

Wüste Khôm, etwa 23 Meilen südlich der Oase Al'Mharim, Kalifat

Mein lieber Salix,

Heiß! Es ist so unglaublich heiß! Trotz des luftigen Kaftan der die meiste Haut mit weißem Stoff bedeckt, fühlt man sich wie in einem Glutofen. Und ich rede nicht vom Schmiedefeuher, sondern von dem unglaublichsten Ort, den ich je gesehen habe. Ich bin in der Khom! Der Wüste, von der man sogar in Nostria schon gehört hat, und sich trotzdem nichts darunter vorstellen kann. Und wenn ich heute so nachdenke, weiß ich nicht recht ob es die beste Idee ist, hier zu sein. Wie es dazu kam?

Meine Walz verlief seit meinem letzten Tsatag weiterhin gut. Nachdem ich in Abilacht gute Arbeit geleistet hatte, zog ich weiter und besuchte meine Brüder Helmar, den Fleischer und Ingalf den Tischler in Honingen. Beide fühlen sich sehr wohl in der Stadt und haben auskömmliche Arbeit. Leider ließ sich für mich nichts in Honingen finden, so daß ich nach wenigen Tagen weiterzog. Wie geplant wollte ich weiter in Richtung der Zwergensiedlungen von denen ich schon viel gehört hatte. Phex war mir aber erstmal nicht hold. Aus Geldnot musste ich sogar einige Wochen auf den Feldern bei Nummath arbeiten. Keine schwere Arbeit, zumal das Klima viel freundlicher war als in Nostria. Trotzdem wollte ich meine Schmiedekenntnisse verbessern und zog sobald ich es mir leisten konnte weiter nach Albenhus. Mitten zwischen Amboß, Kosch und Eisenwald gelegen, sind dort viele Zwerge anzutreffen. Aber diese machten es mir nicht leicht. Nur durch viel Ausdauer konnte ich mir eine kurze Anstellung bei einem Zwergenschmied erkämpfen: MurgaschgrotschöHimlosch hat eine kleine Schmiede im nördlichen Teil der Stadt. Zwar erboste sich Murgasch anfangs noch sehr über mein „ungelenkes Schmettern“ aber umso mehr konnte ich von ihm lernen. Speziell die feinen Temperaturunterschiede im Metall und das Klingeln des Hammers zeigen den Angroschoden richtigen Zeitpunkt für die einzelnen Schmiedeschritte. Gerne wäre ich noch länger geblieben aber die Regeln der Walz erfordern ein Weiterziehen. Nach einer kurzen Episode mit der hochtrabenden „Domna Caya“ in Ragath (Weiber taugen wohl doch eher für Herd und Schlafgemach als für die Position einer Schmiedemeisterin) zog ich weiter nach Punin. Die Reise verschaffte mir dabei eine große Freude: viel Sonne und guter Wein, Vino wie sie ihn hier nennen. Und die Mädchen! Hier blüht und spriebt es überall. Sanfte Hügel und der Blick auf den Rashtulswall sind wirklich beeindruckend. Hier in Yaquirtal fühlte ich mich sofort wohl.

Doch statt einer Anstellung als Schmiedegeselle, lernte ich in der „Yaquir Oase“ in Punin – gleich neben der beeindruckenden Maquammeile – mehrere Leute kennen, die einen großen Trek durch die Wüste planten. Ich muss wohl zu viel Vino getrunken haben, denn ich habe mich bereiterklärt, den Tulamiden Yazim ai Yasgarod und seine Karawane durch die Khom nach Kannemünde zu begleiten. Die versprochene Bezahlung ist sehr gut und vor einigen Tagen machten wir uns daher auf den Weg. Wir verließen Punin über die Vinsalter Pforte und folgten dem Yaquirstieg. Bei Weinbergen überquerten wir den wilden Yaquir und erklommen die Berge die uns von der ewigen Sandwüste trennten. Die Reise war nicht ungefährlich. Einmal wurde ich im Kampf von einer Khoramsbestie gebissen und ein Mädchen der Gruppe, die schöne Yamadine erlag den Verletzungen durch die wilden Biester. Nachdem wir die Zedernwäler und zerklüfteten Felsen vom Pass der Winde hinter uns gelassen hatten erreichten wir die Wüste. Und egal was man schon von Wüsten gehört hat: man muss es selbst sehen! Seit drei Tagen sind

wir nun von unendlichem Sand umgeben. Keine Wolke trübt den kristallblauen Himmel und die Praiosscheibe kennt kein Erbarmen und brennt auf uns hernieder. Lauwarmes Wasser erfrischt kurz, aber schon nach Minuten ist mein Mund wieder staubtrocken. Im weichen Sand sinkt man auch leicht ein und so erschwert sich jeder Schritt. Trotzdem treiben wir uns und die Karawane voran. Immerhin ist die Reisegesellschaft gut. Zwar ist unter dem Begleitschutz auch ein Anergaster, aber dieser Wulf kann mit dem Krieg dort oben auch nicht viel anfangen und obwohl ich glaube, daß er etwas zu verbergen hat, scheint er ein netter Kerl zu sein. Außerdem haben wir noch einen mächtigen Magus dabei, Mythornius aus Festum. Daneben noch Kiral, ein Mittelländer, ein Tulamide namens Nadim und natürlich die süße Benara.

Gerade sind wir fertig geworden, das Lager für die Nacht zu errichten. Obwohl es tagsüber heiß ist wie in einem Glutofen, sind die Nächte erstaunlich kalt. Die angenehmste Zeit ist kurz vor dem Sonnenaufgang oder einige Stunden nach Sonnenuntergang. Diese nutzen wir auch um noch weiter voranzukommen. Gleich gibt es noch etwas zu essen, Nadim bereitet gerade etwas süßlich Duftendes zu. Danach wird geschlafen und kurz vor Sonnenaufgang geht es weiter. Zu meinem Tsatag heute hat mir Wulf sogar etwas Tabak geschenkt. Und endlich konnte ich auch die schöne Benara von mir überzeugen. In Tücher gehüllt huldigten wir Rahja im noch warmen Sand. Alles in allem also ein sehr guter Tag. Trotz daß ich meine Walz unterbrochen habe, schaue ich mit Zuversicht nach vorne. Dieses Abenteuer konnte ich einfach nicht ausschlagen. Einmal die Khom sehen! Wer würde da nein sagen? Wie es in Kannemünde dann weitergeht, weiß ich noch nicht. Eine Möglichkeit wäre natürlich, die Karawane zurück nach Puninzu begleiten. Aber von dieser Handelsstadt aus wird es sicher sehr viele Möglichkeiten für einen Schmiedegesellen geben.

Ich hoffe auch dir geht es gut.

Dein Freund

Roban Loken