

Wer ist Wer in *Nachtlilien*

Siri Lindberg * Stand: März 2011

- Jerusha und ihre Familie
- Kierán und seine Familie (inkl. Marielle)
- Grísho
- Bewohner von Loreshom (inkl. Dario)
- Jerushas Kollegen
- In der Quellenveste
- Elitetruppe Terak Denar
- Andere Herrscher Ouendas
- Cerdus Maharir
- Tempel der Schwarzen Spiegel
- Diverse Mitglieder des KiTenaro-Clans
- Koriónas
- Reisebegegnungen (inkl. Jikena Pir, KaoRenda)
- Menschen in Port Enthis und Cyr
- Cinaya – die Traumweberinnen
- Eliscan

Jerusha KiTenaro

Lebt im kleinen Ort *Loreshom*, Provinz Kalamanca.

Sie wird manchmal zärtlich „Shani“ genannt, z.B. von ihrer Schwester.

Zur Zeit des ersten Bandes 21 Jahre alt. Sie ist hübsch und hat dunkelbraune Locken, die ihr etwas weiter als bis über die Schultern reichen, nachtblaue, von dichten Wimpern umgebene Augen und ein ovales Gesicht. Jerusha ist schlank und nicht sehr groß, ist aber durch die harte Arbeit als Bildhauerin körperlich sehr zäh, das merkt man auch an ihren berufsbedingt etwas schwieligen Händen. Sie hat schmale, aber kräftige Hände mit kurzen Fingernägeln.

Jerusha ist leicht **kurzsichtig** und kann Dinge in der Entfernung nicht so gut erkennen, aber in der Nähe geht es gut. Besonders auf dem Markt passiert ihr oft, dass sie von jemandem begrüßt wird und sie keine Ahnung hat, wer es ist. Brillen gibt es in ihrer Welt nicht, und sie weiß auch nicht genau, was mit ihren Augen los ist. Ein wandernder Heiler hat ihr mal gesagt, er müsse das Auge aufschneiden, dann würde es besser, aber sie hat dankend verzichtet. Ihr Großvater hat sie anfangs im Bogenschießen unterrichtet, aber dann knapp festgestellt „Du hast schlechte Augen“ und kommentarlos aufgehört. Das war für Jerusha ein schwerer Schlag, aber sie verstand, dass es für ihren Großvater eine Enttäuschung war, dass sie es mit der traditionellen Waffe der KiTenaros nie wirklich weit bringen würde.

Kiérán findet, dass Jerushas Stimme nach einem Sommertag klingt, leicht und froh und voller Sonne, auch wenn sie sich selbst gar nicht heiter fühlt. Die Aura, die er um sie herum erkennt, ist Sonnengelb und Dunkelblau. Ihre Bewegungen erinnern ihn an fließendes Wasser.

Persönlichkeit: Jerusha hasst ihr Äußeres, weil ihr die Leute schon oft gesagt haben, dass sie ihrer Mutter ähnlich sehe, und Jerusha ist der Meinung, dass ihre Mutter ihre Familie zerstört hat (auch wenn sie nicht genau weiß, was passiert ist). Spiegel erträgt Jerusha nicht, sie sieht

sich ungern selbst. Als sie Kíeran trifft und herausfindet, dass er blind ist, ist sie fast erleichtert. Hier ist endlich jemand, der sie nicht nach ihrem Aussehen beurteilen wird. Äußerlichkeiten sind ihr zwar nicht so wichtig, doch ihre Locken pflegt sie mit ein wenig Nachtlilien-Öl, damit sie sich nicht so trocken und strohig anfühlen, und auch ihre Hände reibt sie abends mit dem selbstgemachtem Öl ein, damit sie nicht noch rauer werden. Deswegen begleitet und umgibt der herbsüße Duft der Nachtlilien Jerusha. Die seltenen **Nachtlilien** wachsen hinter ihrem Haus, schon seit ihrer Kindheit hütet Jerusha diese Blumen und verteidigt sie gegen Fremde, die manchmal einen unerklärlichen Hass auf die Nachtlilien hegen und sie zerstören wollen. Den Duft ihrer Nachtlilien vergleicht Jerusha mit einer schönen, aber traurigen Erinnerung.

An der Oberfläche ist Jerusha schlagfertig und lässt sich nichts bieten, aber darunter ist sie ein verletzlicher, sensibler Mensch. Sie weiß selbst nicht, ob sie mutig ist, aber ihr ist klar, dass sie entschlossen sein kann. Das brauchte sie auch, um sich unter den anderen Lehrlingen auf der Tempelbaustelle durchzusetzen. Sie hat gelernt, körperlich harte Arbeit durchzuhalten. Einmal fragte sie, ob es nicht möglich wäre, Handschuhe zu bekommen, man sagte ihr nur, sie solle nicht jammern. Jerusha hielt den Mund und nähte sich selbst Lederhandschuhe, um die alle sie beneideten. Längst ist sie gewohnt, Probleme selbst zu lösen, sich nur auf sich selbst zu verlassen. Ihre Mutter war nach dem Abschied des Vaters war wie erloschen und hat ihr selten geholfen. Es ist schon seit Jahren Jerusha, die die Familie ernährt.

Manchmal ist Jerusha aber auch ein wenig naiv und unerfahren. Vor ihrer großen Reise ist sie nicht viel herumgekommen und war nur in den benachbarten Marktorten. Auch deshalb ihr Interesse am weitgereisten, welterfahrenen Kíeran, er erzählt ihr mehr von den anderen Fürstentümern und Reichen.

Ihre Kindheit und Jugend hat Jerusha in Loreshom verbracht, auf dem kleinen Hof der KiTenaros. Dort teilt sie sich noch immer ein Zimmer mit ihrer Schwester. Das macht ihr nichts aus, denn die Schwestern sind sich sehr nahe. Ihre Betten stehen nebeneinander, und sie schlafen nie ein, ohne kurz den Arm auszustrecken, sich an der Hand zu nehmen und die Göttin Alicanda um schöne Träume zu bitten. Ein anderes Zimmer ist ihrer Mutter vorbehalten, das frühere Ehezimmer dient nur noch als Lagerraum.

Essen ist Jerusha nicht sehr wichtig. Das ist auch gut so, denn bei ihr daheim gibt es nur sehr einfache Kost: Gerste- und Maisbrei mit etwa Salz und an Sonntagen einem Löffel Honig, Brot oder Suppe mit Gemüse aus dem Küchengarten, ganz selten mit gewildertem Wildbret. Allerdings backt Jerusha gerne, wenn sie die teuren Zutaten zusammenbekommt (Rahm, Mehl, Zucker. Früchte oder Kulmesnüsse sammelt sie selbst zusammen mit Liri im Wald).

Bildung: Jerusha ist mit anderen Kindern in der Dorfschule unterrichtet worden, eigentlich standen nur Lesen, Schreiben, Rechnen auf dem Programm, aber da der Lehrer, **Laristus Ullveyn**, ein verkrachter Gelehrter aus Khedira war, bekamen die Kinder auch eine Menge Geschichte, Poetik und Astronomie beigebracht. Er sorgte auch dafür, dass sie alle die Alte Handelsprache beherrschten. Manche Eltern beschwerten sich darüber, aber das tat Laristus mit einer verächtlichen Geste ab. Er brauchte nicht viel Geld zum Leben, und er wusste, dass der Ortsvorsteher hinter ihm stand, mit ihm führte er nächtelange weinselige Diskussionen über Politik und Literatur. Eine Neigung, etwas tief ins Glas zu schauen, war auch mit dafür verantwortlich, dass es mit Laristus' wissenschaftlicher Karriere in Khedira nicht so ganz geklappt hatte.

Laristus und Jerusha waren sich immer sympathisch, Laristus förderte sie und erkannte früh ihr künstlerisches Talent. Jerusha war nur eine mittelmäßige Schülerin, oft unaufmerksam oder müde, aber er nahm es ihr nicht übel. Für Astronomie interessierte sie sich erst gar nicht, und auf den nächtlichen Sternguck-Ausflügen gähnte sie nur. Bis zu einem Ereignis in ihrer Lehre: sie arbeitete bis spät an einer Figur, wollte sie fertigkriegen. Als Jerusha schließlich heimgehen wollte, fiel sie durch ihre Kurzsichtigkeit in eine tiefe Grube und alle ihre

Kollegen waren leider schon weg. Wohl oder übel musste sie die Nacht in der Grube verbringen, fand das aber gar nicht so schlimm wie gedacht. Als sie sich auf den Rücken legte und die Sterne betrachtete, fielen ihr deren Namen ein, sie war fasziniert. Seither schaut Jerusha gerne zu den Sternen hoch.

Berufung Bildhauerei: Ihre Arbeit berührt etwas tief in ihr. Wenn Jerusha mit einem Stein oder mit Ton arbeitet, ist sie vollkommen versunken und konzentriert, merkt kaum, wie die Zeit vergeht. Das liebt sie. Sie braucht nicht unbedingt Ruhe für die Arbeit, sie kann dabei alles ausblenden, was um sie herum vorgeht. Bei der Arbeit ist sie eine absolute Perfektionistin und erträgt Unvollkommenheiten nur schlecht. Da Jerusha sehr talentiert ist, bekommt sie inzwischen immer wichtigere Aufträge. Doch es gibt auch schlimme Momente bei ihrer Arbeit, wenn im letzten Moment noch etwas schiefgeht mit einer Statue. Sie setzt den Meißel an und die Figur bricht mittendurch, weil das Gestein im Inneren Luft einschließt etc. hatte. So etwas zu verkraften fällt Jerusha nicht leicht, manchmal ist wochenlange Arbeit dadurch zunichte.

Schon früh merkte Jerusha, dass es ihr gefiel, Figuren aus Teig (in der Bäckerei ihres Vaters) oder aus Ton (den sie sich aus dem Wald geholt hatte) zu formen. Sie wurde immer besser darin, und schon mit dreizehn Jahren waren ihre Objekte aus gebranntem Ton so beliebt, dass sie sie innerhalb des Dorfs und auf Märkten verkaufen konnte.

Einmal schnitzte sie Gesichter in ein paar Bäume auf dem Hügel Fir Evarn, sie blickten sich dort noch immer an und verändern sich, während die Bäume wachsen. Die Sache hat ihr aber Ärger mit den Dorfbewohnern eingebracht, die Baumgesichter waren ihnen unheimlich. Beinahe wären die Bäume sogar umgehackt worden, doch das konnte der Dorfvorsteher Pacuro in letzter Minute verhindern.

Mit fünfzehn Jahren begann Jerusha, auch in Stein zu arbeiten – mit Hammer und Meißel, die sie im Schuppen ihres Hofes gefunden hatte. Schnell war sie mit dem Material, das sie in der Umgebung fand, nicht mehr zufrieden. Doch das Geld, sich hochwertigen Stein kaufen zu können, hatte ihre Familie nicht. Also zog Jerusha mit schwarz angemaltem Gesicht und einer Schubkarre, die sie von Nachbarn „ausgeliehen“ hatte, los, um Marmor aus dem Steinbruch zu klauen. Die gestohlenen Steine bewahrte sie unter ihrem Bett auf.

Hände faszinieren sie sowieso, sie hat schon oft Skulpturen von ihnen angefertigt, in unterschiedlichen Gesten und Haltungen. Aber sie fängt Köpfe, versucht den Ausdruck und die Persönlichkeit desjenigen einzufangen. Manchmal nach Fremden, die sie nicht kannte -, manchmal auch eine komplette Gestalt oder ein Torso, manchmal aus der Mythologie, manchmal aus dem, was sie beobachtete oder aus der Natur. Oft arbeitete sie wochenlang an einem Stück, und behielt es anschließend. So zum Beispiel ein Bildnis ihrer Schwester beim Bogenschießen, ein Xher aus grünem Granit oder eine Gruppe von Kindern aus Marmor. Diese Skulpturen sind ihre wichtigsten Besitztümer. Einige musste sie allerdings verkaufen, um die Familie zu ernähren oder den Hof instand zu setzen, und manche fanden eine neue Heimat bei Ortsvorsteher Pacuro, einem leidenschaftlichen Sammler.

Jerusha ging bei einem Steinmetz namens **Terémio YeKandan** in einem größeren Nachbarort in die Lehre – echte Bildhauer gab es in der Gegend es nicht, sie hätte dafür sehr weit reisen und ihre Familie verlassen müssen, das wollte sie nicht. So hatte sie jeden Tag „nur“ zwei Stunden Fußweg zur Werkstatt ihres Lehrherren. Terémio ließ sie vor allem Verzierungen an öffentlichen Gebäuden machen. Das war eine körperlich schwere Arbeit, abends war Jerusha oft von Kopf bis Fuß mit Staub bedeckt, sie hatte Rückenschmerzen, weil sie die ganzen Tag gebückt kauend auf dem Gerüst verbracht hatte und die Arme waren ihr lahm von der schweren Ausrüstung. Nach solchen Arbeitstagen fiel sie einfach nur ins Bett, für ihre eigenen Skulpturen hatte sie wenig Zeit. Frei hatte sie nur an einem Tag in der Woche, und dann schlief sie viel. Liri beschwerte sich zwar darüber, dass Jerusha zu Einkehr nur herumliege und döse, aber mehr schaffte ihre große Schwester einfach nicht.

Inzwischen ist sie mit der Lehre fertig (hat die Erste Prüfung abgelegt, kann sich jetzt Bildhauerin nennen) und macht vier Tage in der Woche weiter an dem Tempel weiter, jetzt aber für mehr Geld. Sie will später auch noch die Zweite Prüfung machen, nach der sie sich Meisterin nennen darf, dafür muss man jedoch aber fünf Jahre Berufserfahrung vorweisen. Einen Tag in der Woche hat sie für ihre eigenen Projekte, und manchmal rafft sie sich auf und arbeitet auch abends daran weiter. Dario ermutigt sie darin, er bewundert ihre Kunst und fördert sie. Darüber sind sie auch ursprünglich ins Gespräch gekommen. Bis sich Kiéran für die Bildhauerei erwärmt, dauert es etwas, zu Anfang ist das für ihn nicht mehr, als „den ganzen Tag Steine zu klopfen“. Später ist er jedoch fasziniert davon, was sie aus Stein erschaffen kann.

Jerusha interessiert sich berufsbedingt für verschiedene **Gesteine**, ihre die Maserung, die Farbe, aber sie hat auch ein gutes Auge für Formen in der Natur und sieht Schönheit überall, sogar in einem Wassertropfen. Dadurch wird sie zu einer Übersetzerin für Kiéran, sie bringt ihm eine Welt nahe, die er nicht mehr sieht.

Auf dem Hof der KiTenaros arbeitet Jerusha im Sommer unter freiem Himmel an ihren eigenen Skulpturen, bei Regenwetter und im Winter arbeitet sie in einem Schuppen, in dem es ein bisschen düster ist, dafür aber angenehm nach Holz und Harz und Steinstaub riecht.

Bogenschießen - Jerusha ist eine gute Bogenschützin, wie alle Frauen des KiTenaro-Clans, und besonders vor Beginn ihrer Lehre hat ihre Mutter sie jeden Tag stundenlang üben lassen (nachdem ihr Großvater ihre Ausbildung abgebrochen hatte). Aber anders als Liri, die eine begeisterte Schützin ist, fand Jerusha das Üben eher langweilig, es war nicht ihre Leidenschaft. Außerdem sind ihre schlechten Augen – untypisch für den Clan! – ein großer Hinderungsgrund, besonders auf große Entfernungen und in der Dämmerung lässt ihre Treffsicherheit zu wünschen übrig. Sie verlässt sich oft eher auf ihr Bauchgefühl und ihre Erfahrung als auf ihre Augen. Gegen einen Angreifer musste sie die Waffe vor ihrer Reise noch nie einsetzen. Nur einmal begegnete sie im Winter einem Wolf, er knurrte sie an, mit weichen Knien schoß Jerusha auf ihn und traf nur einen Baum, der Wolf machte sich eilig aus dem Staub.

Auf ihre Reise nimmt Jerusha ihren schlichten, unverzierten Langbogen aus hellem Eschenholz mit, und einen Köcher Pfeile, die blau-weiß gefärbte Taubenfedern tragen.

Liebe - mit 16 war Jerusha verliebt in einen jungen Steinmetz, **Roqal** war sein Name, doch sie war nie mutig genug, ihm ihre Liebe zu gestehen. Und als sie mitbekam, was für dämliches, vulgäres Zeug er in der Mittagspause mit den anderen Lehrlingen daherschwatzte, war es auch vorbei mit der Schwärmerei. Mit 17 hatte sie ihren ersten richtigen Freund **Candon**, einen eher schüchternen, hochgewachsenen jungen Mann mit einer höckrigen Nase, der sie eines Tages mit einem für sie geschriebenen Gedicht überraschte. Sie mochte seinen Humor und seine Ideen und Geschichten, gemeinsam gingen sie im Wald, um Steine für ihre Skulpturen zu holen. Mit ihm machte sie erste sexuelle Erfahrungen, sie trafen sich in Wald und Feld, bei schlechtem Wetter lief nichts. Einmal hatte sie Angst schwanger zu sein, doch zum Glück war es ein Fehlalarm. Doch sie hatte durch ihre Lehre wenig Zeit für ihn, und irgendwann merkte sie, wie er ihr entglitt, er wurde mit einem anderen Mädchen gesehen und irgendwann sprachen sie sich aus und waren sich einig, es ist vorbei. Die Beziehung dauerte etwa ein Jahr. Ihre Mutter nahm die Verbindung kaum zur Kenntnis, wie war zu apathisch und gleichgültig.

Zu Beginn des ersten Teils von „Nachtlilien“ ist Jerusha seit sieben Monaten mit **Dario** zusammen. Er ist einfühlsam, interessiert sich sehr für ihre Arbeit, ist ein sanfter Mensch (das gefällt ihr), sehr aufmerksam, hört ihr ganz genau zu, redet gerne über sie (auch toll), sie hat das Gefühl, dass er sie wirklich versteht, dass er nicht nur an ihrem Aussehen interessiert ist, sondern an ihrem ganzen Selbst. Dario ist selbst ein Künstlertyp, ein bisschen geheimnisvoll,

talentiert, selbstbewusst, fähig zu hoher Konzentration. Kann aber auch sehr heftig sein, zeigt einen plötzlichen Jähzorn. Sie merkt nicht, wie die Liebe bei Dario in etwas ungesundes umschlägt, in ein Besitzen-wollen um jeden Preis. Doch dass er eifersüchtig ist, wird ihr schon früh klar, als sie einmal den Kopf eines Mannes modelliert, den sie sich ausgedacht hat. Dario ist nicht begeistert, fragt bohrend nach, wer das denn sei, glaubt ihr erst nach langen Beteuerungen.

Begegnet sind sich Jerusha und er, weil Dario und sein Bruder nach Loreshom gezogen sind. Sie waren auf der Durchreise, suchten nach einem Ort, an dem sie ihre Werkstatt eröffnen könnten und fragten in der Schänke nach. Dort fiel Dario eine Skulptur auf, er fragte, wer das gemacht hatte (es war Jerusha). Als sich Dario und Jerusha auf dem Frühlingsfest dann schließlich begegneten, unterhielten sie sich lange und tanzten nur noch miteinander. Schon wenige Tage später war allen im Dorf klar, dass sie zusammen waren. Dario holte Jerusha bei ihrer Mutter ab, zeigte gute Manieren, eine angenehme Art – kurz, er zeigte sich als perfekter Schwiegersohn –, aber Jerushas Mutter mochte ihn trotzdem nicht und ist der Meinung, dass er nicht der richtige Mann für sie sei. Im Herbst fragte er Jerusha, ob sie mit ihm den Bund schließen wollte, und sie sagt Ja, obwohl sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirklich viel über ihn wusste.

Ihre Liebe zu Kíeran ist ganz anders, weniger verspielt, viel tiefer, wahrhaftiger. Sie erinnert sich: *„Ich glaube, am Anfang waren es seine Augen. Die Art, wie sie mich anblickten, in mich hineinblickten. Seine Ausstrahlung, wegen der ihn die Menschen für einen Earel halten. Die Art, wie er sich bewegt, ja, auch das. Später seine Verletzlichkeit. Seine Selbstironie. Seine Geduld. In Cyr hat er mich zurückgeholt vom Abgrund.“*

Verschiedenes

- Jerushas Lieblingsgöttin ist (bis zu ihren Erlebnissen in Isdyr) **Shimounah**, und sie sagt manchmal „Gnädige Shimounah“, aber auch die Göttin Winib ist ihr sympathisch, daher geht ihr auch „Winib beschütze euch“ leicht von der Zunge. Etwas seltener sagt sie „Ghalils Schande“. Wenn ihr jemand blöd kommt, kann man aber auch „Rattendreck“ oder „Geh doch dahin, wo die Eisenfresser wohnen!“, von ihr hören.
- Jerushas Lieblingsjahreszeit ist der **Herbst**. Sie mag die kühle, klare Luft und den durchscheinend blauen Himmel. Im Herbst sammelt sie mit ihrer Schwester im Wald Kulmesnüsse und bastelt aus den Schalen Schmuck, der Kern wird gemahlen und zu Nussplätzchen verarbeitet. Den Sommer mag sie nicht besonders, da die Arbeitstage dann lag und heiß sind, meist wird gearbeitet bis in den späten Abend hinein. Im Herbst und Winter dagegen hat sie früh Feierabend, weil es früh dunkel wird.
- Jerusha kann nicht **Schwimmen**, da sie keine Gelegenheit hatte, es zu lernen – in Loreshom gibt es nur einen knietiefen Fluss und einen schlammigen Dorfweiher.
- Jerusha **reitet** gerne, wenn auch nicht überragend gut. Früher hatte die Familie ein eigenes Pferd, eine freundliche kleine Schimmelstute namens **Binnie**, um mit dem Wagen zum Markt fahren zu können. Auf ihr hat Jerusha Reiten gelernt. Aber als die Familie zerbrach, musste Binnie verkauft werden und Jerusha musste zu Fuß zur Tempelbaustelle gehen. Doch für die große Reise gibt sie ihr Ersparnis für ein Pferd aus, weil sie weiß, dass sie wahrscheinlich eine weite Strecke reisen müssen. Ihre junge Fuchsstute **Amadera** ist ein Pferd einer guten Rasse, geduldig, mit einem empfindlichen Maul und schönen Gangarten. Sie ist verrückt nach Nüssen, mag keine Äpfel, ist etwas schreckhaft und schätzt es nicht, wenn man nervös und fahrig mit ihr umgeht. Nach dem Zwischenfall mit den Waldkondoren hat sie Angst vor Raubvögeln. Springen kann sie sehr gut.

Jerushas Familie

Ihr Vater **Raymin** stammt aus dem Clan der **EoLinnek** aus Kalamanca. Er ist groß und blond, eine stattliche Erscheinung. Er arbeitete mal als Küchenmeister am Fürstenhof in Jakobsburg, verlor durch eine Intrige seine Arbeit, zog in sein Heimatdorf Loreshom und lernte dort die neu zugezogene, damals zwanzig Jahre alte Myrial kennen. Raymin war damals ein reifer Mann von dreißig Jahren, kraftvoll, fleißig, eine kantige, beeindruckende Persönlichkeit, gewohnt zu befehlen. Er gründete eine Bäckerei, auch Myrial half und die Töchter ebenfalls. Doch als Jerusha sieben Jahre alt war und Liri gerade geboren, versuchte Myrial Raymin umzubringen – der alte Fluch erfüllte sich. Raymin zerstritt sich mit seiner Frau, verließ die Familie, verkauft die Bäckerei. Jerusha weiß nicht genau, wo er jetzt arbeitet (in einer Schänke im Westen von Kalamanca), er besucht sie und Liri etwa einmal im Jahr, immer dann, wenn ihre Mutter gerade nicht da ist. Doch da Jerusha ihrer Mutter so ähnlich sieht, bringt er es nicht über sich, sich wirklich mit ihr zu beschäftigen.

Jerushas kleine Schwester **Liri** (abgekürzt von Liriele) ist zwölf Jahre alt und bewundert Jerusha sehr, macht ihr alles nach. Langbeinig wie ein Fohlen, wird mal eine große schlanke Frau und ist schon jetzt ein Stück größer als Jerusha, blonde kurze Haare, leichte Stupsnase (sieht dem Vater ähnlich). Übermütig und fröhlich, der gute Geist des Hauses und der einzige Mensch, der ihrer Mutter noch ein Lächeln entlocken kann.

Hervorragende Bogenschützin mit den Adleraugen der KiTenaros, aber sie hat noch nie etwas für den Topf erlegt, weil sie es nicht über sich bringt, ein Tier zu töten. Ist mal in Tränen ausgebrochen, als sie ein totes Eichhörnchen gefunden hat. Darüber hat die Mutter nur den Kopf schütteln können – wieso Mitleid mit einem toten Vieh, das eh zu nichts nütze ist? Doch ihre Mutter liebt Liri auf eine stille Art, hat ihr geholfen, einen guten Bogen zu bauen und ihr als Kind beigebracht, wie man ihn benutzt.

Liri liebt Apfelkuchen mit Yannisbeeren, und Jerusha backt ihn mit ihr zusammen (alleine richtet Liri in der Küche nur Chaos an). Auch sonst unternehmen die Schwestern gerne etwas gemeinsam, sammeln im Herbst Kulmesnüsse, schlittern Hand in Hand über den Dorfweiher, üben, eine Kutsche zu steuern.

Liri ist in **Alef**, einen Jungen von der Tempelbaustelle verliebt, und im Tausch gegen Neuigkeiten von ihm macht Liri oft Jerushas Hausarbeit. Liri ist schon ein paar Mal mitgekommen zur Baustelle und hat mit Alef geplaudert, aber er braucht lange, um zu kapieren, dass sie ihn mag.

Liri will nicht wie Jerusha Bildhauerin werden, lieber ein Gasthaus führen wie ihr Vater damals (aber mit einem Koch als Angestellten, sie selbst kann ja nicht gut kochen). Auch mit Jerushas Freundin Kianna ist sie gerne zusammen, früher hat die ihr geholfen, Kleider für ihre Puppen zu schneiden. Aber inzwischen interessiert Liri das nicht mehr, sie weiß noch nicht genau, wo ihre Interessen sie hinführen werden.

Sie ist gut in der Schule, besser als Jerusha, das Lernen fällt ihr leicht. Sie ist aber keine Streberin, daheim paukt sie nur selten. Inzwischen langweilt sie sich in der Schule schon, weil es nicht schnell genug vorangeht, und ihr Lehrer Laristus gibt ihr zusätzliche Aufgaben.

Jerusha will ihr Mut machen, an eine der Akademien in Uskaja zu gehen.

Zu ihrem Kummer hat Liri sehr große Füße und muss Männerschuhe tragen. Sie versucht gerade den Schuhmacher zu beschwatzen, dass er ihr ein paar hübsche Damenschuhe macht. Aber Liri hat natürlich auch eine beste Freundin, sie heißt Priss, die beiden versuchen gerne auf dem Maultier der DoAllands zu reiten. Liris größter Wunsch ist ein eigenes Pferd.

Jerushas **Mutter Myrial**, 42 Jahre alt, aus dem einst stolzen Clan der KiTenaros, war früher ein fröhliches, quirliges, hübsches Mädchen, der Liebling aller Gäste im Gasthaus, weil sie so munter war. Fleißig half sie ihrer Mutter und lernte in den Küchen, jagte Wild in den Wäldern der KiTenaros und ging sogar ein paarmal mit ihrem Vater Fenvar in die Berge. Sportlich und

agil. Myrial hatte viele Verehrer im Dorf. „Sie war hübsch wie eine Elfe. Immer zu einem Streich aufgelegt, und doch oft sehr ernsthaft“, erinnert sich einer ihrer ehemaligen Verehrer. Sie kümmerte sich hin und wieder um ihre kleinere Schwester Rikki und war unzertrennlich mit ihrer ruhigeren, sensibleren Schwester Sarial. Doch nach dem Tod ihres Bruders Thimmes, dem Selbstmord von Sarial und dem Vorfall zwischen ihr und ihrem Mann hat Myrial sich aufgegeben. Sie kümmert sich gar nicht mehr um sich selbst, sieht älter aus als ihre Jahre, ihre dunklen lockigen Haare sind glanzlos und von grauen Strähnen durchzogen, ihre Haltung schlaff, ihre Hände rau und aufgesprungen.

Myrial ist noch immer eine sehr gute Bogenschützin und geht manchmal auf die Jagd, um die Familie zu ernähren. Das gilt jedoch, da sie jetzt auf fremdem Land wohnt, als Wilderei, deshalb macht sie es nur nachts. Sonst hätte die Familie gar kein Fleisch auf den Tisch. Auf diesen nächtlichen Ausflügen wirkt sie lebendig wie lange nicht. Allerdings nimmt sie Jerusha nie mit, sie will nicht, dass sie sich durch diese Wilderei strafbar macht.

Sie bebaut einen kleinen Küchengarten und hält das Haus instand. Manchmal arbeitet sie als Aushilfe in einer Bäckerei oder nimmt andere Arbeiten ab, zum Beispiel als Wäscherin.

Kiéran SaJintar

Zur Zeit des ersten Bandes 24 Jahre alt, groß und schlank, fast hager. Geschwind und zäh wie ein Wolf. Kiéran ist eher sehnig als muskulös, und manche Gegner unterschätzen ihn, bis es zu spät ist. Dunkle, kurze Haare. Hellbraune – manche sagen goldbraune – freundliche Augen. Gerade Nase, etwas spitzes Kinn. Schmale, kräftige Hände.

Nach dem **Gefecht in Daressal**: Auf der einen Seite seines Gesichts verlaufen mehrere Narben bis hoch zu den Haaren, und an manchen Stellen sind seine Haare nicht nachgewachsen, dort wo Narben sind. Seine Augen sehen ganz normal aus, doch durch einen heftigen Schlag auf den Kopf ist er blind geworden und kämpft außerdem mit immer wiederkehrenden Kopfschmerzen. Kiéran hat keine Ahnung, wie er jetzt aussieht, und befürchtet das Schlimmste. Er hat große Probleme mit dem Gedanken, ein Krüppel zu sein, und sich helfen zu lassen lehnt er wütend ab. Durch ein magisches Amulett, das ihm die Priester des Schwarzen Spiegels anfertigen, spürt er seine Umgebung, weiß, wo Dinge sind, erkennt die Umrisse von Menschen und ihre Aura. Deswegen wird er von den Eliscan *Lin'tháresh* genannt, der Tiefsehende. Doch im Prinzip ist er nach wie vor blind.

Kiéran hat einen starken Willen und eine Ausstrahlung, wegen der er oft für einen Clanchef gehalten wird. Da er sehr stolz ist, gesteht er ungern Schwächen ein und stellt hohe Ansprüche an sich selbst. Er ist ein Mensch starker Gefühle, schafft es aber meist, seine innere Wut unter Kontrolle zu halten, nur selten bricht sie sich Bahn. Da er sich wirklich für andere Menschen interessiert, hilfsbereit und geduldig sein kann, betreut er bei den Terak Denar die Novos (Rekruten) und kümmert sich um ihre Ausbildung. Klug und mit offenen Augen bewegt er sich bei Hofe durch das Dickicht der Intrigen, und er hat das gleiche Geschick wie sein Vater – ein Abgesandter des Fürstentums Yantosi –, mit Menschen umzugehen. Allerdings hat er kein Interesse daran, von jedem gemocht zu werden, und riskiert auch, offen seine Meinung zu sagen. Seine Selbstironie und sein Humor helfen Kiéran, das Leben zu meistern. Wer ihn kennengelernt hat, vergisst ihn nicht so leicht.

Laufbahn - Seine einflussreiche Familie war nicht glücklich über seine militärische Laufbahn. Aber eine prägende Erfahrung für Kiéran war, dass er mit zwölf Jahren in Larangva von anderen Jugendlichen verprügelt wurde, er musste mehrere Tage lang im Bett bleiben. Sofort begann er danach mit einem Selbstverteidigungs-Training. Dabei entdeckte der bis dahin schlaksige, eher schüchterne Junge seine hervorragende Körperbeherrschung. Kiéran lernte Bewegungsabläufe unglaublich rasch, schon nach wenigen Monaten

überflügelte er seinen Lehrer, den besten Kämpfer der Gegend. Doch ohne Fleiß kein Preis, oft trainierte Kiéran bis zur völligen Erschöpfung. Zurück blieb das gute Gefühl „Ihr könnt mir nicht wehtun“. Sobald Kiéran selbst über sein Leben entscheiden durfte, besuchte er die beste Kampfschule Ouendas und es gelang ihm mit 20 Jahren, als *Novo* – also Rekrut – bei den Terak Denar, den Elitekämpfern von Fürst AoWestas, aufgenommen zu werden. Die Ausbildung war hart. In den Baracken der Novos gab es keine Gnade, und Kiéran und Tarxas, einer der anderen Novos, überstanden diese Zeit nur, indem sie sich gegenseitig halfen. Angreifbar machte sich Kiéran, weil er behauptete, in der abgeschlossenen Kiste unter seinem Bett seien Briefe seiner Geliebten (das war Wunschdenken, damals hatte er noch keine Freundin). Eines Tages knackten die anderen Novos das Schloss und zerrten die Briefe – in Wahrheit von seiner Mutter – raus und lasen sie in der Baracke vor, zu brüllendem Gelächter. Wütend forderte Kiéran die anderen Novos zum Duell und besiegte einige der stärksten von ihnen. Danach hatte er Ruhe und nie wieder wagte jemand, seine Sachen anzurühren.

Eine andere seiner damaligen Behauptungen flog nie auf. Er behauptet, die lange Narbe über seinen Rippen stamme von einem Schwertduell. In Wirklichkeit war er mit 16 nur auf dem frisch gewischnem Boden ausgerutscht und auf seine eigene Axt gefallen, die er vergessen hatte wegzuräumen. Heute schüttelt er den Kopf über seine Schwindeleien und grinst schief, wenn er daran denkt. Doch noch immer fällt es ihm nicht leicht, Niederlagen und Schwächen zuzugeben. Deshalb beichtet er Jerusha auch nicht direkt, dass er blind ist.

Kiéran beherrscht den Kampf mit Schwert und Messer, aber auch ohne Waffen. Sein Kampfstil ist elegant und extrem schnell. Er beherrscht aber auch den einen oder anderen miesen Trick, den er als Junge in den Gassen von Alegowa gelernt hat. Im Notfall hat er wenig Skrupel, diese Kniffe auch anzuwenden.

Herausragend ist Kiéran im Schwerttanz, der eine Art Tradition bei den Terak Denar ist und der Kiéran außerdem großen Spaß macht.

Bei den Terak Denar stieg er schnell zum Escadrán auf, einer hohen Offiziersposition. Es half natürlich, dass Fürst AoWesta auf ihn aufmerksam geworden war und sich von ihm persönlich im Schwertkampf unterrichten ließ.

Durch das harte Training blieb Kiéran in den letzten Jahresläufen nicht viel Zeit für ein Privatleben, ab und zu ging er mit anderen Truppenmitgliedern in den „Wolfsbau“ in der Quellenveste oder in eine Dorfschänke. Die Würfelspiele in den Quartieren reizten ihn nicht, stattdessen las er, meist Werke über Geschichte oder Gesellschaft. Dieses seltsame Hobby machte ihn bei den Terak Denar ein wenig zum Außenseiter. Doch Kiéran hat auch enge Freunde in der Truppe, vor allem unter seinen Rautenführern, die er zum Teil schon lange kennt.

Bei der Ausbildung der neuen Rekruten ist Kiéran streng, aber fair, er kann seine Autorität mühelos durchsetzen. Viele der Novos bewundern ihn sehr – und sie wollten nach seiner schweren Verletzung auch sofort losziehen und ihn aus dem Tempel zurückholen. Zu den älteren Soldaten und den anderen Escadrán hat Kiéran ein schwierigeres Verhältnis, bei ihnen ist auch Neid auf seinen schnellen Aufstieg im Spiel. Doch Xen TeRopus, Kommandant der Terak Denar, schätzt Kiéran sehr und plante, ihn zu seinem Stellvertreter zu ernennen. Sie kennen sich recht gut, da sie sich so manche Nacht lang gemeinsam historische Gefechte analysierten (wobei Kiéran eine Menge lernte).

Gefährliche Situation hat Kiéran schon oft erlebt, und er ist auch schon oft verletzt worden – viele Narben auf seinem Körper erzählen davon –, doch er war bisher nie länger als eine Woche im Lazarett. Angst hat er keine vor Gefechten, er schiebt die Furcht aus seinen Gedanken, um als Kämpfer „funktionieren“ zu können. Angst hat er eher davor, zu versagen und sich zu blamieren. In der Truppe gilt er als harter Kerl und als einer, den nichts schreckt,

und kaum einer weiß, dass er in den Stunden vor einem Gefecht so etwas wie Lampenfieber hat und dann nichts Essbares mehr herunterkriegt. Die schlimmste Situation, die er vor Daressal erlebt hat, war das Gefecht auf dem Panrir Alié, Rücken an Rücken mit Ulíes, im Angesicht einer Übermacht. Nach diesem Gefecht wurde Kíérans Mutter irrtümlich mitgeteilt, Kíéran sei tot. Seine Mutter erlitt einen schweren Schock, und Kíéran sorgte nach seiner Rückkehr wutentbrannt dafür, dass der entsprechende Mitarbeiter in der Quellenveste seinen Posten verlor.

Kíéran besaß bis zum Gefecht in Daressal ein sehr wertvolles Schwert. Sein Dienstherr Eli Naír AoWesta hat es ihm anfertigen lassen, die Klinge ist aus Sternenstahl (einem Eliscan-Metall), so hart, dass ein kräftiger Hieb sogar Kettenhemden durchtrennte; der Griff aus schwarzem Tirania-Holz mit Einlegearbeiten aus Silber, die neben abstrakten Mustern auch einen Wolfskopf zeigten. Dieses Schwert ist nun weg, eine Beute des Feindes. Eine Weile hat Kíéran nur das Tempelmesser und fühlt sich fast nackt ohne richtige Waffe. Später beginnt er zu seiner Vergangenheit als Krieger zu stehen, weil das nötig ist, um sich selbst und Jerusha zu schützen. In der Quellenveste beschafft er sich ein neues Schwert für den täglichen Gebrauch, und zum Abschied bekommt er eins aus blauem Stahl von seiner Escadron geschenkt.

Die schlimmsten Situationen seines Lebens waren keine der Kämpfe, die Kíéran als Terak Denar bestehen musste. Viel traumatischer war, dass er mit 18 Jahren hilflos mit ansehen musste, wie Fürst Ceruscan eine junge Frau erwürgte. Auch den bitteren Streit mit Jerusha (als Kíéran dachte, sie habe ihn verraten), wird er bis zu seinem Tod nicht vergessen.

Eltern/Kindheit/Jugend

Als Kind und Jugendlicher teilte Kíéran das Wanderleben seiner Eltern, und so ist er heute sehr welterfahren und war schon überall in Ouenda in den allen Nachbarreichen. Kíérans Vater **Rellsór SaJintar** war ein Abgesandter Yantosis, stand also einst im Dienst von Fürst Ceruscan. Er war ein ruhiger, gebildeter, diplomatisch gewandter Mann, der bei seinem einzigen Sohn viel Wert auf Bildung legte und Kíéran von den besten Privatlehrern unterrichten ließ. In den Provinzen, wo er als Abgesandter weilte, wurde er geschätzt und anerkannt. Rellsór SaJinter schätzte eine gute Küche, verachtete Gewalt – über Kíérans Lebensweg war er nicht gerade glücklich – und spielte hervorragend Lyra sowie die in Larangva verbreitete Coja-Flöte. Die Beziehung zwischen ihm und seiner Frau war sehr innig, obwohl die Clans der beiden die Heirat arrangiert hatten. Rellsór war eine Zeitlang Earel der SaJintar, doch er gab den Posten zurück, weil er nur selten in seiner Heimat Yantosi sein konnte.

Kíérans Mutter **Lisawetha** (ursprünglich aus dem angesehenen Clan **FaCidor**) war eine liebevolle, mutige Frau, die Freude daran hatte, mit ihrem Mann und Sohn in fremden Fürstentümern und Reichen zu leben. Sie konnte die perfekte, würdevolle Gastgeberin spielen, war privat aber sehr vergnügt und liebte Scherze. Als hervorragende Reiterin liebte sie temperamentvolle Pferde. Das Verhältnis zwischen ihr und Kíéran war sehr gut, und obwohl Kíéran sich gegen seinen Vater auflehnte, rebellierte er nie gegen seine Mutter. Obwohl Lisawetha sich viele Kinder wünschte, blieb es zu ihrem Kummer bei einem Sohn, sie erlitt im Laufe der Jahre fünf Fehlgeburten.

Kíéran wurde in Thoram geboren, wo sein Vater ein halbes Jahr lang Verträge mit Wardak Maharir verhandelte, dann

- lebte seine Familie drei Jahre lang in *Yantosi* und in der Quellenveste in *Benaris* (Kíéran war 1-3 Jahre alt)
- danach zwei Jahre in *Thoram*, bis die Situation dort zu heftig wurde und sie fliehen mussten (Kíéran: 3-5 Jahre alt)
- dann vier Jahre in *Elisondo* im Süden (Kieran: 5-9 Jahre alt)

- noch einmal einige Monate in *Thoram* und *Yantosi* (Kíeran: 9 Jahre alt)
- anschließend sechs Jahre in *Larangva* (Kíeran: 10-15 Jahre alt)
- Danach ist Kíerans Vater zurückgekehrt an den Fürstenhof von *Yantosi*, um dort neue Aufgaben zu übernehmen als eine Art „Innenminister“. (Kíeran: 15-18)
Dort starb Rellsór SaJintar, als Kíeran 17 war, an einem Fieber. Seine Mutter verletzte sich bei einem Reitunfall drei Jahre später so schwer, dass sie ebenfalls starb.

Für Kíeran war dieses Leben sehr schwierig. Immer wieder wurde er entwurzelt, musste sich neue Freunde suchen. Dadurch ist er zwar sehr anpassungsfähig geworden, doch dadurch, dass er immer wieder liebgewonnene Menschen zurücklassen musste, fällt es ihm nicht ganz leicht, eine dauerhafte Beziehung aufzubauen. Aus dieser Kindheit hat er die Fähigkeit zurückbehalten, sich in vielen Ländern und Fürstentümern zurechtzufinden, und in vielen Sprachen hat er zumindest einen Grundwortschatz. Die Sprache Elisondos und den Larangva-Dialekt spricht er akzentfrei.

In den jeweiligen neuen Ländern wurde Kíeran immer erst einmal schief angeschaut, weil er anders war, dann aber akzeptiert, weil er sich große Mühe gab, sich anzupassen. Doch das hatte natürlich Folgen. Später sagt er zu seinem Kommandanten: „Meine Heimat? Ich habe keine Ahnung, ob es so einen Ort überhaupt gibt.“ Die besten Erinnerungen hat Kíeran an Elisondo und Larangva.

Liebe

Seine ersten Liebe erlebte Kíeran in Larangva, als er fünfzehn Jahre alt war - mit einem obdachlosen, frechen Straßenmädchen aus Alegowa namens **Cayddie**. Er war fasziniert von ihr, und er gefiel ihr ebenfalls, aber kurz darauf wurde sein Vater abberufen und in eine andere Gegend versetzt, und Kíeran musste mit. Lange konnte er Cayddie nicht vergessen, und oft träumte er davon, sie zu suchen. Doch daraus wurde nichts. Nur der Stein mit dem eingeritzten Herz, den sie ihm einmal in die Hand gedrückt hat, besitzt er noch immer. Später bei den Terak Denar nahm er dann einmal nach einem richtig schlimmen Tag eine schöne junge Fremde, die sich bei den Soldaten herumtrieb, mit ins Bett. Am nächsten Tag war ein wertvoller Dolch verschwunden, den ihm Fürst AoWesta geschenkt hatte. Kíerans bester Freund Santiágo nahm ihm die ganze Episode übel und warf ihm vor, er wisse gar nicht, was Liebe sei. Kíeran reagierte mit einem Achselzucken, wiederholte den Fehler aber trotzdem nicht.

Später verlobte er sich dann mit **Marielle MiTinho** (genannt Milly), einer jungen Dame aus gutem Hause. Er hatte sie mit 19 auf einem langweiligen, steifen Empfang für Abgesandte kennengelernt. Später trafen sie sich hin und wieder bei ähnlichen Anlässen. Es beeindruckte Kíeran, wie offen Marielle war, sie erzählte von ihren Verletzungen und ihren Triumphen gleichermaßen; er hatte schon bald das Gefühl, ihr nahe zu sein und sie zu kennen. Auch ihr Aussehen gefiel ihr, die kurzen, strubbeligen blonden Haare, das hübsche herzförmige Gesicht, ihre hochgewachsene, biegsame Gestalt. Es dauerte noch zwei Jahre, bis aus ihnen ein Paar wurde, da sie sich nicht häufig sahen – Kíeran war die meiste Zeit recht weit entfernt stationiert, in der Quellenveste. Als die Liebe zwischen ihnen keimte, begann Marielle, Kíeran glühende, auch erotische Liebesbriefe zu schreiben, und bei ihren nächsten Treffen erwartete er, dass sie sofort übereinander herfallen würden, was aber nicht geschah. Erotik war für sie eher etwas, das im Kopf stattfand als in Wirklichkeit, im Grunde hatte sie Angst davor. Kíeran ahnte, dass er viel Geduld haben musste, um diese Angst bei ihr zu überwinden, und sie beschlossen, mit ihrer ersten Nacht zu warten, bis sie den Bund geschlossen hatten. Stattdessen kletterten sie in den Bergen herum, suchten Drachen und fanden keine, aber immerhin hatten sie Spaß und eine gute Aussicht. Die steifen Nachmittagstees mit ihren Eltern gefielen Kíeran weniger, aber er war bereit, sie zu erdulden.

Marielle lebt mit ihren Eltern und ihrem Bruder Tillon noch immer in Osilemo, einer idyllischen Kleinstadt in Yantosi; dort arbeitet sie in einem Geschäft, das ihrem Vater gehört, und entwirft Roben für reiche Damen der Fürstenhöfe. Geschneidert und bestickt werden sie von einer geduldigen, leidgeprüften Gruppe von älteren Schneiderinnen. Marielle schwärmt von Drachen, und versucht in ihrer Freizeit oft und erfolglos, sich ihnen zu nähern und Kontakt zu ihnen aufzunehmen. In ihrem Salon hängen zahlreiche Drachengemälde. Sie und Kíeran wollten den Bund schließen, sobald er Tarkommandant sei, dann habe er eine sichere Stellung und sie könnte mit ihm an den Fürstenhof von AoWesta ziehen. Aber nach seiner schweren Verletzung – Kíeran sieht Milly nur noch als Gestalt mit einer hellgelben Aura – bricht sie die Verlobung ab.

Kíeran verliebt sich tief und ohne Vorbehalte in Jerusha, erst durch sie wird ihm klar, dass es keine besonders starke Gefühle waren, die ihn und Marielle verbanden. Jerusha bringt seine besten Eigenschaften zum Vorschein: Geduldig, einfühlsam und zärtlich unterstützt Kíeran sie. Doch er lässt es nicht gelten, wenn sie ihre Ziele verrät und sich etwas vormacht, dann spürt Jerusha etwas von seiner Vergangenheit als Escadrán.

Für ihn wichtige Gegenstände

Ein kaum handgroßes Porträt seiner Eltern, auf dem sein Vater stolz in einer Yantosischen Tracht posiert. Die Urkunde seiner Ernennung zum Escadrán. Drei Bücher, von denen er sich nicht trennen mag, obwohl er sie als Blinder nicht mehr lesen kann. Das einfache Holzperlenspiel aus Thoram, das ihm vor zwanzig Jahresläufen Trost und Ablenkung gewesen war, wenn er seinen Vater in gefährlichen Verhandlungen wusste. Ein kleines Bündel lichtblaues Papier, die Briefe seiner Mutter. Der Kieselstein mit dem eingeritzten Herzen darauf, der ihn an Cayddie erinnert.

Seine drei verbliebenen Bücher: Eins ist ein Roman namens „*Die Chronik des Wolfs*“, das als er als Jugendlicher jahrelang wie ein Schatz bewahrte, weil darin das Leben geschildert wurde, das er leben wollte. Das zweite heißt „*Zeugen*“ und besteht aus Erinnerungen ganz gewöhnlicher Leute von einem einzigen Ereignis, dem Frieden von Lerbwyr, den sein Vater vermittelt hatte. Es war das Projekt einer Gruppe von Chronisten, die sich dafür nach Thoram wagte.

Das dritte Buch heißt „*Nichts Gutes kommt aus Tiefwald*“ und ist die Autobiografie des Earel Terio CorYant, der Kíeran immer ein Vorbild war. Er lebte vor zweihundert Jahresläufen. Ein Mann, der voller Humor und Lebensfreude war, obwohl seine beiden Geschwister noch in der Kindheit starben. CorYant, ein hervorragender Schwertkämpfer, begann für die Freiheit seines Volkes zu kämpfen, das damals von Warlords aus dem Norden versklavt wurde. Er fand eine tiefe Liebe, die ihm aber wieder entrisen wurde, wurde ein wichtiger Mann und eine lebende Legende in Yantosi, beliebt für seine Güte. Ein Herrscher und Naturforscher zugleich, der sich für alles interessierte. Nach ihm wurde die Stadt Corris Yant benannt. Das Buch ist eine Originalausgabe, Kíerans Onkel hat sie ihm einmal geschenkt.

Sein Pferd Reyn

Dadurch, dass er mit seinen Eltern viel unterwegs war, ist Kíeran seit seiner Kindheit ein sehr guter **Reiter**. Als Rekrut bei den Terak Denar hatte Kíeran einen nicht mehr ganz jungen Braunen namens **Taffy**, der immer die Unterlippe hängen ließ. Doch als er Vollmitglied der Truppe wurde, teilte Xen, der Kommandant der Terak Denar, ihm **Reyn** zu, gerade erst gekauft und „ein bisschen schwierig“, aber ein prächtiges Tier.

Reyn ist ein großer Rapphengst mit langer Mähne und Schweif, er stammt aus der berühmten Zucht von Tinad´alshar in Khedira. Er ist schneller als die meisten anderen Pferde und springt wie ein Hirsch. Aber er ist auch sehr temperamentvoll und unruhig, kann sehr störrisch sein, beißt und tritt, steigt und buckelt. Ihn aus der Hand zu füttern ist keine gute Idee. Zu seinen vielen schlechten Angewohnheiten zählt, beim Aufsteigen nicht stillzustehen und Kíerans

Hemdärmel zu zerfetzen. Auch mit anderen Hengsten legt er sich gerne an. Natürlich versuchte Reyn zu Anfang auch, Kiéran zu beißen und abzuwerfen, doch inzwischen verbindet die beiden sozusagen eine herbe Männerfreundschaft. Kiéran weiß, dass Reyn im Gefecht wie ein Dämon für ihn kämpft, und Reyn weiß, dass Kiéran ihn zwar häufig und lautstark verflucht, aber trotzdem liebt.

Der Gedanke, dass er bei seinem Abschied aus der Truppe Reyn aufgeben muss, ist sehr bitter. Zum Glück beschließt Xen, Reyn auszumustern, es sei ja niemandem zuzumuten, dieses Vieh zu reiten. Kiéran darf seinen Hengst mitnehmen.

Verschiedenes:

- Kiéran ist offiziell ein **Ghaliljünger**, glaubt also an den Kriegergott **Xatos**, obwohl der ihn nicht selten im Stich lässt und Kiéran zunehmend an seinen Göttern zweifelt. Dennoch ist und bleibt „Xatos´ Rache!“ sein Lieblingsausdruck.
- **Essen** ist Kiéran nicht besonders wichtig, Hauptsache, es macht satt. In den vielen verschiedenen Fürstentümern, in denen er schon gelebt hat, hat er gelernt, mit Gleichmut die seltsamsten Dinge zu essen. Nur bei den extremsten Speisen (Schafsaugen in Gelee in Khelgardslad!) zieht er die Grenze. Eine Vorliebe hat Kiéran für Süßes. Nur Fiudi, das beliebte Konfekt aus Milch und Fruchtsaft, mag er nicht.
- Schlechtes **Wetter** macht ihm kaum etwas aus, es ist ihm fast gleichgültig, ob es regnet, schneit oder die Sonne scheint. Santiago, die Frostbeule, kann das gar nicht verstehen. Kiéran ist auch nicht wichtig, ob es bequem ist, er ist gerne unterwegs und schläft dann nicht selten in seinen Umhang gewickelt auf dem Boden.
- Eigentlich ist Kiéran **Spätaufsteher**. Frühes Aufstehen, wie in der Truppe üblich, ist für ihn unangenehm. Das lässt er aber niemanden spüren, es würde bedeuten, eine Schwäche zu verraten. Mit eiserner Disziplin zwingt er sich zum frühen Aufstehen, und inzwischen ist es ihm in Fleisch und Blut übergegangen, langes Ausschlafen schafft er gar nicht mehr.

Grísho

Schattenspringer

Noch jung für einen Schattenspringer, gerade mal fünfzig Jahre alt, bewegt sich von Schatten zu Schatten und kann sich darin verbergen. Um eine schattenlose Gegend zu durchqueren ist er darauf angewiesen, sich an jemanden und dessen Schatten zu heften. Ein kleiner Schatten reicht schon.

Grísho hat kein Gesicht und spricht mit dem Mund eines Schattens, mehr geht tagsüber nicht, allerdings kann er in der Dämmerung und nachts auch als dunkle Gestalt sichtbar werden, sein Gesicht bleibt allerdings schemenhaft. Seine flüsternde, hauchende Stimme ist recht leise und bei starkem Wind oft kaum zu hören.

Grísho hat einen trockenen Humor und treibt gerne seine Scherze mit Leuten, allerdings setzt das ein gewisses Vertrauen voraus, denn den meisten Menschen offenbart er sich nicht. Sie merken nicht mal, dass er da ist und ihren Schatten als Vehikel benutzt. Schattenspringer sind am frühen Morgen und in der Dämmerung besonders aktiv, weil dann der Schatten am besten ist. Die Mittagszeit mögen sie nicht besonders. Grísho ernährt sich von Dunkelheit, je tiefer, desto besser. Langer Sonnenschein schwächt ihn.

Jerusha kennt die Schattenspringer aus ihrer Provinz, hatte aber lange keinen Kontakt zu ihnen. Manche Leute haben eine abergläubische Furcht vor ihnen und sind der Meinung, sie verhexen die Menschen, aber Jerusha glaubte nicht wirklich daran, weil die meisten Fälle von Besessenheit eher seltsame Menschen aus ihrem Dorf waren oder Jerusha den Eindruck hatte, dass sie die Besessenheit nur vortäuschten, um Aufmerksamkeit zu erregen.

Grísho beobachtet gerne Menschen und ist neugierig, im Gegensatz zu seinen eher scheuen Verwandten. Er liebt Musik und fühlt sich zu ihr hingezogen; wenn Menschen Musik machen,

ist er oft lautlos und unsichtbar mit dabei. Dabei mag er besonders traurige Musik. Er selbst ist meist fröhlich, gelegentlich aber auch tief melancholisch, ohne zu wissen warum. Liebe und echte Trauer müssten ihm eigentlich fremd sein, doch Jerusha löst etwas in ihm aus, das er selbst nicht einordnen kann. Grísho weiß jedoch, dass er ihr nie so viel bedeuten kann wie ein Mensch, und akzeptiert mit leichter Bitterkeit seine Grenzen.

Verwandte in dem Sinne hat er keine, Schattenspringer sind unkörperlich wie Seelen, eines Tages wachen sie auf und sind existent, aber sie wissen nicht, woher sie stammen. Langsam finden sie dann heraus, was kaum ein Mensch weiß: Jedesmal, wenn ein neuer Schwarzer Spiegel geschaffen wird, erwacht auch ein Schattenspringer. Sie nehmen Gestalt an aus der Energie des Oscurus, können sich dann aber selbständig bewegen und haben sofort eine Persönlichkeit. Sie mögen den Süden des Fürstentums Benaris, weil man dort an die Schattenspringer gewöhnt ist und es wenig ganz freie Flächen gibt, sondern viele hohe Bäume mit tiefen Schatten. Auch in Kalamanca gibt es einige Schattenspringer, doch sie sind scheuer und offenbaren sich nie, deshalb wissen nur wenige Menschen von ihnen.

Durch das Überraschen mit hellem Blitzlicht oder lange schattenlose Phasen, in denen sie buchstäblich verhungern, kann man sie vernichten, doch das wissen (zu ihrem Glück) nur wenige, z.B. der Drache Koriónas.

Schattenspringer sind Einzelgänger, sie treffen und versammeln sich nur höchst selten, hassen Gruppen, weil sie sich darin unwohl fühlen, und Menschenmengen, weil dann kein Platz mehr ist für freien Schattenfall. Sie sind eigenwillige Individualisten und haben einige Macken, Vorlieben und Abneigungen. Zum Beispiel überquert Grísho nie Wasser, auch keine Pfütze, und überredet Jerusha, um Pfützen weit herumzugehen, damit ihr Schatten (sein Vehikel) nicht aufs Wasser fällt. Spiegelung sind ihm zuwider, er ist sich mit Jerusha in der Abneigung gegen Spiegel einig. Grísho hätte furchtbar gerne einen Geruchssinn und versucht manchmal an Blumen zu riechen, ist aber jedesmal frustriert, wenn es nicht klappt.

Grísho hatte Jerusha schon seit einiger Zeit beobachtet, bevor er Kontakt mit ihr aufnahm. Als er sie zum ersten Mal ansprach, rannte sie erschrocken weg – kam dann aber neugierig zurück. Als Jerusha Dario begegnet, kennen sie und Grísho sich schon seit zwei Jahren und sind vertraute Freunde. Begegnen können sie sich allerdings nur heimlich, und in Jerushas Lehrzeit hat sie kaum Zeit für Treffen, da sie so selten allein ist. Manchmal sehen sie sich nur alle paar Wochen, oft auf dem Fir Evarn, einem Hügel in der Nähe, auf dem hohe Bäume stehen (guter Schatten!). Eisern hat Jerusha geschafft, das Geheimnis seiner Existenz zu bewahren, aber Kíeran kommt schließlich von selbst dahinter. Er steht dem Schattenspringer erst sehr misstrauisch gegenüber, doch schon bald lernt er seinen Humor schätzen – außerdem ist Grísho ein hervorragender Späher. Kíeran sieht ihn als silbrigen Schatten.

Wenn Grísho höflich sein will, dann sagt er zum Abschied: „Möge dein Schatten immer tief und schwarz sein.“

Bewohner von Loreshom

Kianna DaEwính

Jerushas beste Freundin

20 Jahre alt. Sie und Jerusha haben sich schon als Kinder in der Dorfschule kennengelernt und sofort über tausend Dinge unterhalten, sie verstanden sich auf Anhieb. Später haben sie vieles gemeinsam unternommen, eine ihrer Lieblingsbeschäftigungen war, durch den Dorfweiher zu waten und Frösche zu fangen.

Kianna ist im Dorf geboren und aufgewachsen, ihre Eltern führen einen kleinen Kramwarenladen und haben deshalb guten Zugang zu unterschiedlichen Stoffen. Inzwischen lernt Kianna Schneiderin und begeistert sich sehr für alles, was mit Kleidung zu tun hat. Sie hat glänzende, schwere braune Haare, die ihr lang über die Schultern hängen. Sie trägt gerne

ein Hütchen mit einer spitzen, bunten Feder, natürlich selbst angefertigt: das ist ihr Markenzeichen. Dazu Kleider, Blusen und Röcke, alles genäht in nächtelanger, geduldiger Arbeit. Da sie zu ihrer zierlichen Figur einen üppigen Busen hat, sind einige der Junggesellen des Dorfes hinter ihr her. Kianna genießt diese Aufmerksamkeiten und lässt sich Zeit damit, einen der Burschen auszuwählen, mal geht sie mit diesem, mal mit jenem aus. Mit so manchem wurde sie schon küssend hinter einer Scheune gesehen. Deshalb hat sie bei den älteren Leuten nicht den besten Ruf.

Aber Kianna hat sowieso nicht vor, ewig in Loreshom zu bleiben, sie will nach Jakobsburg oder noch besser, gleich nach Larangva, wo etwas los ist. Dazu will sie sich möglichst einen reichen oder mächtigen Mann angeln, nur ist es unwahrscheinlich, dass ein solcher demnächst in Loreshom vorbeikommt. Doch ihre etwas exzentrischen Entwürfe fallen auf, und es sind erste Aufträge aus Jakobsburg eingegangen; es ist zu erwarten, dass sie bald weg kann. Sie ist mal in einem ihrer Entwürfe auf ein Fest in Larangva gegangen, zu dem sie nicht eingeladen war, um Werbung für ihre Kleider zu machen. Das hat auch prima funktioniert.

Sie mag Dario und hat schon mal gescherzt, es sei schade, dass Jerusha ihn zuerst entdeckt habe. Deshalb ist sie auch entsetzt, als sie hört, dass Jerusha das Dorf auf unbestimmte Zeit verlassen und die Hochzeit verschieben will. Dabei ist das Hochzeitskleid, das sie für Jerusha genäht hat, schon fertig! Kianna findet, dass Jerusha sich mit der Steinmetzarbeit ihre schönen Hände ruiniert, und bewundert zwar gelungene Statuen, kann der ganzen Sache aber trotzdem wenig abgewinnen.

Dario WiTanek

Verlobter von Jerusha

23, Spiegelmacher. Angenehmer, hübscher junger Mann mit einem braunen Lockenkopf, ruhig, sympathisch, aber insgeheim sehr eifersüchtig, er will alles kontrollieren. Hat eine unregelmäßige Handschrift, macht viele Fehler. Dario tanzt gerne und ist auf jedem Tanzfest der Gegend zu finden, die Mädchen reißen sich um seine Aufmerksamkeit und einen Tanz mit ihm. Es gefällt ihnen, dass er kein bisschen aufdringlich ist. Dario ist bei der Arbeit sehr ordentlich, und wenn in seiner Werkstatt etwas nicht mehr so ist, wie er es hingelegt hat, bekommt er einen Wutanfall. Aber es ist eine kalte Wut, die er gut zu verbergen weiß, er wird dann nur etwas blasser und seine Nasenflügel zittern. Von seiner heftigen Eifersucht ahnt kaum jemand niemand etwas.

Er ist vor nicht langer Zeit in Jerushas Heimatort aufgetaucht, zusammen mit seinem Bruder **Laric**. Auch der Vater der beiden war schon Spiegelmacher, aber einer mit einem sehr schlechten Ruf, weil er mit Schwarzer Magie experimentierte. Nach seinem Tod hatten Dario und Laric seine Experimente heimlich weitergeführt. Das stellte sich nicht als gute Idee heraus – dabei brannte ihr Haus in Larangva ab, und ihre Mutter kam in den Flammen um. Die Brüder konnten sich retten und beschlossen, wegzuziehen. Sie stammen ursprünglich aus dem Norden von Larangva, doch der hitzköpfige Regent des Fürstentums dort war ihnen nicht genehm, und sie bekamen zudem immer mehr Aufträge aus den anderen Provinzen, so dass sie entschlossen, lieber ins ruhige Kalamanca zu ziehen.

Dario ist ein guter Spiegelmeister, er hat das Handwerk von Kindheit an von seinem Vater gelernt, auch seine Vorfahren waren sehr gut in diesem Beruf. Sein Bruder ist Holzschnitzer und Goldschmied, seine Aufgabe ist, die Rahmen zu fertigen. Sie verkaufen die Spiegel nicht selbst, sondern sie werden von Boten abgeholt, manchmal sogar Boten von Fürsten. Das beeindruckt die Dorfbewohner, und Dario hat einen guten Ruf im Dorf und könnte sich ein Mädchen aussuchen, das ihm gefällt. Er ist erst eine Weile für niemanden zu haben, dann nach dem Frühlingsfest sind er und Jerusha ein Paar. Er hebt Jerusha auf ein Podest, für ihn ist sie eine Göttin, rein, verehrungswürdig. Mit dieser Haltung kann sie ihn eigentlich nur enttäuschen, denn auch sie hat Schwächen und Fehler.

Jerusha mag die Art, wie Dario ihr zuhört, er ist der einzige, mit dem sie über ihre Kunst, ihren Beruf reden kann und der sie versteht (mit ihrer Mutter und Liri geht das nicht, und auch nicht mit Kianna, ihrer Freundin). Dario freut sich mit ihr über ihre Erfolge. Manchmal sind sie sich in diesen Momenten sehr nahe. Er respektiert, dass sie arbeiten will, und sie haben schon viele Pläne für die Zukunft.

Mit seinem Bruder **Laric** (etwas hellere Locken als Dario, ihm aber sonst recht ähnlich) kommt Jerusha nicht so gut klar, er ist schweigsam und interessiert sich kaum für Menschen. Er geht auch nicht wie Dario auf Tanzfeste. Er ist zwar nicht unfreundlich zu ihr, sondern eher gleichgültig, aber Jerusha hat manchmal den Eindruck, dass es ihn stören würde, wenn sie jetzt auch ins Haus einzieht. Oder dass er dann von ihr erwarten würde, dass sie den gesamten Haushalt macht und kocht. Im Moment leben die beiden in dieser Hinsicht etwas verwahrlost, wenn sie Hunger haben, schmeißen sie irgendwas in die Pfanne.

Gorias XaPorh

Für die Teer-Eichen in Loreshom verantwortlich

Ein Mann etwa in den Dreißigern (aber es ist schwer, sein Alter zu schätzen) ohne Familie, angeblich kommt sein Clan aus dem Tiefen Süden von Yantosi. Er ist schweigsam und selbstgenügsam, mag Musik, schaut auch gerne zu Mond und Sternen auf. Seine Augen sind schwarzgrün, sie haben die gleiche Farbe wie die Eichenrinde. Er riecht immer nach dem herben, würzigen Teer, der Geruch geht auch beim Waschen nicht weg. Sehr beliebt ist der Job nicht, weil es bedeutet, schwere, klebrige Teerkübel durch die Gegend zu schleppen. Doch Gorias ist stark, ihm scheint es nichts auszumachen. Trotz seiner verkrüppelten linken Hand.

Er nennt Jerusha „Lady“ und scheint zu ahnen, was sie bewegt. Dieser Mann gibt ihr Rätsel auf. Erst nachträglich erkennt sie, dass sie es mit einem Eliscan in Verbannung zu tun hat. Gorias hatte sich in die Elis Irissalia verliebt, eine Frau, die er nicht haben konnte, und sich dadurch mächtige Feinde geschaffen. Aber auch durch seine offene Kritik am Rat seines Volkes eckte er an, und als er außerdem noch wagte, Neuerungen an jahrtausendalten Ritualen vorzuschlagen, war seine Verbannung beschlossene Sache. Er akzeptierte sie und ließ sich in Loreshom nieder; dort hatte er damals vor langer Zeit in den Eliscan-Kriegen gekämpft. Manche der Teer-Eichen, die er heute betreut, hat er selbst gepflanzt. Zurückzukehren nach Moranshir versuchte er bisher nicht.

Irini DaEwính

Lästermaul von Loreshom

29 Jahre alt, verheiratet, ein kleiner Sohn. Lange rotbraune Haare, die sie mit einem hellen Kamm hochgesteckt trägt. Helle, wasserblaue Augen. Irini trägt immer bunt gemusterte Kleider. Sie arbeitet als Bierbrauerin und ist hochangesehen in Loreshom, da sie wirklich das beste Kräuterbier im Umkreis von vielen Meilen macht. Deswegen ist auch jeder nett zu ihr und ihrem Sohn Xander. Irini ist in Loreshom geboren worden und lebt seitdem dort. Hat noch nie woanders gelebt und möchte es auch gar nicht.

Ihr Sohn **Xander** ist gerade erst fünf Jahre alt geworden ist (sein Haustier ist ein Frosch.) Er hat viele Freiheiten, denn Irini ist keine Glucke. Irinis Gefährte **Korm** arbeitet in einem anderen Dorf und ist nur am Wochenende daheim, dann spricht er meist dem Kräuterbier zu und ist selten ansprechbar. Erstaunlicherweise liebt sie ihn trotzdem.

Die anderen Dorfbewohner kennen Irini nur als das Klatschweib schlechthin. Keine Neuigkeit ist vor ihr sicher, sie weiß immer alles als erstes. Man kann ihr etwas anvertrauen und kann sicher sein, dass es sich durch Irini rasend schnell herumspricht. Das meint sie noch nicht einmal böse. Sie denkt einfach nicht daran, dass sie unter Umständen vielleicht etwas geheim halten sollte.

Irini hat ein unglaubliches Gespür dafür, herauszufinden wenn jemand die Wahrheit sagt. Und

wenn sie etwas überhaupt nicht leiden kann, dann ist es angelogen zu werden. Sie kann sehr nachtragend sein, wenn sie verletzt wird. Je nachdem wie schlimm das ist kann es vorkommen, dass sie überhaupt nicht mehr mit einem redet und einen auch kaum noch ansieht.

Irini ist sehr neugierig und ist meist die erste die etwas Neues ausprobiert. Ihre Aufgeschlossenheit bringt nicht selten frischen Wind ins Dorf.

Jerusha mag sie ganz gerne und hat sich von ihr schon so manches Mal nach Reth Elshak mitnehmen lassen, aber sie hütet sich davor, Irini zuviel zu erzählen. Denn erstens weiß es dann sofort das ganze Dorf, und zweitens können sich Irini und Jerushas Freundin Kianna nicht ausstehen, obwohl sie durch Heirat demselben Clan angehören, und sie möchte die beiden möglichst auseinander halten.

Nicojem und Bylla DoAland

Jerushas Nachbarn

Ein junger Bauer und seine Frau. Die beiden haben den Hof neben Jerusha übernommen, als der alte Besitzer gestorben ist und die Tochter den Hof nicht fortführen wollte. Sie haben drei kleine Kinder und sind mit ihnen immer beschäftigt; ein viertes ist unterwegs. Nicojem ist sehr hilfsbereit und hilft Jerusha zum Beispiel auch im Winter beim Fällen einer Craune, die ihrer Familie als Feuerholz zusteht (aber natürlich nur, wenn er seine eigene Arbeit schon fertig hat). Die DoAlands bauen auf ihren Feldern vor allem Frühlingsweizen und Pristanbohnen an.

Nicojem hat lange braune Haare, die manchmal ein bisschen fettig sind, eng beieinander stehende braune Augen und Mundgeruch. Er ist hilfsbereit, aber ein klein bisschen eklig, und Jerusha wäre es lieber, sie wäre nicht so sehr auf ihn und seine Frau angewiesen.

Bylla ist mit ihrer Kinderschar sehr beschäftigt und ruft sie oft mit ihrer tiefen, kräftigen Stimme zur Ordnung, das hört man noch im Nachbarhaus. Die Kinder (**Sharl, Redy und Puc**) sind alle sehr lebhaft, alle so blond wie Bylla, und der älteste Sohn Sharl (6) hilft dem Vater schon auf dem Feld. Der bislang kleinste hat gerade laufen gelernt. Bylla hat vorstehende Zähne und eine pickelige Haut, aber ein breites Lächeln und freundliche blaue Augen. Jerusha mag sie und bittet sie, ein wenig auf Liri achtzugeben, während ihre große Schwester unterwegs ist, um den Urheber des Fluchs zu finden.

Pacuro JiLardem

Ortsvorsteher von Loreshom

61 Jahre alt. Ein freundlicher, gelassener alter Bauer. Er regelt Probleme fast nebenbei, mit den Händen in den Hosentaschen. Seine Zähne sind braune Stummel, weil er bei der Arbeit oft einen Stängel Zuckergras kaut. Er verhandelt hart, hat aber ein herzliches Lächeln und tiefe Lachfalten um die Augen. Trotz seiner speckigen, abgetragenen Kleidung umgibt ihn eine Aura von Würde und Autorität. Er versteht eine Menge von Tieren und Pflanzen und beurteilt die Craunen, die jedes Jahr gefällt werden sollen, selbst.

Er hat einen weitaus größeren Landbesitz als Jerushas Clan, begegnet den KiTenaros aber mit Hochachtung, da er den Clan noch als stark und mächtig in Erinnerung hat. Sehr, sehr weitläufig ist er auch mit ihnen verwandt und hat ihnen sozusagen Asyl in Loreshom angeboten, als der Clan verarmte und nach dem Konflikt mit der herrschenden Familie in Benaris (damals ebenfalls schon die AoWestas) in Schwierigkeiten geriet.

Er hat von seinen Feldern im Laufe der Jahrzehnte eine Menge seltsamer Metallobjekte gesammelt, manchmal kauft er anderen Bauern sogar weitere Objekte ab, die ihn faszinieren. Als einer der wenigen interessiert er sich für die Geschichte des Tals, die anderen unterhalten sich lieber über die Preise für Getreide, das Wetter oder die Ernte. Seine Frau konnte diesem Interesse nichts abgewinnen, und oft gab es Streit wegen Pacuros Sammelleidenschaft. Seit sie gestorben ist, zieht er noch öfter hinaus und sucht neue Schätze.

Pacuro kann gut zuhören und hat immer ein offenes Ohr für Jerushas Sorgen. Dario tritt er sehr neugierig gegenüber, weil er bisher noch nichts über das Spiegelmachen wusste, bleibt aber distanziert und mag ihn im Grunde nicht besonders. Pacuro kauft eine Statue von Jerusha, so dass sie sich auf die Reise machen kann; er gibt ihr billig ein gutes Pferd mit, aber ohne sie zu demütigen, indem er es ihr schenkt.

Pacuros Tochter **Nill** hat **Andros ElMoris** eingeheiratet, Spross einer Schmiedefamilie. Ihnen gehören drei Höfe am Hang. Sie sind als fleißig und sehr sparsam bekannt, ihr Geiz ist legendär und es gibt viele Geschichten über sie. Der ganze Clan ist leicht o-beinig und blond. Andros bildet sich viel auf seine Fähigkeiten als Schmied ein.

Jerushas Kollegen

Goram KeRulius

Erster Baumeister des Tempels in Mandeth

52 Jahre alt, leitet den Tempelbau. Sehr erfahrener Bildhauer, dessen Clan am Fürstin-Jolissa-See daheim ist. Zu erkennen ist er an seinem Bart (meist grau von Steinstaub) und langen, blonden Haar, das er zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden trägt, seinem weißen Hemd und der braunen Lederweste darüber. Am Ende eines langen Tages hat das Hemd eine ganz andere Farbe, und Jerusha fragt sich, warum er auf solcher Kleidung besteht. Die Erklärung ist einfach: er hat eine hart arbeitende, ihm ergebene Frau daheim, die ihm die Wäsche macht.

TeRulius schimpft und flucht viel, er treibt seine Leute gnadenlos an, da er gegenüber der Fürstin für den Bau verantwortlich ist. Er hat für die Fürstin von Kalamanca schon ein kleines Sommerschloss gebaut und für ihre zahlreichen Sprösslinge einige kleinere Paläste. Ein Tempel war unter seinen Projekten bisher noch nicht, und das ist auch ein wenig pikant, da Goram kein Ghaliljünger ist. Einmal hat er einem Freund gesagt, er glaube an nichts und niemanden. Doch die Fürstin war immer freundlich und großzügig zu ihm, daher dachte er gar nicht daran, diesen Auftrag abzulehnen. Fleißig und verantwortungsbewusst führt er die Baustelle und lässt niemandem eine Nachlässigkeit durchgehen. Jede einzelne Skulptur und Arbeit muss von ihm begutachtet und gutgeheißen werden, deshalb zittert Jerusha zu Anfang ein wenig vor ihm (später nicht mehr, obwohl er sie „treuloses Stück Käferdung“ nennt). Obwohl er Jerusha kaum zu beachten scheint und darüber meckert, wie lange sie für ihre Skulpturen braucht, hat er ihr Talent erkannt und fördert sie. Er selbst arbeitet an riesigen Greifenskulpturen, die den Eingang des Tempels schmücken sollen.

Alef

Gorams Helfer auf der Tempelbaustelle

14 Jahre alt. Blond, blass, schüchtern und sensibel. Langer Hals und stark hervortretender Adamsapfel. Meist einfach gekleidet, mit einer Tunika und einem Strick als Gürtel (Leder ist teuer, nicht jeder kann es sich leisten). Berüchtigt als der faulste Lehrling der Tempelbaustelle. Wenn der Boden nachlässig gefegt ist oder die Bildhauereisen schlecht geschmiedet sind, dann ist es todsicher seine Schuld. Alefs Eltern sind Bauern und wollten, dass einmal etwas Besseres aus ihm wird; da sie in der Nähe der Tempelbaustelle leben, besorgten sie ihm einfach eine Stelle dort, ohne ihn vorher zu fragen. Alef ist sehr unglücklich auf der Baustelle, hasst es, von Goram angebrüllt zu werden, und rettet sich in Tagträume, um sein Leben überhaupt zu ertragen. Sein wahres Talent liegt in den kleinen Dingen, mit unendlicher Geduld fertigt er abends beim Schein der Lampe winzige Figuren aus Marmorresten an. Er braucht wenig Schlaf und verbringt oft die halbe Nacht mit dieser Arbeit. Seine Eltern denken, der Erste Baumeister habe ihm diese Arbeit aufgetragen, und die

ganze Familie ist stolz auf Alef. Der ist allerdings oft so niedergedrückt, dass er bei Tisch kaum ein Bissen herunterbringt. Kein Wunder also, dass er blass und dünn ist. Liri ist schwer verliebt in Alef, horcht Jerusha eifrig über ihn aus und nutzt die Chance, Jerusha ab und zu von der Baustelle abzuholen, um ein paar Minuten lang mit Alef plaudern zu können.

Zigg KiRea

Bildhauer, arbeitet am Tempel mit

25 Jahre alt. Leitet die Bildhauerarbeiten am Fries des Tempels. Er stammt aus Larangva, hat kurze rote Haare (ungleichmäßig, da selbst geschnitten), sehr kräftige Hände, ein herzliches Lächeln und muntere grüne Augen. Bei jedem Wetter trägt er ein ärmelloses Hemd, das seine muskulösen Arme sehen lässt. Zigg legt öfter mal ein gutes Wort für Jerusha ein, da er sie mag, doch sie legt keinen Wert darauf, von ihm protegiert zu werden.

Er ist ein geschickter Bildhauer, der schon für Fürstenhöfe gearbeitet hat, und Jerusha hat schon ein paar Tricks von ihm lernen können. Doch auf seine augenzwinkernde Anmache hat sie nie reagiert. Von Kollegen weiß sie, dass er sich schon von zwei Ehefrauen getrennt hat und insgesamt sechs Kinder sein eigen nennt. Beide Ehefrauen machen ihm regelmäßig die Hölle heiß, wenn Zigg seinen Lohn nicht weitgehend vollständig bei ihnen abgeliefert. Was aber selten geschieht, denn Zigg feiert gerne und liegt zu Einkehr oft halb bewusstlos unter dem Tisch irgendeiner Schänke. Am nächsten Morgen erwacht er dann mit schlechtem Gewissen, besucht seine Kinder und bastelt ihnen Geschenke.

Zigg ist ein echter Künstler und liebt seine Skulpturen über alles, nie würde er seine Ideale verraten. Wenn ihn seine Arbeit wirklich gepackt hat, arbeitet er auch mal Tag und Nacht durch und scheint unerschöpfliche Energie zu besitzen. Stillschweigend duldet es Goram TeRulius, dass er sich nach solchen Exzessen auch mal drei Tage nicht beim Tempel sehen lässt, weil er sich ausschlafen muss.

Terémio YeKandan

Jerushas ehemaliger Lehrherr

55 Jahre alt. Ein Steinmetz, der in einem Nachbarort von Loreshom seine Werkstatt hatte. Er war ein sehr strenger Lehrmeister und ließ Jerusha jede geplante Figur so lange zeichnen, bis ihre Finger wund und sämtliche Kerzen heruntergebrannt waren. Keinen einzigen falschen Schlag mit dem Eisen ließ er ihr durchgehen. „Der Stein bestraft dich, wenn du leichtsinnig bist. Geduld und Genauigkeit, das wird der Stein dich hoffentlich noch lehren!“ Und so war es. Am Ende der Lehrzeit war Terémio sehr zufrieden mit Jerusha, und er hat sie inzwischen als gleichberechtigte Kollegin akzeptiert.

Über sein Privatleben spricht er nie, es wäre auch ein eher deprimierendes Gesprächsthema. Schon vor fünfzehn Jahren starb seine junge Frau im Kindbett, auch das Kind überlebte nicht. Nur ein mittlerweile erwachsener Sohn ist Terémio geblieben, doch der entschied sich gegen eine Laufbahn als Steinmetz und wurde gegen Terémios Wunsch Händler. Der Sohn lebt inzwischen weit weg, in Evanis, einer Stadt an den Ufern des Benar. Nach der Arbeit geht Terémio nach Hause, trinkt einen Met, und schreibt kurze Sinnsprüche, die er später im Stein verewigen kann. Dann geht er früh zu Bett, um zeitig wieder an der Baustelle zu sein. Er ist ein einsamer Mensch, und die Arbeit ist inzwischen sein einziger Halt. Seine zahlreichen Gehilfen verehren ihn und würden nie gegen ihn rebellieren.

Mit Vorliebe arbeitet Terémio mit Kalkstein, er schätzt seine Eigenschaften und seine Farben. Er lässt sich den Stein auch aus weit entfernten Fürstentümern per Boot oder Karren liefern, spaltet ihn, fertigt daraus Platten an und verkauft ihn teilweise, bearbeitet ihn zum Teil selbst. Wandfriese sind sein Spezialgebiet, dafür braucht er große, flache Stücke.

Seine Menschengestalten wirken auf Jerusha etwas steif und altmodisch, doch sie würde ihren ehemaligen Lehrherrn nie kritisieren, davor hat sie zu viel Respekt vor ihm und sie weiß, dass er sich in seinem Alter vermutlich nicht mehr künstlerisch weiterentwickeln wird.

Ressec

Bildhauer

24 Jahre alt, tüchtiger Bildhauer aus einem einflussreichen Clan, sehr ehrgeizig, will Karriere im Dienst von Fürstin Jolissa machen und erhofft sich die nötigen Lorbeeren von der Arbeit am Tempel. Obwohl er sehr auf sein eigenes Fortkommen bedacht ist, zollt er anderen, deren Arbeit er gut findet, Respekt, mit ihm zusammenzuarbeiten ist nicht schwer. Da er Talent hat, erhofft sich Goram TeRulius von ihm noch einige sehr gute Skulpturen. Ursprünglich hatte Ressecs Clan TeRulius Geld angeboten für die Ausbildung ihres Mitglieds, doch Goram hatte empört abgelehnt, entweder Ressecs Fähigkeiten überzeugten ihn oder eben nicht.

Ressec lebt zur Zeit heimlich mit einem ehemaligen Straßenmädchen aus Jakobsburg zusammen. Sein Clan weiß davon nichts.

In der Quellenveste

Fürst Eli Naír AoWesta

Herrscher von Benaris, lebt in der Quellenveste

Seine Aura ist ein mattes Blaugrün.

39 Jahre alt. AoWesta sieht zwar stattlich-fürstlich aus, aber in Wirklichkeit ist er unsicher, zögerlich und neigt dazu, Entscheidungen zu verschleppen. Immerhin ist er großzügig und engagiert sich mit kindlicher Begeisterung für seine Interessen. Er liebt neue Erfindungen und Spielereien, und jeder fahrende Händler weiß das und versucht, ihm völlig übertriebene neue Dinge anzudrehen. Von denen ist der Fürst gewöhnlich bald enttäuscht, doch er fällt jedesmal wieder auf die Masche der Händler herein. In einer anderen Rolle als der des Fürsten wäre er sicher glücklicher gewesen, doch er musste seinem Vater **Evrin AoWesta** nachfolgen, als der im hohen Alter einer heimtückischen Lungenkrankheit zum Opfer gefallen ist.

AoWesta hält sich für einen guten Krieger, aber in Wirklichkeit drischt er mit mehr Begeisterung als Präzision auf seine Gegner ein. Seine Elitetruppe kennt seine Schwächen und schützt ihn stillschweigend und nach besten Kräften, damit nicht auffällt, wie schlecht er eigentlich kämpft. Sie umringt ihn im Gefecht, damit die Gegner ihm gar nicht erst nahe kommen. Für Kiéran – selbst einer der besten Schwertkämpfer Ouendas und Mitglied von AoWestas Leibgarde – war es eine gute Übung in Diplomatie, ihn zu unterrichten und seine Fehler behutsam zu korrigieren.

AoWesta liebt die Falkenjagd und besitzt zehn Falken verschiedener Arten und zwei Habichte (seine Lieblingstiere sind ein Habicht namens Jathir Thar und ein Steppenfalke namens Venthim). Manchmal kampiert er sogar im Wald, um nicht so früh heimkehren zu müssen in die Quellenveste. Dabei nimmt er auch einen eigenen Koch mit, denn AoWesta schätzt guten Wein und gutes Essen. Weniger erpicht ist er darauf, mit seiner Frau das Bett zu teilen, daher gibt es wenige Nachkommen. Eli Naír gesteht sich selbst nicht ein, dass er homosexuelle Neigungen hat, und lebt sie nicht aus. Auch am Hof wird nicht über dieses Thema getratscht, das traut sich keiner. Erst mit reichlich Verspätung erkennt Kiéran daher, dass die Favoriten des Fürsten ausschließlich gut aussehende junge Männer sind. So, wie auch er es früher war. Er fragt sich, wie er so naiv sein konnte, das nicht zu bemerken.

Landesfürsten sind die einzigen in Ouenda, die einen Dreifachnamen tragen dürfen, sie behalten ihn auch nach ihrer Abdankung. Sie können diesen Namen frei wählen. *Naír* bedeutet in einer der alten Sprachen *Mächtiger Berg*, und die Leute in den Baracken machen sich manchmal darüber lustig.

Fürstin Shena AoWesta

Eli Naírs Frau

34 Jahre alt. Eine klar denkende und elegante Frau. Es lässt sie kalt, was ihr Gatte für seltsame Interessen hat. Sie stammt aus einer uralten Dynastie, die in früherer Zeit über ganz Ouenda herrschte, und verachtet ihren Mann ein wenig; die Ehe war arrangiert. Shena hält ihren Mann für einen gutmütigen Trottel (und hat damit durchaus Recht). Affären hat sie keine, auch wenn es viele Gelegenheiten gäbe, so etwas interessiert sie nicht. Stattdessen widmet sie sich der Zucht von fledermausohrigen Zwergkatzen namens **Wentídi**, die so dumm wirken wie Bohnenstroh, in Wirklichkeit aber hochintelligent sind. Sie zeigen es nur nicht, damit sie weiterhin verhätschelt werden. Außerdem verstehen sie menschliche Sprache und halten die großen Ohren gespitzt, wenn sie in fremden Haushalten leben – und das tun sie oft, denn einige von Shenas fürstlichen Freundinnen und Earel besitzen inzwischen eine Wentídi aus Shena AoWesta-Zucht. Hin und wieder gibt Shena den Ministern von Benaris dank dieser Informationen beiläufig einen wertvollen Tipp, daher hat sie inzwischen den Ruf einer Hellseherin.

AoWestas Sohn und Nachfolger **Binek** ist zehn Jahre alt, eingeschüchtert und still, blass und lustlos. AoWesta redet öffentlich schlecht über ihn, was natürlich nicht hilft. Binek tut Kíeran Leid, und er hat immer für ihn getan, was er konnte. Seiner Mutter sind ihre Wentídi deutlich wichtiger als ihr Sohn, sie überlässt seine Erziehung den Hauslehrern und dem (ziemlich strengen) Kindermädchen.

Binek schnitzt gerne und hat schon einige Figuren gemacht. Am liebsten ist er den Küchen, weil es dort schön warm ist und immer gut riecht. Ohne Begeisterung absolviert er sein Schwertraining. Er hat ein Pferd, das für ihn zu groß und zu temperamentvoll ist und vor dem er Angst hat. Als Kíeran ihn mal fragt, was er gerne machen würde, meint er: „Ich würde gerne das Meer sehen“. Er hat schon eine kleine Sammlung von Muscheln und Meeresschnecken, die ihm die Heilerin der Quellenveste, Indoia, geschenkt hat. Während Kíerans Rückkehr in die Quellenveste ist Binek gerade mit seinem Privatlehrer auf einer Studienreise durch Benaris, daher können sich die beiden nicht verabschieden.

Lantall Deris NaGívan

Erster Minister und Berater von Fürst AoWesta

43. Hochgewachsen, glattes braunes Haar, langer Hals, schmales langes Gesicht mit Pferdeezähnen. Ein fähiger Mann, geschickt in Innen- und Außenpolitik, er bügelt die größten Fehler des Fürsten aus und berät ihn so gut, dass Benaris das mächtigste Fürstentum Ouendas ist und bleibt. Aber auch er kann die Sprung- und Launenhaftigkeit des Fürsten nicht ganz ausgleichen und muss sich nach seinen Wünschen richten.

Souverän, manchmal etwas arrogant, kurz angebunden, wenn er beschäftigt ist, kommandiert die Leute kühl herum. Er ist wütend darüber, dass ihm AoWesta einen solchen lächerlichen Ehrentitel verliehen hat – sein Mittelname bedeutet „Hirsch“ und bezieht sich offensichtlich auf sein Aussehen – und benutzt ihn nur, wenn AoWesta ihn dazu zwingt.

Großzügiger Mensch, spendet einen großen Teil seines Einkommens für Arme, Kranke und die Förderung der Künste. Möchte aber nicht darauf angesprochen werden.

Witwer, er hat seine hübsche, fröhliche Frau **Yennah**, eine Musikerin, sehr geliebt, vor fünf Jahren ist sie nach monatelanger Krankheit (erst 39) gestorben. Er hat sie in dieser Zeit gepflegt, seinen Job von einem Stellvertreter machen lassen, seither ihrer Beerdigung lebt er keusch und hält sich von allen Genüssen fern. Halbherzig religiös, nimmt an den Zeremonien teil, aber ohne größere innere Anteilnahme. Fragt sich – ohne Antwort – ob der Geist seiner Frau überlebt hat, manchmal spürt er ihre Aura und es fühlt sich an, als wäre sie da. Betet zum Gott Jaeso.

Kleidet sich sorgfältig und eher streng-würdevoll.

Er hat zu allem, was mit Kampf und Waffen zu tun hat, überhaupt keine Beziehung und lässt sich so gut wie nie bei den Truppen sehen, oder nur mit AoWesta. Mit abwesendem Blick und hinter dem Rücken gekreuzten Händen steht er dann da, langweilt sich entsetzlich und ist im Kopf ganz woanders, bei den vielen anstehenden Dingen.

Er findet es ausgesprochen schäbig, wie Kiéran (den er natürlich kennt) nach seiner Verletzung vom Fürsten behandelt wird.

Argoris OrTanek

Schatzmeister der AoWestas

49 Jahre alt. Mittelgroß und robust gebaut. Weiße, zur Seite gebürstete Haare, ein rundes, zerfurchtes Gesicht und wässrige, blaue Augen, die einen irritierenderweise nicht direkt anblicken, sondern immer einen Punkt hinter einem (die meisten, die das zum ersten Mal erleben, drehen sich irritiert um). Versprüht beim Reden Speicheltröpfchen.

Redet dem Fürsten immer nach dem Mund. Nicht sehr beliebt beim Volk und auch bei Hofe nicht, aber für den Fürsten ein guter Kumpel. Etwas cholerisch, feste und ziemlich konservative Ansichten. Rechenkünstler, benutzt dafür einen Abakus aus Halbedelsteinen, kann aber auch sehr gut im Kopf rechnen. Interessiert sich für Technik. Sehr gut darin, irgendwo Gelder aufzutreiben oder etwas einzusparen, deswegen kann AoWesta ihn nicht entbehren. Geht so geizig mit den Geldern des Fürsten um, als wenn es sein eigenes wäre. Ist immer bei der Falkenjagd dabei, obwohl er sie insgeheim nicht leiden kann. Da das aber jeder weiß, macht er sich dadurch insgeheim zum Gespött des Hofes und der Leute. Alles, wobei man schwitzen und draußen sein muss, ist nicht sein Ding.

Hat eine Vorliebe für hübsche Frauen und hat immer ein elegantes Geschöpf an seiner Seite (sie wechseln im Halbjahrestakt).

Kiéran hat schnell herausgefunden, wie Argoris tickt, und ist ihm gegenüber zurückhaltend, er kann ihn ebenso wenig leiden kann wie die anderen bei Hofe. OrTanek ist Kiéran gegenüber nach seiner Rückkehr nicht mehr sonderlich freundlich, er hat natürlich sofort gemerkt, dass Kiéran die Gunst des Fürsten verloren hat.

Argoris hofft verzweifelt darauf, auch endlich einen Ehrennamen verliehen zu bekommen, aber der Fürst macht keine Anstalten dazu.

Indoia EaMaris

Medica der AoWestas

33 Jahre alt. Sie ist zuständig für die medizinische Versorgung der Fürstenfamilie (für die Angestellten und die Truppe sind ihre Untergebenen zuständig). Hochgewachsene, schlanke Frau mit langen, eisengrauen Haaren, die sie mit polierten weißen Kämmen aus den Knochen einer Seeschlange hochgesteckt trägt. Bleibt immer ruhig und höflich. Analytisch, messerscharfer Verstand. Stimme der Vernunft am Hof, hat Fürst AoWesta schon so manche verrückte Idee ausgedet. Kiérans Verbündete. Wurde an der berühmten Akademie von Reshan Julis ausgebildet und schloss als eine der besten ab. Ihr wurde ein Posten als Ausbilderin angeboten, doch sie entschied sich für den Fürstenhof von Benaris. Sie ist so klug, dass AoWesta schon oft versucht hat, sie zu seiner engen politischen Beraterin zu machen, doch sie hat abgelehnt und beschränkt sich auf ihre Arbeit als Medica.

Bei Gefechten ist auch sie als Heilerin im Einsatz, einmal hat sie Kiéran behandelt; sie kamen ins Gespräch und stellten fest, dass sie sich sympathisch sind. Kiéran schätzt sie und ihr Urteil, und nach seiner Rückkehr geht er zu ihr, um seine Augen untersuchen zu lassen.

Indoia stammt aus einer Händler- und Seefahrerfamilie Larangvas, hat immer am Meer gelebt und und schätzt die Heilmittel, die das Meer den Menschen schenkt, sie lässt sich alle möglichen heilkräftigen Algen importieren. Kiéran fragt sie, ob sie das Meer nicht vermisst, und sie meint, sie trage es in sich.

Borran Fin´alht DaRobak

Oberster Waffenmeister (Kriegsminister) der AoWestas

54 Jahre alt. Sein Mittelname bedeutet *Starker Arm*. Früher Escadrán und danach Kommandant der Terak Denar, ein legendärer Kämpfer, aber das ist nun schon mehr als zwanzig Jahre her, inzwischen hat er Fett angesetzt und ist ein massiger Mann mit Armen so dick wie der Oberschenkel einer Frau. Schütterer dunkler Haarkranz, Doppelkinn. Ihm ist Kíeran ein Dorn im Auge, weil dieser DaRobaks legendäre Leistungen mühelos überboten hat, ohne Aufhebens davon zu machen. Deswegen fertigt ihn DaRobak gewöhnlich nüchtern und kurz ab. Allerdings versucht der Waffenmeister nicht aktiv, ihm zu schaden. Er hat eine Schwäche für gute Pferde, da leuchten seine Augen. Auf dem eigenen Gestüt etwa eine halbe Tagesreise entfernt züchtet er edle Pferde, manchmal verschenkt er auch welche, und natürlich reitet auch der Fürst eins aus seiner Zucht. Kíeran hatte natürlich keins in Aussicht, er musste sich mit dem Tier begnügen, das ihm von der Truppe zugeteilt wurde (das aber glücklicherweise Reyn war, der ideale Partner für ihn).

Xen TeRopus

Kommandant der Elitetruppe Terak Denar

Intensive, tiefblaue Aura

45, hochgewachsen, markant gutaussehendes, schmales Gesicht, graue Haarmähne, große, knochige Hände, langer Hals mit ausgeprägtem Adamsapfel, Naturmensch, kennt viele Tiere und Pflanzen, in seiner Freizeit streift er durch die Wälder. Außerdem reitet er gerne mit Fürst AoWesta auf die Falkenjagd. Hat eine große innere Ruhe, meditiert regelmäßig. Trägt regelwiedrig zu seiner Terak-Denar-Uniform aufwendig gearbeitete Ledergürtel aus seiner Heimat Khelgardsland (einen davon hat ihm seine Truppe vom 40. Geburtstag anfertigen lassen). Wurde in einem schweren Gefechte, an dem er mit Mitte zwanzig teilnahm, verletzt und hat nur noch drei Finger an der rechten Hand.

Sehr intelligent, hervorragender Taktiker und Stratege. Außerdem ist er ein großartiger Anführer, für den sich seine Leute selbst einem Hagel von Pfeilen entgegenwerfen.

Inzwischen ist Xen fast eine lebende Legende. TeRopus kommt mit Fürst AoWesta gut klar, sie sind sich keineswegs nah und reden sich förmlich an, doch der Fürst weiß, was er an ihm hat. Und Xen ist loyal gegenüber AoWesta, da ihm dieser seine wilde Vergangenheit verziehen hat.

Als Kind ist Xen in den Bergen von Khelgardsland aufgewachsen, abgehärtet, bei jedem Wetter draußen. Er war als Sechzehnjähriger sehr wild, verübte mit ein paar Freunden Überfälle, um zu Geld zu kommen und sich ein eigenes Pferd zu kaufen. Wurde von den Stadtwachen gesucht, floh nach Benaris und meldete sich als junger Mann unter falschem Namen freiwillig zur Truppe AoWestas, um dem Kerker zu entgehen. Machte sich dafür zwei Jahre älter. Hat an einigen Gefechten teilgenommen und zeigte Mut und Brillanz als Kämpfer, bis er schließlich einmal mehr durch Zufall auf dem Schlachtfeld Fürst AoWesta beschützen konnte; AoWesta begann, ihn zu fördern. Seine wahre Identität kam schließlich heraus, als ihn einer der Stadtwachen erkannte, aber AoWesta verzieh ihm, und er wurde in die Elitetruppe aufgenommen. Er stieg auf, wurde jedoch nach einer Auseinandersetzung mit seinem Truppenkommandanten degradiert. Da Xen keine Reue zeigte, musste er nochmal neu anfangen. Das gelang ihm aber auch, und schließlich wurde er Truppenkommandant. Diese Position füllt er mit großer Verantwortung aus, ist inzwischen sehr gereift und ruhiger geworden. Xen ist beliebt in der Truppe und gilt als unkorruptierbar. Er führt die Terak Denar mit fester Hand, doch seine Leute wissen, dass er sie nie im Stich lassen würde. War verheiratet mit **Aranja**, einer jungen Kammerfrau von Shena AoWesta, doch nach fünf Jahren kam die Scheidung, das harte Leben forderte seinen Tribut, und sie hatte das Gefühl, für ihn immer an zweiter Stelle hinter seiner Truppe zu stehen. Sie leben inzwischen getrennt.

Heimliches Bedauern: er hätte gerne Kinder gehabt, besonders eine Tochter. Manchmal träumt er davon. Plant, sich mit 50 zur Ruhe zu setzen und sich eine neue Frau zu suchen. Es ärgert ihn sehr, dass er durch sein Alter schneller ermüdet.

Xen reitet einen grobschlächting wirkenden, aber hervorragend trainierten braunen Hengst namens **Koris**, der unglaublich ausdauernd ist.

Nonar

Elis/Wandler

Neuer Favorit des Fürsten ist ein schöner junger Mann, dessen Aussehen Kiéran seltsamerweise jeder anders beschreibt. Dieser junge Mann, Nonar, ist sehr charmant, er zieht alle in seinen Bann. Nur Kiéran nicht, vielleicht, weil er ihn nicht sehen kann. Kiéran ahnt zwar nicht, dass Nonar ein Elis ist, der in Ouenda spioniert, aber er schöpft Verdacht, dass mit diesem Kerl etwas nicht stimmt, dass er ein Anderweltler ist.

Nonar trägt meist eine eng anliegende Jacke aus besticktem Brokat (ähnlich wie ein Stierkämpfer) mit breiten Schultern, die verbergen, dass er eigentlich eher schmal gebaut ist. Oft auch mit Gold und Silber bestickt, da ein Geschenk des Fürsten. Eng anliegende schwarze Hosen, schmale, spitze schwarze Schuhe, kaum zum Gehen geeignet. Riecht manchmal seltsam, nach auf der Wiese verrottendem Obst, an dem sich schon die Wespen gütlich tun. Er ist mittelgroß und sehr schlank. Seine Bewegungen sind elegant und geschmeidig, er geht oft auf den Zehenspitzen wie ein Tänzer. Er hat eine eigenartige Aura, sehr hell und intensiv. Nonar kämpft sehr geschwind und elegant mit einem schmalen Schwert, einem Florett, ist aber meistens zu faul dafür. Als jemand ihn mal wütend zu einem Duell fordert, lacht er nur und macht sich über ihn lustig.

- *Xen TeRopus* beschreibt ihn als typischen Khelgarder, mittelgroß, stämmig, dunkelhaarig.
- *Santiago* hält ihn für blond und groß (also ihm selbst ähnlich). Nur Nonars Kleidung findet Santiago affig.
- *Indoia EaMaris* beschreibt Nonar als erstaunlich gesund, perfekter Körper, keine Narben, ein Bild der Gesundheit und einen wirklich schönen Mann. Seine Haare seien eher rotblond, wie ein Sonnenuntergang über dem Meer.

Elitetruppe Terak Denar („Rote Wölfe“)

Die Truppe besteht derzeit aus insgesamt ca. 450 Mann plus 40 Novos (Rekruten), befehligt vom Kommandanten (zur Zeit **Xen TeRopus**) und seinem Stellvertreter, dem Tar-Kommandanten, zur Zeit **El´kandas JaCareto**, der sich jedoch rapide der Altersgrenze von 48 Jahren nähert und in seiner Kampfkraft schon deutlich nachgelassen hat. Traditionell rückt einer der Escadronführer in die Position des Tar-Kommandanten auf, und Kiéran ist schon dafür ausersehen. El´kandas wäre bereit, als Schreiber und Assistent von Xen weiterzumachen, d.h. der Posten des Tar-Kommandanten wäre dann von diesen Arbeiten entlastet.

Die gesamte Truppe besteht aus 5 **Escadronen** (à 90 Personen + 8 Novos), kommandiert von je einem Escadrán/einer Escadrána. Die Offiziere besprechen sich regelmäßig jeden Morgen mit dem Kommandanten und bei Bedarf auch öfter. Die Escadronen sind nach Farben benannt, es gibt Blau, Grün, Gelb, Rot und Schwarz (Weiß ist als Farbe verdächtig). Kiérans ist die Blaue Escadron, deswegen tragen er und die Rautenkommandanten im Gefecht ein blaues Band, das am Gürtel befestigt wird.

Übersicht über die Offiziere:

Escadrán Blau: Kiéran

Escadrán Grün: Caemder
Escadrána Gelb: Otvina
Escadrán Rot: Guilard
Escadrána Schwarz: Pandera

Die Escadronen wiederum aufgeteilt in sechs **Rauten** von je zehn Mann, kommandiert von einem Rautenführer. Der Chef der Escadron bespricht sich regelmäßig mit seinen sechs Rautenführern, der Kontakt zu den gewöhnlichen Soldaten ist eher sporadisch.

Kiérans Rautenführer:

Raute eins: Frunder
Raute zwei: Belnicorus, genannt Bel
Raute drei: Ulías
Raute vier: Jillyan
Raute fünf: Tarxas
Raute sechs: Dicóremis

Zu jeder Escadron gehören 8 **Novos**, sie sind Teil der Escadron und nehmen am täglichen Betrieb teil, werden also auch meist dort ausgebildet. Für sie hauptsächlich verantwortlich ist jedoch der Ausbildungsleiter – zu Beginn des ersten Bandes ist das Kiérans Aufgabe. Er fördert jeden einzelnen durch spezielle Übungen und erstellt einen Ausbildungsplan, welches Training wann an welchen Waffen für die Novos bei welchem Ausbilder, Gefechtsübungen etc. stattfinden. Die Novos ziehen mit ihren jeweiligen Regimenten ins Gefecht, wenn der Escadrán und der Ausbildungsleiter beide der Meinung sind, dass sie schon so weit sind. Die anderen dienen als Läufer (Boten) oder arbeiten in der Versorgung.

Caemder ReWesta

Führt Escadron Grün

32 Jahre alt. Kühl kalkulierend, intelligent und strategisch denkend, Xen sucht oft seinen Rat bei der Vorbereitung von Gefechten. Streng und hart gegen seine Leute, trainiert viel und zu unmöglichen Zeiten, seine Leute sind dadurch sehr gut in Übung und respektieren ihren Chef. Seine Novos stöhnen ein wenig und erzählen von den ungewöhnlichen Übungen, sind aber gut trainiert. Caemder spricht nur sehr ungern laut, er hat eine sehr exakte Sprache und redet druckreif. Findet, dass Herumbrüllerei seiner Autorität schadet, und er mag es auch einfach nicht. Er lässt einen seiner Leute herumbrüllen, wenn es mal nötig ist.

Caemder ist kein sehr emotionaler Mensch, und er ist nicht sonderlich traurig darüber, dass Kiéran nach dem Gefecht vermisst wird. Aber er missbilligt, dass ein Mitglied der Elitetruppe zurückgelassen wird, und setzt sich mit den Novos zusammen dafür ein, ihn zurückzuholen (aus Prinzip, weil es sonst der Moral der Truppe schade). Er glaubt auch die Gerüchte nicht, dass Kiéran ein Sh'karan sei.

Er geht sehr schnell, mit ihm Schritt zu halten ist nicht einfach. Caemder kaut Pfefferminzblätter aus Angst, schlechten Atem zu haben, und trägt stets das Gewand der Truppe, auch in seiner „Freizeit“. Er analysiert gern vergangene Gefechte. Gelegentlich ist er bei den Abendsitzungen dabei, bei denen Xen und Kiéran auf einem Sandtisch historische Schlachten nachstellen, um daraus zu lernen.

Caemder betrachtet sich als heißen Kandidaten auf das Amt des Tar-Kommandanten, und ihm ist nicht bewusst, dass Kiéran ihn durch sein Einfühlungsvermögen und seine Brillanz in den Schatten stellt. Er nimmt Kiéran auch nicht völlig ernst, weil er mit 24 für einen Escadrán noch sehr jung ist. Xen dagegen glaubt, dass Caemder als Stategen zu berechnenbar, da zu fantasielos, wäre, und die Frage ist auch, ob er genug Charisma hat, um die Loyalität der Truppe zu gewinnen.

Caemder ist entfernt mit dem Fürsten verwandt, und Frunder (Kíerans Rautenführer) ist ebenfalls Mitglied dieses Clans. Aber das macht im Alltag keinen Unterschied, und Caemder wird von AoWesta nicht bevorzugt.

Otvina ElKaréd

Führt Escadron Gelb

27, erst seit zwei Jahren Escadrána, aber sie hat sich bewährt und im Gefecht ruhmreich gefochten. Kommandiert sehr geschickt und mit natürlicher Autorität. Hübsch ist sie nicht, Otvina hat ein Durchschnittsgesicht mit einer langen Nase. Sie trägt einen dunkelblonden, kunstvoll geflochtenen Zopf, den sie vor dem Kampf am Kopf feststeckt und unter einem Lederhelm verbirgt, damit niemand sie daran packen kann. Trotzdem missbilligt Xen TeRopus ihre Frisur, und sie streiten ab und zu darüber. Wortgefechte, die Otvina regelmäßig gewinnt, und Xen kann es ihr nicht mal übelnehmen, denn Otvina hat eine Menge Charme. Ihre Lieblingswaffe sind zwei kurze, gebogene Schwerter, die sie in beiden Händen herumwirbelt. Sie kann beidhändig kämpfen, mit der linken und der rechten Hand. Aber sie schlägt sich genauso gut mit einem normalen Schwert oder einem Dolch.

Sie hat eine Figur wie ein Windhund und ist sehr zäh und ausdauernd. Jeden Morgen, noch bevor die anderen aufstehen, läuft sie zehn Kilometer. Sie findet das sehr entspannend und genießt das Alleinsein, die Morgenkühle. Mit den Novos ist sie streng, aber fürsorglich, die Novos bei ihr haben ein gutes Leben, obwohl sie hart trainieren müssen.

Kíeran und Otvina mögen sich, plaudern gerne und tauschen sich über die Novos und ihre Entwicklung aus. Allerdings darf selbst er sie nicht auf ihrem Morgenlauf begleiten. Er hat auch nicht sehr vehement nachgefragt, da er tendenziell ein Langschläfer ist.

Wegen Kíerans Blindheit denkt Xen darüber nach, Otvaina zur Tar-Kommandantin zu ernennen.

Guilard LoCareto

Führt Escadron Rot

30, Sein Gesicht ist kantig und grob, und er sieht älter aus, als er ist. Auch sein Benehmen ist nicht sehr geschliffen, und man merkt ihm an, dass er nur eine sehr geringe Schulbildung hat. Seine Art zu reden ist direkt, er hasst Drumherumgerede. Er schätzt gute Witze, allerdings ist er prüde, Witze, die unter die Gürtellinie gehen, mag er nicht. Im Badehaus ist er nie zu sehen. Halb bekleidete Frauen findet er geschmacklos, ebenso wie die zum Teil offenherzige Mode des Hofes.

Guilard hat eine etwas rücksichtslose Ader, und seine Escadron hat regelmäßig die meisten Verluste. Aber er kann auch große Erfolge vorweisen und Xen weiß, dass er sich auf ihn verlassen kann.

Er ist Anhänger einer Sportart namens *Fen'hadir*, von der der Fürst überlegt, ob er sie nicht verbieten lassen soll, weil es zu viele Verletzte gibt dabei. Doch Guilard hat sich dafür eingesetzt, sie zu erhalten, und der Fürst hat sich umstimmen lassen.

Die Novos fühlen sich bei ihm nicht besonders wohl, da er jeden, der noch kein vollwertiger Soldat ist, mit Herablassung behandelt. Trotzdem müssen sie mit ins Gefecht, Guilard sagt immer, dass er jeden Mann braucht. Den Druck geben die Novos nach innen weiter, es gibt eine extreme Hackordnung unter ihnen und die Neuen werden tyrannisiert.

Guilard ist ein sehr guter Kämpfer, er bevorzugt die Axt und schwere Zweihänder. Er und Kíeran standen sich zunächst freundlich und respektvoll gegenüber. Kíeran bewunderte Guilards Kraft und Guilard war beeindruckt von Kíerans Fähigkeiten als Kämpfer und Stratege. Sie haben sogar mal gemeinsam geübt, und Kíeran hat Guilard auf dessen Wunsch eine besondere Schlagtechnik gezeigt.

Doch dann gerieten sie aneinander: Ein Novo vertraute sich Kíeran an und berichtete über schwere Schikanen. Kíeran sprach Guilard darauf an. Doch der wollte nichts davon hören –

Kiéran solle nicht in seine Escadron reinreden und der Junge sich nicht so anstellen. Seither ist das Verhältnis zwischen ihm und Kiéran gespannt.

Eigentlich ist Guilard nicht besonders ehrgeizig, aber seine Frau Nimelea hat ihm diesen Floh ins Ohr gesetzt, dass er Tar-Kommandant werden könnte. Daher hat er aktiv daran mitgewirkt, die Gerüchte über Kiéran zu verbreiten.

Er kann nicht besonders gut mit Geld umgehen, hat nichts gespart, und das ärgert seine Frau.

Guilards Frau Nimelea

22 Jahre alt. Blondes schulterlanges Haar, Mund in der Form einer Rosenknospe, der aber auch etwas verkniffen aussehen kann. Mittelgroß, gute Figur. Schöne grüne Augen. Hat manchmal einen seltsamen Blick, wenn jemand von dem erzählt, was er hat oder erreicht hat, denn sie neigt zu Missgunst. Nimelea lebt außerhalb der Quellenveste, im Dorf. Sie verbrüdet sich gerne mit den Soldaten, ist oft in der Kaserne zu finden, spielt sogar Karten mit oder kommt mit selbstgebackenen Plätzchen, die reißenden Absatz finden. Kiéran isst gerne Süßes, er greift immer gerne zu und Santiago natürlich ebenfalls.

Nimelea hatte große Hoffnungen für ihren Mann, sie wollte, dass er es zum Tar-Kommandant bringt. Gemeinsam haben sie sich hineingesteigert in diese Pläne und Nimelea hat Guilards Seele gegen Kiéran vergiftet. Sie ist es, die angefangen hat, böse Gerüchte über ihn im Umlauf zu setzen. Dabei kennt sie ihn nicht näher und ist immer sehr nett zu ihm, wenn sie ihn mal trifft, doch gerade wegen seiner Brillanz ist er ihr verhasst. Nimelea sonnt sich gerne in den Leistungen ihres Mannes, redet gerne über seine Vorzüge und möchte stolz auf ihn sein, neidet Kiéran natürlich auch die materiellen Vorteile, sein Sold ist stetig erhöht worden; außerdem hat der Fürst hat ihm ein besonders gutes Schwert anfertigen lassen und schenkt ihm ständig irgendetwas.

Nimelea stammt aus einer ärmlichen Familie, die in der Nähe der Quellenveste wohnte. Sie und Guilard haben sich in Vestanus kennengelernt, als Nimelea dort auf dem Markt einkaufte. Was sie bewusst so oft wie möglich tat, weil sie wusste, dass auch die Offiziere zu Einkehr dort herumschlenderten.

Pandera LhiCarshad

Führt Escadron Schwarz

Scharfe, silbrigen Aura

35 Jahre alt. Geschmeidig, kurze schwarze Haare, dreieckiges Gesicht mit grauen Augen, die nichts verraten. Erste Falten, besonders eine scharfe Falte von der Nase zum Mund. Weiche, klangvolle Stimme mit einem kaum hörbaren Khelgardsland-Akzent. Sie ist eine hervorragende Kriegerin und kommandiert ihre Escadron sicher und bestimmt. Klettern kann sie sehr gut, noch besser als Ulíes, und es kursieren Gerüchte, dass Pandera nicht ganz menschlich und mit den seltsamen Felsenkletterern – den Welshar – in Khelgardsland verwandt sei. Deshalb hat sie keine Chance, jemals zur Tar-Kommandantin aufzusteigen. Sie hat ein besonderes Schwert mit einer Runenklinge, das einmal einem Warlord aus Thoram gehört hat und das sie als Kriegsbeute behalten hat. Auch ihr fremdartiger, mit Stacheln besetzter, violettbraun schimmernder Körperpanzer ist eine Kriegsbeute, er stammt aus Khorat und enthält extrem harte Drachenschuppen über der Brust, damit das Herz geschützt ist. Nicht alle am Hofe finden das geschmackvoll und auch Xen TeRopus gefällt es nicht. Allerdings kann Pandera dagegenhalten, dass der Schutz ihr schon einmal das Leben gerettet hat.

Kiéran mag Pandera nicht, und das beruht auf Gegenseitigkeit. Sie sind einfach zu unterschiedlich. Ihre Übungsgefechte sind nicht von gegenseitigem Respekt getragen wie die zwischen ihm und Guilard oder Otvina, sondern werden schnell bitter und gefährlich, Xen hat sogar mal eins abbrechen lassen. Meistens geht es unentschieden aus zwischen ihnen, Kiéran hat zu Anfang ein paarmal verloren und bisher nur einmal geschafft, Pandera zu besiegen

(aber dieses eine Mal nimmt sie ihm ernsthaft übel, sie ist eine schlechte Verliererin, und nachtragend).

Pandera wählt Novos gezielt danach aus, dass sie zu ihr passen, und einige von ihnen sind Pandera sehr treu ergeben, himmeln sie förmlich an und lassen keine Kritik an ihr zu.

Heimlich ist Pandera in Behandlung für Rückenschmerzen und hat Probleme mit Arthrose im rechten Knie, doch das weiß niemand. Sie wehrt sich verzweifelt gegen das Altwerden, will es nicht wahrhaben, und reagiert bitterböse auf jegliche Anspielung darauf.

Kiérán vermutet, dass sie es ist, die hinter den Gerüchten steckt. Sie hat zwar keine Chance, Tar-Kommandantin zu werden (und will das auch gar nicht), aber zwischen ihnen ist eine tiefe Bitterkeit.

Mitglieder der Escadron Blau

Santiago QiMelares

Mitglied der Escadron Blau. Einer von Kiérans engsten Freunden, nennt ihn „Ki“

Seine Aura ist hellgrün

20 Jahre alt. Ist in einem kleinen Dorf aufgewachsen und noch ein bisschen der Trottel vom Land, als er dank seiner Leistungen und Kraft in die Terak Denar aufgenommen wird.

Spontan und herzlich, sehr natürlich, hat kein Arg im Herzen und ist von den Intrigen des Hofes halb erstaunt, halb verstört. Athletischer, perfekter Körper, sichere, präzise Bewegungen. Kurzes blondes Haar, noch etwas kindliches Jungengesicht. Seine Eltern sind unglaublich stolz darauf, dass er bei den Terak Denar ist, und sind auf den Sold angewiesen, den er ihnen zum großen Teil schickt, da der heimatliche Hof in Lil Werredar („Kleiner Baum“) in Grenznähe zu Thoram, nicht viel abwirft.

Santiago hat sich hervorgetan, als er dort Angriffe aus Thoram abgewehrt hat, Soldaten AoWestas haben ihn dabei gesehen und ihm vorgeschlagen, sich bei der Elitetruppe zu bewerben. Dort ist allen klar, dass Santiago ein Naturtalent ist, trotzdem musste er von den anderen Novos und den narbenbedeckten alten Hasen in den Baracken einige Schikanen ertragen, sie machen sich immer noch gelegentlich lustig über ihn. Deswegen liebt Santiago das Training, da zählen keine dummen Sprüche, sondern nur Leistung.

Nach seinem ersten echten Gefecht war Santiago völlig verstört darüber, dass er so viele Menschen getötet hatte, Kiérán fand ihn allein in einer verborgenen Ecke des Stalls und redete so lange mit ihm besser geredet, bis es ihm besser ging. Danach wurde Kiérán sein Mentor.

Santiago ist ihm dankbar und mag ihn auch sehr, zwischen den beiden entwickelte sich eine tiefe Freundschaft. Kiérán fühlt sich ihm so verbunden, als sei Santiago sein jüngerer Bruder.

Santiagos Interessen sind alles, was mit Bewegung und körperlicher Tätigkeit zu tun hat – darin ist er fast ohne Übung hervorragend, er lernt auch gut durch Nachahmung. Kiérán kann ihm schon bald nur noch wenig beibringen, zeigt ihm aber die fiesen Tricks der Gegner, mit denen Santiago durch seine Naivität einfach nicht rechnet.

Isst unglaubliche Portionen und ist fasziniert von der Kochkunst der Spitzenköche, interessiert sich für Kräuter und Gewürze, hat sich mit einem der Köche AoWestas angefreundet und darf manchmal probieren, was von der fürstlichen Tafel übrigbleibt. Schafft locker vier warme Mahlzeiten am Tag, isst auch schon gerne zum Frühstück warm. Trägt einen Beutel mit seinen exotischen Lieblingsgewürzen Sibellkraut und Lixall – aus einem der Nachbarländer importiert – mit sich und macht damit das Essen der Elitetruppe interessanter, einige andere Kollegen haben es schon probiert und sind auf den Geschmack gekommen.

Noch nicht sehr erfahren in der Liebe, seine Eltern waren sehr behütend. Santiago musste seine erste Freundin Melísan zurücklassen, als er sein Dorf verließ, schreibt ihr aber lange, poetische Briefe mit schrecklich schiefen Bildern, manchmal fragt er Kiérán um Rat, wenn er mal feststeckt. Die anderen Soldaten lachen ihn immer nur aus, Kiérán aber nimmt sich die

Zeit um nachzudenken und ihm etwas Besseres vorzuschlagen. Santiago hat Melísans Antwortbriefe in den Truppenquartieren versteckt, nur Kiéran weiß wo, Santiago hat es ihm mal vor einem Gefecht anvertraut, weil er Angst hatte, nicht mehr zurückzukommen. Santiago ist abgestoßen von der Art, wie viele seiner Waffenbrüder mit Frauen umgehen. Deshalb streitet er sich auch einmal mit Kiéran, als der ein hübsches, fremdes Mädchen mit ins Bett nimmt. Bei so etwas Dingen kümmert es Santiago nicht, dass die anderen sich über ihn lustig machen und ihn altmodisch finden, er vertritt unbeirrt eine sehr romantische Vorstellung von Liebe. Santiago freut sich, als er merkt, dass auch Kiéran mit Jerusha endlich die Frau fürs Leben gefunden hat.

Santiago kämpft am liebsten mit Schwert und Axt, da kann er seine überlegene Kraft gut einsetzen. Lacht manchmal übermütig beim Kampf, aber ekelt sich nachher vor dem Blut. Friert schnell und zieht sogar im Sommer an kühlen Tagen seine Weste aus Lammfell an (Fell nach innen gewendet, Leder nach außen), seine Mutter hat sie ihm genäht. Trägt immer dicke Socken und sitzt nahe dem Ofen. Geht gerne ins Schwitzhaus, eine Art Sauna, dort gibt es am Wochenende auch Massagen für die Soldaten. Nichts ist AoWesta zu gut für seine Elitetruppe. Zuerst scheute sich Santiago davor, sich vor den anderen nackt zu zeigen, überwand das aber schnell und zettelte sogar mal eine nackte Schneeballschlacht an. Der Kampf endete aber, als ein paar Mägde vorbeikamen und verblüfft glotzten. Eine bekam allerdings einen Schneeball ab.

Frunder ReWesta

Führt Raute eins in der Escadron Blau

36, längliches Gesicht, große, etwas herunterhängende Unterlippe, blaugraue Augen. Abgewetzter lederner Körperpanzer, er müsste sich längst einen neuen anfertigen lassen. Entfernt verwandt mit den AoWestas. Schon lange im Dienst, deutlich älter als Kiéran, und deswegen Kiéran nicht immer gewogen. Die beiden kommen zwar aus, aber nicht immer wird alles erledigt, was Kiéran ihm aufgetragen hat, und er muss Frunder noch einmal dazu auffordern. Passiver Widerstand – Dienst nach Vorschrift. Kiéran hat schon einmal mit ihm darüber gesprochen, hat aber nicht viel genutzt. Hatte geplant, Frunder nach dem Gefecht in Daressal ablösen zu lassen. Nun ist Frunder also nicht sonderlich traurig, dass Kiéran weg ist.

Belnicorus „Bel“ CaTydall

Führt Raute zwei in der Escadron Blau

Aura von einem intensiven, gleißenden Orange

25, rote Wuschelhaare, nur mittelgroß, aber breitschultrig und schmalhüftig. Sehr direkt. Gentleman, flirtet gerne. Heiteres Naturell und ein schwungvoller Kämpfer, der bei Übungskämpfen ein wenig zu Mätzchen neigt (manchmal macht ihn Kiéran deswegen zur Schnecke), aber im Gefecht stark und inspiriert kämpft. Reißt gerne Witze, manchmal auch welche, die Guilard reizen, und neigt etwas zum Zynismus. Kommandiert seine Raute zuverlässig, und die Mitglieder sind immer gut drauf und motiviert. Er hat Wege entwickelt, wie er die Kommunikation untereinander noch effektiver und schneller machen kann, deshalb setzt Kiéran seine Raute gerne dort ein, wo schnelles Eingreifen gefragt ist. Kiéran und er verstehen sich gut und verbringen auch manchmal ihre freie Zeit miteinander, zum Beispiel beim Kanufahren auf dem Benar. Bel ist wütend, dass Kiéran von AoWesta so im Stich gelassen wird, und gemeinsam mit Ulíes, Tarxas und Jillyan setzt er sich für ihn ein.

Ulíes EnLorak

Führt Raute drei in der Escadron Blau

Grüne, leicht ins Braune spielende Aura

23. Blonde Haare, so lang wie es die Bestimmungen eben noch erlauben, breites, kantiges Gesicht mit ruhigen, nussbraunen Augen. Bescheiden und eher ruhig. Hat muskulöse Arme

und einen Körper, der geformt ist wie eine Statue. Stammt aus Khelgardsland (aus einem Clan ehemaliger Schmuggler), manchmal reden er und Xen in diesem Dialekt, sie verstehen sich gut. Kälte macht Ulíes nichts aus, er läuft oft im Winter mit einem leichten Hemd bekleidet herum; daran erkennt man den Bergbewohner in ihm. Beim Training ist er ernsthaft und konzentriert, doch wenn er mit Freunden zusammensitzt, kann er auch sehr verschmitzt sein und erzählt Fremden manchmal mit toderntem Gesicht unglaubliche Dinge, die er sich ausgedacht hat.

Guter Freikletterer, fühlt sich in der Vertikalen völlig daheim. In seiner freien Zeit geht er gerne klettern, oft allein. Da er einer der gelenkigsten in der Truppe ist, arbeitet er sogar Rollen und Salti in seine Kämpfe ein. Ein echter Könnler beim Schwertertanz, ist fast schon so gut wie Kíéran, die beiden hatten einen gemeinsamen Auftritt geplant und waren dabei, ihn einzustudieren. Doch das hat sich nun durch Kíérans Blindheit erledigt.

Ulíes spielt die Gerom – ein einfaches Saiteninstrument aus Khelgardsland – und macht regelmäßig mit zwei anderen Terak Denar Musik. Er liest hin und wieder und versteht, dass Kíéran gerne liest (viele andere Soldaten finden das seltsam). Manchmal unterhalten sie sich über Bücher, obwohl sie nicht ganz den selben Geschmack haben.

Lieblingsausdruck „Beiß mich doch ´n Skraeling!“ Ulíes hat in Khelgardsland auch schon unguete Bekanntschaft mit Skraelings gemacht, deshalb weiß er, wovon er redet.

Einmal wäre Ulíes beinahe Herrscher von Khelgardsland geworden. Dort wird der nächste Regent derjenige, der sich in einem Wettbewerb durchsetzt und dabei Stärke und Klugheit beweist. Alle fünf Sommer findet der Wettkampf statt. Einmal hat Ulíes daran teilgenommen, und er ist immerhin erst in der dritten von vier Runden gescheitert. Damals war er erst 18 Sommer alt und noch nicht erfahren genug.

Kíéran wird nie vergessen, wie er und Ulíes Rücken an Rücken am Panrir Alié gegen eine Übermacht gekämpft haben. Das hat eine tiefe Vertrautheit zwischen ihnen geschaffen.

Jillyan OnFelis

Führt Raute vier in der Escadron Blau, Kíérans Stellvertreterin (Tar-Escadrána)

Grüne Aura mit orangefarbenen Rändern.

29. Stammt aus Yantosi, so wie Kíéran. Absolut verlässlich, sehr mutig. Lockiges braunes Haar, braune Augen, kleine Brüste, leicht gebogene Nase, kühner Blick, sie spricht relativ laut. Sie ist sehr schnell, hat die Gewandtheit einer Tänzerin, und es gelingt ihr oft, ihre Gegner zu überraschen. Die Truppe ist ihr Leben, sie hat sonst kaum Interessen und liebt es, über Waffen zu fachsimpeln. Ihre Eltern waren darüber nicht begeistert, sie wollten von der einzigen Tochter eher eine Horde Enkel. Jillyan hat wenig Fantasie, von ihr kommen gewöhnlich keine strategischen Ideen, aber sie weiß alles über die Mitglieder ihrer Raute und schafft es, sie zu Höchstleistungen anzuspornen, manchmal durch herben Spott, denn sie hat eine scharfe Zunge.

Jillyan kommt aus einer Handwerkerfamilie und hatte bisher noch nicht das Geld, sich ein gutes eigenes Schwert zu kaufen. Sie benutzt das Standardschwert der Truppe, und schimpft manchmal ein bisschen darüber und zeichnet auf, was sie sich einmal schmieden lässt, wenn sie jemals zu Geld kommt. In ihrer Fantasie sieht sie „ihr“ Schwert genau vor sich.

Kíéran möchte, dass sie einmal Escadrána wird, aber sie war bisher nicht sicher, ob sie sich das zutraut. Sie mag Kíéran sehr und ist ein klein bisschen in ihn verliebt, aber er interessiert sich nicht für sie, und sie gehen einfach freundlich und kumpelhaft miteinander um.

Fromme Ghalil-Anhängerin, die keine Andacht verpasst, fühlt sich besonders der Göttin Winib, Tochter der Sonne, verbunden.

Kaum jemand weiß, dass sie eine kleine Tochter namens **Cilia** hat, die sie nur am Wochenende sieht. Sie hat sie schon mit 16 bekommen, und das Mädchen wächst bei ihren Großeltern in einem Dorf in der Nähe der Quellenveste auf, weil Jillyan wenig Zeit für sie hat.

Tarxas KaRáswin

Führt Raute fünf in der Escadron Blau

Pastellgelbe Aura. Einer von Kiérans ältesten Freunden.

24 Jahre alt. Stammt aus dem kleinen Fürstentum Uskaja. Ruhig, freundlich, ausgeglichen. Muskulös, sehr kurz rasierte Haare, exotisches Amulett aus Khorat um den Hals (das ihm sein etwas eigenartiger Pate geschenkt hat), immer sorgfältig gekleidet. Eine Handbreit kleiner als Kiéran. Hat manchmal Probleme mit seinem Gewicht, seine Eltern schicken ihm ständig Pakete, er stöhnt dann und verschenkt das meiste davon, das ist immer eine große Fresserei. Spielt gerne ein kompliziertes Brettspiel namens Fenris, versucht die anderen Rekruten immer dazu zu überreden, hat aber nicht oft Erfolg, sie spielen lieber Karten oder Würfel. Tarxas hat schwache magische Fähigkeiten (einer seiner Großväter war Magier), die ihm aber peinlich sind und die er zu verschweigen versucht. Aber wenn wieder irgendwelche unbelebten Objekte anfangen herumzuwandern, dann ist er Schuld.

Seine Eltern sind Händler und importieren Spezialitäten aus fernen Reichen wie Khedira und Elisondo. Tarxas hat mit dem Kampf angefangen, weil sein Vater jemanden brauchte, der dabei half, seine Handelszüge zu schützen, aber dann fiel allen auf, wie gut er kämpfte, und der Vater hat auf ihn verzichtet und ihm geraten, sich bei der Elitetruppe zu bewerben. Später könne er ja wieder heimkommen und ihm helfen, die Karawanen zu verteidigen.

Tarxas war zusammen mit Kiéran ein junger, grüner Novo und hat sich mit ihm zusammen hinaufgedient. Hat ihn unterstützt, als die anderen gequält haben (steht zu seinen Überzeugungen, hält zu seinen Freunden), hat ihn aber als Anführer akzeptiert. Die beiden verstehen sich wortlos, auch, weil sie einen ähnlichen Hintergrund haben, beide sind schon viel herumgekommen in der Welt.

Weil Kiéran Tarxas gut kennt und weiß, dass er absolut loyal ist und die nötige Qualifikation hat, hat er ihm Raute fünf überlassen. Doch Tarxas musste erst lernen, andere zu führen, und zu Anfang hat er seinen Leuten zuviel durchgehen lassen. Doch inzwischen weiß Tarxas, was er tut, und brüllt sogar manchmal herum („Das würde ja einen Stein zum Schreien bringen, wie ihr drauflos haut!“) Im Gefecht ist er absolut furchtlos und hoch konzentriert. Er besitzt einen guten Zweihänder aus Thoram, den ihm seine Eltern geschenkt haben, als er die Prüfung zum Vollmitglied der Terak Denar bestanden hat. Er hat Jillyan angeboten, ihr günstig ein gutes Schwert zu beschaffen, aber dafür ist sie zu stolz.

*Raute sechs: **Dicóremis** (genannt Dico) **LoMia***

28. Schulterlanges braunes Haar, sorgfältig gestutzter Bart, braune Augen, die manchmal etwas treuherzig blicken. Er spricht sorgfältig und gewählt. Dico war schon vorher Rautenführer und ist etwas verschnupft darüber, dass er nicht zum Escadrán ernannt wurde. Das lässt er sich aber nicht anmerken, er ist allzeit korrekt und höflich und äußert sich nur vorsichtig kritisch. Kiéran vertraut ihm nicht so recht, da Dico sich seine Gedanken nicht anmerken lässt. Doch da er ein effizienter, sehr gut ausgebildeter Kämpfer ist (seine bevorzugte Waffe ist ein großer Eineinhalbhänder, den er auf dem Rücken trägt) und seine Raute im Griff hat, möchte er ihn auch nicht abberufen.

Die Mitglieder seiner Raute sind sehr auf ihn eingeschworen, da sie schon seit Jahren von Dicóremis kommandiert werden. Der Grund, warum er bisher nicht zum Escadrán ernannt wurde, ist, dass ihm das nötige Charisma fehlt. Außerdem mag Xen TeRopus ihn nicht besonders und möchte nicht mit ihm zusammenarbeiten, sagt, er braucht jemand, der offen mit ihm ist.

Dico ist der Sohn eines wichtigen Clans aus Benaris und meint manchmal, dass er es eigentlich nicht nötig habe, hier zu dienen. Doch die Wahrheit ist, er hat es sehr wohl nötig, denn er hat drei größere Brüder und die erben alles, er muss sehen, wo er bleibt.

Gruppe von mehreren **Novos** aus verschiedenen Escadronen, die Kiéran (ihren Ausbilder) bewundern und den Versuch gestartet haben, ihn zurückzuholen. Leider nicht nur einige der besten, sondern auch einige der schwierigsten. Außenseiter, Problemfälle. Daher Einfluss begrenzt.

Andere Herrscher Ouendas

Fürst Lacore Ceruscan TeFinh

Herrscher über Yantosi („Tiefwald“), lebt in der Burg Ger Iena („Horst des Falken“)

Wird nur „Fürst Ceruscan“ genannt, übersetzt „Wildschwein“ oder „der Keiler“. Den Nachnamen gibt es noch nicht so lange, den haben sich seine Vorfahren ausgesucht. Sein Großvater war noch ein Warlord aus Thoram. Daran wird er aber nicht so gerne erinnert, und wenn man es doch macht, fällt man relativ schnell in Ungnade, obwohl der Fürst natürlich kräftig darüber lacht (aber witzig findet er es nicht).

Der Herrscher Tiefwalds ist stolz auf seine ruppige Art. Kiéran kommt damit und mit seinem jovialen Humor nicht gut klar. Außerdem hat Kiéran mal das Angebot abgelehnt, in seine Truppe zu kommen, schließlich stamme er ja aus Yantosi. Seither ist das Verhältnis abgekühlt, obwohl sich Ceruscan ihn weiterhin freundschaftlich auf die Schulter haut, wenn er ihn sieht – er kennt Kiéran immerhin von Kindheit an. Ceruscan weiß genau, dass Kiéran inzwischen einer von AoWestas fähigsten Offizieren ist, und würde ihn noch immer nur zu gerne abwerben; er begreift nicht, warum Kiéran damals nicht auf sein Angebot eingegangen ist.

Ceruscan versteht sich gut mit den AoWestas und ist nicht selten in der Quellenveste zu Gast. Seine Frau, eine blasse junge Schönheit namens **Lia-Cosanna** aus einem wichtigen Clan, reist nicht oft mit, weil sie kränklich ist und einen hartnäckigen Husten auskurieren muss. Aber sie ist mit der Gattin AoWestas befreundet und hat einige der fledermausohrigen Katzen gekauft, allerdings nicht geschafft, sie zu erziehen, sie pinkeln überall hin, wie sich der Fürst beschwert. Eli Naír AoWesta mag Ceruscan gern, außerdem ist Ceruscan ein wichtiger Verbündeter, den er nicht brüskieren kann, da die Fürstentümer eine große gemeinsame Grenze haben und sie gemeinsam gegen Thoram zusammenhalten müssen.

Der Fürst hat eine Schwäche mit hübsche Frauen und hat bisher sechs Bastarde, davon vier Jungs, die an verschiedenen Orten des Fürstentums leben. Seine männlichen Nachkommen fördert er großzügig, da er nicht mehr damit rechnet, dass seine kränkliche Frau ihm noch einen legitimen Erben schenkt. Die zwei ältesten seiner Bastardsöhne, der 19-jährige **U’shant** (die Mutter stammt aus Elisondo) und der 20jährige **Bendigo** sind derzeit sogar in der Burg und werden an verschiedenen Waffen ausgebildet. Seine Bastardtochter **Caloundra** ist ihm dagegen weitgehend egal, Mädchen zählen für Ceruscan nicht.

Der Fürst ist nachtragend und manchmal jähzornig. Für **Cerdus Maharir** hat er einen widerwilligen Respekt, seine frechen Vorstöße auf das Territorium von Benaris beobachtet er fast ein wenig amüsiert, und er gibt anderen Fürsten Ouendas gerne gute Ratschläge, wie sie damit umgehen sollten, am liebsten lautstark und in aller Öffentlichkeit, dafür ist er berüchtigt. Allerdings hört der Spaß auf, wenn Maharir sich an Yantosi vergreift. Ceruscan lässt nie einen Zweifel daran, dass er fremde Einmischungen auf seinem Territorium nicht dulden wird, von niemandem.

Ceruskans Wappen ist ein schwarzes Wildschwein auf dunkelgrünem und rotem Grund. Der Fürst lässt bei allen wichtigen Festen Wildschweinbraten in Dunkelbiersoße servieren, ist das Nationalgericht Yantosis. In Benaris gibt es weniger Wildschweine, und Ceruscan behauptet, der Küchenmeister der Quellenveste würden den Braten nie richtig hinkriegen. Eben jener Küchenmeister – nach wiederholten Demütigungen nicht mehr gut auf Ceruscan zu sprechen – pinkelt ihm ab und zu mal ins Bier, was keiner der Fürsten ahnt.

Ceruscans ist ein Axtkämpfer und war früher selbst ein guter Krieger, doch inzwischen trainiert er nicht mehr und kämpft bei Gefechten schon längst nicht mehr in vorderster Reihe. Er macht selbst Witze darüber, wie seine Wampe wächst, und zieht auch andere gerne mit ihren Schwächen auf, was die mit einem etwas verkniffenen Lächeln quittieren. Aber er selbst ist noch immer sehr stark. Er hat schon mal eine Frau mit eigenen Händen erwürgt – sie hatte gedroht, ihn mit einem illegitimen Nachkommen zu erpressen. Danach versuchte er nicht einmal, es zu vertuschen, und lachte nur darüber, wenn darauf angesprochen wurde. Verurteilt wurde er deswegen selbstverständlich auch nicht. Die Leiche der jungen Frau wurde den Wildschweinen vorgeworfen, die im Graben seiner Burg Ger Iena frei laufen. Normalerweise bekommen diese Tiere die Küchenabfälle, und manchmal werden sie geschlachtet, wenn Feierlichkeiten anstehen. Den Mord musste Kíeran mit ansehen, als er achtzehn Jahre alt war, und er war der Grund, warum er seither nicht mehr auf die Burg zurückgekehrt ist. **Hollinda**, die Tochter der ermordeten Frau, hat überlebt, ist zum Zeitpunkt des ersten Bandes sechs Jahre alt und lebt bei einer Pflegefamilie in Cym (Fürstentum Yantosi). Sie weiß nichts davon, dass sie Ceruscans Tochter ist und was mit ihrer Mutter geschehen ist. Der Fürst hört gerne Musik, deshalb sind fahrende Sänger und Geschichtenerzähler immer willkommen. Die Falkenjagd ist nicht so sein Ding, er bevorzugt Treibjagden oder die Wildschweinhatz, und er zieht AoWesta auch damit auf, dass die Falkenjagd ja doch eher was für Frauen wäre (was AoWesta natürlich nicht gerade gerne hört). „Männliche Werte“ sind Ceruscans sehr wichtig, und daher verachtet er auch Männer, die bunte Kleidung bevorzugen. Er selbst kleidet sich rustikal-einfach.

Nicht nur in der Quellenveste, auch an Ceruscans Hof lebt eine Wandlerin, sie heißt **Tinorey** und ist eine sehr gelehrte, schöne junge Frau, die einzige, die mit seinen heilenden Händen Ceruscans Rückenschmerzen besiegen kann. Außerdem hat sie sich einen guten Ruf als Sterndeuterin erworben. In der ganzen Burg ist sie sehr beliebt.

Fürstin Muria UIPorím

Herrscherin von Kalamanca, regiert in Jakobsburg

51 Jahre alt. Gemütlich und dick, blond gefärbte Kringellöckchen. Mit Vorliebe trägt sie spitzenverzierte pastellfarbene Seidenkleider, und zwar seit zwanzig Jahren immer dieselben, denn solange die noch gut sind, wird nichts Neues bestellt. Muria UIPorím ist alles andere als dumm. Sie führt ihren Hof mit fester Hand, und ihre Diener sind tadellos ausgebildet und höflich. Eleganz ist ihr nicht gegeben, und ihr Geschmack ist auch eher bieder, deshalb wirkt die Ausstattung ihres Palasts in Jakobsburg auf Besucher eher plüschig und altmodisch. Truppen hat Kalamanca nur sehr wenige, da die UIPoríms ungern Krieg führen und sich auch selten gegen ihre Nachbarn verteidigen mussten – die beiden Fürstentümer im Norden waren immer mit dem Dauerfeind in Thoram beschäftigt.

Muria UIPorím lebt mit ihrem (dünnen und etwas nervösen) Mann, einem Adeligen aus Khedira, noch im gleichen Palast, doch die beiden gehen sich erfolgreich aus dem Weg. Im Laufe der Zeit haben sie dennoch geschafft, acht Sprösslinge zu zeugen. Die Fürstin mag es, wenn um sie herum Trubel ist, und hat sich noch nie über Kleinigkeiten wie überquellende Windeln oder Milchflecken auf den Seidenteppichen aufgeregt. Nicht nur Kinder, sondern auch Tiere liebt sie, in ihrem Palast wuseln auch immer eine größere Anzahl von Welpen und Kätzchen herum, sogar ein Lamm durfte einmal in den königlichen Gemächern leben. Das kam allerdings bei der bäuerlichen Bevölkerung Kalamancas nicht so gut an, die meisten ihrer Untertanen waren der Meinung, dass ein Lamm auf den Teller gehört. Dort endete das Tier dann auch schließlich, nachdem es von einer Kutsche angefahren worden und verstorben war. Denn falsche Sentimentalität liegt Muria UIPorím fern, und sie ist eine äußerst praktisch veranlagte Frau.

Sie mag die AoWestas persönlich nicht besonders, ist aber ab und zu Gast in der Quellenveste, um gute Beziehungen sicherzustellen (schließlich hat man eine große

gemeinsame Grenze). Noch lieber schickt sie aber einen ihrer Töchter oder Söhne, besonders die unverheirateten, denn die sollen möglichst eine gute Partie mit einem Earel aus dem großen Nachbarland Benaris machen. Allerdings sind die Nachkommen nicht gerade umwerfend attraktiv oder charmant, deshalb war der Erfolg dieser Maßnahmen bislang bescheiden.

Rhakan SiManao

Herrscher von Larangva, Regierungssitz Alegowa

22 Jahre alt. Mittelgroß, dunkelhaarig, athletischer Körper, unternehmungslustig blitzende grünbraune Augen. Sohn eines Clans, der erst seit kurzem die Kontrolle über Larangva hat; sein Vater **Rallvis** war Haushofmeister des alten Herrschers und änderte diese Situation mit einer großzügigen Portion Gift. Doch er konnte seine Macht nur gut zehn Jahre lang genießen, dann machte ein Attentäter ihm den garaus und sein einziger Sohn Rhakan bestieg den Thron. Er ahnt zu Recht, dass er in Larangva viele Feinde hat, und fühlt sich ständig bedroht. Deshalb hat er eine große Leibgarde um sich geschart und verhätschelt seine Truppen, damit sie ihn weiterhin unterstützen. Kritik an seiner Person duldet er nicht, und seit neustem ist sie auch mit der Todesstrafe belegt. Zur Zeit denkt Rhakan darüber nach, ob er sich zum Sohn eines Gottes erklären soll, um so unangreifbarer zu werden. Doch einer von Rhakans Beratern ist ein Magier aus Uskaja, der recht vernünftig ist und ihm diesen Plan vermutlich noch ausreden wird. Rhakans Onkel, der Rhakan ebenfalls etwas zur Mäßigung anhielt, ist gerade an einem Fieber gestorben und wird vom Volk ehrlich betrauert.

SiManao junior hat noch viele andere große Pläne, unter anderem die Eroberung Elisondos. Diese große subtropische Insel verfügt über viele Schätze und Ressourcen, die er gerne hätte und inzwischen auch braucht, denn Khedira hat den Kontakt und Handel mit ihm abgebrochen und die anderen Fürstentümer Ouendas sind ebenfalls nicht begeistert von seiner dreisten und sprunghaften Regierungsführung.

Rhakan hält ein Kapitänspatent und führt ein eigenes schnelles Schiff, den *Zweimaster Windhengst*. Zu anderen Zeiten wäre er sicher Schmuggler oder Pirat geworden. Er ist auch ein hervorragender Reiter und Schwertkämpfer, der sich gerne für seine Leistungen loben lässt und mit Menschen umgibt, die das bereitwillig tun.

Offiziell hat er keine Partnerin. Natürlich hat Muria UIPorím ihm eine ihrer Töchter angeboten, doch Rhakan hat kühl abgelehnt. Er hat nämlich schon eine Konkubine, eine dunkelhäutige Schönheit aus Elisondo. Sie versucht gerade, ihn zu überreden, dass er sie heiratet. Doch Rhakan zögert noch.

Cerdus Maharir

Kriegsherr, der den Süden von Thoram beherrscht, lebt auf Burg Maharir

32 Jahre alt (zur Zeit, als Kiéran dort war, 11-13 Jahre alt. Kiéran hat ihn einmal weinen gesehen und das hat ihm Cerdus nie verziehen, er hat den kleinen Kiéran danach bei jeder Gelegenheit gehänselt und getreten.)

Er verfügt über ca. 5000 Truppen und plündert immer wieder Orte im Grenzgebiet. Cerdus ist aggressiv und unverschämt und hat auch schon einmal ein Päckchen mit seinem eigenen Kot an seinen alten Feind AoWesta geschickt als Antwort an einen Vermittler, der einen Frieden aushandeln sollte. Seither schäumt AoWesta schon bei der Erwähnung seines Namens.

Cerdus hat lange rote Haare, auf die er sehr stolz ist, und ein sommersprossiges Gesicht mit einer kartoffelförmigen Nase. Breitschultrig, kraftvoll, etwas heisere Stimme, nachdem ihn einmal ein Pfeil in den Hals getroffen hat. Er trägt einen hell-silbernen Helm aus Metall und einen schweren Brustpanzer aus Silber, über und über graviert – ein prächtiges Stück.

Wahrscheinlich könnte er Benaris erobern, wenn er wollte, aber er ist zum Glück abgelenkt von Scharmützeln mit den anderen Kriegsherren Thorams und kann nicht seine gesamte Stärke gegen Ouenda wenden.

Cerdus ist wie die meisten seiner Leute ein guter Reiter, der allerdings grob mit seinen Pferden umgeht und sie nicht schont; er reitet auch mit Sporen und einem scharfen Gebiss. Mit seinen Feinden geht er ebenfalls grob um, und es ist bekannt, dass er unliebsame Leute aus den eigenen Reihen und Gefangene aus Ouenda einfach hinrichten lässt, wenn ihm danach ist.

Cerdus Maharir hasst Magie und duldet sie nicht auf seiner Burg, Magier werden falls möglich sofort hingerichtet. Denn Cerdus hat einmal als Kind erlebt, wie ein Magier seinen Vater demütigte und immerhin einen Monat die Kontrolle über die Burg erlangte, bevor seine Leute sie wieder zurückeroberten konnten. Die Werpanther betrachtet er aber nicht als magische Wesen, sie waren ja schon immer da und sind außerdem seine Verbündeten. Mit Drachen hat Cerdus wenig zu tun, da Thoram keine sehr waldreiche oder gebirgige Gegend ist, dort kommen schlicht und ergreifend keine Drachen hin, und Eliscan hat er noch nie gesehen, er teilt sämtliche Vorurteile gegen sie.

Cerdus steht unter der Fuchtel seiner Mutter **Tofalina**, die sich ständig über irgendetwas beschwert und versucht, ihm eine Ehefrau zu beschaffen. Cerdus hat jedoch eine Neigung zu Mädchen mit leichter Moral und keinerlei Lust zu heiraten. Erfolglos versucht er es seiner Mutter gegenüber zu verheimlichen, dass er diese Mädchen in die Burg bringt.

Seine schmale, farblose Schwester **Binilla** weiß ebenfalls davon und missbilligt es, doch sie liebt Cerdus trotzdem. Allerdings kommt sie mit seiner lauten und unverschämten Art nicht klar, sie ist eher brav und betet mehrmals täglich, hat sogar eine kleine Kapelle an Burg Maharir anbauen lassen. Sie war noch nie außerhalb der Burg, da sie Angst vor fremden und neuen Dingen hat. Cerdus ist ihr sehr zugetan und beschützt sie vor der Welt.

Burg Maharir ist schon sehr alt und hat schon mehrmals den Besitzer und den Namen gewechselt. Man vermutet, dass sie früher einem Volk von Wergeschöpfen gehörte, bevor dieses einen Niedergang erlebte. Heute sind davon aber nur noch etwa zwanzig in der Burg übrig, die Werpanther, die tagsüber wie normale Menschen aussehen und sich nachts verwandeln. All diese Wergeschöpfe sind Maharir dankbar und dienen ihnen schon seit mehreren Generationen loyal, denn sie wurden früher von der Bevölkerung unbarmherzig verfolgt und verteufelt, bis die Herrscher dem Einhalt geboten und jeden streng bestraften, der einem Wergeschöpf schadete. Eine von Cerdus Maharirs Geliebten ist **Shala**, eine junge Frau, die sich in ein Pantherweibchen verwandeln kann. Sie ist die einzige, die Maharir problemlos töten könnte, weil er im Bett nicht von seiner Leibwache geschützt wird, aber sie hat es nicht vor. Werpanther sind im Kampf nur sehr schwer zu besiegen, leben aber als Menschen nur etwa vierzig Jahre, sie altern schneller als andere und sehen mit vierzig schon aus wie andere mit 70.

Beim Gefecht in Daressal, bei dem Kiéran blind wurde, ist Cerdus Maharir schwer verletzt worden, er hatte einen Stich durch den Bauch erlitten, der ihn beinahe getötet hätte, und außerdem eine Beinverletzung, bei der mehrere Sehnen durchtrennt wurden – seither hinkt er stark, hat kaum noch Ausdauer und verträgt nur noch püriertes Essen, was ihm extrem peinlich ist, wenn alle anderen an ihren Haxen nagen. Deshalb isst er seither allein in seiner Kammer, nimmt aber noch an den Gelagen teil, bei denen fässerweise Wurzelbier, Met und Schnaps der Marke „Drachenrachen“ durch die Kehlen rinnt.

Doch die Finanzlage ist nicht sonderlich gut auf Burg Maharir, zumal die letzte Ernte im Süden Thorams durch zahlreiche Stürme schlecht ausgefallen ist, deshalb der Abstecher nach Ger Iena. Es ist durchaus üblich in Thoram, prominente Menschen als Geisel zu nehmen und den Hof durch Lösegeldzahlungen zu finanzieren.

Verhandlungen sind nicht so Cerdus' Ding, auch sein Vater **Wardak Maharir** (mit dem unter anderem Kiérans Vater verhandelt hat) war daran nicht sehr interessiert, und er sabotierte sie immer wieder durch neue, unverschämte Forderungen. Wardak stellte die Abgesandten der Fürstentümer regelmäßig auf die Probe, indem er von ihnen forderte, ihren Mut zu beweisen, oder ihnen eklige Speisen etc. vorsetzte. Rellsór SaJintar verweigerte sich solchen Spielchen

höflich, und bestimmt. Und das war gut so, ein Abgesandter aus Benaris kam bei diesen „Mutproben“ zu Tode.

Einen klarsichtigen „Minister“ haben die Maharirs unter ihren Leuten (einer ansonsten chaotischen, wilden Horde), einen klugen, gebildeten Mann namens **Arnoth Bigis**, ein ehemaliger Gefangener aus Jil´quanor, der freiwillig geblieben ist. Cerdus Maharir mag ihn, und Arnoth gehört zu den wenigen, die ihm die Meinung sagen können. Das passiert aber eher selten, denn Arnoth ist ein ruhiger Mann. Er verehrt Cerdus, den er schon von Kindheit an kennt, und bewundert ihn für seine Energie und seinen Mut. Auch mit Kíerans Vater hat Arnoth damals verhandelt, ohne ihn hätte es überhaupt keine Fortschritte bei dem Abkommen gegeben.

Der Haushalt auf Burg Maharir wird von Cerdus´ Mutter geführt, und sie achtet auf Sauberkeit, allerdings hat sie zahlreiche altmodische Vorstellungen (zum Beispiel denkt sie, frische Luft verursache Krankheiten), Vorurteile (Essen zu würzen verursacht schlechtes Blut im Körper) und Aberglauben. Außerdem versteht sie nichts vom Essen, so dass dieses fad ist und stark zu wünschen übrig lässt, alle in der Burg schimpfen darüber – nicht nur die Gefangenen. Auch Cerdus selbst regt sich regelmäßig über das Essen auf, weiß jedoch, dass sich das nicht ändern wird, solange seine Mutter lebt.

Geschützt wird Burg Maharir von einem natürlichen Hindernis zwischen Ouenda und Thoram, der **Falkenschlucht**. Ein tiefer Riss in der Erde, eine Art Canyon, nur etwa fünfzig Meter breit, der für fremde Truppen nur schwer zu überwinden ist. Die Truppen von Maharir sind gewohnt, schnell Seilbrücken darüber anzubringen, sie zu benutzen und wieder hinter sich abzubauen. Der Riss ist im Laufe der Zeit schon weiter geworden, denn in der Nähe des Ortes Alim befindet sich ein geologisch junger Vulkan, der etwa alle hundert Jahresläufe einmal Feuer speit, die Erde ist in dieser Gegend noch in Bewegung.

Tempel der Schwarzen Spiegel

Sowohl Männer als auch Frauen werden aufgenommen. Sie legen bei der Priesterweihe ihren Nachnamen und damit auch die Loyalität zu ihrem Clan ab. Trotzdem ist es von Bedeutung, dass der Erste Priester aus einer einflussreichen Familie kommt, ihm wird auch deshalb Respekt entgegengebracht. Bis auf Gerrity und Farnek sind die **Novizen** ein bisschen scheu und eingeschüchtert in Kíerans Nähe, sie reden nicht viel mit ihm. Selbst wenn er Novize werden sollte, wäre er ja ein besonderer Novize, da er viel älter ist als sie.

Dinesh (ViCaretto)

Erster Priester im Spiegeltempel von Daressal

Aura ist ein intensiver, tieferer Strahlkranz mit blendend hellen Glanzlichtern darauf.

38 Jahre alt. Ein hochgewachsener, breitschultriger Mann mit einem umfassenden Wissen über die Welt, Literatur und Philosophie. Sehr belesen, verbringt seine Meditation meist über einem gelehrten Text im Archiv. Kantiges Gesicht, kurzes braunes Haar mit erstem Grau darin, lange Finger, mit denen er vorsichtig die Bücher aufschlägt. Kämpft nicht besonders gerne, sondern nur, wenn er muss. Schräg abgebrochener Vorderzahn, gibt ihm etwas Wölfisches (was Kíeran nicht sehen kann, es wird ihm nur berichtet). Benutzt eine teure Hautcreme, einzige Gewohnheit, die er aus seinem alten Leben übernommen hat, er riecht herb-frisch und nach alten Büchern. Seine Stimme ist gebildet, perfekt akzentuiert, manchmal sanft, manchmal scharf-durchdringend sein. Seine Gegner haben nichts zu lachen, denn Dinesh verfügt über einen messerscharfen Verstand. Er kann auch gut mit Menschen umgehen und weiß instinktiv, dass er Kíeran nicht drängen darf, in den Orden einzutreten. Kann Anderwesen jeder Art und ganz besonders Eliscan nicht ausstehen, betrachtet sie als Feinde Ouendas und bezeichnete sie als „widerwärtige Geschöpfe Khorats“. Natürlich hängen

diese Überzeugungen auch damit zusammen, dass die Aufgabe der Tempel schon seit Jahrtausenden ist, Angriffe der Eliscan abzuwehren.

Stammt aus einem vornehmen Familienclan, aber die Erwartungen, die an ihn gestellt wurden, interessierten Dinesh nicht. Mit achtzehn Jahren ritt er mit einer Gruppe Verwandter und Verbündeter auf dem Weg zu einer Feier an einem der Tempel vorbei, wurde neugierig, was es wohl mit den Schwarzen Spiegeln auf sich hatte, und blieb. Auch deshalb, weil er einen tieferen Sinn in seinem bis dahin sehr bequemen Leben suchte. Sein Clan versuchte ihn mit Gewalt zurückzuholen, es gab ein Gefecht, das die Priester gewannen (was den jungen Dinesh ebenfalls beeindruckte). Inzwischen ist er seit zwanzig Jahren dabei, seit acht Jahren leitet er den Tempel als Erster Priester. Doch es macht ihm Sorgen, dass der Kult nun schon seit Jahrhunderten im Niedergang ist.

Rinalania

Zweite Priesterin im Spiegeltempel von Daressal

Aura ist ein schimmernder, azurner Lichtkranz, wie der blaue Schimmer auf gehärtetem Stahl.

36 Jahre alt. Ist für die Beziehungen zu den Nachbargemeinden zuständig. Sehr nette, umgängliche, aber bestimmte und durchsetzungsfähige Frau mit rundem Mondgesicht und braunen Locken, die sie meistens mit dem schwarzen Seidenband hinter ihrem Kopf zusammenbindet. Weiche, angenehme Stimme. Sie ist ausgebildete Medica und im Tempel für die Pflege der Kranken – somit auch für Kiéran – zuständig. Verschränkt oft die Hände hinter dem Rücken, wenn sie dasteht. Halbwegs gut im Schwertkampf, da seit zehn Jahren im Tempel, aber keine begeisterte Kämpferin. Ihre Lieblingswaffe ist die Armbrust, sie kämpft am liebsten vom Pferderücken aus und trainiert manchmal mit dem Rittmeister des Tempels. Sie versteht sich gut mit Dinesh, da sie ihm seine Position nicht neidet und mit ihrer zufrieden ist, die beiden arbeiten gut zusammen und seit Rinalania den Posten inne halt, geht es dem Tempel finanziell und von der Versorgungslage gut.

Sehr beliebt in den Dörfern, weil sie dort Kranke verarztet und außerdem jede Menge Nahrungsmittel für den Tempel kauft. Mag Kinder und hat immer eine Tasche mit im Tempel hergestellten Kräuterkaramellen dabei, wenn sie ins Dorf geht. Auch zuständig für den Verkauf der im Tempel geschmiedeten Messer, oft kommen Großaufträge von Fürsten oder Truppen, selbst aus Khorat kamen Anfragen, die jedoch nach Rücksprache mit Dinesh abgelehnt wurden.

Ursprünglich war Rinalania Gerberin. Außer harter Arbeit an den Bottichen mit stinkenden Häuten, an der Seite eines gleichgültigen Mannes, hatte sie nicht mehr viel vom Leben zu erwarten. Doch nach dem Tod ihres jüngsten Kindes entschied sich Rinalania von einem Tag auf den anderen, ihr Leben der Heilkunst zu widmen. Mithilfe eines Darlehens, das ihr Clan ihr gewährte, bewältigte sie die Lehrzeit an der berühmten Akademie von Reshan Julis. Danach fand sie eine neue Heimat in den Spiegeltempeln. Ihr verbliebenes Kind, eine 16jährige Tochter namens **Betanja**, lebt beim Vater im Ort Raxa, sie sieht ihre Mutter nur etwa einmal im Monat.

Qaras

Bewahrer des Spiegels im Tempel von Daressal. Starke weiße Aura.

Katalysator bei der Zeremonie, hält den Spiegel und achtet zwischen den Zeremonien auf seine Pflege. Ein unauffälliger, mittelgroßer Mann mit sehr kurzem Haar, breiten Händen und lautlosem Gang. Monotone Stimme, redet schnell und intensiv. Hält sich von den anderen fern, bleibt für sich, sein Gesicht ist ausdruckslos. Er ist ebenfalls verletzt in den Tempel gekommen und dort hat sich herausgestellt, dass er besondere Fähigkeiten hat. Früher arbeitete er in einem Handelsposten, doch der überfallen und ausgeraubt, dabei wurde Qaras schwer verletzt. Nach seiner langen Genesungszeit im Tempel war er verändert. Auch der

Schwarze Spiegel hat ihn verändert, im Laufe der Zeit ist Qaras immer weniger menschlich geworden. Ihn zu verletzen ist kaum möglich, da er so stark mit der Lebenskraft des Schwarzen Spiegels verbunden ist. Als ihn einmal der Hund eines Tempelmitglieds beißt, heilt die Wunde innerhalb von Minuten.

Otris

Fechtmeister im Tempel von Daressal

22 Jahre alt. Ein durchschnittlich wirkender junger Mann mit sandfarbenem Haar, er fährt sich oft nervös mit der Hand hindurch. Seine Stimme jungenhaft und immer etwas atemlos, er riecht nach Schweiß und Leder. Im Moment hat der Tempel keinen hauptberuflichen Fechtmeister, der alte namens **Kermac** war sehr erfahren, ein Veteran vieler Gefechte, doch er ist vor wenigen Wochen einer Geschwulst des Leibes (Krebs) erlegen. Deshalb unterrichtet der Zweite Fechtmeister Otris, uneheliches Kind eines niederen Fürsten aus Larangva. Er ist aber noch recht unerfahren, erst seit zwei Jahren ist er volles Mitglied des Tempels, nur zwei echte Gefechte hat er bislang absolviert. Otris brennt darauf, in den Krieg zu ziehen, um mehr Erfahrungen zu sammeln. Der Erste Priester dagegen möchte unbedingt einen neuen, guten Fechtmeister. Auch deswegen ist er so daran interessiert, Kiéran an den Tempel zu binden. Otris wäre ebenfalls froh, eventuell Unterstützung zu bekommen, da er mit der Aufgabe überfordert ist.

Yllsa

Archivarin im Spiegeltempel von Daressal

Füllig, etwas wirre, lange ergraute Haare, kurzsichtig, nimmt nicht mehr am Kampftraining teil, da ihr Körper nicht mehr mitspielt, hat Schmerzen beim Laufen. Behält den Überblick über die schriftliche Kommunikation und Geschichtsschreibung des Tempels, verwaltet die Sammlung gelehrter Bücher. Wichtige Rituale sind aber nie in Schriftform. Yllsa ist verliebt in Wörter und deren Klang, in Schriften, in Bücher. Ist einen großen Teil des Tages allein mit den Büchern und genießt es, wenn Dinesh zum Fachsimpeln und zu klugen Gesprächen vorbeikommt. Yllsa schreibt selbst Gedichte und Geschichten. Sie hat eine schöne Altstimme und unterrichtet Neraia im Gesang. Yllsa bietet Kiéran an, ihm vorzulesen, wenn er möchte, doch er ist zu stolz, um anzunehmen.

Rucco

Haus- und Hofmeister im Spiegeltempel von Daressal

Kümmert sich um alle Dinge des Gebäudes, Aufseher über die Küchentätigkeiten. Ein ruhiger, wortkarger, sehr fleißiger Mann, der nicht viel Aufhebens macht, aber alles erledigt. Geräuschlos und gründlich. Lächelt selten. Kocht fantasielos, einfache Kost, wie sie die Dörfler zu sich nehmen. Perfektionist, der es nicht erträgt, wenn irgendwo Unordnung herrscht, er beaufsichtigt einerseits die Novizen, andererseits packt er auch selbst an. Allerdings verschwindet er pünktlich nach dem Abendessen, um seiner kleinen Leidenschaft, einer exotischen Droge aus Elisondo, zu huldigen, deshalb haben die Novizen dann Ruhe von ihm. Seine Kleidung ist ihm egal, und er wechselt sie etwas zu selten.

Zarius

Stallmeister im Spiegeltempel von Daressal

40 Jahre alt. Dunkelhaarig, kleine Wampe. Geschwätzig. Rinalania ist ein wenig in ihn verliebt, und die beiden haben eine halbherzige Affäre, was von Dinesh geduldet wird. Sehr überzeugter Gläubiger, schon seit dreißig Jahren Mitglied des Tempels, hat viele der Pferde aufgezogen und hätschelt sie wie seine eigenen Kinder. Wer sie falsch behandelt, wird von ihm heftig zur Rede gestellt. Bildet seinen eigenen Hengst Arador für den Kampf aus, deshalb kann man ihn oft auf dem Übungsplatz sehen. Ist ansonsten zögerlich, die Pferde für Kämpfe

herauszurücken, da sie ja verletzt werden könnten. Weint wie ein Kind, wenn eins von ihnen getötet wird. Mäkelt am Essen herum, verfeindet mit dem Ersten Schmiedemeister, da er der Meinung ist, der Rauch und Lärm aus der Schmiede störe die Pferde.

Uram

Hüter der Fledermäuse im Spiegeltempel von Daressal

50 Jahre alt. Klein, hager, schütteres Haar. Seine Stimme klingt tief und ein wenig brüchig. Uram kümmert sich um Zucht und Pflege der Fledermäuse, die für Botschaften verwendet werden. Riecht immer ein wenig streng nach Fledermauskot. Liebt Männer und versucht sich manchmal an die Novizen heranzumachen, wird dann aber von Dinesh verwarnt. Priester können mit anderen Priestern Sex haben, aber Novizen sind tabu. Uram hat feuchte, schwitzige Hände. Kiéran mag ihn nicht besonders, auch Fledermäuse sind nicht gerade seine Lieblingstiere.

Lil Tori

Betreuerin der Novizen im Spiegeltempel von Daressal

23 Jahre alt. Zuständig für alle Angelegenheiten der Novizen. Sie weist ihnen Priester zum Unterricht zu, stellt ihre Lernpläne zusammen, ist Ansprechpartnerin bei allen Problemen, die die Novizen betreffen. Sehr geduldig, aber streng, wenn jemand faul oder trotzig ist. Ist sehr klein, hat kurze dunkelblonde Haare und große Augen, die sie dunkel schminkt. Sie sieht zart aus, ist im Kampf aber eine tödliche Gegnerin. Kämpft mit zwei gebogenen Schwertern, in jeder Hand eins. Sollte von ihrer Familie gezwungen werden, den Bund zu schließen, und entschied sich für das Leben im Tempel, weil ihr das Kampftraining gefällt. Wollte Bewahrerin werden, doch ihr Talent war nicht stark genug – schwere Kränkung, aber inzwischen hat sie es überwunden. Trotzdem ungewöhnliche und intensive, violettbraune Aura.

Thar

Erster Schmiedemeister im Spiegeltempel von Daressal

29 Jahre alt. Verantwortlich für den Betrieb der Schmiede, leitet die Novizen an. Ist kein sehr freundlicher Mann, sieht nur seine eigenen Interessen und hat keine Lust auf Kompromisse. Hat nicht mehr viele Haare, dafür aber tadellose weiße Zähne, denen er viel Aufmerksamkeit widmet. Nur mittelgroß, aber sehr stark und ausdauernd wie ein Ochse. Alkoholiker. Alle zwei Wochen stürzt er schrecklich ab und bleibt manchmal über Nacht im Dorf, wenn er auf Sauftour ist. Dinesh ermahnt ihn, weiß aber, dass Thar ein hervorragender Schmied ist, den er ungern verlieren würde. Bei der Arbeit trinkt Thar ausschließlich Kräutertee – den aber in großen Mengen – und trägt ein Stirnband, damit ihm der Schweiß nicht in die Augen läuft. Brüllt manchmal herum, wenn jemand ihn gereizt oder einer der Novizen einen dummen Fehler gemacht hat. Kiéran wagt, ihm zu sagen, dass das für die Ausbildung nicht gut ist – eingeschüchterte Lehrlinge machen noch mehr Fehler. Thar lacht und sagt, es sei gut, wenn sie vor ihm Angst hätten, aber danach ist er netter zu den Novizen.

Thar riecht nach heißem Metall, hat eine heisere Stimme und hat immer eine fiese Bemerkung auf den Lippen. Aber Kiéran mag seine herbe Ehrlichkeit ganz gerne und auch den Klang des Hammers auf dem Eisen.

Novize Gerrity

Dünne violette Aura

19. Mager, O-beinig, humorvoll. Er spricht locker-flapsig und benutzt sehr bildhafte Flüche. Zehntes Kind eines erfolglosen, da völlig untalentierten Schaustellers, der mit seiner Truppe durch die Gegend zog. Gerrity konnte schon als Kind jonglieren und Menschen durch Zaubertricks beeindrucken. Manchmal hielt ihn seine Familie auch dazu an, sich unter die

Zuschauermenge zu mischen und deren Taschen zu erleichtern. Da sein Vater ihn regelmäßig schlug und er seiner Mutter weitgehend egal war, machte sich Gerrity aus dem Staub, so bald er konnte. Doch allein zu überleben war nicht leicht. Er wurde vorübergehend Gehilfe eines Quacksalbers, doch der nutzte ihn schamlos aus und erwartete, dass er sich dafür zur Verfügung stellte, neue Medizinen auszuprobieren. Das machte Gerrity nicht allzu oft, denn das Gebräu schmeckte meist scheußlich. Wieder rannte er weg, und diesmal versuchte er nicht mehr, einen Lehrherrn zu finden, sondern schlug sich mit Diebereien durch. Eine Zeitlang schloss er sich einer Bande von Einbrechern an und lernte, wie man ein Schloss ohne Schlüssel aufbekommt. Doch einer dieser Pläne ging schief, Gerrity entkam als einziger, seine Kumpane wurden von der Stadtwache erwischt und hingerichtet. Schwer geschockt irrte Gerrity durch Benaris und wäre beinahe verhungert und erfroren, es war gerade tiefster Winter. Zwei Priester der Schwarzen Spiegel fanden ihn gerade noch rechtzeitig, und Gerrity kam im Tempel der Schwarzen Spiegel unter. Dort gefiel es ihm gut, da Dinesh von Anfang an freundlich zu ihm war, er dort zu Essen bekam und ein Bett zum Schlafen. Zum Zeitpunkt des ersten Bandes ist Gerrity seit eineinhalb Jahren im Tempel.

Gerrity ist nicht sehr fromm, aber neugierig und aufgeweckt. Er hilft viel bei Kíérans Pflege, ist schwer beeindruckt von seiner Vergangenheit bei der Elitetruppe und findet ihn auch einfach schwer in Ordnung. Gerrity wird Kíérans Fenster zur Welt, erzählt ihm viel, was Kíéran nicht mehr sehen kann, und bringt ihm vieles bei.

Er mag die Zeremonien sehr, weil sie so schön feierlich und geheimnisvoll sind, aber vermisst die Gelegenheiten zu lachen und es fällt ihm nicht leicht, sich dem streng geordneten Tagesablauf zu unterwerfen. Ist nicht sehr gut im Schwertkampf, ist zu linkisch, kann aber gut organisieren und könnte einmal Haus- und Hofmeister des Tempels werden. Riecht nach Küchendünsten, weil er gerne dort hilft. Tendenziell respektlos, aber er ordnet sich Dinesh unter, weil er ihn anerkennen kann. Gerrity hasst Uram (weil der ihn schon mal angemacht hat) und hat keine Angst vor Thar, sondern gibt die Kommentare einfach zurück.

Er kommt öfter mal zu spät und erfindet dann fantasievolle Ausreden.

Gerrity wohnt mit dem Novizen Giwo zusammen.

Novizin Neraia

17, ruhig, sehr fromm, schöne Singstimme, blüht bei den Zeremonien auf, die machen ihr am meisten Spaß. Hübsches Gesicht mit einer kleinen Nase, lange braune Haare. Glaubt an die Schwarzen Spiegel, ist fasziniert von ihnen, will Teil haben am Oscurus. Neraia ist die Tochter eines Händlers und hat nach einer unglücklichen Liebesgeschichte entschieden, sich entweder selbst zu töten oder in den Tempel zu gehen. Fühlt sich im Tempel wohl, ist beliebt, jeder hat den Wunsch, sie zu beschützen. Sehr harmonische Bewegungen, schwingt das Schwert geschickt, hat aber nicht genug Kraft, um einen langen Kampf durchzuhalten. Kíéran erkennt sie am Luftzug, wenn sie vorbeihuscht, und an ihren leisen, weichen Schritten. Dinish versucht sie zu überreden, dass sie Nachfolgerin der Archivarin wird, aber sie will lieber Bewahrerin des Spiegels werden, und wenn das nicht klappt, Hüterin der Fledermäuse. Sie hat zwar Talent als Bewahrerin, aber ob es ausreicht, ist noch unklar.

Novize Farnek

Graue Aura

22. Kurze, selbst (schlecht) geschnittene braune Haare, kräftiges Kinn und eng beinander stehende Augen. Bildet sich viel auf seine Muskeln ein, hat aber keine besonders gute Körperbeherrschung.

Farnek stammt aus dem Wald von Atordar (Benaris) und musste sich dort in einer Bande von Dorfjungen durchsetzen; es gefiel ihm schon damals, sich zu prügeln. In den Tempel kam er, weil er hörte, dass man sich dort zum Kämpfer ausbilden lassen und große Dinge erleben kann. Er hätte als Sohn eines Bäckers aus dem Dorf sonst keine Chance darauf gehabt, ein

anderes Leben als sein Vater zu führen, und Bäcker zu werden reizte ihn überhaupt nicht. Inzwischen steht seine Priesterweihe unmittelbar bevor. Er fordert Kiéran auf unfreundliche Art heraus, weil er einen leichten Sieg wittert, aber Kiéran gewinnt das Duell. Später, in dem Gefecht bei Qirwen Cerak, stehen sie sich noch einmal gegenüber.

Farnek riecht wenig ungepflegt, nach ranzigem Haarfett. Er ist heimlich in Neraia verliebt, aber er macht ihr Angst. Manche der anderen machen sich über Farnek lustig und ziehen ihn mit seinem Körpergeruch auf, andere fürchten sich vor ihm. Farnek ist gekränkt, dass keiner der anderen Novizen mit ihm in einer Kammer zusammenwohnen will.

Aber Farnek hat auch gute Eigenschaften, er hat ein sehr gutes Gedächtnis hat und kann schon einige lange Gesänge rezitieren. Er kocht gut, ist verlässlich und ein fleißiger Helfer. Beim Kampfunterricht ist er ungeduldig und fordernd, beeindruckt Otris aber auch durch seine Kraft, der Fechtmeister ist der Meinung, Farnek hätte „gutes Potenzial“. Kiéran ist anderer Meinung, er steht vor allem auch nicht auf Farneks feige Angriffe von hinten.

Novize **Aincar**

17, vierter Sohn einer Bauernfamilie, ohne Chance, den Hof zu erben. Ging hinaus in die Welt und landete dann bei den Priestern, als er vor Hunger nicht mehr ein noch aus wusste. Sehr durchschnittlicher wirkender Junge ohne großen Ehrgeiz, ist gerne bei den Pferden, weil er bei ihnen Wärme findet und Heimweh hat. Fühlt sich ein bisschen einsam im Tempel und vermisst seine Familie. Denkt viel über sich nach, meditiert wirklich in den Meditationszeiten, erzählt, wenn er gut gelaunt ist, mit toderntem Gesicht Witze, so dass nur noch Lachstürme aus der Küche kommen (wird von den Priestern ignoriert, sie wissen, dass die Novizen ein Ventil brauchen). Ebenso wie die anderen Novizen ist auch Aincar fasziniert von den Schwarzen Spiegeln, hat mal heimlich versucht hineinzufassen und beinahe musste ihm der Finger amputiert werden, er verdorrte und wurde schwarz.

Mitglieder des KiTenaro-Clans

Kala KiTenaro

Jerushas Großmutter mütterlicherseits

61 Jahre alt. Früher eine hübsche junge Frau, lange dunkle Locken, langbeinig und stolz, eine hervorragende Bogenschützin. Eine KiTenaro durch und durch. Sie war eine hart arbeitende Gastwirtin, die gut organisieren konnte, sie führte die „Faunenmühle“ zusammen mit einem Koch und einer Magd, die sich nebenbei auch um die Kinder kümmerte. Kala konnte gut mit Zahlen umgehen, aber auch Kochen, Backen und die Gäste betreuen.

Mit ihrem Mann Fenvar hatte sie Probleme, er ließ sie regelmäßig zurück, wenn es ihn in die Berge zog. Außerdem hatte er zahlreiche Affären. Bevor sie mit Fenvar zusammen das Gasthaus übernahm, saß sie im Familienrat gesessen, fällt Entscheidungen mit und war dafür bekannt, dass sie sich nichts bieten ließ und mit anderen Familien hart verhandelte, z.B. um die Entschädigungssumme, die fällig war, wenn jemand aus ihrem Clan heiratete und seinen Clan-Namen aufgab.

Später, im Gasthaus, sah sie oft gehetzt und abgearbeitet aus, das Haar strähnig, erste Falten – Fenvar suchte sein Liebesglück anderswo. Heftige Konflikte, bei denen die Fetzen flogen – er wich in die Berge aus. Kala dachte über Trennung nach, doch nach der Katastrophe mit Thimmes klammerten sie sich aneinander, sie hatten nicht mehr die Kraft, sich zu trennen, und er brauchte Kala, als er sich in den Bergen beide Beine brach. Fenvar gelobte, sich zu bessern, und diesmal schaffte er es tatsächlich.

Heute ist Kala gebückt und kleiner als früher. Halblange, grauweiße Haare, die unter einer Lederkappe hervorschauen. Ihre Augen wirken erloschen, der Blick trübe. Die Ereignisse von

damals haben sie zerbrechen lassen, besonders die Hinrichtung ihres Sohnes Thimmes und der Selbstmord ihrer Tochter Sarial.

Ihr achtzehnjähriger Sohn **Thimmes**, den sie sehr liebte, hatte zur Zeit des Fluchs gerade Ärger mit den Herrschern des Fürstentums. Er hatte sich mit ein paar Gleichgesinnten zusammengetan und wütete gegen die Tyrannei der AoWestas, die ihrem Volk in dieser Zeit zu wenige Freiheiten gaben und es ausbeuteten, wo sie nur konnten. Sie hatten gemeinsam eine Petition formuliert, in der sie mehr Freiheiten forderten, und sie an die Tür eines Gildenhauses genagelt. Wenn diese Freiheiten nicht gewährt würden, solle das Volk die AoWestas stürzen. Wütend suchte das Fürstenhaus nach den Urhebern der Petition – und klopfte auch an Kalas Tür. Und als die Soldaten sie fragten, ob ihr Sohn damit etwas zu tun habe, ob er es ausgeheckt habe, hörte sie sich zu ihrem eigenen Entsetzen „Ja“ sagen. Ihr Haus wurde gestürmt, ihr Sohn verhaftet. Es war das letzte Mal, dass sie ihn sah. Er wurde erst gefoltert und dann hingerichtet. Auch Fenvar nahm das schwer mit, er floh immer öfter in die Berge und hatte dort einen schweren Unfall, bei dem er sich die Beine brach.

Die Familie hatte noch drei kleine Töchter, die kleine **Rikiwa**, genannt Rikki, die drei Jahre ältere **Myrial** und ihre Zwillingschwester **Sarial**, alle beide hübsche, beliebte Mädchen. Sie heirateten bald. Doch Myrial (Jerushas Mutter) versuchte ihren Mann umzubringen und behauptete nachher, sie habe es nicht gewollt, und Sarial ließ sich mit einem fahrenden Sänger ein, obwohl ihr Mann ihre große Liebe war. Ihr Mann ertappte die beiden, tötete den Sänger und verstieß Sarial. Sarial beging Selbstmord.

Selbst Kalas Schwester **Ijema** und Myrials Cousinen erging es schlecht. Inzwischen zweifelt Jerushas Großmutter nicht mehr daran, dass der Fluch sich bewahrheitet hat. Nur Rikiwa blieb davon verschont, was vielleicht daran lag, dass sie nie Männer liebte, sondern Frauen.

Kala hat nur wenigen Menschen von der Verfluchung erzählt, die Schuldgefühle waren zu stark. Einmal hat sie es jemandem, einer Freundin, offenbart, doch die glaubte ihr nicht und sagte ihr auf den Kopf zu, das seien Ausflüchte, um den Tod des Sohnes vor sich selbst zu rechtfertigen.

Still und traurig verbringt Kala ihre Altersjahre in Loreshom, während die einstige „Faunemühle“ verfällt.

Fenvar KiTenaro

Jerushas Großvater mütterlicherseits

Attraktiver Mann, breitschultrig, dichtes schwarzes Haar, blaue Augen, schon früh ein sonnengegerbtes Gesicht mit tiefen Falten um die Augen, verwegenes Grinsen. Er starb mit 59 Jahren. Lange Zeit hatte er eine freundschaftliche Beziehung und einen Pakt mit den Greifen, sein Partner war ein Greif namens Caitar („Sonnenklaue“). Fenvar KiTenaro war ein begeisterter Bergsteiger, den die Gipfel lockten. Dabei wurde auch Caitar auf ihn aufmerksam, bald trafen die beiden sich regelmäßig in den Bergen und Caitar warnte ihn vor Lawinen oder wenn schlechtes Wetter aufzog. Fenvar musste sich nur von seinem Nest fernhalten, doch zum Schluss durfte er sogar den Schatz ansehen und Caitars Sonnenflug mit seiner Partnerin zusehen. Er half mit, das Gelege vor Menschen zu schützen.

Brach sich einmal beide Beine in den Bergen, doch er schaffte es beharrlich, wieder laufen und sogar bergsteigen zu lernen, und jammerte nie.

Zum Zeitpunkt der Handlung ist Fenvar seit acht Jahren tot. Schon zuvor war er gebrechlich und nicht mehr kräftig genug gewesen, um sehr weit in die Gipfel aufzusteigen.

Er war ein wagemutiger Mann, der die Natur liebte. Aber auch ein Schürzenjäger, der seine Frau oft betrog und es oft genug ihr überließ, die Gastwirtschaft zu führen. Deswegen musste Kala den Konflikt mit Alaés auch allein bewältigen. Als ihr Mann zurückkam, erzählte sie ihm von dem Vorfall, und Fenvar war ein wenig schuldbewusst, dass er sie allein gelassen

hatte, und beteuerte zum tausendsten Mal, dass er sich ändern würde (wie immer ohne weitere Folgen).

Wie fast alle KiTenaros war er ein hervorragender Bogenschütze, und freute sich schon darauf, seine Enkel zu unterrichten. Doch bitter enttäuscht musste er feststellen, dass Jerusha schlechte Augen hatte, sich also nicht fürs Bogenschießen eignete. Da er gegen Ende seines Lebens ein harter, kompromissloser Mann war, brach er den Unterricht sofort ab.

Er liebte alten, stinkenden Bergkäse, und als sich seine Frau darüber beschwerte, ließ er einen separaten Schrank dafür bauen (luftdicht). Diese Vorliebe teilte er mit dem Greifen Caitar. Lebenslang stand Fenvar schon vor Sonnenaufgang auf und war oft schon verschwunden, bevor die ersten Gäste in der „Faunenmühle“ wach wurden.

Rikiwa (Rikki) KiTenaro

Jerushas Tante

38 (vier Jahre jünger als Jerushas Mutter), lebt zum Zeitpunkt des ersten Bandes zurückgezogen und allein in Benaris, in der Nähe der ehemaligen „Faunenmühle“. Eine starke, unabhängige Frau mit guten Beziehungen zu Anderwesen aller Art. Sie hatte schon immer ein besonders gutes Verhältnis zu den Waldnymphen. Fühlte sich schon als Kind zu ihnen hingezogen und spielte mit ihnen viel lieber als mit anderen Kindern oder mit ihren Geschwistern, denen sie sich nicht besonders nahe fühlte. Ihrer Mutter erzählte sie ganz selbstverständlich davon, doch die hatte Angst und wollte ihr das verbieten. Rikiwa wehrte sich heftig gegen das Verbot. Der Familienrat wurde eingeschaltet und entschied, das Kind gewähren zu lassen. Es mache wenig Sinn, es zu seinem Glück zu zwingen.

In der Schule brachte sie gute Leistungen in der Schule, instinktiv schien sie alles zu wissen und zu können, sagte manchmal, die Nymphen hätten es ihm beigebracht. Schließlich nahmen die Eltern sie von der Schule, weil sie dort nichts mehr lernte. Kochen konnte Rikiwa ebenfalls von früher Kindheit an, kein Wunder bei einer Gastwirtstochter. Schon als kleines Mädchen stand sie auf einem großen Hocker am Herd und kochte für die Gäste.

Sie trägt gerne bunt bestickte Blusen an, wunderschöne Muster, die nicht wie von Menschenhand gemacht erscheinen. Doch Rikiwa fertigt sie wirklich selbst an, nach Mustern, die sie geträumt hat.

Rikiwa ist die einzige in der Familie, die von ihrem Vater Fenvar regelmäßig mitgenommen wurde in die Berge – sie durfte sogar den Greif treffen und hat noch heute eine Feder von ihm. Auch mit anderen mächtigen Wesen hat sie heute noch Kontakt, doch sie spricht nicht gerne davon. Mit den Nymphen ist sie besonders eng verbunden, es gab auch eine Liebesbeziehung zwischen Rikiwa und einer der Nymphen.

Wie die meisten KiTenaros ist sie eine hervorragende Bogenschützin; ihr Bogen ist sehr groß und aus dunkles Holz mit silbernen Einlegearbeiten gefertigt. Jerusha schafft kaum, ihn zu spannen, doch Rikiwa hat kräftige Arme.

In ihrer Hütte benutzt sie einige Möbel aus der ehemaligen „Faunenmühle“, auch einige Gemälde hängen dort, die früher die Gaststuben schmückten.

Sie trinkt gerne Quellwasser, hat einen kleinen Brunnen direkt hinter dem Haus.

Wenn Rikiwa nachdenkt, tupft sie ihre Nasenspitze an.

Sie mag auch „gewöhnliche“ Wesen, zum Beispiel Katzen oder Waldkondore.

Dheran KiTenaro

Entfernter Verwandter von Jerusha, „Drachenbruder“ von Koriónas

Wurde nur 45 Jahre alt. Abstammung: Sohn von Ghirardi, der der Sohn war Bendris, der der Sohn war von Wyargan.

Dheran war ein fröhlicher Lockenkopf, seine strahlend blauen Augen gefielen den Mädchen. Er war ein schlechter Schüler, der nur Blödsinn im Kopf hatte. Seine Lehrerin prophezeite ihm, er würde als Resteräumer enden, und auch seine Eltern wussten nicht mehr, was sie mit

ihm anfangen sollten. Dheran wuchs heran zu einem etwas arroganten jungen Mann, der gerne das Geld seiner wohlhabenden Familie verprasste und mit seinen Freunden feierte. Durch die hervorragende Ausbildung war er ein guter Schwertkämpfer, aber im Dorf sagte man über ihn, er sei oberflächlich und ein Tunichgut. Doch dann geschah etwas, was alles änderte. Dheran zog sich eine schwere Krankheit zu, den Fluch des Cerak, eine Lähmung der Beine. Zwei Jahre lang verbrachte er im Haus. Seine Freunde feierten anderswo und vergaßen ihn. Als er die Krankheit überstanden hatte – seine Beine blieben lebenslang schwach und verkrüppelt – da war er anders geworden. Ruhiger, nachdenklicher, mit mehr Mitgefühl für Menschen, denen es schlecht ging. Er schaffte es, wieder gehen und reiten zu lernen, begann, Heilkunst zu studieren und sich einzusetzen für die Schwachen. Reiten und Laufen war eine Qual für ihn, doch er beklagte sich nie.

Bei einer beschwerlichen Reise zu einem Kranken ins Gebirge des benachbarten Khelgardsland begegnete er Koriónas zum ersten Mal und beobachtete ihn. Später kam er noch oft in die Gegend, um den Drachen zu beobachten, und schaffte es nach und nach, sein Vertrauen zu gewinnen. Trotzdem versteckte der Drache, als er sich mit der Drachin **Jacinta** paarte, sein Gelege gut. Doch kurz darauf kam es (es war Winter) zu einem Eindringen aggressiver Frostdrachen auf ihren jährlichen Wanderzügen, er und Jacinta mussten um ihr Leben kämpfen. Sie mussten ihr Gelege unbewacht zurücklassen. Es wurde von einem fünfköpfigen Rudel Skraelings gefunden und um ein Haar gefressen. Doch Dheran war gerade in der Nähe, und unter Lebensgefahr verteidigte er das Gelege und konnte die Skraelings töten. Er wurde dabei verletzt, doch Koriónas trug ihn ins Tal, nachdem er die Frostdrachen vertrieben hatte, und dort erholte der junge Mann sich schnell. Danach wurden er und Koriónas Freunde, und der Drache bot ihm die Bruderschaft an. Seither gibt es einen Pakt zwischen dem Clan der KiTenaros und den Drachen. Regelmäßig durfte Dheran auf Koriónas reiten, aber einmal wurde Dheran bei einem Ritt fast abgeworfen, und schaffte es nur knapp, sich festzuklammern. Danach wollte Dheran lieber eine Weile zu Fuß gehen bzw. auf einem Pferd reiten.

Später, als das Erlebnis vergessen war, flog Koriónas einmal mit ihm nach Khorat, und dort traf Dheran einige Eliscan, er war durch die Erfahrung sehr beeindruckt. Eine weitere Begegnung fand statt, als der Drache seinen menschlichen Bruder zu einem Mittsommerflug mitnahm, eigentlich ein Ereignis, bei dem nur Anderwesen anwesend sein dürfen.

Dheran verbrachte viel Zeit mit den jungen Drachen, die aus dem Gelege geschlüpft waren. Nach Raufereien mit ihnen sah Dheran manchmal etwas zerzaust aus. Aber er durfte sie sogar ausschimpfen, wenn sie zu grob mit ihm waren. Diese fünf jungen Drachen sind heute freundlich gegenüber Menschen, weil sie damals gute Erfahrungen mit Dheran gemacht haben. So wie Koriónas mochten sie Dherans Humor und seinen Lebensmut. Außerdem hörten sie besonders im Winter gerne zu, wenn Dheran Geschichten erzählte. Doch Jacinta teilte ihre Vorliebe nicht, und als die jungen Drachen flügge waren, machte sich Jacinta wieder davon.

Koriónas Meinung von den Menschen sank, je öfter er ihnen begegnete. Einmal wurde er von einer Gruppe Menschen mit Pfeilen beschossen worden und sein Flügel wurde beschädigt. Er griff die Gruppe an und tötete einige von ihnen. Dheran war tief erschrocken über diesen Zwischenfall, Koriónas dagegen weniger, er sieht es als sein Recht an, Angreifer zu töten, wer auch immer sie seien.

Koriónas macht sich ein bisschen Sorgen, dass Dheran von den anderen Drachen verletzt werden könnte, und tatsächlich, so geschah es schließlich auch. Es gab ein Gefecht zwischen einem Drachen, der seinen Schatz verteidigt, und einer Gruppe von Wegelagerern. Der andere Drache, ein hochrangiges Lindwurm-Männchen namens **Zawezar**, war irritiert darüber, dass Koriónas ihm mit einem Menschen zusammen half, und zeigte sich sehr feindselig. Dheran, damals Mitte vierzig, macht den Fehler, sich von Koriónas absetzen zu lassen, um am Boden gegen die Wegelagerer zu kämpfen. Dabei erwischt ihn Zawezar mit einem Feuerstoß,

Dheran stirbt. Und Zavezar tat es nicht mal sonderlich Leid, er sagte nur, Koriónas solle sich nicht so anstellen. Viele Drachen dachten damals ähnlich über den Vorfall, da viele von ihnen Schätze haben und sie regelmäßig gegen menschliche Plünderer verteidigen müssen.

Ijema KiTenaro

Großtante von Jerusha

62, hatte früher Teil am Pakt mit den Drachen, sie durfte ab und zu mitfliegen und beschaffte Koriónas Dinge aus der Menschenwelt, die er gerne haben wollte. Sie hatte aber auch freundschaftliche Beziehungen zu den Wald- und Wassernymphen sowie zu Greifen. Mit Anderwesen kam sie von Anfang an hervorragend klar und genoss ähnlich wie Rikiwa ihre Gesellschaft.

Da sie sich hervorragend in der Natur auskannte und einer der damaligen Berater von Fürst Ceruscan sie förderte, wurde sie schon in früher Jugend Waldwächterin in seinen Diensten, später Oberste Waldwächlerin. Zwanzig Jahre lang diente sie dem Fürsten in dieser Position: überwachte Waldarbeiten, half, Brände zu löschen, überwachte aber vor allem die Aktivitäten der Anderwesen, beschützte sie und rief sie, wenn nötig, zur Ordnung. Doch dann verliebte sie sich in einen anderen Waldwächter und wurde trotz ihres Alters – sie war schon vierzig - schwanger; der Fluch zwang sie, zu sagen, das Kind sei nicht von ihm. Es kam zu einem schlimmen Streit zwischen ihnen und Ijema hatte eine schwere Fehlgeburt, die sie beinahe das Leben kostete. Ihr Mann verließ sie. Ijema war so geschwächt, dass sie ihre Arbeit nicht mehr ausüben konnte. Und der Anfang vom Ende war gekommen, als ihr Geheimnis bekannt wurde – ihr ehemaliger Geliebter berichtete allen, die es hören wollten, Ijema pflege eine Freundschaft zu Drachen. Das war Fürst Ceruscan nicht geheuer, und sie verlor ihr Amt. Tieftraurig und verbittert zog sich Ijema in die Wälder zurück. Inzwischen schlägt sie sich mehr schlecht als Recht durch, mit Gelegenheitsarbeiten, aber nicht mehr in den Diensten von Fürst Ceruscan. Einen festen Wohnsitz hat sie wie schon vorher nicht, sie lebt von Tag zu Tag. Sie hat schon lange nichts mehr von ihrem Clan gehört, hatte aber nach einem heftigen Streit mit Myrial auch nicht mehr viel Interesse daran, Kontakt mit den anderen Clanmitgliedern aufzunehmen.

Galtael KiTenaro

Jerushas Cousin, Sohn der verstorbenen Sarial

26. Lange dunkle Haare, die er meist zurückbindet, breiter Mund, lachende Augen. Obwohl er früh und auf tragische Weise seine Mutter verloren hat, lässt er sich vom Leben nicht unterkriegen. Er ist eigentlich Imker, aber inzwischen hauptsächlich Ortsvorsteher eines kleinen Ortes in Benaris. Berühmt ist er in der Gegend, weil er zehnmal hintereinander das berühmte Treffen der Bogenschützen in Parthus gewonnen hatte. Bis er sich weigerte, weiterhin teilzunehmen, weil die Veranstaltung ihn langweile. Vor Anderwesen hat er keine Scheu, weil er schon oft seine Tante Rikiwa besucht und dort Bekanntschaft mit vielen seltsamen Geschöpfen gemacht hat.

Er hat (wie viele KiTenaros) jung geheiratet und inzwischen drei kleine Kinder.

Galtyr KiTenaro - 45, ein etwas entfernterer Verwandter von Jerusha, war der stärkste Mann der Gegend. Er war ein schweigsamer Mann und arbeitete erst als Aufseher in einem Steinbruch, später als Holzfäller, zur Zeit als Heiler. Doch dass er gerne Aertiskraut kaute, brachte ihn ein paarmal in Schwierigkeiten.

Barním KiTenaro - Jerushas Großonkel, mit 66 Jahren gestorben. Er war der bisher letzte Earel der KiTenaros, zur Zeit haben sie keinen. Als Mann in mittleren Jahren kümmerte sich Barním auf fähige Weise um die Geschicke der Familie, doch im Alter hatte Barním feste,

zum Teil etwas verquere Ansichten, und dass er überhaupt so lange Earel blieb, war nur mit der Abwesenheit anderer Kandidaten zu erklären.

Drachen

Koriónas

Kupferfarbener Drache mit schwarzen Klauen und Abzeichen am Kopf. Dunkelgraue Flügelhäute, deshalb sein Name „Schattenschwinge“. Kann in Jerushas und Kíerans Gedanken sprechen, ein raues Murmeln. Ausgewachsenes Männchen, 120 Jahre alt. Ist in Khorat ausgebrütet worden und da seine Eltern guten Kontakt zu den Elis Aénor hatten, lernte er diese kennen, unter anderem Alaés. Auch später kehrte er noch manchmal zurück, und die Eliscan versuchten, ihn als starken Verbündeten zu gewinnen, doch daran fand er keinen Gefallen, Koriónas wollte unabhängig bleiben. Er liebt das Fliegen und das Gebirge. Manchmal wandert er weite Strecken. Kämpfen ist seine Sache nicht, manchmal ist er jedoch bei Angriffen von feindlichen Frostdrachen dazu gezwungen.

Koriónas ist fünf Meter hoch und etwa dreizehn Meter lang. Er hat vier kräftige Pranken mit handlangen Klauen. Gelb-schwarze Augen mit senkrechter, schlitzförmiger Pupille, wie bei einer Katze. Nüstern schwarz. Knochenkamm aus Stacheln auf Schnauze und Kopf, der sich den Hals hinunterzieht, zwischen den Schultern sind allerdings keine Stacheln, das ist der einzige mögliche Sitzplatz für einen menschlichen Begleiter. Seine Haut ist mit Tausenden von überlappenden Schuppen gepanzert, die feuerfest und für Pfeil und Schwert undurchdringlich sind. Allerdings ist es möglich, seine Flügel zu verletzen, die Haut ist zwar ziemlich dick, kann aber von Pfeilen durchdrungen werden. Außerdem hat er eine Wunde, die nicht heilen will, am Bauch, dort sind die Panzerplatten spröde und durch sie ist er verletzlich. Zum Kämpfen zuckt sein Hals vor wie eine Schlange, bei Seinesgleichen kratzt er mit den Klauen der Hinterbeine, und peitscht mit dem Schwanz. Wenn er verblüfft ist, macht er einen Buckel und öffnet den Rachen, um die Zähne zu zeigen. In Drohhaltung duckt er sich, der Schwanz peitscht hin und her. Im Liegen verschränkt er gerne die Vorderpfoten, rollt sie ein wie ein Kätzchen. Wenn er zufrieden döst, hat er die Augen halb geschlossen.

Koriónas kann vergleichsweise schlecht Feuer speien, seine Flammenreichweite ist kleiner als die anderer Drachen. Er selbst riecht leicht nach Schwefel und Rauch, hat aber auch einen staubigen Reptiliengeruch. Sein Körper ist ein majestätischer Anblick, besonders beim Start. Allein sein Kopf ist so groß wie ein kompletter Mensch. Fliegt gerne kunstvolle Figuren in der Luft, besonders bei Sonnenuntergang. Für Jerusha ist das Fliegen sehr gewöhnungsbedürftig, und sie klammert sich fest, als ging es um ihr Leben. Ihr wird schnell kalt in der Luft und sie besorgt sich einen Pelzumhang.

Zwanzig Jahre nach seinem ersten Flug zog Koriónas weg aus Khorat und ließ sich in den Reichen der Menschen nieder. Ihm gefallen die Geschichten und Legenden der Menschen, und im Winter hat er sie sich gerne angehört, wenn Dheran sie ihm erzählt hat. Denn er mag die Kälte nicht sonderlich und ist im Winter hauptsächlich in seiner Höhle geblieben, die er mit seinem eigenen Atem gewärmt hat. Drachen schlafen im Winter länger als sonst, ruhen mehr, sammeln ihre Kräfte fürs Frühjahr. In dieser Zeit müssen sie auch nicht so oft jagen, verbrauchen weniger Energie. Normalerweise musste Koriónas jeden dritten Tag jagen, im Winter nur alle zwei Wochen. Im Notfall kann er aber auch noch länger fasten.

Etwa alle dreißig Jahre paaren sich Drachen, für Koriónas war es die zweite Paarung, er hat spät angefangen. Er war in die Drachin Jacinta völlig vernarrt und hat sie ein ganzes Jahr lang umworben, bevor sie nachgab.

Lange lebte er im Gebirge von Khelgardsland, doch nach Dherans Tod zog er in eine Höhle in Yantosi. Die Bewohner von Yantosi respektieren ihn und lassen ihn in Ruhe, die Gegend ist altes Drachenland. Seine Höhle liegt am **Gipfel Zeldans Rast** verborgen hinter einem Felsvorsprung. Koriónas hat kein großes Interesse an Schätzen, mehr reizt ihn die Jagd.

Spielerisch erprobt er sich an den wehrhaften Ochsenhirschen des Gebirge. Nur sehr selten vergreift er sich an Schafen, aber noch lieber sind ihm Skraelings, die ihm verhasst sind (leider schmecken Skraelings nicht sonderlich, zu zäh).

Koriónas will in Ruhe gelassen werden, er ist unter den Drachen durch seine Freundschaft mit Dheran und seinem Clan als schwieriger Einzelgänger bekannt. Auch die meisten Menschen mag er nicht mehr sonderlich und wenn er den Verdacht hat, dass sie ihn stören wollen, dann fliegt er dicht über sie hinweg und faucht, um sie zu verjagen. Oder er verletzt sie sogar. Doch Jerusha oder Kiéran wehzutun käme ihm nicht in den Sinn.

Menschen und Anderwesen denen Jerusha und Kiéran auf ihren Reisen begegnen

Jikena Pir

Halb-Elis, Baumherrin in Tholus

230 Jahre alt. Große, nicht sonderlich hübsche und massig gebaute Frau. Obwohl ihr Vater ein Elis war, wird sie von den Eliscan (die körperliche Schönheit gewohnt sind) nicht akzeptiert. Sie ist voller Hass auf das magische Volk von Khorat. Doch da ihre Mutter, die im Grenzgebiet von Khorat lebte, noch eine Weile engen Kontakt mit den Eliscan hatte, und sie viel magisches Talent besaß, kennt Jikena sich mit Magie gut aus und erteilt sogar manchmal Ratschläge an Menschen. Doch sie hat ihren Stolz – auf reine Nachrichten antwortet sie nicht, selbst Fürsten müssen persönlich kommen. Mit einem angemessenen Gastgeschenk und sehr viel Respekt. Doch Jikena verbirgt nicht, dass sie Menschen verachtet, und ist in der Umgebung gefürchtet. Wenn sich jemand ihrem Baum nähert (einer Silvanida, die sie gepflanzt und geformt hat), wird es für ihn gefährlich. Schon einige Menschen aus dem Dorf, unter anderem die Tochter einer Weberin, haben im Teich neben Jikenas Baum den Tod gefunden. Auch für ihre Abneigung gegen Menschen hat Jikena einen Grund: schon oft ist sie in den letzten Jahrhunderten „gestorben“, sie wurde schon verbrannt, zu Tode gefoltert und ertränkt. Doch die vielen Versuche, die „Hexe“ loszuwerden, fruchteten nichts. Durch ihre Abstammung von unsterblichen Wesen war Jikena Pir zwar schon oft praktisch tot, aber der Lebensfunke in ihr erlosch nicht und sie erholte sich wieder. Wirklich unsterblich ist sie jedoch nicht, und sie weiß auch nicht, wie alt sie einmal werden wird.

Sie war als Kind mal mit ihrer Mutter bei den Cinaya, erinnert sich aber kaum noch daran. Weiß aber noch recht genau, was die Cinaya machen, und vermutet, dass dort der Fluch in Auftrag gegeben wurde.

Inzwischen ist Jikenas Mutter, die ja nur ein Mensch war, längst tot, und es gibt kein einziges Wesen in der Welt mehr, das sie liebt.

Oriol GeTorav

Abtrünniger Magier

42, stammt aus einem bürgerlichen Elternhaus aus den Flussgebieten von Benaris, seine Eltern sind wohlhabende Obsthändler. Er hat eine Schwester, die heute leugnet, mit ihm verwandt zu sein. Schon vor langer Zeit hat sie nicht mehr verstanden, was in ihm vorging. Oriol war auf der Akademie von Tir´han Quedys in Uskaja, er zeigte sich sehr begabt, fiel jedoch schon früh durch kriminelle Energie auf. Er beging kleine Gaunereien, erpresste andere Schüler, mogelte sich durch, vertrat seltsame Theorien und erschien ungepflegt zu den Unterweisungen. Etwa in der Mitte seiner Ausbildung wurde er von der Schule geworfen. Seither schlägt er sich durch, indem er gewöhnliche Leute überfällt und ihnen die Lebenskraft raubt. Dadurch braucht er kaum noch Nahrung zu sich zu nehmen und ist trotzdem sehr stark. Manchmal isst er aber auch Tiere, die er erwischen kann, oder pflückt Pflanzen. Er hat eine

starke Sehnsucht nach Brot und Salz, deshalb überfällt er ab und zu Bäckereien im Umkreis oder nimmt Reisenden neben ihrer Lebensenergie auch ihr Proviant ab.

Oriol ist groß und hager, hat lange, ranzig riechende graublunde, leicht lockige Haare und einen grob gestutzten Bart, entzündete wässrigblaue Augen, an denen sich ständig Fliegen absetzen, und einen stechenden, gierigen Blick. Die Kleidung der Akademie wurde ihm abgenommen und er hat wiederum die Kleidung einer Bauerfrau gestohlen, die er getötet hat, deshalb trägt er eine bestickte blaue Bluse zu einer langen, braunen Lederhose und Sandalen (auch im Winter). Seine Besitztümer versteckt er in einem hohlen Baum, deshalb trägt er nicht viel bei sich. Nur einen kleinen Dolch, der auf den ersten Blick nicht sehr bedrohlich wirkt. Um die Lebensenergie abzusaugen, muss er nahe genug an eine Person herankommen, um sie zu berühren.

Die abtrünnigen Magier im Wald von Sharedor sind ein Ärgernis, aber AoWesta hat bisher nicht geschafft, ihnen Einhalt zu gebieten, nicht einmal mit Hilfe der Terak Denar. Das ärgert AoWesta, er hat auch schon Magier aus der Akademie gebeten, ihn zu helfen, es kam zu einigen aufsehenerregenden Duellen, doch genutzt hat es nichts (und teuer war es außerdem!), der Großteil der Magier hat sich, wenn es nach Ärger roch, nach Thoram aus dem Staub gemacht und war zu schlau, sich erwischen zu lassen. Sie haben keinen Anführer, sondern agieren alle einzeln und befehden sich sogar manchmal gegenseitig, eifersüchtig streiten sie sich um fette Beute.

Leor KaoRenda

Gerhan (oberster Richter) des Fürstentums Yantosi

39 Jahre alt. KaoRenda ist ein Machtmensch mit natürlicher Autorität, er kann sehr charmant sein, aber auch brutal. Er trägt sein langes, von erstem Grau durchzogenes Haar streng zurückgekämmt; sein gut geschnittenes, kraftvolles Gesicht scheint ganz aus klaren Linien zu bestehen. Er hat eine wohlklingende Stimme, blaue Augen und breite, sehr kräftige Hände (er übt noch immer täglich mit sandgefüllten Lederbeuteln). Auf Reisen trägt er mit Vorliebe eine graue Robe mit Pelzkragen, darunter eine geschnürte Weste und Seidenhemden. Die Farbe seines Amtes ist weiß, daher besitzt er viele weiße und hellgraue Kleidungsstücke.

KaoRenda wuchs in Yantosi auf, im Gebirge, und war als Kind so arm, dass er nicht mal Schuhe besaß. War dünn wie ein Stock und hatte Beine wie Stelzen, weil oft nicht genug zu Essen da war. Seine Eltern waren Steinmetze, die den dortigen grünen Marmor abbauten. Harte Arbeit (Leor musste mithelfen), aber die Zwischenhändler machten den ganzen Profit. Eines Tages wurde seine Eltern von diesem Zwischenhändler betrogen und machten sich auf, ihn zu verklagen. Der Tarhan (unterer Richter) in ihrem Bezirk wagte nicht, gegen den reichen Händler vorzugehen, deshalb zogen sie hartnäckig weiter in die nächste Stadt. Ihren ältesten Sohn Leor nahmen sie mit. Sie klagten schließlich vor dem Nuhan, dem mittleren Richter. Und bekamen Recht!

Leor war tief beeindruckt von der ganzen Sache, ihm gefiel auch der Glanz und die Macht des Richteramtes. Er wagte, den Nuhan anzusprechen, und da ihm der Junge gefiel, nahm er ihn in die Lehre. Leor zeigte eine schnelle Auffassungsgabe und Verhandlungsgeschick, außerdem war er sehr ehrgeizig, saß oft noch bis spät nachts über den Büchern und paukte Gesetze. Ein Rückschlag war, als er einmal von einem wütenden Beschuldigten zusammengeschlagen wurde, es dauerte Wochen, bis alles wieder verheilt war; heute erinnert nur eine Narbe an der Augenbraue daran. Sein Angreifer landete natürlich im Kerker. Leor stieg schnell auf, und entfremdete sich dem Leben seiner Eltern immer mehr, kam immer seltener zu Besuch. Er erzählt zwar gerne von seiner armen Vergangenheit, glorifiziert sie auch ein wenig, denkt aber gar nicht daran, seinen Eltern ein Leben im Reichtum zu ermöglichen. Sie arbeiten noch immer im Steinbruch, angeblich aus freiem Willen, was aber so nicht stimmt. KaoRenda schickt in unregelmäßigen Abständen kleine Geldsummen.

Vier Jahre vor seiner Begegnung mit Jerusha wurde KaoRenda mit Mitte Dreißig – ungewöhnlich jung – von Fürst Ceruscan persönlich zum Gerhan ernannt. Ceruscan schätzt KaoRenda sehr, es war eine Zeitlang sogar im Gespräch, ihm einen Drittamen zu geben, doch bisher wurde nichts daraus. KaoRenda hat sich das Ziel gesetzt, über den Beruf des Gerhan hinaus ein wichtiger Berater von Fürst Ceruscan zu werden, die heimliche Eminenz im Reich. Deshalb hält er sich immer seltener in Perikhor (seinem Dienstsitz) auf und häufiger auf Ceruskans Burg Ger Iena. All seine Energie widmet KaoRenda seinem Beruf und seinem beruflichen Fortkommen, das – und nicht etwa die Gerechtigkeit – ist seine große Leidenschaft.

Inzwischen ist KaoRenda ein Mann auf dem Höhepunkt seiner Kraft und Macht. Er reist oft in Yantosi herum, um den Kontakt zu wichtigen Clans zu halten; von einer solchen Reise kommt er gerade zurück, als er Jerusha trifft. Er lässt sich auch von einflussreichen Freunden einladen und Geschenke machen, darin sieht er kein Problem, die anderen Gerhan machen es genauso. Auch in anderen Fürstentümern ist er gelegentlich zu Gast, jedoch seltener. Während er weg ist, erfüllt sein tüchtiger, aber fantasieloser Stellvertreter **Hores TeLaessen** die Funktion, die Gerichtsverfahren zu leiten. TeLaessen stammt aus einer einflussreichen Familie, ist aber nicht ehrgeizig und ein hervorragender Verwalter. Gibt sich Mühe, gerecht zu urteilen, kann sich aber nicht gegen seinen Chef durchsetzen, dessen treuer Gefolgsmann er ist. Auch Leor KaoRenda versucht grundsätzlich gerecht zu urteilen, doch in seine Überlegungen fließt auch immer politisches Kalkül und Willkür ein. Kurz: Wer es sich mit ihm verdirbt, der hat schlechte Karten. Es gab schon den Fall, dass er einen Schreiner zugrunde gerichtet hat, weil dieser in einer Bagatellsache nicht nachgeben wollte. Der Schreiner sitzt bis heute im Kerker.

Ohne Bedenken nimmt sich KaoRenda auch, was er will, und ist der Meinung, dass ihm das zustehe. Was er anderen antut, wischt er mit einer Handbewegung beiseite. Ihn wütend zu machen ist nicht leicht, er bleibt immer gelassen und souverän. Lächelt Widerstände weg. Wenn das nicht geht, ist er kurz angebunden oder kämpferisch, je nachdem, welchen Status sein Gegenüber hat.

Er hat einen Hang zur Gewalt, es erregt ihn, Widerstand zu überwinden. Daher zwingt er regelmäßig hübsche junge Frauen aus unbedeutenden Clans, ihm zu Willen zu sein. Für ihn keine große Sache, und ihn selbst zu beschuldigen und anzuklagen ist fast unmöglich. Seine Pläne sind, eine einflussreiche Frau heiraten, da trifft es sich gut, dass sich die junge **Lisalie** aus dem reichen Clan der **TeFinh** in ihn verliebt hat; sie haben sich kennengelernt, als KaoRenda bei ihren Eltern zu einem Festmahl eingeladen war. Kinder sind ihm gleichgültig und er hat nicht bewusst vor, welche zu zeugen.

KaoRenda ist seit seiner Jugend fasziniert von Feuer und treibt nachts manchmal als Brandstifter sein Unwesen, zündet Scheunen und manchmal auch Hütten an; meist auf Reisen, nicht zu oft in seiner eigenen Provinz, damit es nicht auffällt. Trotzdem zündelt er, wenn ihn das Bedürfnis überkommt, manchmal auch in der Umgebung von Perikhor, in einer dunklen Kütte, die nach Rauch riecht und ein paar Brandlöcher hat. Ein geheimer Hinterausgang dient dazu, diese Aktivitäten zu vertuschen. Auch in seiner Residenz hat er einen riesigen Kamin, er übernimmt es immer selbst, das Feuer zu entzünden, und füttert das Feuer zwischendurch mit Leckerbissen, reißt sogar mal eine Seite aus einem seiner Bücher heraus, wie Jerusha schockiert feststellt.

Seinen Dienern in Perikhor bleibt natürlich nicht verborgen, was mit den jungen Frauen in seinem Palast geschieht, und was es mit der nach Rauch riechenden Kütte auf sich hat. Deshalb wissen auch einige andere Leute von KaoRendas Interessen, es hat sich herumgesprochen. Doch schreitet keiner von ihnen dagegen ein – die Diener wissen genau, wer ihren Lohn zahlt, und die betroffenen Clans wagen nicht, gegen einen so mächtigen Mann vorzugehen. Manche helfen KaoRenda sogar aktiv, zum Beispiel sein geschmeidiger Leibdiener **Gelko** (Clan unbekannt), der aus einer armen, kinderreichen Familie kommt und

als Jugendlicher selbst schon in Cyr seinen Körper verkauft hat. Er unterstützt den Gerhan dabei, die Vergewaltigungen zu arrangieren – natürlich für einen großzügigen zusätzlichen Lohn. Mitleid hat Gelko keins mit den Opfern, er verachtet Frauen und findet, dass sie es nicht besser verdienen. Außerdem ist er das Procedere inzwischen gewohnt, es ist fast schon Routine geworden.

KaoRenda mag gutes Essen und gute Weine. Er sammelt alte Bücher, Erstausgaben. Auf Reisen lässt er sich stets vorlesen - erst wichtige Akten, dann Klassiker. Damit das möglich ist, reist er nicht zu Pferde, sondern in Kutschen (vor die, wie es Tradition ist, nur weiße Pferde gespannt werden); ein eigens engagierter Vorleser ist immer dabei. Der Gerhan hat auch kein Problem damit, sich zu unterhalten, während ihm vorgelesen wird – er kann beides gleichzeitig verfolgen.

Wichtige Besitztümer hat er viele: Eine schwarze Ledermappe mit seinen wichtigsten Papieren ist immer dabei und wird ihm manchmal von einem Assistenten hinterhergetragen. In der oberen Ecke ist ein stilisierter goldener Greif eingeprägt. Denn seine Familie, der Clan der KaoRendas, hatte früher gute Beziehung zu Greifen und war auf ihre Erlaubnis angewiesen, um den Stein der Berge abzubauen. KaoRenda hat aber selbst keine Erfahrungen mit Greifen, da er die Provinz schon früh verlassen hat.

KaoRendas Lieblingsgott ist Jaeso, Sohn der Sterne, großzügig und reich, aber einsam. Schutzpatron aller Händler und Reisenden.

Port Enthis – Jil´quanor

Insha

Jerushas Gastgeberin in Port Enthis

27, blond, mager und klein, aber sehr zäh. Sehr kurze blonde Haare, etwas scharfe Gesichtszüge. Kleidet sich gerne in leuchtendes Rot, das ist traditionelle Farbe des Wissens und Lehrens, viele Lehrer bevorzugen sie. Daheim trägt sie auch ein Hauskleid aus weicher, weißer Shanna-Wolle. Freundlich, pragmatisch, zupackend, kann sehr entschieden auftreten und sagt offen ihre Meinung. Kennt sich blendend in Geschichte, Geographie und Literatur aus, da sie eine von nur zwei Lehrern im Ort ist und alle Fächer unterrichtet. Ist sehr verwurzelt im Ort, kennt jeden, hat einige Verwandte dort, will nicht weg.

Sie hat ein sehr enges Verhältnis zu ihrem sechsjährigen Sohn Ethario, den sie alleine erzieht. Zärtlich nennt sie ihn „Kleine Krähe“. Ihr Mann ist ein Jahr jünger als sie, er heißt **Benlasko**. Er und Insha kennen sich von Kindertagen an und haben zusammen Nebelkrabben gejagt. Da es für Benlasko keine Arbeit in Port Enthis gab, ging er nach Benaris. Er versorgt die Familie aus der Ferne und kommt einmal im Jahr heim.

Inshas Interessen sind ihr Sohn, Balladen und Bücher sowie neues Wissen zu erwerben. Freunde, ihr Mann und Verwandte bringen ihr regelmäßig neue Bücher mit, die anschließend die Runde in Port Enthis machen.

Insha trinkt manchmal etwas über den Durst, das lokale Gebräu wird aus fermentierten Ommka-Wurzeln hergestellt. Dann spricht sie auch mit stärkerem Jil´quanor-Akzent. Sie kocht am liebsten Nebelkrabbensuppe und in Milch eingeweichte Ommka-Wurzeln. Ein Nachbar bringt Wasser vom Brunnen mit, Wasser ist rationiert, es wird immer nur ein halbes Glas ausgeschenkt.

Insha mag das Volk aus Khorat nicht, hat Angst vor ihnen. Erzählt, dass mal zwei Trolle im Dorf Randle gemacht haben, als sie noch ein Kind war. Hat auch ein paarmal seltsame Wesen vorbeiziehen sehen, aus oder in Richtung Nordwesten – Khorat.

Ethario

Inshas Sohn

6 Jahre. Sehr blass, blondes Haar, etwas kränklich und nicht sonderlich sportlich, neigt zum Husten. Ein ernsthaftes, gescheitertes Kind, das sich sehr für seine Umgebung interessiert. Ethario bastelt gerne, geschickt fädelt er Plättchen auf, die sein Großvater aus Krabbenpanzern geschnitzt hat. Für die Jagd interessiert er sich nicht, und er fürchtet sich vor den Nebelkrabben, seit ihm mal welche eingekreist haben. Um ihm diese Angst zu nehmen, hat seine Mutter viel mit ihm zusammen gebastelt. Seither stehen in der kleinen Wohnung überall tote, bemalte Nebelkrabben in lustigen Posen: eine, die gerade auf dem Klo sitzt, eine die kocht, zwei, die zusammen Ball spielen.

Allein darf Ethario nicht raus, wenn Nebel herrscht. Doch er mag den Nebel und findet, dass die Sonne unangenehm brennt. Er hat kein Bedürfnis danach, das Meer zu sehen. Als seine Mutter ihn mal gefragt hat, welches Tier er gerne wäre, sagte er „Krähe“, seither hat er seinen Spitznamen „Kleine Krähe“ weg.

Seine Mutter unterrichtet ihn selbst, sie ist Dorflehrerin; als Jerusha sie trifft, kommen sie gerade aus der Schule.

Teroy

Glasbläser aus Port Enthis/der Großvater

62, Glatze, große Nase, verwittertes Gesicht, hat Probleme mit den Augen. Trotzdem ein kraftstrotzendem Mann mit muskulösem Körper und verschmitztem Lächeln. War als junger Mann sehr unternehmungslustig und hat viel gejagt, um das Fleisch zu verkaufen. Nach seinem Erlebnis in Isdyr hat er die Jagd aufgegeben und die Glasbläserei gelernt. Hatte immer heimlich Angst, dass die Cinaya sein Leben doch noch träumen, und zum Schluss besiegelt das auch sein Schicksal, weil er Jerusha zuviel verraten hat.

Noch immer geschickt am Schmelzofen, auch wenn er schon im Ruhestand ist. Begnügt sich damit, den Ofen anzuheizen und draußen im Schuppen Wurzelbier zu brauen, das bringt manchmal mehr ein als die Glasbläserei. Kann sich sehr gut im Nebel orientieren, hat die Umgebung ausgiebig erforscht, noch immer hängen im Schuppen Anker und anderes Zubehör, das man dafür braucht. Musiziert gerne mit seinem Sohn und Enkel und veranstaltet einmal im Monat einen Folklore-Abend mit Jil'quanor-Balladen, und dann ist das Haus gestopft voll mit Gästen. Teroy mag es, wenn es hoch hergeht. So wie „seine Jungs“ spielt auch er seit vielen Jahren die Fiedel.

Mit seiner Schwiegertochter versteht er sich nicht, und er berichtet, dass sie ihn regelmäßig ankeife. Davon lässt sich Teroy aber nicht weiter beeindrucken.

Trägt gerne ein offenes Hemd aus Shanna- Leder, das seine verstorbene Frau in wochenlanger Arbeit für ihn angefertigt hat.

Tomkin

Glasbläser aus Port Enthis/der Vater

39, hat jung geheiratet. Lange dunkelblonde Haare, trägt er im Pferdeschwanz. Trägt gerne Hemden mit gesticktem Ausschnitt, hat er sich damals aus Larangva mitgebracht (leider schon ein bisschen fadenscheinig). Nach einer glücklichen, behüteten Kindheit in Port Enthis hatte er eigentlich auch vor, nach Süden zu gehen wie viele andere Leute aus dem Ort, doch sein Vater war entsetzt, er sagte, dann würde niemand die Glasbläser-Werkstatt übernehmen. Trotzig stellte sich Tomkin taub und machte sich auf den Weg. Doch die Reise verlief katastrophal: sein Pferd blieb im Schlamm stecken – sie mussten es erschießen –, Tomkin wurde in Larangva verhaftet, weil er auf die Straße gespuckt hatte, und er hasste das Essen an der Küste. Er war heilfroh, als er wieder daheim war.

Längst ist er ein hervorragender Glasbläser, sein Ehrgeiz ist, milchigweißes Glas herzustellen, das die Schönheit des Nebels einfängt. Die Fiedel spielt er ebenso gut wie sein Vater Teroy.

Jinelle, Tomkins Frau, ist etwas jünger als er, hat graue Augen und braunes Haar, das sie hochgesteckt trägt. Jinelle kommt aus Khehgardsland und ist auf einer Reise

„hängengeblieben“. Sie kocht immer noch khelgardisch, was Teroy nicht mag, er macht spitze Bemerkungen über ihre Kochkunst und sie ätzt zurück, dass bei Tisch zu Schmatzen auch nicht die feine Art ist. Aber meistens kommen die beiden miteinander aus, denn Teroy und Jinelles Sohn Tigge verstehen sich blendend, Teroy ist ganz vernarrt in seinen Enkel. Jinelle findet es im Flachland ganz angenehm, die Berge waren nie wirklich ihr Fall. Nebel kennt sie schon aus den Bergen, der macht ihr nichts aus.

Tigge

Glasbläser aus Port Enthis/der Sohn

20, etwas stämmig, mausbraune Haare, nicht gerade ein Frauenschwarm. Vom Nebel völlig fasziniert, ist geschickt mit dem Glas, hat schon als Achtjähriger seine ersten Gläser und Fensterscheiben hergestellt. Gemütlicher Typ, spielt zusammen mit seinem Vater und Großvater in einer Band. In Khelgardsland, dem Heimatland seiner Mutter, war er noch nie. Er ist schon seit Jahren verliebt in ein Mädchen, das zwei Straßen weiter lebt, und versucht vergeblich, sie zu erobern. Hoffnung macht ihm, dass sie gerne zu den regelmäßigen Musikabenden seiner Familie kommt – interessiert sie sich etwa doch für ihn? Er hat noch nicht gemerkt, dass sie einfach nur die Musik mag und ihn eher täppisch findet. Tigge ist ein gutmütiger Kerl und bietet Jerusha an, sie als Führer zu begleiten, damit ihr nichts passiert. Er kennt sich durch Ausflüge mit seinem Großvater und Vater natürlich hervorragend in der Nebelwüste aus.

Menschen in Cyr

Talan YaCidor

Gastwirt in Cyr, waldgrüne Aura

30 Jahre alt, gepflegte seitlich gescheitelte Haare, mittelgroß, schlank. Ein freundlicher, hilfsbereiter Mann, der sich gerne mit seinen Gästen unterhält. In seinem Gasthaus lauscht er gerne den Gesprächen und Debatten der Gäste, ob sie nun aus einem weit entfernten Land kommen und in einer fremden Sprache einen Handel abschließen oder Professoren aus der Stadt sind, die sich bei einem Getränk über ein wissenschaftliches Thema auslassen. Auf diese Weise hat er eine Menge Wissen erlangt, mit dem er immer wieder überrascht. Er hat das Wirtshaus von seinem Vater geerbt, der bei der Prügelei mit einem Soldaten aus Cym unglücklich gefallen ist und seitdem nur noch selber an einem der Tische sitzt, da er bei jeder Bewegung starke Schmerzen hat. Talan ist der Meinung, dass sein Vater viel zuviel Bier trinkt.

Während sein Vater sich immer über alles Mögliche beklagt, macht Talan zufrieden seine Arbeit. Er ist sehr stolz auf seinen berühmten Vorfahr Diederich YaCidor, der eine vierbändige Geschichte der Eliscan-Kriege schrieb. Dessen Porträt hängt an einer der Wände im Schankraum. Schon sein Vater hat begonnen, Porträts berühmter Personen zu sammeln und in der Schänke aufzuhängen; da Talan diese Tradition fortgesetzt hat, ist auf den Wänden keine Handbreit Mauerwerk mehr zu sehen.

Da Talan in Cyr aufgewachsen ist, kennt er jeden Winkel der Stadt und hat für Gäste, die ihm sympathisch sind, schon einmal einen guten Geheimtipp auf Lager oder kann sie durch seine zahlreichen Kontakte mit genau den Leuten bekannt machen, die ihnen weiterhelfen können. Seine etwas gleichaltrige Frau **Sulana** hilft in der Wirtschaft und kümmert sich um ihre beiden Söhne, Zwillinge, die wie Talan selbst in erste Linie in den Straßen der Stadt und dem Schankraum aufwachsen. Häufig amüsieren sich die Gäste prächtig, wenn die beiden völlig gleich aussehenden Jungen aufeinander losgehen und unter den Tischen miteinander raufen. Dann ruft Talan wutentbrannt ein paar wüste Flüche, um sie wieder zur Vernunft zu bringen,

oder Sulana stürzt aus der Küche hervor und trennt die beiden (gelegentlich mit einer Ohrfeige).

An seinem einzigen freien Abend in der Woche streift der junge Wirt leise durch die Gassen und landet immer wieder am Hafen, wo er die Schiffe beobachtet. Insgeheim wünscht er sich, endlich einmal die vielen Länder zu sehen, von denen er gehört und deren Sprachen er gelernt hat, doch er will seine Familie auf keinen Fall zurücklassen.

Talan YaCidor weiß nicht, dass er eine Elis in seiner Ahnenreihe hat. Vor einigen hundert Jahresläufen verliebte sich in Cyr eine junge Elis aus Moranshir in einen hübschen Burschen aus der Stadt, blieb bei ihm und hatte ein Kind mit ihm, eben jenen Diederic YaCidor. Als ihr Geliebter zehn Jahre später an einem Fieber starb, kehrte die Elis nach Moranshir zurück. Ihren Sohn ließ sie dort in Obhut seiner Großeltern, er hatte ein starkes menschliches Erbe und sie hätte es nicht übers Herz gebracht, ihn alt werden und sterben zu sehen.

Yila und Rinon WaTeshan

Gewürzhändler auf dem Dairun-Forum von Cyr

Beide Ende 60, ein in Ouenda sehr hohes Alter, die durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei 55 Jahren. Yila hat ein zerfurchtes Gesicht mit zwei strahlend blauen Augen. Sie bevorzugt weite, fließende Gewänder aus Khedira. Die weltoffene, energische Frau liebt es, mit Menschen zu tun zu haben und organisiert den Verkauf in ihrem und Rinons Zelt auf dem Dairun-Forum. Ihr Mann Rinon ist klein, rundlich und hat ein meckerndes Lachen. Er ist sehr geduldig bei der Arbeit, manchmal stur, und ebenso schlagfertig wie seine Frau. Die beiden streiten sich ständig auf liebevolle Art und ziehen sich gegenseitig auf. Rinon nimmt seiner Frau nicht mal übel, wenn sie ihn „undankbarer Wicht“ nennt. Die beiden fühlen sich auch nach 43 Jahren Ehe noch wohl miteinander.

Yila und Rinon beiden sind in Cyr aufgewachsen und haben sehr jung geheiratet, obwohl ihre beiden Eltern dagegen waren. Sie entschieden sich, Yilas Clan-Namen anzunehmen, und auch das sorgte für Ärger. Rinons Clan verlangte volle Entschädigung dafür, dass ihr Name wegfiel, und das junge Paar musste diesen Betrag über mehrere Jahre hinweg abbezahlen. Doch dadurch ließen sie sich nicht entmutigen.

Yilas Eltern waren reisende Händler, die sich in der Stadt niedergelassen haben. Während Yila sich in dieser Tradition auf Gewürze und Kräuter spezialisiert hat, mit denen sie auch die meisten Gasthäuser der Stadt beliefert, fertigt ihr Ehemann Rinon allerlei Arten von Glocken an, von denen einige mit merkwürdigen Zeichen verziert sind und angeblich von Zauberern magische Kräfte erhalten haben. Er arbeitet nicht in einer Werkstatt, sondern in einer verborgenen Nische des Zelts, weil er die Gerüche dort mag, und fertigt mit einer Lupe vor dem Auge feine Gravierungen. Dabei ist er eigentlich derjenige, der sich mit den Gewürzen beschäftigen sollte, denn als Junge hat er Koch gelernt. Doch das Leben in diesem Beruf gefiel ihm nicht, er hasste es, herumkommandiert zu werden. Also brachte er sich selbst ein Handwerk bei und wurde immer besser darin. Dagegen, dass seine Frau ihn herumkommandiert, hat er allerdings gar nichts, er kommandiert einfach zurück.

Rinon ist viel zäher, als er aussieht, und führte viele Jahre lang Handelskarawanen an, mit denen Waren über das Regandhas-Gebirge gebracht werden; dabei ging er immer zu Fuß, anstatt auf einem der Esel zu reiten, er meinte immer, seine Rückseite vertrage diese Reiterei nicht. Aber in den letzten Jahresläufen waren ihm diese Reisen dann doch zu beschwerlich, und seither verwaltet und fertigt er lieber Waren in Cyr.

Yila verlässt die Stadt noch immer regelmäßig, um in fernerer Gegenden neue Ware zu kaufen, während Rinon in Cyr an seinen Glocken arbeitet. Da die alte Feindschaft zwischen den beiden Zwillingstädten Cym und Cyr für sie immer eine Behinderung oder einen Umweg auf ihren Reisen bedeuten, steht sie dem Konflikt eher kritisch gegenüber und versucht immer wieder, ihre Kunden davon zu überzeugen, dass er völlig sinnlos ist.

Die beiden haben drei erwachsene Söhne, zwei sind inzwischen selbst Händler geworden, der dritte ist Waldhüter im Hinterland von Cyr. Sie haben ihren Eltern schon oft angeboten, ihnen zu helfen, doch das mussten Yila und Rinon bisher selten in Anspruch nehmen, sie sind glücklich mit ihrem Zelt auf dem Dairun-Forum, ihren Gewürzen und Glocken.

Menschen in Tholus

(dem Ort, an dem Jerusha die Halb-Elis Jikena Pir trifft)

Ranan KiJegna

Schmied von Tholus, organisiert Jerushas Rettung

36 Jahre alt. Er hat lange, vor der Zeit ergraute Haare und einen dichten Bart. Muskulös, trägt bei der Arbeit eine Lederschürze. Nach seiner Lehre in einem anderen Teil Ouendas arbeitete er mehrere Jahre als Söldner und kommandierte sogar kurze Zeit lang eine Gruppe von Axtkämpfern, gab dieses Leben aber schnell wieder auf – er war zu mitfühlend. Zwar hatte er den Umgang mit vielen verschiedenen Waffen schnell gelernt, beschränkte sich dann aber doch lieber wieder darauf, sie nur zu schmieden und nicht mehr selbst zu führen. Als er in Tholus seine Frau **Anina** kennen lernte, hatte er den perfekten Ort zum Bleiben gefunden – bis er von Jikena erfuhr. Aufgrund einiger sehr schlechter Erlebnisse mit abtrünnigen Zauberern während seiner Söldnerzeit, die ihm und seine Gefährten schwer zugesetzt hatten, misstraut er allem Magischen zutiefst. Nach langen Diskussionen blieben sie schließlich doch in Tholus, er brachte es einfach nicht fertig, seine geliebte Frau von ihren Wurzeln fortzureißen. Während seiner ersten Wochen im Dorf versuchte er, mit Jikena zu reden und eine Art Frieden mit ihr zu schließen, doch nachdem sie sich auch nach mehreren Monden so abweisend wie eh und je zeigte, gab er auf.

In der Dorfgemeinschaft ist Ranan sehr angesehen, obwohl er ein Zugewanderter ist: Zum Einen wird die Familie seiner Frau hochgeschätzt, zum Anderen hat er bereits in jungen Jahren durch seine Reisen mit den Söldnern einen beträchtlichen Erfahrungsschatz gesammelt, der ihm auch immer wieder hilft, Streitigkeiten zu schlichten, bevor sie vor das Dorfgericht kommen.

Ranan ist sehr pragmatisch, liebt seine Frau, seine Kinder, seinen Beruf und die Hitze, die das Schmiedefeuher ausstrahlt. Bei der Arbeit summt er manchmal, meistens schweigt er jedoch, wirkt aber trotzdem nicht verbissen, sondern stets glücklich. In seiner Söldnerzeit hat er einige deftige Schimpfwörter gelernt, die er öfter mal anwendet, wenn ihm jemand dumm kommt. Dazu kommt noch, dass er sehr direkt und ehrlich ist. Durch diese Art hat er sich nicht nur Freunde gemacht. Doch seine überlegten und gerechten Lösungsvorschläge bei Konflikten im Dorf haben ihm viele Sympathien eingetragen. Wenn er mit anderen Menschen zusammen ist, ist er tendenziell eher still, doch wenn irgendeine Gefahr droht, das Dorf zum Beispiel von wilden Tieren bedroht wird oder eine unvorsichtige Reisende von Jikena angegriffen wird, übernimmt er jedes Mal wie selbstverständlich die Anführerrolle. So auch, als Jerusha von der Halb-Elis beinahe getötet wird.

Andro LeKej

Junger Bauer aus Tholus

22 Jahre. Groß und schlaksig, strähnige blonde Haare, trägt oft ein rotes Halstuch. Er ist ein junger Mann, der gerne redet, aber anderen auch mit genau so viel Vergnügen zuhört. Andro liebt Ranans Geschichten von fernen Ländern und hat sich in den Kopf gesetzt, wie er Schmied zu werden – seit seiner Kindheit treibt er sich in jeder freien Minute in der Werkstatt des brummigen Schmiedes herum, der ihm alle möglichen Handgriffe erklären muss. Letztendlich ist aber das Problem, dass er durch seine Pflichten auf dem elterlichen Hof keine Zeit für eine vernünftige Ausbildung zum Schmied hat und seiner Familie auch das Geld

fehlt. Allerdings hat er von Ranan bereits so viel gelernt, dass er die Hoffnung hegt, vielleicht irgendwann durch die so erworbenen Fähigkeiten als Schmied arbeiten zu können.

Warum er sich ausgerechnet diesen Beruf ausgesucht hat weiß niemand so genau, aber Andro handelt ohnehin selten so, wie man es erwartet, fällt Entscheidungen, die den anderen Menschen schleierhaft sind und reagiert oft sehr gefühlsbetont.

Unter Gleichaltrigen hat er relativ viele Freunde und wenn es beim Dorffest Bier gibt, ist er meist an der vordersten Front mit dabei. Wovon er bisher noch niemandem erzählt hat, sind die Geschichten, die er schreibt und zwischen dem kleinen Schrank und seiner Wand versteckt. Sie erzählen von einem Abenteurer, der ihm selbst verblüffend ähnlich ist und in fernen Ländern für hohe Herren Aufträge erfüllt, in riesigen Kriegen kämpft, auf Drachen reitet und sich gegen Eliscan behauptet (die in seiner Vorstellung größtenteils wie Jikena Pir aussehen).

Cilal GorLíom

Weberin

52 Jahre alt. Sie lebt schon seit ihrer Geburt in Tholus. Weit über ihren Heimatort hinaus ist sie für ihre wunderschönen Tücher bekannt, von denen sie immer sagt, die Muster würden Geschichten erzählen. Niemand anders kann diese Geschichten erkennen, aber für Cilal bedeutet jede Farbe etwas und zusammen ergeben sie die Geschichten.

Ansonsten gilt sie als sehr bodenständige Frau, manchmal unfreundlich und noch verschlossener seit dem Tod ihres Mannes einige Jahre zuvor. Besonders zu leiden hatte sie unter dem Verlust ihrer Tochter Imja; sie wurde von Jikena Pir getötet, nachdem Imja sich auf der Heimkehr von einem Dorffest verirrt und sich in Jikenas Teich die Hände gewaschen hatte.

Cilals Leben wird inzwischen nur noch von ihrer Arbeit bestimmt. Wenn sie einmal ihre düsteren Gedanken an die Vergangenheit vertreiben möchte, passt sie auf einige der Dorfkinder auf, spielt und backt mit ihnen. Mit den Kleinen kommt sie besser klar als mit den meisten Erwachsenen. Sie meint, die Kinder wären noch nicht so verdorben von der Welt und dem Leid, das ein längeres Leben unweigerlich mit sich bringt. Trotz ihrer Wortkargheit und oft mürrischen Art ist sie eigentlich sehr hilfsbereit.

Dass ihre Tochter Imja bis zu ihrem plötzlichen Tod vorhatte, nach Kalamanca zu ziehen, um dort einen jungen Händler zu heiraten, war für Cilal eine Katastrophe, denn sie hegt Vorurteile gegen alle anderen Fürstentümer und deren Bewohner.

Cinaya

Die Traumweberinnen aus Isdyr

Niu

400 Jahre alt, derzeitige „Quia“ (Führerin, aber auch Dienerin der anderen Cinaya). Braune Haare, die ihr bis zu den Knien reichen. Ernsthaft, nüchtern und pflichtbewusst. Hat miterlebt, wie eine Gruppe von verzweifelten Menschen vor zweihundert Jahren versucht hat, das Wasser des Lebens zum Versiegen zu bringen, und vor dreihundert Jahren hat mal ein Mensch einer Cinaya die Haare abgeschnitten, deshalb mag Niu Menschen nicht und behandelt sie Jerusha eher unfreundlich. Eliscan gegenüber ist sie dagegen sehr aufgeschlossen, da sie mit einigen von ihnen (unter anderem den Bruder von Alaés) bleibende Freundschaften geschlossen hat. Deshalb hat sie auch zugestimmt, einen ganzen Clan zu verfluchten, was sonst selten vorkommt. Sie wollte den KiTenaro-Namen eigentlich selbst träumen, doch da sie kurz zuvor schon einen bekommen hatte, gab sie ihn pflichtbewusst weiter an Vea.

Trägt Schmuck aus schwarzem Stein, das zeichnet sie als Quia aus. Wenn sie das Amt aufgibt, gibt sie diese Insignien an ihre Nachfolgerin weiter.

Lin

Noch jung, erst hundert Jahre alt, Haare erst etwa bis zur Brust. Neugierig auf Menschen, hat erst ein Dutzend Schicksale geträumt und ist begierig darauf, noch weitere zu übernehmen. Sehr hartnäckig fragt sie Jerusha nach ihrem Namen oder nach anderen Namen. Sie stickt gerne Roben und ergreift dankbar die Gelegenheit, ihren älteren Schwestern die langen Haare zu kämmen. Ist spontan, lebhaft und redet recht gerne. Trägt Schmuck aus graviertem Glas.

Vea

168 Jahre alt. Sie war diejenige, die vor dreißig Jahren das Schicksal der KiTenaro-Frauen geträumt hat. Weißblonde Haare, bräunliche Haut. Zurückgezogen, ruft oft den Nebel und badet allein, beteiligt sich selten an den Aktivitäten der Gruppe. Macht sich keine Gedanken über die Folgen ihrer Taten, ist Menschen gegenüber ziemlich gleichgültig. Sie hat auch schon Eliscan und sogar einmal ein Drachen geträumt, andere Cinaya übernehmen sehr ungern Anderwesen, doch Vea ist das egal.

Als Jerusha sie anspricht, bekommt sie erst keine Antwort, und auch später verweigert ihr Vea nützliche Auskünfte. Sie ist der Meinung, Jerusha sollte ihr Schicksal einfach annehmen.

Cay

Mit über 300 Jahren schon recht alt. Wirkt abgeklärt und weise, große innere Ruhe. Herrliche, tiefschwarze und bodenlange Haare. Hat sich vor kurzem selbst geträumt und wird von der fast kahlen **Cer**, noch völlig unerfahren, begleitet.

Hat schon einige Schicksal geträumt, unter anderem das von vielen Bewohnern Jilquanors und geht sehr gelassen mit dieser Verantwortung um. Trägt ein sahnfarbenes Ornament aus Stein an einer Lederschnur, sie hat es einmal von einem Eliscan geschenkt bekommen. Hat trotz ihrer sympathischen Art keine Skrupel, einem Menschen die Höchste Strafe zukommen zu lassen. Sie war es, die Teroy getötet hat, als er drohte, Jerusha zu viel zu erzählen.

Elis Aénor

Qedyr

König der Elis Aénor

2146 Jahre alt. Schon seit 504 Jahren König der Elis Aénor. Starke Persönlichkeit, beliebt bei den Eliscan, hat es geschafft, das Volk des Mondes als eigene Einheit zu bewahren und ist sehr stolz auf dieses Erbe. Er will den Status quo erhalten, beispielsweise auch den Frieden mit den Elis Sarkorr, den er in seiner Jugend als Verhandlungsführer im Dienste des legendären, mächtigen Königs **Julnis** ausgehandelt hat (Julnis starb vor ca. 1000 Jahren, fiel einem Anschlag zum Opfer). Nicht mehr alle sind damit zufrieden, und Alaés ist der Kern der Unruhestifter. Doch er hat keine Mehrheit auf seiner Seite und ohne den Rubin hätte er keine Chance, Qedyrs Nachfolger zu werden.

Qedyr ist für einen Eliscan nicht sonderlich schön. Er hat eine große Nase und ist solider, nicht so feingliedrig gebaut wie die meisten seines Volkes. Auffallend groß und breitschultrig. Intensive dunkle Augen. Dunkle Haare, die er meistens zurückbindet, und ein hochgeschlossenes Gewand, bestickt in braun-grün-silbern, mit weiten Ärmeln und einer Schärpe. Er hält sich sehr gerade und macht lange Schritte.

Nur ein schmaler goldener Reif auf seiner Stirn weist ihn als König aus. Sein kostbares, auf der Klinge mit fließenden Ornamenten verziertes Schwert ist aus Sternenstahl, der Griff trägt Einlegearbeiten aus Silber und Gold. Es hat einmal König Julnis gehört und hat schon so manche Schlacht entschieden. Der Legende nach wurde es von einem Halbgott aus einem Mondstrahl geschmiedet. Qedyr trägt es selten, nur zu zeremoniellen Anlässen, weil es für seinen Geschmack viel zu schwer ist. Normalerweise ist es an der Wand des Thronsaales befestigt. Benutzt hat er es erst zweimal, einmal als ein Attentäter in den Thronaal vordrang und einmal als eine Gruppe von abtrünnigen Elis Finhar es wagte, Moranshir anzugreifen. Im Alltag trägt Qedyr entweder nur einen Dolch oder ein schlichteres Schwert aus Sternenstahl. Qedyr hat manchmal Anfälle von Schwermut, in denen er allein sein will, dann arbeitet er gerne an seinem großen Mosaik weiter, das eine gesamte Bergflanke bedeckt, es zeigt die Erweckung des Mondvolks (inklusive eines Adlers, Gesandter der Götter, das ist die Schwinge, die Jerusha sieht). Dieses Projekt verfolgt er schon seit rund zweitausend Jahren, also seit seiner Jugend, und das Mosaik ist erst halb fertig. Qedyr verwendet kein Gerüst, sondern balanciert auf den Ästen eines Baumes oder lässt sich an Seilen herab.

Er ist ein guter König, gerecht und geschickt taktierend, und im Volk beliebt. Seine starke Persönlichkeit hält die Elis Aénor zusammen und verhinderte so manchen kleinlichen Grabenkampf im Rat der Sieben. Doch während seiner Schwermut ist er wie gelähmt und unfähig zu handeln, deshalb versucht er diese Schwäche geheim zu halten. Nur sein Erster Ratgeber Atadriel weiß Bescheid, aber der hält es natürlich geheim. Leider hat auch Alaés Verdacht geschöpft und überlegt, ob er das für seine Zwecke nutzen könnte.

Qedyr und seine Gefährtin Célafiora haben vor nicht langer Zeit eine Tochter namens **Yoani** bekommen, sie ist jetzt 39 Jahre alt, ist also nach Eliscan-Maßstäben gerade erst erwachsen geworden. Sie wünschen sich noch weitere Kinder und würden sich besonders über einen Sohn freuen, obwohl das Königtum nicht erblich ist und schon gar nicht in der männlichen Linie. Der König wird gewählt, allerdings kommen bei einem beliebten König oft auch die Kinder zum Zuge.

Qedyr Vater litt ebenfalls unter der Schwermut, er hieß **Danaery**.

Célafiora

Königin der Elis Aénor

657 Jahre alt. Zart, rotbraune, kurze Haare und große grüne Augen, sehr blasse Haut, ausgeprägt geschwungene Augenbrauen. Sie ist dem König eine weise Ratgeberin und seine

offizielle Stellvertreterin. Célafiora ist stark und selbstbewusst genug, um selbst zu herrschen, und wird vom Rat der Sieben ebenso akzeptiert wie vom Volk, das sie liebt. Sie hat eine Ausstrahlung von Kraft und Glanz und Güte. Geschätzt werden auch ihre leichten magischen Fähigkeiten, die in ihrer Familie erblich sind.

Sie stammt vom Schneevolk (Elis Jinthra) ab, doch da sie schon lange beim Mondvolk lebt, gehört schon seit langem ganz dazu. Eine Tragödie, die Zerstörung ihres Waldes, verschlug Célafiora nach Moranshir; dort wurde sie freundlich aufgenommen und erregte durch ihre Gesangkunst und starke Persönlichkeit Aufmerksamkeit. Schnell verliebten sie und Qedyr sich ineinander. Inzwischen währt ihre Liebe seit Jahrhunderten.

Da sie eine hervorragende Sängerin ist, singt sie bei allen wichtigen Zeremonien. Sie beherrscht auch die Durchführung vieler komplizierter Rituale, zum Beispiel des Cadas Nawinh, und wird regelmäßig von anderen Eliscan darum gebeten. Auch ihre starke Fähigkeit, in andere hineinzuspüren (dadurch, dass sie mit drei Fingern ihre Stirn berührt), hilft bei diesen Ritualen.

Célafiora ist von ihrer Art her geheimnisvoll, nicht immer lässt sie ihre Umgebung an ihren Gedanken teilhaben. Zwar kann sie auch arrogant und kühl sein, doch wenn man ehrlich zu ihr ist, dann kann man auf ihre Hilfe zählen. Sie interessiert sich für andere und deren Schicksal, und weil sie ein weiches Herz hat, macht es ihr Freude, Gutes zu tun.

Sie hat in ihrem Leben schon viel Schreckliches erlebt, zum Beispiel die tödliche Verwünschung ihrer Eltern durch einen gegnerischen, sehr starken Eliscan-Magier. Am Ort, an dem sie gestorben sind, hat sie Nachtlilien gepflanzt, sie liebt diese Blumen, und auch deshalb gefällt es ihr, dass Jerusha sie hegt und respektiert. Aber auch andere Blumen mag Célafiora, und sie hat zum Beispiel einen großen Orchideenwald im Tal von Moranshir anlegen lassen.

Meist kleidet sie sich schlicht aber edel. Sie trägt wenig Schmuck, nur einen Armreif, der wie eine schmale, blattbesetzte Ranke aus Silber wirkt (später schenkt sie ihn Jerusha und fertigt sich selbst eine neue an, das geht mit einem einfachen Zauber, der eine lebende Pflanze zu Metall erstarren lässt).

Célafiora und Qedyr waren einige Jahre lang unfreiwillig getrennt, da ein Elis Sarkorr sie gefangen genommen hatte, um Qedyr zu erpressen, doch Alaés hat geschafft, sie freizubekommen. Doch Célafiora brachte es nie über sich, Alaés dankbar zu sein, und sie hat den König schon oft vor ihm gewarnt.

Die höchsten Ratgeber des Königspaars, der **Rat der Sieben**, besteht aus verschiedenen hochrangigen Elfenfürsten. Zu ihnen gehören:

Irissalia

Elis. Mitglied im Rat der Sieben

336 Jahre alt. Lange goldblonde Haare, trägt am liebsten stark verzierte Kleider mit Rüschen, zum Beispiel ein bordeauxrot-weißes Kleid aus Brokat und Seide, an der Seite geschnürt, mit weiten Ärmeln. Schmales, ausdrucksvolles Gesicht mit hohen Wangenknochen, braune Augen. Sie freut sich des Lebens, da sie noch vergleichsweise jung ist, ist aber in der Sache hart und mit einem scharfen Verstand gesegnet. Deswegen ist sie unter den Elis Aénor schnell aufgestiegen, aber natürlich auch, weil sie aus einer angesehenen Familie stammt.

Mit einem Lächeln hackt sie ihre Gegner verbal in Stücke. Nur Alaés ist ihrer scharfen Zunge gewachsen. Die beiden respektieren einander, und Irissalia ist bisher auch Alaés Argumentation für den Krieg gefolgt. Sie war als Mädchen ein wenig in Alaés verliebt – doch er behandelte sie, als sie noch nicht dem Rat angehörte, so herablassend, dass das nach einer Weile verging.

Célafioras Güte gefällt ihr, aber sie selbst schafft es nicht, ihrem Ideal nachzueifern, da sie zu sehr auf ihren eigenen Vorteil bedacht ist.

Irissalia hat wenig Interesse an Menschen und ist eher mit den Beziehungen zu den anderen Eliscanfürsten und Siedlungen befasst, damit so eine Art „Außenministerin“. Sie findet es zunächst irritierend, dass Menschen bei den Cerac Aelor sind, aber sie respektiert das Urteil des Drachen und akzeptiert ihre Anwesenheit. Es macht sie neugierig, dass Jerusha diesen weiten Weg gekommen ist, und dass Kierán diese seltsame andere Sicht hat.

Aláes

Elis. Mitglied im Rat der Sieben

3600 Jahre alt. Lange, blonde Haare, die seinen Kopf wie ein Fächer umgeben. Bei Besuchen in der Menschenwelt verbirgt er seine Haare unter einer Kappe. Hohe Stirn, kantiges, blasses Gesicht, intensiv grüne Augen. Neutral-strenger Gesichtsausdruck. Er trägt gerne unauffällige, dunkle Kleidung, schlicht und körperbetont, mit eingearbeiteten silbernen Metallverzierungen und kniehohe Stiefel aus Leder, ebenfalls mit Metallverzierungen.

Kühler, arroganter Typ. Kann großzügig und freundlich sein, beispielsweise gibt er bei seinen Besuchen in der Menschenwelt oft den Armen Geld, doch wenn er sich über etwas ärgert, ist er rachsüchtig. Er hat eine bösertige Ader, und man sollte im Umgang mit ihm sehr vorsichtig sein. Wenn ihm etwas nicht passt, wird er schnell ungehalten. Die einzige Art, sich mit ihm gut zu stellen, ist, seine Wünsche und Befehle prompt zu befolgen.

Durch seine hochrangige Mutter war er schon früh an den Höfen der Eliscanfürsten präsent und gewann die Gunst wichtiger Leute. Im Laufe der Zeit hat er schon in verschiedenen Funktionen am Hof des Eliscankönigs gedient, und es wurmt ihn, dass Qedyr schon seit so langer Zeit König ist. Er kann sehr gut organisieren und hat schon einige schwierige Aufgaben für Qedyr bravourös gemeistert. Aber er hat auch schon einige Gegner ausgeschaltet, indem er ihnen Fallen stellte, so dass sie sich blamiert oder diskreditiert haben. So hat er zum Beispiel geschafft, den etwas aufbrausenden **Ter Moínas** aus dem Rat der Sieben zu entfernen.

Zur Zeit ist Aláes im Rat der Sieben zuständig für alle Fragen, die die Menschenwelt betreffen. Das ist für die Betroffenen nicht gerade ein Glücksfall: Aláes verachtet Menschen, die Art wie sie miteinander umgehen und die Welt zerstören, in der sie leben. Er interessiert sich jedoch sehr für die Geschichte der Menschen- sowie Eliscanwelt und reist viel herum. Aláes spricht normalerweise gewählt und exakt, doch wenn er in der Menschenwelt unterwegs ist, benimmt er sich etwas gröber und genießt es im Grunde, nicht so kontrolliert sein zu müssen, sich auch mal etwas gehenlassen zu können. Er trinkt gerne in Gasthäusern große Mengen von Met, ohne dass man ihm irgendwelche Ausfälle anmerkt. Nur manchmal ist er gereizt und unleidlich, in diesem Zustand sollte man einen weiten Bogen um ihn machen. Danach schläft er eine Zeitlang wie ein Toter, und das ist auch das, was ihn daran lockt, denn er hat normalerweise große Schlafprobleme.

Geboren wurde er zwanzig Jahresläufe vor den Wirren des Zweiten Eliscankrieges. Nach einer zu Anfang glücklichen, sonnigen Kindheit musste seine Mutter mit ihm und anderen Eliscan vor Menschen flüchten, sie mussten monatelang in einem Versteck bleiben und wurden einmal beinahe von Menschen gefangengenommen, Aláes litt sehr unter dieser Zeit. Seine Mutter **Tilshelia** war eine Bewahrerin der Legenden, sie erzählte ihm und seinem jüngeren Bruder **Cebthos** viel über die alten Zeiten, und so entstand sein Interesse an Geschichte. Da Aláes ein gutes Gedächtnis hat, macht es ihm keine Mühe, sich all die Fakten zu merken.

Seine Mutter lebt noch (wenn auch sehr zurückgezogen) und ist der einzige Mensch, den er wirklich liebt. Sein Vater **Reyolas**, ein Eliscanfürst, fiel in den Zweiten Elfenkriegen, in der Nähe von Castael (das alte Schlachtfeld wird von den Eliscan Rus Saluie genannt).

Wochenlang saß Aláes dort jeden Tag lang auf einem Felsen und blickte untröstlich zu dem Ort hinüber, an dem sein Vater gestorben war; niemand konnte ihn bewegen, seine Wache aufzugeben. Deshalb wurde dieser Felsen von den Eliscan nach ihm benannt.

Da sein Vater ein hoher Fürst war, hält Aláes es für sein selbstverständliches Recht, dass er König und Nachfolger von Qedyr wird. Doch das hat bisher nicht geklappt, er ist „nur“ Mitglied des Rats der Sieben. Bei seinen Geschichtsstudien ist Aláes jedoch auf die Überlieferung gestoßen, die die Entstehung eines mächtigen Rubins vorhersagt - wer ihn besitzt, wird Herrscher über die Elis Aénor. Er hat begonnen, auf der Suche nach diesem Stein Kundschafter nach Ouenda auszuschicken.

In der Liebe hatte Aláes nie viel Glück. Seine Mutter hatte ihm eine mögliche Braut aus einer Eliscan-Fürstenfamilie ausgesucht, doch die beiden konnten sich nicht ausstehen und weigerten sich, den Bund zu schließen. Ein paar hundert Jahre später verliebte sich Aláes in eine deutlich ältere Elis Finhar (Nebelvolk) namens **Kerhanina**, die er auf seinen Reisen kennengelernt hatte. Doch sie hatte bereits eine Familie und war nicht bereit, sich um seinetwillen von ihr zu trennen. Die ganze Sache ging bitter aus, es kam zu einem großen Streit, Aláes legte sich mit ihrem Mann an und wäre bei den Elis Finhar beinahe wegen schwerer Missachtung verurteilt worden. Kerhanina wollte ihn nie wiedersehen und hat auch jeden weiteren Kontaktversuch in den Jahren danach abgelehnt. Schließlich entschied Aláes voller Trauer, sich so zu verhalten, als sei sie für ihn gestorben. All das hat ihn noch härter und bitterer gemacht.

Es gibt Elis, die Aláes bewundern, aber ebenso viele fürchten ihn. Bei den Drachen hat er wenige Freunde. Das liegt auch daran, dass er meist ein silbernes, leicht gebogenes Schwert trägt, dessen Griff aus dem polierten Zahn einer Seeschlange (mit Drachen verwandt!) besteht. Der weiße, von einer grünen Äderung durchzogene Griff ist ein Souvenir aus der Menschenwelt

Aláes verspeist am liebsten bei Sichelmond geerntete Schilfsprossen, lebt aber ansonsten eher asketisch und isst wenig, er hat selten wirklich Appetit.

Er reitet einen Schimmel namens **Vaydir**.

Atadriel

Elis. Erster Berater des Königs

Über 4000 Jahre alt, was man ihm aber nicht ansieht. Lange, rötlichbraune Haare ohne Grau, aus der Stirn zurückgekämmt und von dem gravierten diamantbesetzten Stirnreif seines Amtes gehalten. Stammt aus keiner angesehenen Familie und hatte lange einen niedrigen Rang, schaffte es jedoch durch seine hohe Intelligenz und Talent, in den Rat der Sieben aufzusteigen. Atadriel ist gewitzt und erfahren, sehr höflich und diplomatisch gewandt, geschickt zieht er die Fäden im Hintergrund. Das, was bei Hofe vorgeht, betrachtet er mit Scharfsinn, Gleichmut und leichtem Zynismus. Sein Pokerface ist berüchtigt. Durch seine Position als wichtigsten Berater von König Qedyr ist er schon seit langem ein mächtiger Mann.

Atadriel ist ein Freund der Drachen und pflegt zu mehreren von ihnen gute Beziehungen. In der Vergangenheit hat er im Dienst anderer Könige gelegentlich die Seiten gewechselt, doch Qedyr ist sich seiner Loyalität gewiss, die beiden kennen sich schon sehr lange und mögen sich. Atadriel hält zum König, würde ihm aber auch widersprechen, wenn er der Meinung ist, dass seine Taten nicht mehr dem Besten für Moranshir entsprechen. Atadriel war bislang dem Feldzug gegen die Menschen nicht abgeneigt, da er selbst damals am Zweiten Eliscankrieg teilgenommen und Menschen in unguter Erinnerung hat.

Verletzlich ist Atadriel durch seine unerfüllte, schon Jahrzehnte währende Liebe zur Elis **Liney**, die ihrem bei einem Gefecht getöteten Geliebten nachtrauert. Liney ist mit Aláes befreundet, deshalb geht Atadriel weniger scharf mit Aláes um, als er es normalerweise tun würde.

Atadriel hat mehrere Kinder, darunter eine Tochter namens **Ynariel**, die zur Zeit Irissalias Kammerdienerin ist. **Colmarél** ist sein ältester Sohn, sein jüngerer Sohn ist gerade auf Reisen. Ynariel liebt Musik und ihr größter Wunsch ist es, einmal das Aes Erieth zu singen.

Bei der Arbeit singt sie häufig, und viele hören ihr gerne zu. Sie versteht sich sehr gut mit ihrem Vater, und im Gegensatz zu Colmarél, der so etwas nicht möchte, meldet sie Beobachtungen bei Hofe an ihren Vater weiter.

Von der Mutter seiner Kinder hat sich Atadriel getrennt, sie führten lange Zeit eine nichtssagende Beziehung und das wurde Atadriel unerträglich, als er sich in Liney verliebt. Seine ehemalige Gefährtin lebt inzwischen in einer anderen Eliscan-Siedlung und sieht ihre Kinder nur zu hohen Festen.

Silmar

Elis. Aláes Neffe, Sohn von Aláes jüngerem Bruder Cebthos und dessen Frau Shayael

Knapp 300 Jahre alt. Intelligenter, jedoch arroganter und unreifer Elis. Langes, blondes Haar, das er am Hinterkopf zusammengebunden trägt, sehr helle, geschwungene Augenbrauen.

Trägt gerne farbige Stoffe, meist sehr prachtvoll gekleidet. Besitzt und benutzt ein schmales, juwelenbesetztes Schwert. Er ist ein hervorragender Kämpfer und genießt Duelle.

Hat halbherzig Gesangsunterricht bei Célafiora genommen, den aber schon bald gelangweilt abgebrochen. Sehr viel mehr Spaß machen ihm halsbrecherische Pferderennen mit den anderen jungen Eliscan bei Vollmond und das Felsenklettern, natürlich ohne Seil. Er ist sprachbegabt, spricht die Alte Handelssprache sehr gut und die Sprache von Elisondo und ein paar Dialekte aus Thoram immerhin passabel. Doch da er letztere nur aus Büchern gelernt hat, ist seine Aussprache nicht besonders.

Silmar hält Menschen für den Eliscan hoffnungslos unterlegen, bewundert die Elis Sarkorr (Blutvolk), hat sich bei einem Fest mit einem angefreundet, dieser Austausch wirkt noch immer in ihm nach. Er würde gerne ausgiebig durch die Menschenreiche zu reisen, doch bisher konnte er seinen Onkel Aláes nur einmal überreden, ihn mitzunehmen. Sein heimliches Motiv ist dabei, sich an menschliche Frauen heranzumachen; Silmar hat nicht die Geduld, einer Elis zwanzig Jahre oder länger den Hof zu machen, gilt deshalb als Heißsporn und bekommt in Moranshir keine Partnerin mehr, nachdem er es sich einmal mit einer jungen Elis verdorben hat. Er hat längst seinen Ruf weg.

Wie alle anderen Eliscan ist Silmar praktisch unsterblich, doch er interessiert sich sehr für das Thema Tod und alle philosophischen Fragen, die damit zu tun haben. Er sucht Nahtoderfahrungen, und hat großes Interesse daran, mal einen Menschen zu töten, um das Überschreiten der Grenze vom Leben zum Tod mitzerleben. Eigentlich hatte er vor, das mit Kíéran auszuprobieren, doch als das nicht klappt, merken er und Kíéran, dass sie sich eigentlich gegenseitig schätzen. Es beeindruckt Silmar sehr, dass Kíéran im Kampf ihn gegen ihn immerhin ein Unentschieden schafft, und ihm auch sonst Grenzen setzt – was sonst niemand tut. Deshalb hilft Silmar ihm auch beiläufig, seine schweren Narben loszuwerden („Hier ist noch was für dein Gesicht“), Dank will er dafür keinen.

Früher hat Silmar so wie Aláes gerne die Kobolde getreten, die bei den Eliscan als Boten und Bedienung agieren, doch die strafen ihn, indem sie seine Klamotten verknoten. Seither lässt er es bleiben.

Wenn er zusammen mit Freunden feiert, trinkt Silmar am liebsten Holunderwein. Wenn er allein ist, experimentiert er gelegentlich mit bewusstseinsweiternden Substanzen wie Sonnentau, um die Grenzen des Seins auszuloten. Aláes ahnt das, lässt ihn jedoch gewähren, weil er Silmar für sehr vielversprechend hält und ihn als seinen Nachfolger im Rat der Sieben vorgesehen hat. Doch sehr ehrgeizig ist Silmar nicht, er will erst einmal sein Vergnügen haben. Seine Eltern sind sehr mit sich beschäftigt, der Kontakt zwischen ihnen und Silmar ist freundschaftlich, aber nur lose und sporadisch.

Colmarél

Elis. Freund von Silmar

Freundlicher, gutmütiger junger Elis, längst nicht so tödlich wie sein fast gleichaltriger Freund Silmar. Sehr gutaussehend mit seinen wallenden rotblonden Locken und seinem engelhaften Gesicht. Ist nicht ganz so bunt gekleidet wie Silmar, interessiert sich aber auch für das, was er anzieht.

Hat ähnlich wie Célafiora ein gutes Gespür für das Innere anderer, und bemerkt es recht schnell, dass Kiéran besondere Eigenschaften hat („Tiefseher“). Recht fromm, hält die Mondzeremonien ein. Er trägt ein Stück Quarz vom Zirkel des Mondes um den Hals, es ist einmal bei einem Gewitter abgefallen, er sah es als ein Zeichen. Fühlt sich seither als Auserwählter.

Colmarél ist der Sohn des ursprünglich niederrangigen Eliscan Atadriel, der es geschafft hat, in den Zirkel um den Rat der Sieben aufgenommen zu werden. Colmarél bewundert seinen Freund Silmar, der aus einer alten Fürstenfamilie stammt und ein stilvolles Draufgängertum pflegt. Er ordnet sich Silmar meist unter, weil er selbst von Natur aus eher zurückhaltend ist. Doch eigentlich ist er der bessere Reiter als Silmar, und gewinnt oft bei ihren mitternächtlichen Pferderennen. Auch, da er einen besseren „Draht“ zu den klugen Eliscanpferden hat. Auch Drachen mag Colmar, er schätzt ihre Kraft und Unabhängigkeit, deshalb beeindruckt es ihn, dass Jerusha eine Drachenschwester ist. Ansonsten steht er Menschen eher ratlos gegenüber, da er vorher noch nie welche getroffen hat.

Darf manchmal Célafiora dienen, er steht hoch in ihrer Gunst. Trotzdem staucht sie ihn manchmal zusammen, sie findet, dass Silmar einen schlechten Einfluss auf ihn habe.

Colmaréls Waffe ist nicht das Schwert, sondern der Bogen.

Er spielt sehr gut die Laute und hört begeistert bei den Gesangszeremonien der Elis Aénor zu; am liebsten würde er mitsingen, doch er weiß, dass seine Stimme den hohen Ansprüchen der Eliscan nicht genügt.

Wynessan

Elis. Helfer von Aláes

1603 Jahre alt. Lange, braune Haare. Trägt gerne eine mit Silber bestickte schwarze Kappe, die ihm mal ein Fürst für treue Dienste geschenkt hat. Kleidet sich in Schwarz, um seinem Herrn Aláes nachzueifern – leider steht ihm Schwarz nicht. Wynessan hilft Aláes, die Eroberung Ouendas zu planen. Intelligent, tüchtig, diensteifrig, bemüht, neigt aber dazu, Details zu übersehen oder sich zu verzetteln. Nicht immer behandelt ihn Aláes mit der gebotenen Höflichkeit, doch das kennt Wynessan schon und ignoriert es. Er arbeitet schon lange für Aláes, war sogar schon einmal in der Menschenwelt mit ihm, fand das aber arg seltsam und will nicht nochmal hin. Er ist so wie Silmar der Meinung, dass Menschen sich den Eliscan klar unterordnen sollten, weil diese ihnen überlegen sind. Er fühlt sich geehrt, bei einem so großen Plan mit historischer Bedeutung mitzuwirken, und stellt sich gerne vor, dass seinem Name dadurch immerhin eine Fußnote in der Geschichtsschreibung zukommen wird. Bisher keine Kinder, er konnte noch keine höher- oder gleichrangige Elis für sich interessieren, da es ihm an Charme und Ausstrahlung fehlt. Und eine niederrangige Elis will er nicht, da er ein Snob ist und hohen Wert auf seine eigene Position legt. Ihm ist es auch sehr wichtig, dass Aláes schon so alt ist und einen so hohen Rang hat, solche Dinge beeindruckten ihn.

Wynessan isst und trinkt gerne und wandert gerne durch die Gegend, um in Umgebung verschiedene Speisen zu probieren (er läßt sich gnadenlos bei fremden Familien ein, wenn dort gerade gekocht wird) oder Wildkräuter zu pflücken.

Calánim

Elis. Helfer des Rates.

450 Jahre alt. Breitschultrig, Statur eines Holzfällers, aber sensible und geschickte Finger. Er ist der Sohn eines niederen Adligen und vervollständigt am Königshof von Moranshir seine

Ausbildung. Ein freundlicher, großzügiger und ausgeglichener junger Mann, der für den Rat der Sieben verschiedene Aufgaben übernimmt und König Qedyr bewundert. Seine Familie stammt aus dem Tal von Namaria, seine Mutter kümmert sich um die Eliscan-Pferde der Fürsten.

Er fühlt sich der Natur verbunden und liebt es ähnlich wie Jikena Pir, mit Bäumen und anderen Pflanzen zu arbeiten, um sie zu einem Kunstwerk zu formen. Sein zweites großes Interesse ist die Musik, er spielt mehrere Instrumente hervorragend. Mit der Flöte ist er so gut, dass er sogar ein Duett mit einem zahmen Singvogel spielen kann.

Bei Hofe lernte er Charis kennen, die ihn einfach ansprach. Ihn irritierte ihre Frechheit, aber irgendwie gefiel sie ihm auch. Er fand sie sehr unterhaltsam und war sehr erstaunt und erfreut darüber, dass sie ihn schon bald in ihr Bett nahm. Einiges, was Charis über das Hofzeremoniell weiß, verdankt sie Calánim, und er hat ihr auch schon eine ganze Menge Wörter in Saerim, der Umgangssprache der Elis Aénor, beigebracht. Meist unterhalten sie sich jedoch in Alter Handelssprache. Calánim weiß, dass seine Eltern den Kontakt mit der Menschenfrau missbilligen, hat ihnen jedoch freundlich klar gemacht, dass das seine Sache ist und er sich später ohnehin eine standesgemäße Frau suchen wird. Er nimmt das mit Charis nicht weiter ernst und weiß, dass sie nicht die Absicht hat, ihm treu zu sein. Das macht ihm jedoch nichts aus, er ist nicht verliebt in sie.

Nerénthoras und Czak (gesprochen „Tschak“)

Gharir. Verbündete der Elis Aénor.

Gharir sind wild in den Wäldern von Khorat (beispielsweise rund um Mae Thim) lebende Anderwesen. Sie haben gelbschwarze Augen, dunkelbraune, behaarte Haut, eine flache, runzelige Nase und einen schlitzförmigen Mund mit nadelspitzen Zähnen. Da sie keineswegs dumm sind und vieles lernen können, auch die Sprachen der Eliscan, werden sie von den Eliscan oft als Helfer und Leibwächter rekrutiert. Sie können sehr gut klettern, schnell laufen und sich geschickt verbergen. Auch das Reiten ist kein Problem für sie, auch wenn die Pferde, die sie tragen sollen, erst an sie gewöhnt werden müssen. Gharir haben keine magischen Kräfte, sind jedoch weitgehend immun gegen Zauberei. Sie sind nicht unsterblich, leben jedoch durchschnittlich dreihundert Jahre und sind damit für die Eliscan nicht ganz solche „Eintagsfliegen“ wie Menschen. Gharir verehren eine Familie von drei Naturgöttern (Vater, Mutter, Tochter), die für das Wetter, Erdbeben und andere natürliche Ereignisse verantwortlich sind. Es kommt nur sehr selten vor, dass ein Gharir diesem Glauben abschwört, aber viele praktizieren ihn nur im Verborgenen, wenn sie bei den Eliscan leben. Geld kennen sie nicht, sie praktizieren eine reine Tauschwirtschaft. Ihre bevorzugte Nahrung sind etwas überreife Früchte, die sie inklusive Schale mit den spitzen Zähnen auseinanderreißen und verspeisen. Sie trinken meist Wasser.

Nerénthoras ist ein Gharir mittleren Alters im Dienst einer Elis Aénor-Familie, die beim Gebirge der Vier Schwestern lebt. Er wurde ursprünglich gegen seinen Willen aus den Wäldern entführt, hat sich aber seither gut eingelebt und will nicht mehr zurück. Er genießt es, dass die Macht der Eliscan auf ihn abfärbt, und hat einen deutlich weiteren Horizont als seine Stammesgenossen.

Czak ist freiwillig zu den Elis Aénor gekommen und hat sich dort als Helfer angeboten, weil er von deren Kultur fasziniert war. Er ist überdurchschnittlich intelligent und strengt sich sehr an, die Sprache und die Rituale der Eliscan zu begreifen. Ganz gemeistert hat er beides noch nicht, aber er ist seinem Herrn Aláes ein treuer Helfer. Er fürchtet jedoch Aláes Zorn und war ein paarmal nahe daran, aufzugeben und in die Wälder seiner Heimat zurückzukehren. Irgendwann will er mit reichem Lohn heimkehren und eine Familie gründen.

Diverse Figuren

Charis

Kurierreiterin

Dunkelrote Aura

23 Jahre alt, unscheinbares Gesicht, sanftes, eichenholzfarbenes Haar. Zäh, mittelgroß, schlanker Körper mit recht großen Brüsten für ihre schmale Statur. Großer Lebenshunger, nimmt sich, was sie will. Reist gern und viel. Wanderer zwischen den Welten, hat auch eine große Offenheit anderen Kulturen gegenüber, übernimmt sofort Teile davon, legt sie aber auch genauso leicht wieder ab. Sehr selbstbewusst, selbständig und direkt. Klagt nie, sieht sich nie als Opfer.

Charis (die in Wirklichkeit anders heißt), stammt aus einem sehr einflussreichen Clan und hätte es eigentlich nicht nötig, zu arbeiten. Sie ist ein illegitimes Kind, von einem mächtigen Mann gezeugt mit einer schönen jungen Frau aus Khelgardsland. In den Bergen hat sie auch ihre ersten Jahre verbracht, als Jugendliche hatte sie dann das Bedürfnis, ihren Vater kennenzulernen. Sie stellte jedoch fest, dass er kein Interesse an ihr hatte, weil sie ein Mädchen war. Immerhin konnte sie in seiner Umgebung vieles lernen und vor allem viele edle Pferde reiten; schon als Kind ist sie mit ihrem Bergpony durch die Gegend galoppiert. Besonders die schwierigen Pferde haben es ihr angetan, und längst kommt sie auch mit dem miesesten Gaul zurecht. Sie reitet sicher, instinktiv und ziemlich halsbrecherisch, da eine Kurierreiterin Nachrichten möglichst schnell überbringen muss. Wie den meisten Khelgardern macht es auch ihr nichts aus, einfach zu leben und selbst im Winter draußen zu kampieren. Geld und Macht reizen sie nicht. Sie entzieht sich allen Ansprüchen, die an sie gestellt werden, und Verantwortung ist ihr fremd (nur mit den ihr anvertrauten Botschaften geht sie sorgfältig um). An festen Beziehungen ist sie nicht interessiert. Mag Männer, hat aber auch mit der einen oder anderen Frau geschlafen. Langweilt sich schnell, bleibt nirgendwo lange. Hat Freunde überall, bleibt oft bei ihnen, trinkt und isst bei ihnen und nimmt ihnen gelegentlich auch ohne schlechtes Gewissen die Männer weg.

Hat auf ihren Reisen einen Elis – Silmar – kennengelernt und mit ihm das Lager geteilt. Er war mit seinem Onkel gerade in der Gegend von Rus Laerd auf der Suche nach dem Rubin. Silmar hat Charis eingeladen nach Moranshir, er rechnet nicht damit, dass sie wirklich dort hinkommen würde. Das zeigt nur, dass er sie noch nicht besonders gut kannte! Natürlich tauchte sie umgehend dort auf. Sie hat keinerlei Berührungängste mit Eliscan.

Von Kíeran war sie sofort fasziniert, und sie ist entschlossen, ihn für sich zu gewinnen. Dass er mit Jerusha zusammen ist, sieht sie eher als Herausforderung.

Charis ist eine hervorragende Geschichtenerzählerin und viele Leute mögen sie, wenn sie sie zum ersten Mal kennenlernen, weil sie witzig, helle und unkompliziert ist. Sie hat einen ausgeprägten Sinn für Ästhetik und Schönheit, deshalb hat sie sich bei den Eliscan sofort wohlfühlt.

Ihre Lieblingsspeise ist Omelett mit Käse und Herbstpilzen, sie trinkt gerne Met und kaltes Quellwasser. Auf Reisen backt sie sich selbst Fladenbrot und fängt sich ihr Abendessen aus dem Fluss. So wie Kíeran isst sie gerne Süßes.

Dendelio OrTanek – 34, ehemaliger Küchenjunge in der „Faunenmühle“. Schmiss die Schule hin, um in der Faunenmühle zu arbeiten, weil er in die junge Myrial (später Jerushas Mutter) verliebt war. Doch die Chefin Kala KiTenaro schickte ihn zurück in die Schule und gab ihm sogar noch Geld mit. Inzwischen ist er verheiratet und hat ein eigenes Gasthaus in Benaris, den „silbernen Krug“, doch noch immer denkt er an Myrial.

Tarquin - 27, Kommandant einer Patrouille. Kein Terak Denar, sondern ein gewöhnlicher Soldat, der in der Nähe der Quellenveste in Vestanus stationiert ist. Sehr ehrerbietig

gegenüber Kierán, der in der Hierarchie weit über ihm steht. Neugierig, was Kiéran erlebt hat, traut sich aber nicht nachzufragen. Dritter Sohn eines Brauers aus Evanis.

Vinya UIPórim – 19, die zweitjüngste Tochter von Muria UIPórim, der Herrscherin über Kalamanca. Noch war ihre Suche nach einem Ehemann nicht erfolgreich, denn Vinja hat Hasenzähne und ein fliehendes Kinn. Außerdem ist sie oberflächlich und nicht besonders helle.

Igbert – 53, grauhaariger Adjutant von Xen TeRopus. Ein ruhiger Mann, früher ein zuverlässiger Kämpfer und Rautenführer bei den Terak Denar. Er hatte viel Glück und wurde nie schwer verletzt, doch bei Erreichen der Altersgrenze musste er aus der Truppe ausscheiden.

Yorn – 38, Bildhauer auf der Baustelle in Mandeth, ein erfahrener und fähiger Mann. Soll den Xatos anfertigen, widmet sich dann aber doch mit einem Achselzucken einem Altar, weil Jerusha unbedingt die Skulptur des Kriegergotts übernehmen will. Yorn kommt ursprünglich aus Yantosi und ist ein Wanderarbeiter ohne Familie.