

Legenden & Geschehnisse aus Vir Vachal



Gruß Euch, Ihr Edlen Erkenfaras.

Nach Bey Sus möchte Euch heute berichten, wie ich das Reich Vir Vachal bereiste. Zuerst richtete ich meine Schritte nach Nordosten, der Tii Chlen folgend, durch den Chlen Vachal. Hier ist der Wald noch recht licht und es gibt wenig Unterholz, was das Reisen doch sehr erleichtert. Durch die vielen kleinen Bäche, die den Chlen durchziehen herrscht eine relativ hohe Feuchtigkeit, welche die Bäume prächtig gedeihen läßt und jeden Morgen eine einzigartige Stimmung erzeugt. So wird der Wald jeden Tag bis kurz nach Sonnenaufgang von dichtem Nebel durchzogen der von kurz über dem Boden bis auf etwa drei Viertel der Baumhöhe reicht. Wenn jetzt die Sonne aufgeht, erhält jeder Baum seine eigene, in allen Farben des Regenbogens schimmernde Hülle. Auch schweigen während dieser Zeit fast alle Walddiere, bis auf das Nebelhuhn, so daß eine gespenstische Stille herrscht. Ist der Nebel dann verschwunden, dieses passiert ganz plötzlich innerhalb weniger Momente, so erwachen auf ein Mal all die Stimmen des Waldes, die der Wanderer vorher vermißte. Nach diesem allmorgendlichen Intermezzo, beginnen alle Waldbewohner mit ihren täglichen Arbeiten. Zu dieser Zeit trifft man auch die ersten Rhuor die mit ihrer Arbeit im Wald beginnen, sofern es sich nicht um Jäger handelt, die von einer nächtlichen Jagd zurückkehren. Bis hin zur Mittagszeit gewinnt der Wald nun immer mehr an Leben, besonders wenn man sich einer Baumsiedlung nähert. Diese nimmt man schon etliche Schritte, bevor man sie erreicht, durch das fröhliche Geschrei der Kinder wahr.

Die Siedlung selbst hebt sich nur wenig vom Rest des Waldes ab, das spärliche Unterholz ist meist komplett durch saftiges Gras ersetzt und man entdeckt auch einige Verschlüge und Koppeln, in denen die Rhuor einige Tiere halten. Hierbei handelt es sich meist um Ziegen und um die kleinen und stämmigen Waldpferde. Zwischen den Bäumen herrscht meist emsiges Treiben, es werden Waren gehandelt, Aufträge übernommen, Gespräche geführt und all das getan, was auch in einer 'normalen' Siedlung getan wird. Gegen Mittag setzt für gewöhnlich eine etwa anderthalbstündige Ruhepause ein, während der die meisten Rhuor eine kleinere Mahlzeit zu sich nehmen und alle sich entspannen.

Spätestens bei Sonnenuntergang haben sich alle Familien wieder in ihren Sakbes eingefunden, um das Abendessen zu sich zu nehmen. Dieses dauert bis zu zwei Stunden und geht anschließend in ein gemütliches Beisammensein über. Der freundlichen Wanderer findet eigentlich in jeder Siedlung die Gastfreundschaft einer Familie, die ihn mit Essen und Unterkunft versorgt. Hierfür erwarten die Familien allerdings die Mithilfe bei der Zubereitung des Essens und der Reinigung des Tisches. Sollte der Wanderer auch noch eine gute Geschichte zum besten geben können, so kann er sicher sein, hier immer wieder willkommen geheißen zu werden.

Nachdem ich die ersten Nächte noch immer bei den Rhuor verbringen konnte, ließ dann die Siedlungsdichte doch etwas nach und ich mußte des Nachts des öfteren im Wald nächtigen. Hierbei muß man sich nur vor dem Faoi, einem allerdings nicht sehr großen Raubtier in acht nehmen. Wer jetzt den Wald hinter sich läßt, kommt in das Küstenhochland von Liontar. Dieses fruchtbare, nur spärlich bewaldete Gebiet, wird von saftig grünen Hügeln und weitläufigen Äckern geprägt.

Im imposantesten sind allerdings die bläulich schimmernden Felsen der Steilküste. Hier rollen die Wogen des Kerektu HiKhanma bis direkt an die beinahe senkrechte, bis zu 200 Meter hohen Klippen. Im äußersten Norden, vom Chuir Omeith, dem blauen Kap, kann man an klaren Tagen die Gestade des fernen Avallon erblicken. Die Färbung der Klippen dieses Kaps erreicht beinahe das Blau des Himmels und erscheint von See aus wie der Horizont.

Hier im Hochland leben die Menschen in kleinen Dörfern aus niedrigen Steinhäusern. Die Bewohner dieser Dörfer werden meist zu den Melam Kel gerechnet, bezeichnen sich selbst aber als Liontares. Ihr Leben wird bestimmt von ihren Tieren, wovon die meisten Schafe sind, die eine besonders warme und hochwertige Wolle liefern, die auf dem ganzen Kontinent ihresgleichen sucht und dem Anbau der verschiedensten Feldfrüchte.

Diese etwas derberen, aber dennoch freundlichen Menschen zeichnen sich durch ihre

Zähigkeit und Fröhlichkeit aus. Wer einmal zur Zeit des Ernte- oder Schurfestes bei ihnen weilte, wird Schwierigkeiten haben in seinem weiteren Leben an einem ausgelasseneren und heiteren Fest teilzunehmen.

Vom Chuir Omeith aus wanderte ich zurück nach Süden, um mich am östlichen Ende des Chlen Vachal nach Tsolei Ksarul einzuschiffen. Von hier aus gehen die Erzeugnisse aus dem Chai Liontar auf Schiffen zur Stadt, sofern sie nicht nach Melam Kel sollen. So entfällt der Transport durch die Tiefen des Chlen Vachal zur großen Handelsstraße. Während dieser, etwa vier Tage dauernden Reise, kann man sich von den vorhergegangenen Wanderungen erholen, denn diese Reise ist aufgrund der hier vorherrschenden Windrichtung sehr angenehm.

Nur leider herrscht in der Nähe der Steilküsten oft dichter Nebel, bei dem auch die erfahrensten Kapitäne nur sehr vorsichtig navigieren können. Doch unser Schiff hatte Glück, und so erreichten wir Tsolei Ksarul am Mittag des vierten Tages. Wie der Zufall es nun so wollte, war dies der Tag der Reichsgründung Vir'Vachals, wo jedes Jahr ein großes Fest im ganzen Land stattfindet. Dieses war schon im Hafen deutlich zu merken, alle Schiffe hatten über die Toppen geflaggt und die übliche Geschäftigkeit eines großen Hafens fehlte völlig. Dafür war von vielen Schiffen, und hin und wieder auch aus der Stadt, freudiges Geschrei und heiterer Gesang zu vernehmen. Dies kam von den durch die Stadt ziehenden Spielleute, Gauklern und Akrobaten und die auf jedem größeren Platz herrschende Jahrmarktsstimmung. Dieses muntere Treiben dauerte drei Tage an, danach kehrte der Alltag zurück. Allerdings dauerte es, bedingt durch Aufräumarbeiten und Spätfolgen des Festes noch etwa einen Tag bis die Stadt wieder von der ihr eigenen Geschäftigkeit erfüllt war. Nach einem Besuch bei Mirur Hee'sa, dem berühmten Wagenlenker und Lords der Melam Kel verließ ich Tsolei Ksarul in Richtung Osten, um den Kao Ar'gai zu besuchen.

Hier im einzigen größeren Sumpf Vir'Vachals gibt es nur wenige Menschen. Diese leben meist von der Jagd oder aber von der Suche nach dem Heilkraut Lanieth. Diese Kraut wird von ihnen zu einer Tinktur verarbeitet, die bei allen Heilern Vir'Vachals als Fiebermittel heißbegehrt ist. In Ermangelung von festem Baugrund leben die meisten Ar'gaiis in verstreuten Pfahlhütten-

dörfern. Diese Dörfer bestehen aus einzelnen, durch Stege verbundenen Hütten die auf Pfählen im Sumpf errichtet wurden. Zum Jagen, Sammeln und zur Fortbewegung benutzen sie außerordentlich flache Boote, die meist gestagt werden. Die Ar'gaiis haben es gelernt die, durch die unwirtliche Natur gegebene Härte ihres Lebens zu akzeptieren und haben es verstanden sich im Laufe der Zeit dem Sumpf weitestgehend anzupassen. Folglich ist ihr Lebensstil eher einfach und auch ihre Gastfreundschaft beschränkt sich auf die nötigsten Dinge. Nach zwei Wochen verließ ich den Kao Ar'gai wider, wobei ich den Lauf des Dlago Hlyss durch die Ausläufer des Chlen Silinai folgte. So gelangte ich im Chai Ara'ur bei der großen Brücke von Veduath auf die Handelsstraße die Tsolei Ksarul mit der Qwe Khendiol und der Burg Hairon verbindet. Hier schloß ich mich einem Wagenzug an, der bis Lyr Hairon durchreisen wollte.

Auch ich wollte die erste und bisher einzige feste Siedlung der Haranis besuchen. Dieses Volk von Wüstennomaden lebte schon vor der Entstehung Vir'Vachals zufrieden mit sich und der Welt in der Wüste Harani. Über ihre Herkunft wurde schon viel spekuliert, einige meinen sie seien verwandt mit den Bewohnern der Ar'rub al Khalia, dem Urreich der Vereinigten Königreiche um Djabalar. Andere hingegen behaupten die Urväter der Haranis stammten aus der Wüste Xill im heutigen Yaromo. (Die Tatsache, daß die Haranis hervorragende Seefahrer besitzen unterstützt sicherlich eher die zweite Theorie.) Heute ziehen sie mit ihren Kamelen, Pferden, Ziegen und Rindern von Wasserloch zu Wasserloch, immer auf der Suche nach Weidegründen durch die Weiten der Hele'a Harani.

Die einzige Ausnahme bilden die Bewohner Lyr Hairons. Diese in der Steinwüste des Chai Bakyr liegende Burg ließ Lord Mirur Hee'sa vor etlichen Jahren als Geschenk errichten. Damals schlossen sich die Stämme der Haranis dem Reiche Vir'Vachal an.

Drei Wochen etwa verbrachte ich auf dieser blühenden Oase am Rande der Wüste. In dieser Zeit herrschte ein ständiges Kommen und Gehen, da es die meisten Haranis selten länger als eine Woche hier aushalten. Einzig die Familie der Ellija, der Herrin der Haranis, mit ihren Bedienten lebt ständig hier. Die restliche Burgbesatzung wechselt alle zwei Monate.

Nur einmal im Jahr, während der großen Regenfälle, versammeln sich hier alle Haranis für etwa drei Wochen. Am Ende der Regenzeit findet hier das Yan Kor, ihr Stammesfest statt. Hiernach ziehen sie wieder stolz und frei durch die schier endlosen weiten der Wüste.

Ich verließ Lyr Hairon mit einer Salzkarawane Richtung Yilrana. Wir folgten den Ausläufern des Chai Bakir Richtung Westen bis zum großen Karawanenplatz Danamol am Rande der Wüste. Hier wird das Salz gegen die Güter der ankommenden Wagenzüge aus Yilrana getauscht. Mit einer dieser Wagenzüge ging es nun weiter durch die Qwe Khendiol, am Rand des Chlen Eyil entlang nach Yilrana. Hier in der südlichsten Stadt des Reiches hat der Rehal der Reynn seinen Stammsitz. Yilrana liegt auf einem kleinen Hochplateau am Ende des Chai Mnorh. Dieses Hochland umzieht die Berge des Shen Kaitar entlang der gesamten Grenze zu den Vereinigten Königreichen um Djabalar. Da mir der Winter schon nahe erschien, zog ich schnell weiter, um Lyr Kaitar t'Xoth, die höchstgelegene Burg Vir'Vachals noch vor den ersten Schneefällen zu erreichen.

So zog ich also entlang des mächtigen Shen Kaitar bis ich zum Dlago Kiren, der Lebensader des großen Waldes gelangte. Diesem folgte ich bis zu seiner Quelle im heutigen Djabalar. Hier suchte und fand ich die Höhle, in der Tuvoi Talvas der Sage zufolge das Stammesschwert der Rhuor durch die Hilfe des heiligen Hirsches Coll Muin fand. Nach dem Besuch dieses mystischen Ortes kehrte ich nach Vir'Vachal, auf der anderen Flußseite, zurück und erreichte einige Wochen später Lyr Kaitar t'Xoth. Hier wollte ich den Winter verbringen, da die Burg auf einer heißen Quelle errichtet wurde, deren Wärme durch eine geniale Konstruktion von Röhren und doppelten Böden im gesamten Wohnbereich verteilt wird. Dieses ist in dieser, besonders im Winter äußerst kargen und kalten Landschaft von großen Vorteil für die Bewohner und die wenigen Reisenden. Einsam ist man hier oben jedoch nicht, denn in unmittelbarer Nachbarschaft liegt die Burg Firle-Fanta, der Sitz des Generaldespoten Firlefan, dem Burgherren der Vereinigten Königreiche um Djabalar. Und so begegnet man sich des öfteren entlang der Grenze zwischen beiden Reichen und auch Abkürzungen durch des Nachbarn Gebiet sind keine Seltenheit, da man sich in Freundschaft gegenübertritt.

Von der Burg aus verließ ich auf direktem Wege das Hochland und zog durch die Qwe Redavel auf geradem Wege zur prächtigen Festung Fendarl Kendrethan, dem Stammsitz von Dur'chai Talvas. des Li'vannhs der Rhuor.

Durch das Volk der Rhuor erhielt diese mächtige Festung ein sehr eigenes Gesicht. Innerhalb der mächtigen Befestigungsanlagen, wechseln sich zur inneren Burg hin 'normale' Wohngebiete und kleine Wälder ab. Diese Wälder innerhalb der Festungsmauern wurden von den Rhuor hier gepflanzt um in ihnen die traditionellen Behausungen der Rhuor, die Sakbes zu errichten. So liegt zum Beispiel der Marktplatz Fendarl Kendrethans halb in den Wipfeln eines in einer Mulde stehenden Wäldchens und halb auf festem Boden. Auch sind die meisten Häuser in der Stadt mehrgeschossig gebaut um direktere Übergänge zu den Sakbes schaffen zu können. Es kann dem Wanderer also passieren, daß die Gasse, die er entlangschreitet plötzlich an einer Treppe endet, welche an einem Gebäude hinauf in den zweiten oder dritten Stock führt und dort zu einem hölzernen Steg wird, der eine Ansammlung von Sakbes miteinander verbindet.

Diese Eigenart macht Fendarl Kendrethan wahrscheinlich zur grünen Festung ganz Erkenfaras.

Hat man die schattigen Baumwipfel und die engen Gassen der Stadt ausreichend genossen, sollte man versuchen ob man nicht die Erlaubnis erhält den Bergfried der inneren Burg zu besteigen. Von hieraus bietet sich einem nämlich ein wahrhaft atemberaubender Ausblick auf das Umland. Da die Burg selbst auf dem höchsten Punkt weit und breit erbaut wurde, dazu noch direkt an der Küste und weil der Bergfried auch noch einmal etwa 50 Meter hoch ist, wird der Blick des Beobachters durch nichts behindert und kann nach allen Seiten frei schweifen.

Im Norden kann man, über die Vada Tii zum Chen Tokar blicken, wo auf dem südlichsten Zipfel eine ständige Wacht gehalten wird.

Blickt man nach Osten, so sieht man die fernen Gipfel des mächtigen Shen Kaitar silbern in der Sonne glitzern, während im Süden die heiße Luft über der Ar'rub al Khalia schillernd den Horizont bedeckt.

Nach Westen schaut der Beobachter über einen Wald auf das Kerktu' HiKelenat. Strengt er sich jedoch an und ist das Wetter entsprechend, so ist er durchaus in der Lage, die Insel Zyradoki zu erspähen. Im Norden dieser Insel befindet sich die Festung Khaidrach, welche ich als nächstes besuchen wollte.

So brach ich eines schönen Frühlingsmorgens auf, um über die große Straße zu den neuen Kaianlage zu Füßen der Festung zu gelangen und eines der vielen Schiffe Richtung Khaidrach zu besteigen.

Nach kurzer und sehr angenehmer Seefahrt erreichte ich Khaidrach in guter Laune und erkundete gleich die Stadt, mit der wohl abwechslungsreichsten Geschichte in ganz Vir' Vachal.

Die innere Burg wurde im 4. Jahr der dritten Ära Erkenfaras von den begnadeten Steinmetzen des mächtigen Rhûn errichtet und nach langen Verhandlungen dem Reiche Vir' Vachal übergeben. Unsere besten Baumeister machten sich sofort an die Arbeit um, um dieses monumentale Bauwerk herum eine Stadt zu errichten, die sowohl mit dem rhûn'schen Stil harmoniert, als auch die Eigenarten unseres eigenen Baustils berücksichtigt.

Kaum war die Stadt jedoch fertiggestellt wurde sie Opfer eines heimtückischen Überfalls einiger übereifriger Horden aus den Vereinigten Königreichen um Djabalar denen es tatsächlich gelang, unter enormen Blutzoll die Stadt zu erobern. Um nicht gegen die gesamte Macht der Mauern ankämpfen zu müssen, beschossen die fremden Truppen Khaidrach vorher mit Katapulten und fügten ihr so erheblichen Schaden zu. Nach einem kurzen, aber heftigen Krieg, der mit einem Desaster für die Vereinigte Königreiche um Djabalar endete, mußten diese die Stadt wieder herrichten und an uns zurückgeben. So findet man also auch Werke der Baukunst aus Djabalar in der Stadt.

Um nun vor eventuellen zukünftigen Angriffen besser geschützt zu sein, wurde Khaidrach weiter befestigt. Dieser letzte Ausbau stand eher unter dem Gesichtspunkt der Zweckmäßigkeit, so daß Khaidrach heute ein sehr eigenes, aber dennoch interessantes und liebliches Gesicht hat.

Ich blieb hier einige Tage, denn in Khaidrach trifft man immer viele Reisende aus aller Welt, da die Festung einen Nabel der östliche Welt darstellt. Will man von Audvacar nach Vir'Vachal,

so läuft man, nach der anstrengenden Fahrt durch die unwirtlichen Gewässer um die Stadt der Händler meist Khaidrach, an um sich hier ein wenig zu erholen und um neue Vorräte zu bunkern, bevor es weiter geht nach Melam Kel.

Nach vier Tagen voller interessanter Geschichten und Gesprächen in den vielen Tavernen zog es mich weiter zur einzigen größeren Insel Vir'Vachals. Ein Kapitän, der nach Rhûn wollte, erklärte sich bereit, mich an der Westküste Jay Jahalls abzusetzen. Ich wollte nicht direkt nach Ellil, der einzigen größeren Siedlung, sondern vorher noch ein wenig die Insel erkunden. Nach kurzer Seereise verließ ich also das Schiff in einer tiefen Bucht und wanderte durch die sanften, grünen Hügel dieser schönen Insel, wobei Hügel schon etwas übertrieben ist.

Ich durchquerte Jay Jahall auf möglichst direktem Wege nach Ellil. Dieser Weg war geprägt vom Wechsel saftiger Weiden, auf dem Vieh aller Arten graste und fruchtbarem Ackerland mit Weizen und Roggen der besten Sorten.

Die Tage marschierte ich meist durch, die Nächte verbrachte ich entweder in den Langhäusern der freundlichen Bauern; hierbei mußte ich immer viele Geschichten von meinen weiten Reisen als 'Bezahlung' für die Unterkunft erzählen; oder in den kleinen Gasthäusern der wenigen Dörfer.

Nach einigen Tagesmärschen erreichte ich Ellil. Umgeben von großen Obstplantagen, liegt es an einer kleinen Bucht an der Ostseite der Insel.

Da Jay Jahall zum Gebiet der Rhuor gehört, übergab Li'vannh Dur'chai Talvas die Festung Ellil dem Kerek'tu Ruhike Tahryn als Stammsitz und die Insel als Lehen, um die alte Fehde zwischen beiden Familien ein für allemal zu beenden.

Da Ellil eine eher nüchterne und praktische als schöne Stadt ist, reiste ich bereits nach zwei Tagen mit dem Schiff weiter zur Feste Bannoth am Chuir Yrye. Diese Seefestung, auch Tor Vir'Vachals genannt bewacht zusammen mit der Festung Khaidrach die nördliche Einfahrt ins Kerketu HiKelanat. Viele Güter werden hier bereits von den Schiffen entladen und auf den Landwege weiterbefördert. Etliches geht jedoch auch mit kleineren Küstenseglern nach Mirusia.

Nur die größten Handelsschiffe fahren direkt nach Melam Kel.

Entsprechend groß ist die Geschäftigkeit dieses Hafens, der auch die größte Sehenswürdigkeit der Stadt beherbergt. So wurden im Hafen zwei große Türme in einer Linie errichtet um die, durch Untiefen vor dem Hafen nicht ganz ungefährliche Ansteuerung zu vereinfachen. Um diese Peillinie auch bei Nacht sichtbar zu machen, brennt in jedem Turm ein besonders helles, magisches Feuer. Vor jedem Feuer befindet sich jeweils eine mächtige Linse. Diese Linsen repräsentieren den momentan neuesten Stand auf dem Gebiet des Glasblasens- und schleifens. Durch die enorme Helligkeit der Feuer hinter diesen Meisterwerken erreicht der Leitstrahl von Bannoth eine Länge von fast 20 Seemeilen und ermöglicht den Schiffen ein sicheres Anlaufen des Hafens.

Ich blieb einige Tage in der Stadt und suchte in den zahlreichen Karawansereien nach einen Treck, dem ich mich nach Mirusia anschließen konnte. Da durch den Erlaß des Großrats jede Karawane Platz für mind. 5 Reisende bereitstellen muß, findet man immer schnell eine Mitreisemöglichkeit. So erreichte ich mein nächstes Ziel einfach und sicher.

Mirusia ist die nach Melam Kel älteste Stadt des Reiches und allein dadurch schon sehr reizvoll. Die Stadt schmiegt sich sanft an die Ausläufer der Vada Tii und verbindet so auf einmalige Weise Land und See miteinander. Die engen Gassen und weiten Plätze bilden einen reizvollen Kontrast in dieser lebhaften Stadt am Rande der Qwe Redavel. Durch das milde Klima und die frische Seeluft scheint einem das Leben hier besonders angenehm und so verwundert den Reisenden die freundlich fröhliche Art der Menschen hier kaum. So blieb auch ich drei Wochen in dieser wunderschönen Stadt, ehe mich der Hochlords zu dringenden Geschäften zurück nach Melam Kel befahl. Also reiste ich auf direktem Wege, der Handelsstraße folgend in die Hauptstadt.

Hier muß ich nun leider meinen Bericht beenden, da mir die Arbeit keine Zeit mehr läßt noch über unser schönes Melam Kel zu berichten. Dies werde ich eines Tages gesondert und in aller Ausführlichkeit nachholen.

