune der Natur. Die Suche nach den geheimnisvollen Schlüsseln von Ormor führt sie bis ins ferne Arangion. Auf eine Reise voll unerwarteter Wendungen und unglaublicher Ereignisse.

1. Auflage Band I, Die Reise nach Arangion: März 2017  
Band II, Die Schlüssel von Ormor, erscheint im Oktober 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  
Titelillustration und Umschlaggestaltung: Juliane Schneeweiss  
Herstellung: Druckkultur Späthling, Weißenstadt  
Verarbeitung und Bindung: Müller Buchbinderei GmbH, Leipzig  
Auf säurefreiem und alterungsbeständigem Werkdruckpapier gedruckt  
Printed in Germany  
ISBN 978-3-942668-32-3

## INHALT

Prolog.....	7
Erstes Kapitel: Feuer und Eis .....	11
Zweites Kapitel: Wintersonnenwende .....	39
Drittes Kapitel: Die Tiriphe.....	72
Viertes Kapitel: Spurensuche.....	110
Fünftes Kapitel: Schatten am Ortulin .....	139
Sechstes Kapitel: Frühlingserwachen.....	177
Siebtens Kapitel: Die Elme vom Rauquelltal.....	185
Achstes Kapitel: Die Klause am Quellsteig .....	213
Neuntes Kapitel: Mittagsdämmerung.....	238
Zehntes Kapitel: Der Rat der Unentschlossenen.....	260
Elfte Kapitel: Begegnung am Fluss .....	285
Zwölftes Kapitel: Die Goldene Statue von Bahor.....	313
Dreizehntes Kapitel: Aufbruch ins Ungewisse .....	354
Vierzehntes Kapitel: Die Brücke am Turon.....	382
Fünfzehntes Kapitel: Der Silberne Steig .....	399
Sechzehntes Kapitel: Der Narnenstein .....	422
Siebzehntes Kapitel: Die Heißen Quellen von Orind'hor....	456
Achtzehntes Kapitel: Gänsebraten und dunkles Bier .....	481
Neunzehntes Kapitel: Verloren und gefunden.....	510
Zwanzigstes Kapitel: Scheidewege.....	536
Einundzwanzigstes Kapitel: Der Graue Turm.....	565
Zweiundzwanzigstes Kapitel: Die Festung der Trok .....	603
Dreiundzwanzigstes Kapitel: Im Tari Walid .....	632
Vierundzwanzigstes Kapitel: Die Silenad.....	650
Fünfundzwanzigstes Kapitel: Das Vermächtnis des Trödlers.....	686
Anhang I: Über Elegien und seine Provinzen.....	708
Über Fornland und seine Bewohner ..	715
Über Elme .....	728
Anhang II: Der Weg der Gefährten.....	735
Anhang III: Namensregister .....	737

Diese Geschichte spielt in einer fiktiven Welt zu einer fiktiven Zeit. Die darin vorkommenden Jahresangaben stehen in keinem Bezug zu unserer Zeitrechnung.

## Prolog

Rauch stieg auf über den Höhen im Süden. Meridoz hielt inne und ließ den Blick in die Ferne schweifen. Vor ihm lag die Nirondebene. Weites, unwirtliches Land, begrenzt von den schroffen Hängen des Taurongebirges.

Der Elm schlug den Kragen seines Umhangs hoch. Er fröstelte, denn der Oktober neigte sich dem Ende zu. Doch nicht nur deshalb.

Noch vor wenigen Jahren war die Gegend hier fruchtbar gewesen. Und die Witterung mild, selbst um diese Jahreszeit. Nur allzu frisch haftete die Erinnerung daran in seinem Gedächtnis. Denn oft war er diesen Weg gegangen. Als Sendbote der Elme vom Volk der Sirdain. Von Arkandra hinüber in das Hochland von Egulin mit seiner mächtigen Festung Bahor. Oder weiter, nach Trintal, der nördlichen Grenzbastion des Elmenreichs.

An dieser Stelle, umgeben von wogendem Savannengras, waren die Strapazen seiner Wanderungen für gewöhnlich vergessen. Und Vorfreude hatte ihn ergriffen. Auf das liebliche Turontal. Auf die Freunde, die dort auf ihn warteten.

Jetzt war alles anders. Karge, verdorrte Erde, so weit das Auge reichte. Und dunkle Wolken, die über das Gebirge heranrollten. Doch sie verhießen nicht den so dringend notwendigen Regen. Was sie mit sich führten, war ein Gemenge aus Asche, Rauch und übel riechenden Dämpfen. Welches die Sonne verfinsterte und sich als schmutziger Schleier über die Landschaft legte.

Entferntes Grollen lag in der Luft. Leise zwar, doch nicht minder bedrohlich. Dessen Verursacher kannte er gut, auch

wenn er ihn selbst nicht sehen konnte. Den Nolintor, oder Taran-tuil, wie man ihn in den östlichen Ländern Laudoras nannte. Viele Meilen von hier, am Ursprungsort all dieses Übels, ragte er empor. Kenntlich nur durch die gewaltige Rauchsäule, die über ihm himmelwärts stieg und sich dort in alle Windrichtungen ausbreitete.

Seit geraumer Zeit bereits rumorte der Berg und verdüsterte die Länder rings um das Taurongebirge. Im vergangenen September, anlässlich des Kohirfestes, hatten die Sirdain und ihr Fürst Tantriloz versucht, den Vulkan gnädig zu stimmen. Doch das Ritual konnte nicht vollzogen werden. Nehor, Herrscher über die Elme vom Volk der Turdain, hatte seine Unterstützung verweigert. Und der gute Selmir, den man in dieser Sache nach Bahor gesandt hatte, war bisher nicht zurückgekehrt.

Nun ruhten die Hoffnungen der Sirdain auf Meridoz. Er wandte den Kopf, denn jemand hatte ihm die Hand auf die Schulter gelegt. Hinter ihm stand Tebronil.

»Wir müssen weiter, Bruder! Die Tiere sind durstig und müde. Noch vor Einbruch der Dunkelheit wollen wir Glimm erreichen.«

Meridoz warf einen letzten Blick in die Runde. Dann folgte er Tebronil von der flachen Anhöhe hinunter zur Straße.

Auf ihr zog eine Gruppe Reisender gegen Osten. Um die zwei Dutzend Männer waren es, zumeist jüngeren Alters. Sie trugen naturfarbene, robuste Kleidung, darüber wetterfeste Umhänge und Wanderstäbe in den Händen. Nur unwesentlich überragten sie die Widerriste der langgehörnten Steinböcke, die geduldig zwischen und neben ihnen trotteten. Jeweils paarweise an einer Deichsel zogen diese zweirädrige Karren, hoch bepackt und mit gewachstem Tuch überspannt.

Meridoz und Tebronil beeilten sich, ihre Plätze an der Spitze des Zugs wieder einzunehmen.

»Was glaubst du, Bruder, wie lange noch bis zum Turontal?«, fragte Tebronil. »Unsere Vorräte gehen zur Neige. Und ich bin

diesen Gestank langsam leid.«

»Vier bis fünf Tage. Vorausgesetzt, wir bekommen heute Abend genügend Wasser. Hältst du noch immer an deinem Plan fest, weiter im Süden über das Gebirge zu gehen? Du weißt, der Tirionpass liegt ziemlich hoch und es könnte eng werden so spät im Jahr.«

Tebronil nickte nachdenklich.

»Versuchen werde ich es jedenfalls. Nur aus diesem Grund bin ich schließlich mitgekommen. Die Angelegenheit in Bahor zu klären, ist deine Aufgabe. Meine ist es, in Elegien nach dem Rechten zu sehen. So lautet Tantriloz' Auftrag. Und diesem werde ich nachkommen.«

Eine Zeit lang schritten sie schweigend nebeneinander her. Die unsichtbare Sonne war längst hinter den westlichen Anhöhen verschwunden und Dämmerung senkte sich über die Niederungen.

Unvermittelt blähten die Steinböcke ihre Nüstern und drängten vorwärts. Sie hatten Wasser gewittert und ihre Treiber hatten Mühe, die Tiere im Zaum zu halten. Bald tauchten die Mauern von Glimm vor den Reisenden auf. Kein Hund bellte und nichts deutete darauf hin, dass die alte Raststation noch bewirtschaftet wurde. Schnell wurde klar, dass auch sie von ihren Besitzern verlassen worden war. Und wie bereits einige Male zuvor auf ihrem bisherigen Weg mussten sich die Wanderer selbst behelfen.

Vier weitere Tage zogen die Sirdain durch die Nirondebene. Am fünften Tag trafen sie auf den Turon. Eine frische Brise, von Süden kommend, strich das Flusstal hinauf und vertrieb den Dunst und andere üble Schwaden. Doch der Himmel blieb grau. Es roch nach Schnee. Meridoz musterte besorgt die westlichen Flanken des Nargathgebirges, die bereits auf halber Höhe in den Wolken verschwanden.

Auf der uralten Steinbrücke mit den verwitterten Wächterfiguren zu beiden Seiten querten sie den Fluss und machten Halt.

Niemand erwartete sie. Hier trennten sich die Wege von Meridoz und Tebronil und jeweils einem Dutzend ihrer Begleiter. Nur kurz währte ihr Abschied an diesem trüben ersten Novembertag des Jahres 2196 nach laudoranischer Zeitrechnung. Beide ahnten nicht, dass es ein Abschied für immer sein sollte.

## Erstes Kapitel

### Feuer und Eis

Robin schwebte. Schwerelos und unbekümmert. Unter ihm zogen die Wälder, Wiesen und Felder Fornlands dahin. Zwischen sanft geschwungene Hügel schmiegt sich Dörfer und einzelne Gehöfte. Am Horizont, über dem Gebirge mit seinen immerwährend schneebedeckten Gipfeln, leuchtete eine warmgoldene Sonne.

Schon konnte er die ersten Häuser seiner Heimatstadt Lindhag erkennen. Von den Ufern des Hochquells drang das Klappern der Mühlräder. Bisweilen auch das dumpfe Pochen der wassergetriebenen Schmiedehämmer aus den Werkstätten dahinter. Im Garten eines schmucken Anwesens stand eine Person und winkte. Sie trug eine weiße Haube und eine weiße Schürze und war gerade dabei, die Wäsche aufzuhängen. Das konnte nur Tante Ortelia sein. Er winkte zurück. Das hätte er nicht tun sollen. Sein Schweben geriet ins Stocken. Er strauchelte – .

Das Klappern war verstummt. Aber der helle Schein war noch immer da. Nur schemenhaft erkannte Robin seine Mutter Miria, wie sie eben sein Zimmer verließ und behutsam die Tür hinter sich schloss. Die Kerze auf dem Waschtisch hatte sie entzündet. Das Licht ihrer Flamme brach sich in den Pupillen seiner noch fast geschlossenen Augen zu einem flimmernden Strahlenkranz.

Noch befand er sich in einem Zustand zwischen Traum und Wirklichkeit. Und einen Augenblick lang dachte er daran, wieder hinüber zu gleiten in das Reich seliger Unbeschwertheit. Doch sein Traum war verflogen. Auch die Erinnerung daran begann bereits zu schwinden. Klare Gedanken verdrängten die Traumgebilde der Nacht.

Vom Hof klang gedämpftes Pferdegetrappel herauf. Er sah zum Fenster. Draußen begann es zu dämmern. Und die langen Eiszapfen am Dachvorsprung erinnerten Robin daran, dass es tiefster Winter war. Man schrieb den 21. Dezember des Jahres 2940.

Zum Aufstehen hatte er noch keine rechte Lust. Lieber genoss er noch ein Weilchen die wohlige Wärme seines Federbetts. Aus der Ferne hörte er das geschäftige Treiben seiner Mutter in der Küche. Und das helle Lachen von Ninia und Laris, der beiden jungen Hausmägde. Es war die erste Nacht, die er seit dem Spätsommer wieder daheim in seinem Elternhaus verbracht hatte. Tief und lange hatte er geschlafen. Was nicht verwunderlich war, denn anstrengende Wochen lagen hinter ihm. Vor wenigen Tagen hatte er sein Studium beendet und erst gestern war er aus Iridien nach Fornland heimgekehrt. Von all dem wollte er sich jetzt erholen – und dabei die Aufmerksamkeit, die man ihm widmete, in vollen Zügen genießen.

Vor kurzem, genau gesagt am dritten Dezember, hatte Robin seinen sechszwanzigsten Geburtstag gefeiert. Nicht dass er getrödelt hätte. Die Stationen seiner Ausbildung hatten lediglich ihre Zeit beansprucht: Nach Abschluss der Schule eine solide Kaufmannslehre im Handelshaus seines Vaters Randolph Rob. Danach ein Dienstjahr an den Schwertläuferschulen in Westfurt und Dornburg. Und schließlich zwölf Trimester Bergbau und Hüttenwesen in Pern.

Denn die Robs waren nicht nur im Handel tätig. Sie besaßen auch beachtliche Anteile an der Rotfelsmine am Fuß des Halvortgebirges und ein Hammerwerk, eineinhalb Meilen<sup>1</sup> von Lindhag talaufwärts am Springbach gelegen. Zwar setzten sie, was die zukünftige Führung des Familienbetriebs anbelangte, einige Erwartungen in ihren ältesten Sohn. Doch all das, so

---

<sup>1</sup> Eine Meile entsprach in Elegien, wie in den meisten Ländern des Kontinents Laudora, 4 Kilometern nach unserer Rechnung. Sie war unterteilt in 1000 Ruten oder 5000 Schritte.

hoffte Robin, würde noch ein wenig auf sich warten lassen.

Robins Vater Randolph stand im fünfundfünfzigsten Lebensjahr auf der Höhe seiner Schaffenskraft. Gerade erst war er für weitere vier Jahre zum Ratsvorsitzenden der fornländischen Verwaltung gewählt worden und begleitete damit auch das Amt des Schultheißen oder Bürgermeisters in Lindhag. Dies nahm einige seiner Zeit in Anspruch. Ansonsten aber konnte er sich um seine geschäftlichen Angelegenheiten kümmern. Und selbst Großvater Gerolf Rob war mit achtundsiebzig Jahren noch gut im Geschäft. Robin musste also nicht befürchten, in naher Zukunft über die Maßen beansprucht zu werden.

Über dies und anderes sinnierte Robin noch ein wenig, während er die Umrisse der stattlichen Hoflinde betrachtete, die vor seinem Fenster aus dem grauen Dunst des Morgens traten. Schließlich schwang er sich aus dem Bett. Und es fiel ihm nicht schwer. Die Familie Rob wohnte in einem zwar geräumigen, aber ausgesprochen behaglichen Haus. Warme Luft strömte aus einem hölzernen Gitter in der Wand. Sie kam vom Kachelofen im Erdgeschoss und sorgte dafür, dass Robin auch nachts nicht frieren musste. Was für ein Gegensatz zu seiner Studentenbude in Pern, in der es im Winter zu kalt und im Sommer zu heiß war.

Robin trat an den Waschtisch, auf dem eine Schüssel und zwei Wasserkannen aus hell glasiertem Steingut standen. Eine davon mit heißem Wasser, welches seine fürsorgliche Mutter gebracht hatte. Er griff nach seinem mechanischen Bartschneideapparat. Einem Geschenk seines Onkels Birker, des Uhrmachermeisters. Mit geübten Bewegungen stutzte er seinen Bart auf Zehntageslänge. Dann goss er kaltes und heißes Wasser in die Schüssel, wusch sich, putzte sich die Zähne und glättete mit nassen Händen sein Haar. Den kurzen Haarschnitt hatte er sich in der Hauptstadt zugelegt. Der stand ihm gut – zumindest war dies die Meinung einiger junger Damen in Pern. Denn Eitelkeit gehörte nicht zu Robins Charakterzügen.

Auf dem Sessel neben seinem Bett lag frische Wäsche und

wenig später war Robin fertig für den Tag. Er löschte die Kerze, ging nach unten und betrat die Küche. Laris, die Hausmagd, legte gerade Holz ins Feuer des Küchenherds. Mutter Miria stand daneben, vor einem Topf mit heißer Milch, in die sie geröstetes und fein gemahlenes Gerstenmalz rührte. Es war Freitag und es duftete nach frisch gebackenem Brot. Auf dem Tisch standen Butter, Honig und eine Schüssel mit Getreideflocken.

Dort saß schon Robins jüngerer Bruder Marin und frühstückte. Marin war erst fünfzehn, ging in die fünfte Klasse und hatte heute seinen ersten Ferientag. Seine Schwester Frida neben ihm beschäftigte sich mit einer Stickerarbeit. Frida war neunzehn und gerade mit der Schule fertig. Mit ihrem langen, blonden Haar war sie eine ausgesprochen hübsche junge Frau, deren Anblick das Herz etlicher Jünglinge im Ort höher schlagen ließ. Noch wurde sie gut von ihrer Mutter behütet. Später am Tag würde sie ihr, wie jedes Jahr, bei den Vorbereitungen für das große Fest zur Hand gehen.

»Guten Morgen allerseits!« Robin setzte sich an den Tisch und griff in den Brotkorb. Seine Mutter stellte eine dampfende Tasse Malzkaffee vor ihn hin.

»Wie schön, dass du dich auch mal sehen lässt!« Die Stimme kam aus dem Hintergrund und sie gehörte Boffo. Er saß auf der Ofenbank, wärmte sich den Rücken und schaute mürrisch. Robin nickte lächelnd, erwiderte aber nichts. Boffo würde sich nicht lange verstellen können. Die beiden kannten sich seit Robins frühester Jugend. Und der wusste besser als jeder andere, dass sich hinter der bisweilen griesgrämigen Fassade des Elms ein freundliches und stets hilfsbereites Wesen verbarg.

Bis zu seiner Studienzeit und auch später noch während der Ferien hatten sie viele gemeinsame Stunden verbracht. Dabei hatte Robin eine Menge von Boffo gelernt. Beim Angeln, Bogenschießen oder auf der Jagd, beim Sammeln von Kräutern oder Pilzen. Boffo hatte seine Kenntnisse stets freizügig an ihn weitergegeben. Auch Robins Interesse für Bäume und Pflanzen in

Wald und Flur ging auf Boffos Gelehrsamkeit zurück. Und dies galt auch für die Geheimnisse der Gebirge und ihrer inneren Schätze, von denen Elme mehr wussten, als sie den Menschen gemeinhin preisgaben. Denn sie waren es, die in den Stollen südlich des Rauquells nach jenem geheimnisvollen Fornerz gruben, von welchem die hiesige Gegend ihren Namen hatte. Und dessen Beigabe den hier geschürften Roteisenerzen die Eigenschaften verlieh, um Stahlwaren von höchster Güte daraus zu erzeugen.

(Die Seiten 16 – 535 sind nicht Bestandteil dieser Leseprobe)

## Zwanzigstes Kapitel

### Scheidewege

Ein warmer Südwind blies den Reitern entgegen, als sie den Lerdwald verließen und in die hügelige Landschaft Nord-Luriens hineinritten. Die Pferde trabten munter vorwärts. Ganz anders, als es ihr äußerer Anschein beim Kauf hätte vermuten lassen. Und sie schienen sich dabei nicht einmal besonders anzustrengen. Ebenso, wie Clothilde, die mühelos nebenher lief. Kein Anzeichen deutete darauf hin, dass ihr verletzter Huf noch schmerzte.

Anfangs floss der Lerdon neben den Reisenden her. Dann bog er nach Osten ab und strebte dem Turon zu, während die Straße auf einem niedrigen Höhenzug weiter nach Süden führte. Die Gegend wurde trockener, blieb aber dennoch fruchtbar. Lange Reihen von Zypressen zeichneten sich gegen die Sonne ab und warfen ihre schlanken Schatten auf die Hänge der sanften Hügelketten, auf denen sie standen. Deren Flanken waren bedeckt mit kurzem Trockenrasen, unterbrochen von leuchtenden Inseln mit violett blühendem Heidekraut, aus dem vereinzelt Wacholderbüsche ragten. Rechts und links der Straße spendeten Pinien wohltuenden Schatten und breiteten ihre Nadeln wie einen federnden Teppich über den harten Fahrweg. Der Duft ihres Harzes vermischte sich mit dem der Lavendelstauden am Straßenrand und wurde intensiver, je wärmer der Tag wurde.

Die offene Weite und der Duft dieser Landschaft hatten eine befreiende Wirkung auf das Gemüt der Reisenden. So jedenfalls empfand es Robin und so glaubte er es auch in den Gesichtern seiner Begleiter zu lesen. Der Fahrtwind spielte in ihren Kleidern und brachte Kühlung und selbst Bert, der kein begeisterter Reiter

war, blickte zufrieden in die Gegend.

Hatte in den vergangenen drei Tagen schon ungewohnt sonniges und warmes Wetter vorgeherrscht, so wurde es gegen Mittag dieses Tages so heiß, dass sie ihre Tiere nur noch im Schritt gehen ließen. Sich selbst hatten sie so luftig wie möglich gekleidet. Ihre Panzerhemden hatten sie längst abgelegt. Selbst der immer wachsame Boffo saß, nur noch mit Hemd und Hose bekleidet, im Schatten von Robins Rücken und wischte sich mit einem Tuch den Schweiß von der Stirn.

Lorin und Bert ritten vorneweg, dann kam Bero und mit einigem Abstand folgte Robin mit Boffo und Clothilde.

»Was meinst du, Boffo?«, nutzte Robin die Gelegenheit zu einer ungestörten Unterhaltung. »Bero macht mir Sorgen. Er sondert sich oft ab, ist meist mürrisch und ganz anders, als ich ihn kennen gelernt habe. Wenn ich an unseren Besuch in Dornburg denke, so kommt es mir bisweilen vor, wir hätten dort einen anderen Bero getroffen.«

»Ja, sonderbar. Auch ich mache mir meine Gedanken über ihn. Doch vergiss nicht: eine solche Reise ist kein Ausflug in eine Sommerfrische. Wir hatten manche Begebenheit, die schwer zu verkraften war. Denke an den Überfall der Bethun und die Begegnung mit den Grols. Oder an euer Abenteuer in Bahor. Der eine geht leichter damit um, der andere denkt mehr darüber nach und beginnt vielleicht zu grübeln.«

»Möglich, aber ich glaube nicht, dass es allein daran liegt«, widersprach Robin. »Bahor war eine große Herausforderung. Alles hing an einem seidenen Faden. Und gerade dort hat sich Bero am besten bewährt. Ich hatte fast den Eindruck, es hat ihm Spaß gemacht.«

»Siehst du, gerade deshalb habe ich große Hoffnungen, dass alles wieder ins Lot kommt. Versuche dich zu erinnern, wann Beros seltsames Verhalten begann.«

Robin zog die Stirn in Falten. »Ich glaube, es war, als wir das Tal des Turon verließen und in die Nirondebene zogen.«

»Genau, kurz nachdem Lorin und Bert zu uns stießen. Bero

fühlt sich seither von Lorin in den Schatten gestellt. Vor allem, wenn Lorin wieder einmal den forschen Draufgänger gibt, fühlt er sich nach hinten gedrängt. Und das macht ihn missmutig. Was Bero braucht, ist eine Herausforderung. Eine Aufgabe, bei der er sich bewähren kann. Und die wird ganz sicher kommen. Spätestens dann ist er wieder der alte. Du wirst sehen.«

Boffo hielt inne und beide schwiegen eine Weile.

»Mehr Sorgen als um Bero mache ich mir um Bert«, fuhr Boffo nach einiger Zeit fort. »Ich fürchte, dass wir ihn in Largon verlieren. Er will nach Hause. Das merkt man ihm an.«

»Wollen wir das nicht alle? Zumindest zeitweise.«

»Was wir wollen und was wir müssen sind zweierlei Dinge, mein lieber Robin. Das weißt du ebenso gut, wie ich. Was letztlich zählt, ist das zu tun, was unsere Pflicht ist. Auch wenn es uns nicht in dieser Form aufgetragen wurde. Wenn du verstehst, was ich meine. Allerdings, um etwas zu erreichen, muss man auch den Willen dazu haben. In dieser Beziehung hast du recht. Sonst wird nichts draus. Und wenn Bert nicht will, dann sollten wir ihn gehen lassen.«

Robin nickte wortlos.

Als die Hitze des Tages zu groß wurde, lagerten sie sich unter einer Gruppe großschirmiger Pinien. In einer Senke, an deren Grund ein kleines Bächlein plätscherte. Sie banden den Pferden die Vorderbeine locker zusammen, so dass sie noch gehen, aber nicht weglaufen konnten und ließen die Tiere grasen. Sie selbst stärkten sich an den Vorräten, die ihnen der Wirt vom Weißen Einhorn mitgegeben hatte, und ruhten dann im Schatten der Bäume.

Robin hing seinen Gedanken nach. In der Nähe hörte er das Blöken einer Schafherde, was bedeutete, dass die Gegend bewohnt war. Er dachte an die sanften Hügel der Blauberge und an den Grünsee an ihrem Fuße, wo er mit seinen Freunden im Hochsommer oft gebadet hatte. Und er dachte an Merien. Damit schlief er ein, entspannt und leichtem Gemüts.

(Die Seiten 539 – 734 sind nicht Teil dieser Leseprobe)

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

### Die Reise von Fornland nach Arangion im Jahr 2941:

Abreisetag	Von	Nach	Meilen	Tage <sup>2</sup>	Reiseart	Meilen/Tag
Robin, Bero, Boffo:						
Di., 04.06.	Lindhag	- Tivuipass	10	1	Pferd	10
Mi., 05.06.	Tivuipass	- 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

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

Abreisetag	Von	Nach	Meilen	Tage	Reiseart	Meilen/Tag
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
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
<u>Mi., 28.08.</u>	<u>Norgid</u>	<u>- Sirdun</u>	<u>85</u>	<u>7</u>	<u>Pferd</u>	<u>12</u>
23.08.-04.09.	Sil	- Sirdun (Arangion)	150	11,5	Pferd	(Ø) 13
Gesamt:						
04.06.-04.09.	Lindhag	- Sirdun (Arangion)	680	68,5	-	(Ø) 10
			(ca. 2.720 km)			(ca. 40 km Ø/Tag)

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

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	- 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 III.

### Personen-, Orts- und Sachnamenregister

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

- 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** (Falbor), Falons Sohn, ein Elm, Heilkun-diger aus Elmbruck im Rauquelltal, Fakto-tum 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.
- 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 Fornlandrats, 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.  
 Sefina (Fina), junge Haushälterin.  
 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 Bruno †).  
 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.  
 Siglund (Sig) Rotmor, Kontorist des Rob'schen Handelshauses in Lindhag.
- 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).  
 Mero Bruhin, Kommandant der Schwertläufergarnison.
- 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 Gutshofes 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 Schwertläufer-

eleven an der Siola in Dornburg.  
Hilda, Haushälterin der Bordins.  
Tirolf, Hausmeister auf der Dornburg.  
Torald, Hausdiener im Stadtpalais der Bordins.

Personen in Dornburg: Lebo Berghauer, stellvertretender Kommandant der Schwertläufergarnison.  
Bilko Borkmann (Frau Tirona), Stadtkämmerer.  
Brino, Raik und Lodor, Schwertläufereleven 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 Schäuuffelin, Präsident der elegischen Regierung in Pern.

- Personen in Thornland: Brent Fahro, Schwertläufer und Kundschafter aus Fort Trontil.  
 Helmold, Nemo, Schwertläufer aus Fort Trontil.  
 Ragnar Reitmor, Kommandant in Fort Trontil.
- Personen in Erinburg: Friedloff Eberwein, Wirt vom Goldenen Bären.  
 Paul, Schankkellner; Kurt, Stallknecht ebendort.  
 Bronolf Fernot, Kanzler der thornländischen Regierung.  
 Arno Grünling, Feinkosthändler.
- Elme in Elegien: Boffo (Falbor), Falons Sohn (Alter 45-55, Größe 1,25 m).  
 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 Elmbruck; Merit, Tarils Frau.  
 Rinuil, Oberarzt am Sanatorium in Erinburg.  
 Tsirgit, Krämerin in Elmbruck.  
 Tulain der Ältere, Gemeindeoberhaupt in Elmbruck.
- 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 Tantriloiz.  
 Narduil, Fürst letzter Elmenherrscher in Arangion.  
 Nehor II., Elmenfürst der Turdain von Bahor.  
 Selmir, Sendbote des Tantriloiz an Nehor II.

Tantriloz III., Elmenfürst der Sirdain von Linhor.

Tebronil der Weise, vom Volk der Sirdain,  
Gründer der Elmengemeinde Elmbruck 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 Meeresherrn 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, fahlsilberne leuchtende Steine, 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 (Sternstrahl), 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.

#### Mystische Orte:

Arkron (großer Bogen), Wahrzeichen Arkandras.

Bahor, teilweise verfallene Festung im Norden Thornlands (im Hochland von Egulin), ehemaliger Sitz des Elmenvolks der Turdain.

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. Vormalige Siedlungsstätte des Volkes der Seth, jetzt Heimstatt der Schwärzlinge

(Nephrods oder Froks genannt). Dem unterirdischen Teil Sethors schließt sich ein weitläufiges Höhlenlabyrinth an.

Trintal, verlassene Festung in Norindor, am Oberlauf des Merlon gelegen; ehemals Herrschersitz des gleichnamigen Fürstentums 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. Dezember).

### 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.  
Grobler, klauenbewehrte Mischwesen 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.  
Skeblins, 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 Brauwin, 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.
- Thrond(s), räuberisch grausames Volk, Invasoren aus den Thronbergen.
- Thronk Vautthir, Morhultagent aus Dornburg.
- Namen der Bethun: Ranok (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 Miron- dell, 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).
  - Blauberger (zwischen Fornland und Iridien).
  - Bolgirgebirge, Borungebirge und Gollwydberge (umrahmen das Sil und die Nalidwüste).
  - Dornberge (zwischen Fornland und Lusilien).
  - Grauberger (nördlich des Thrunwaldes 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 Arandra).
- Berge:
- Brock, Aussichtsberg im Lerdwald (Norien).
  - Ortulin, zweithöchster Berg des Halvortgebirges.
  - Tarantuil, (auch Nolintor oder Nebelberg), Vulkan im Taurongebirge.
  - Tirion, höchster Berg des Nargathgebirges.
  - Tivuil, höchster Berg des Halvortgebirges.
- Wälder:
- Farnwald (Lusilien).
  - Fernwald und Drogwald (Thornland).
  - Lerdwald (Halb Lurien, halb Norien).
  - Naurwald (in Erun, südlich des Bolgirgebirges).
  - Thrunwald (Norindor).
  - Westwald (Fornland).

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

- Elegien: Land im Nordosten des Kontinents Laudora, bestehend aus den Provinzen Fornland, Lusilien und Iridien. Thornland 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 West-

	<p>flanke 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.</p>
Lurien	<p>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.</p>
Esselien	<p>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.</p>
Norien	<p>Fürstentum westlich von Lurien, an den Ufern des Iruhin gelegen. Hauptstadt: Nergath. Weitere Orte sind Lind und die Holzfällersiedlung Timber im Lerdwald. Der westliche Teil des Lerdwaldes gehört zu Norien.</p>
Trokland	<p>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.</p>
Das Tari Walid	<p>Auch Dornental genannt. Verstecktes, fruchtbares Tal nördlich der Nalidwüste. Durchflossen vom Bach Teris. Gehört zum Herrschaftsgebiet der Silenad.</p>
Das Sil	<p>Geheimnisvolles Land zwischen Bolgirgebirge, Nalidwüste Borungebirge, dem Fluss Lesir und den Gollwydbergen. Heimstatt der Silenad, eines wehrhaften Amazonenvolks.</p>

	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. Ist es auch Linuvar, die Kultstätte der letzten Sirdain?

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

Personen in Lurien:	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. Familie Lorot aus Einod, deren Sohn Melin; dessen Freund, der Nachbarjunge Mert. Gerrit, reitender Bote aus Einod. Talbot Freidon, Heilmeister aus dem Weiler Nordin (fünf Meilen südlich von Einod). Bort, Schmied am Ortseingang von Cohend am Lerdon.
---------------------	--

Lois Borkun, Gemeindevorsteher und Händler in Cohend.

Sergo Forondir, Sägewerksbesitzer in Cohend.

Notker Barinkor, Wirt der Singenden Säge in Cohend; Selina (seine Frau); Kata (Köchin); Freoff (Hausknecht); Gustlin (Schankkellner).

Josso Brauwlin, Vorarbeiter im Sägewerk Sergo Forondirs in Cohend, Spitzel, später Morhultagent.

Balkor, Korbmacher in der Waldstadt Koss.

Bokrol, Polizeipräfekt in Koss.

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.  
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).

## H. Besonderheiten, Eigenheiten und Spezialitäten Laudoras

- Antimorinsalz           Gegenmittel gegen das Gift Mithrion.  
Beraunpilz             Essenz des, Gegenmittel gegen Mithrion.  
Dorin, Golddorin       Silbermünze oder (kleinere) Goldmünze,  
                                  Währung in Laudora (1 Dorin = 100 Heller).  
Elnur                    Warmer Wind in Lusilien.

Elons	Dreihornige, büffelartige Paarhufer aus Nardor.
Fornorz	Mineralische Verbindung, bisweilen als gediegenes Metall vorkommend (Forn). Verleiht bei der Verhüttung von Eisenerz den gewonnenen Stählen Leichtigkeit, Glanz und Härte. Namensgeber von Fornland.
Hemir	Gehaltvoller Kuchen aus Früchten und Nüssen, Spezialität aus Erinburg.
Imril	Eine Art Zuckerrohr, aus dem ein ergiebiger Süßstoff gleichen Namens gewonnen wird.
Inuil	Lebenswasser, aus Gerstenmalz und fornländischem Torfquellwasser vergorener und gebrannter Schnaps.
Kopo	Getränk aus gerösteten und gemahlenden Korbobohnen, 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 (mehr darüber im Abschnitt <i>Über Fornland und seine Bewohner</i> im Anhang dieses Bandes, S. 725f.).
Sidhir	Berauschesendes Getränk der Silenad.
Sin	Anisschnaps, beliebt in Largon (Lurien) und Pern (Iridien).
Siola	Schwertläuferschule, eine Art Militärakademie innerhalb der Schwertläufergarnisonen von Dornburg und Westfurt.

Sud  
Sumach                      Südwind an der Tibormündung im Land Erun.  
Exotische Frucht aus dem Tari Walid, ähnlich  
der Mango.

## J. Herbergen und Gasthäuser

In Elegien:                      Zur Alten Post, Dornburg (Wirt Berulf Breit-  
schuh).  
Zum Roten Greifen, Dornburg (Wirt Borin  
Fundik).  
Zum Eisenross, Lindhag.  
Zum Goldenen Löwen, Lindhag.  
Zum Hechtfischer, Pernfurt (Wirt Samuel Senf-  
korn).  
Zur Linde, Westfurt (Wirt Rutto Meiringer).  
Zur Post, Walddorf (Wirt Carol Arisel).  
Quellsteigklausen 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).  
Wegsteinklausen, 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).

