

A'Layis Hiphon; Schloß der Seekönige der Zyklopeninseln, auf einer Anhöhe bei RETHIS gelegen. Der Kern der Anlage stammt noch aus *Fran-Horas'* Zeiten; dient momentan als Sommersitz und Audienzhalle für *Kaiserin Amene*.

A'Tall; untergegangene Insel und gleichnamiges Reich; besiedelt von Flüchtlingen aus dem untergegangenen LAMAHRIA; lag vor mehr als 4.000 Jahren 800 Meilen südlich von *Kap Brabak*. In alten Quellen wird das Land oft auch als *Atalente* bezeichnet. Ein "ewiger Sturm", hervorgerufen durch einen mächtigen Zauber, schützte die Insel vor den Übergriffen des Gottdrachen PYRDACOR. Auch ein Opfer an Männern und Frauen, jährlich dem Drachenkaiser dargebracht, wahrte den Frieden auf der Insel. Der *Zweite Drachenkrieg* jedoch brachte das magische Gefüge der Welt zumindest kurzfristig so stark aus dem Gleichgewicht, daß die Kontrolle über das Artefakt – das "Herz des Sturms" – verlorenging. Der Sturm, einst zum Schutz der Insel geschaffen, zerstörte diese, gewaltige Wellen verschlangen das Land und rissen es in die Tiefe des Meeres. Das "Herz des Sturms" zerbrach und ging verloren, nur einige Bruchstücke konnten gerettet werden und haben die Zeiten überdauert, so wahrscheinlich jene Kugel, die in der Nähe der Stadt ALTAIA gefunden wurde.

Die wenigen Überlebenden von A. verschmolzen jedoch nach dem Untergang des Reiches mit den Tulamiden und den Mohas; letzte Überreste der a'tallischen Kultur wurden 8 Hal von der Besatzung der *Korisande* auf einer Insel im Südmeer entdeckt.

Aal (I); fast ausschließlich in westav. Flüssen und im *Meer der Sieben Winde* vorkommender Speisefisch von maximal 2 Schritt Länge und 30 Stein Gewicht.

Aal (II); Scherzname für ein torsionsbetriebenes Geschütz, das vornehmlich auf Schiffen eingesetzt wird und das – im Gegensatz zu den mit Kugeln munitionierten ROTZEN – schritt- bis mannslange Speere oder Harpunen (Sonderform: *Harpun-A.*) verschießt.

Aarkopf; Burg bei der *weidenschen* Ortschaft SALTHEL; Sitz des *Markverwesers* der *Sichelwacht*, *Ralmir von Zornbrecht-Hauberach*.

Abagund; lieblich anzuschauende Hügellandschaft zwischen dem Mündungsdelta des *Großen Flusses* im Westen und den *Koschbergen* im Osten. Zum Königreich ALBERNIA gehörend, umfaßt A. Teile der *Mark Havena* und die Gebiete der Gft. *Bredenahg* und *Honingen*. Gleich dem im Nordosten angrenzenden FARINDELWALD war A. einst von dichtem Wald bedeckt, doch die Siedler der frühen Jahre rückten diesem entschlossen mit Axt und Feuer zu Leibe. An seine Stelle traten Krüppelkiefern, Wacholder und andere niedere Gehölze und dazwischen die endlosen Weiten der mit *Jasalinkraut* bedeckten Heide, die heute prägend für diesen Landstrich ist.

Fruchtbares Grasland findet sich nur längs des Flußlaufes und an den Ufern der zahlreichen Seen. Doch nach manchem Hochwasser ändert der Fluß seinen Lauf, vertreibt die Anwohner und verwandelt die Äcker wieder in die ursprünglichen Auen mit mannshohem Gras, Silberweiden und lichten Birkenwäldern. Zahlreiche Kopfweiden sind Indiz für den Erwerb durch Korbflechtereie, manch einer lebt jedoch lieber von der einträglicheren Flußpiraterie.

Der sich verändernde Fluß, die früher hier ebenfalls verbreiteten Orks, aber auch mißliebige Nachbarn in den zurückliegenden düsteren Zeiten haben von vielen Dörfern und auch manchem Herrensitz nur Ruinen zurückgelassen. Doch existieren auch uralte Zeugen der albernischen Kunst des Festungsbaus, und einige der Prachtbauten auf den Hügeln von A. haben die Jahre überdauert. Hervorzuheben sind die fast tausendjährige Burg *Jannendoch* inmitten der Heidelandschaft wie auch Burg *Draustein* – Stammsitz des stolzen Hauses Stepahan, die auf einem steilen Hügel über dem Großen Fluß thront.

Abilacht, -s; Abilachter; Abilachter; inmitten grüner Wiesen im Süden der albernischen Gft. HONINGEN gelegene, 880 Einwohner zählende Stadt. An der *Reichsstraße III* zwischen *Gareth* und *Elenvina* sowie an der Abzweigung der Straße nach *Havena* erbaut, prägen Handel und Reise die Geschicke der Stadt. So finden sich im Ort gleich zwei Stellmachereien, mehrere Hufschmiede und Mietställe und auch die beiden Hotels werden reichlich frequentiert. Außerhalb des Westtores unterhalten die Beilunker Reiter eine Wechselstation. In der Stadt sind eine Schwadron Ksl. Abilachter Reiter sowie 20 Stadtgardisten stationiert.

Einstöckige Häuser bestimmen das Bild der Stadt, in deren Mitte sich ein 15 Schritt hoher Felsen mit der Burg A., der Residenz des hiesigen Barons, erhebt. In einer Höhle des Burgfelsens, die teils natürlichen Ursprungs, teils von Menschenhand geschaffen ist, befindet sich der *Ingerimm*-Tempel von A. (Weiterer T: TRA). Mit dem bereits 159jährigen Elion, Sohn des Umasch, steht dem Tempel eine sehr ungewöhnliche Person vor, denn der kräftige Geweihte entstammt der höchst seltenen Verbindung von Zwergen- und Elfenvolk.

Der Schmiedegott hat seit jeher eine besondere Bedeutung für A., denn der Heilige *Rhÿs der Schnitter* war ein Kind der Stadt. Die Werkstatt in seinem Geburtshaus, das eine Meile außerhalb in Richtung Havena gelegen ist, dient heute als kleines Museum, in dem die filigranen Schmiedearbeiten des Meisters, die selbst von Zwergen gewürdigt werden, zu bewundern sind. Das Anwesen steht unter der liebevollen Pflege seitens der Ingerimm-

Geweihten.

Allgegenwärtig auf den saftigen Weiden des südlichen Honinger Landes sind die braunbunten Rinder, deren zartes und wohlschmeckendes Fleisch ebenso beliebt ist, wie die zahlreichen Milchprodukte: der sogenannte *Abilachter Stinker*, ein Magerkäse, ist durchaus eine Mutprobe wert.

Aboralm; einer der acht legendären Stammväter der Zwerge. A.s Volk floh nach dem *Tag des Zorns* aus *Xorlosch* in den Norden; seine Spur verliert sich im *Orkland*, wo es die mächtige Binge UMRAZIM errichtet haben soll; siehe auch TIEFZWERGE.

Abracoor, Abramelin, Abraxandor; *Gehörnte Dämonen*; siehe DREIGEHÖRNT WÄCHTER DES LIMBUS.

Abtmarschall; das geistliche und weltliche Oberhaupt des *rondragefälligen* ORDENS ZUR WAHRUNG.

Abtprimas; geistiges und weltliches Oberhaupt des *Hesinde*-Ordens der DRACONITER.

Abu Dhelrumun ibn Chamallah; von 12 v.H. – 16 Hal *Kalif* aller Novadis; glückloser Regent: wenig erfolgreich im Versuch, *Aranien* zu erobern und eine Seemacht aufzustellen; bekannt ist auch die Entführung seiner Tochter *Nedime* durch Sultan HASRABAL von Gorien. A.D. wird bei der Organisation des Widerstands gegen die al'anfanische Invasion von einem – vermutlich von Hasrabal beschworenen – Dschinn getötet. Sein Nachfolger als Kalif wird *Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi*, der *Sultan von Unau* und spätere MALKILLAH III.

Abudijian-Theater; etwa 300 Zuschauer fassender Theaterbau in SINODA aus dem Jahre 162 v.H.; hauptsächlich Darbietungen heimischer Künstler.

Abysmaroth, Abyssabel, Abyssandur; *Gehörnte Dämonen*; siehe DREIGEHÖRNT WÄCHTER DES LIMBUS.

Academia der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin; angesehenste MAGIERAKADEMIE Aventuriens, der "grauen" Ausrichtung folgend (12 Lehrmeister, max. 49 Schüler). Sie hat seit mehr als 1600 Jahren (Traditionsname: Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis) ihren Sitz in PUNIN und wurde ursprünglich zur Erkundung magischer Phänomene in den Grenzlanden vom Erzmagus Fran von Bosparan, dem späteren FRAN-HORAS gegründet. Auch wenn darüber heute gerne geschwiegen wird, so steht doch fest, daß die Akademie einer der wenigen Orte von hermetischem Wissen und Bildung während des DUNKLEN ZEITALTERS war.

Die Aufgaben und das Ziel der Akademie wandelten sich im Laufe der Jahrhunderte immer wieder, aber was blieb, war ein enormer Schatz an angesammeltem Wissen über verschiedene Formen der aventurischen Zauberei. Dieses Wissen bildet die eine Säule der Puniner Forschungen; die andere ist das Streben nach Vervollkommnung und Vereinheitlichung der magischen Formeln.

Die A.H.M. ist in einem dreistöckigen Marmorbau im alten Stadtkern von Punin untergebracht. Dies ist jedoch nur ein ganz geringer Teil der Forschungsanstalt: In der gesamten Innenstadt befinden sich Gebäude, die im Erdgeschoß weder Eingänge noch Fenster haben und durch unterirdische Gänge mit der Hauptakademie verbunden sind.

Die Puniner *Eleven* zählen zur Elite, und die Ausbildung gilt als eine der bestmöglichen. Aufgrund strenger Normen werden in Punin nur die Besten der Besten zum Studium zugelassen. An der Schule herrscht absolute Disziplin, da die Akademieleitung nichts duldet, was dem Ruf der Schule schaden könnte. In Magierkreisen gelten die Kollegen aus Punin als sehr kompetente Forscher, die mit Sicherheit auch die vergessenen Textstellen aus den Arkanen Werken ihrer umfangreichen Bibliothek fehlerlos zitieren können. So besagt ein oft zitierter Ausspruch: "Wenn die Puniner es nicht kennen, dann gibt es dieses Buch / diesen Spruch etc. auch nicht".

An der Akademie kommen auf jeden Schüler und Lehrer drei Dienstboten, da nichts die kostbare Studienzeit unterbrechen soll. Der einzige Eingang der A.H.M. ist Tag und Nacht von zwei Wachen versperrt, die verhindern sollen, daß Besucher die Forschungen stören. Und nur wer die Wachen überzeugen kann, daß er ein sehr wichtiges Anliegen hat, kann darauf hoffen, daß diese nachfragen, ob in den nächsten Tagen oder Wochen eine Audienz gewährt wird. Puniner Magier sind derartig der Forschung zugewandt, daß man sie nur sehr selten auf abenteuerlichen Reisen antrifft – und dann wirken sie durch ihre Weltfremdheit zumeist sehr unbeholfen...

Achaz; Eigenname des Volkes der ECHSENMENSCHEN. Achaz bedeutet übersetzt "ewiges Volk". Diese Bezeichnung beruht auf dem Glauben an die Wiedergeburt in einem neuen Körper und damit an eine unsterbliche Seele.

Achan; Bilderbuch-Oase in der westlichen *Khom*-Wüste. Obwohl relativ klein, ist sie die Heimat eines der größten Stämme der Khom. Ihre Nähe zur *Kabashpforte* macht sie zum wichtigen Angelpunkt im Khomhandel

mit dem *Lieblichen Feld* und dem westlichen *Mittelreich* und hat zu ansehnlichem Reichtum beigetragen.

Achmad'Sunni; das tulamidische Wort bedeutet sowohl "Rächerin" als auch "Kriegerin" und ist die ursprüngliche Bezeichnung des Ordensbundes der AMAZONEN.

Acker; verbreitetes av. Flächenmaß von 100 × 100 Schritt; damit dem irdischen Hektar entsprechend.

Addiermaschine; feinmechanisches Rechenwerk zwergischer Bauart, bestehend aus einer Unmenge Spindeln, Walzen und Stößel. Kann für Addition, Subtraktion und Multiplikation von ganzen Zahlen und Brüchen verwendet werden. Insgesamt existieren in Aventurien vielleicht 100 dieser Maschinen im Besitz der großen Handelshäuser und einiger Baumeister.

Adel; Adlige; Die meist durch Erbfolge bestimmte soziale Schicht der Herrschenden in großen Teilen Aventuriens (siehe den Artikel auf den Seiten 3 bis 6).

Adelskonvent; auch *Reichskongreß* genannt; jährliche Versammlung aller PROVINZHERREN, GRAFEN und BARONE des MITTELREICHS; dient neben der Erneuerung des *Kaiserschwurs* auch der Beilegung interner Streitigkeiten und dem Erlaß von Gesetzen, Zoll- und Handelsabkommen.

Adelsmarschall; auf fünf Jahre gewähltes Oberhaupt der bornländischen ADELVSAMMLUNG; vornehmlich mit außenpolitischen Repräsentationsaufgaben betraut; meist auch Vermittler zwischen Adel und Kaufleuten.

Adelsversammlung; zweimal jährlich in *Festum* stattfindendes Treffen der bornländischen Adligen; dient der adelsinternen Gerichtsbarkeit und der Beratung über außenpolitische Fragen. Die A. wählt alle fünf Jahre den ADELSMARSCHALL des *Bornlandes*.

Adept(us); ein *Magier*, der erfolgreich seine Prüfungen abgelegt und das Anrecht auf ein *Gildensiegel* erworben hat. Bisweilen sind auch die – je nach Erfahrung beanspruchten – Titel A. minor und A. maior zu finden.

Adler; große, recht seltene Art von Greifvögeln; gelten als heilige Tiere des *Horas*; siehe BERGADLER, KÖNIGSADLER, SEEADLER.

Adlergarde; eines der vier Kaiserlichen Elite-GARDEREGIMENTER des *Neuen Reiches*; zu großen Teilen als Besatzungsmacht in *Tuzak* stationiert.

Adlerkrone; Krone der Könige des *Lieblichen Feldes*; symbolisch auch für die jeweilige Königswürde.

Adlerspitze; mit schätzungsweise 6.650 Schritt der höchste Gipfel der ROTEN SICHEL.

Adlerthron; Thron der *Horaskaiser* und der *Könige des Lieblichen Feldes*; der erste A. wurde bei der Erstürmung *Bosparans* zerstört, der zweite, ein weitaus weniger prunkvoller Nachbau, im Jahre 239 v.H. im Vinsalter Königspalast aufgestellt. Symbolisch steht der A. auch für die jeweilige Kaiser- bzw. Königswürde.

Aeltikan; eine mittelgroße WALDINSEL der *Moskitoinsel*-Gruppe; von *Trahelien* beansprucht.

Aeniko; kleine WALDINSEL der *Perleninsel*-Gruppe; weitgehend unerforscht; nominell zu Al'Anfa gehörend. Nördlich der Insel tritt häufig der A.-Strudel, ein gefährlicher Mahlstrom auf.

Affen; von Hesinde mit geringer Intelligenz gesegnete Vierbeiner; zu besonderen av. A.-Arten siehe KALEKKE, MOOSÄFFCHEN, RIESENAFFE, SUMPFRANZE, ZIRKUSÄFFCHEN.

Affenmensch; primitiv lebende, wenig verbreitete Menschenart; angeblich aus dem RIESLAND stammend und in Aventurien nur in wenigen abgelegenen Tälern (so in den *Salamandersteinen*, den *Walbergen* und der *Schwarzen Sichel*) anzutreffen; pflegen eine rohe Abart des *Travia*-Glaubens.

Agapyr; ein angeblich im *Raschtulswall* hausender KAISERDRACHE von enorm hohem Alter.

Agha; militärischer Rang in tulamidischen Armeen, namentlich jenen des *Kalifats*; etwa dem mittelreichischen HAUPTMANN entsprechend; Kommandeur einer fünzig Mann starken *Lanze* bei Reiterei (*Spahija*) oder Fußvolk (*Askarija*).

Aghira; (? – 3.072 v.BF.); Zwergin aus dem Volk *Aboralms*; ihre Eitelkeit gilt als mitverantwortlich für den TAG DES ZORNS; von *Ingerimm* in eine ewig brennende Steinstatue verwandelt und als solche noch heute in *Xorlosch* zu sehen.

Agribaal; auch *Fluch des Eisens* genannt; ein *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge AGRIMOTHS; der zur Beseelung von Artefakten beschworen wird.

Agrimoth; auch *Widharcal* genannt; ein ERZDÄMON, dem die Herrschaft über die pervertierten Kräfte der *Elemente Humus, Fels, Luft und Feuer* zugeschrieben wird; gilt bisweilen als Gegenspieler *Ingerimms*; wird vor allem von finsternen Hexen und Druiden angerufen.

Aidari; Tochter von *Swafnir* und *Ifirn*; eine der SILBERSCHWÄNE; Schutzpatronin für Reisen auf Binnenseen.

Aikul; schnellster der Schneehunde FIRUNS; Begleiter des Wintergottes in der WILDEN JAGD.

Aimar-Gor; einst zu *Gorien* gehörende Hafenstadt nördlich des *Mhanadi*-Deltas. Seit der Epoche der *Klugen Kaiser* im Besitz *Araniens*.

Akademie der Erscheinungen zu Grangor; auf ILLUSIONISMUS spezialisierte MAGIERAKADEMIE, die sich der "grauen" Ausrichtung verpflichtet fühlt (genau 9 Lehrer und 27 Schüler). Die kleine Grangorer Akademie (Traditionsname: *Accademia Mysteria Arcana Illusiones Phantasmagorique*) hat sich in den letzten Jahren von dem Einfluß der Grangorer Kaufleute befreit und ist heute selbständig: Nachdem sich der Begründer der Akademie, der vielgerühmte Illusionist Yehodan *Gilindor*, im gesegneten Alter von 85 Jahren völlig von der Verwaltung zurückgezogen hatte, entschied sich die Grangorer Kaufmannsgilde für eine Magierin aus ihren Kreisen, die erst fünfundzwanzigjährige *Mattilda Smuitters*.

Diese versuchte, binnen kurzer Zeit den Lehrplan derartig umzugestalten, daß die hier ausgebildeten Eleven zu reinen Lohnmagiern der auf unterhaltende Illusionen neugierigen Kaufleute geworden wären, unfähig, ihren Forschungen nachzugehen. Dem wollten sich die übrigen Lehrkräfte, allen voran die resolute Alandra saba Onaron aus *Zorgan*, nicht beugen und verweigerten *Mattilda* den Zutritt zur Akademie, während Alandra im Namen der übrigen Magier ihrem zufällig in der Akademie weilenden Mentor *Jikhbar al Kharechem* die Leitung der Akademie antrug. Die Kaufleute betrachteten das ganze als einen persönlichen Angriff und wurden in ihren Vorahnungen bestätigt, als das neue Oberhaupt den Erlaß veröffentlichte, daß keiner der Studierenden mehr den Kaufleuten unentgeltlich Gefallen erweisen solle und auch sonst derartige Dinge nur nach Rücksprache mit ihm selbst zu regeln seien.

Seit der Übernahme durch die tulamidische Spektabilität hat sich auch der Lehrplan etwas von der reinen Illusionsmagie fortbewegt und lehrt heute auch die Beschwörung von elementaren und geistigen Wesenheiten. In der Akademie selbst befindet sich auch der wichtigste *Hesinde*-Schrein Grangors, und so ist das kleine Gebäude am Schinderwaat ein viel besuchter Ort. Seitdem die Schule von den Kaufleuten keine finanzielle Unterstützung mehr erhält, sind die Schüler gezwungen, sich neben ihrer schulischen Ausbildung bei den Handwerkern in der Stadt zu verdingen. Dadurch beherrschen die Absolventen dieser Akademie nicht nur die üblichen Sprüche der Illusionsmagie, sondern häufig auch ein Handwerk.

Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar; angesehene, aber auch berüchtigte MAGIERAKADEMIE, die sich vornehmlich mit der BEHERRSCHUNGSzauberei beschäftigt und offiziell dem WEG DER LINKEN HAND zugerechnet wird (13 Lehrmeister, ca. 70 Schüler). Die am Nordwestrand von FASAR liegende Akademie (Traditionsname: *Alte und Erhabene Al-Achami-Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar*) gehört mit zu den ältesten Aventuriens. Zwar ist das genaue Gründungsdatum nicht mehr bekannt, aber sie existierte bereits während des *Diamantenen Sultanats*. Angeblich soll das türmchenverzierte Basaltgebäude der Akademie, ebenso wie einige andere Akademien in *Mhanadistan* auch, von einem DSCHINN errichtet worden sein – zumindest die verwinkelte Architektur und die teilweise nur illusionären Wände und Treppen deuten darauf hin.

Die Absolventen dieser Schule lernen früh, daß sie sich außer den Göttern und ihrem Meister vor niemandem beugen müssen und angeblich von keinem Normalsterblichen zu bezwingen sind. Dies und die Tatsache, daß hier alle Bereiche der Magie gelehrt werden, führt zwar einerseits dazu, daß die Schüler mit allen Sparten der Zauberei vertraut sind, aber es verwundert nicht, daß viele der ruchlosesten Schwarzmagier Abgänger der A.G.K. sind. Eine Besonderheit für eine schwarzmagische Akademie ist die Tatsache, daß hier BORBARADIANISCHE Zauber nur in sehr geringem Umfang gelehrt werden und daß in diesem Bereich keine Forschung betrieben wird.

Die A.G.K. genießt in Magierkreisen (neben der DUNKLEN HALLE DER GEISTER ZU BRABAK) den zweifelhaften Ruf, die verruchteste Akademie zu sein, und sogar viele "graue" Akademien verwehren Abgängern aus Fasar

den Zutritt zu ihren Örtlichkeiten. Wer hier an der Spitze steht, darf vor nichts Skrupel haben, denn nur wer herausragende Forschungsergebnisse in allen Bereichen und zumindestens in jedem Bereich ein neues Ritual und/oder eine Formel erfolgreich vorweisen kann, darf die amtierende Spektabilität zu einem magischen Duell herausfordern. Wer diese Anforderungen nicht erfüllt, verwirkt das Recht auf sein Leben und dient fernerhin als neues Studienobjekt. (Der Verlierer des magischen Duells wird meist auf der Stelle getötet – in Fasar gibt es keinen Platz für Stümper.)

Die Akademie zählt zu den einflußreichsten Organisationen in Fasar (der jetzige Akademieleiter Thomeg ATHERION ist sogar einer der ERHABENEN von Fasar) und schaffte es bislang immer, sich mit den richtigen Leuten zu verbünden. Da die Gilde jedem, der genügend bezahlt, Hilfestellung leistet, erfahren die dortigen Magier allerhand geheime Informationen, die sich wiederum häufig in klingender Münze auszahlen. Der A.G.K. gehören außerhalb der Stadt zahlreiche Ländereien sowie ein Studienhaus in den Bergen. In der Akademie leben neben den Studierenden noch etwa 150 Bedienstete und 30 Wachen sowie eine ständig wechselnde Anzahl der Ärmsten der Stadt, die hierhin kommen und sich für eine warme Mahlzeit am Tag für magische Experimente zur Verfügung stellen.

Mit den in Fasar ansässigen Götterkulten steht man auf halbwegs neutralem Fuß, mit dem der *Rahja* sogar auf freundschaftlichem, stets jedoch mißtrauisch durch den örtlichen *Praios*geweihten bäugt.

Akademie der Geistreisen zu Belhanka; "grau" ausgerichtete Schule der BEWEGUNGSzauberei (11 Lehrmeister, 38 Schüler). Die A.d.G. (Traditionsname: Conventus und Schule der Fremd- und Selbst-Bewegung durch die Kraft des Geistes zu Belhanka) gilt neben dem großen RAHJA-Tempel als Hauptsehenswürdigkeit *Belhankas*. Dies liegt hauptsächlich an dem bunten Völkergemisch, aus dem sich die Lehrmeister und Schüler der Akademie zusammensetzten: So zählen zu den Lehrmeistern ein *Nivese*, eine *Firnelfe* und eine *Thorwalerin*, während sich die Schülerschar aus *Tulamiden*, *Norbarden*, *Nivesen*, *Thorwalern*, einem *Halbelfen* und gar einem *Moha* zusammensetzt.

Das Gebäude selbst liegt in einem kleinen Park am Ostrand der Stadt und gilt als Vorzeigestück des *Neogüldenländischen Stils*: Zwei große, freitragende Kuppeln überspannen die Lehr- und die Eingangshalle, Arkaden mit vier Schritt hohen Spitzbögen tragen das aus dünnen Steinstreben und riesigen bunten Glasfenstern bestehende Obergeschoß, dazu kommt ein großer Innenhof, der völlig mit exotischen Bäumen und Sträuchern bepflanzt ist. In dieser angenehmen Atmosphäre lernen die Schüler all die Dinge, die mit ihrem magischen Fachgebiet zusammenhängen.

Neben der magischen und wissenschaftlichen Ausbildung wird aber auch großer Wert auf die gesellschaftlichen Talente gelegt, so daß die Schüler über sehr viel Freizeit verfügen, in der sie sich dementsprechend weiterbilden sollen. Hier wird alles ungewöhnlich *demokratisch* geregelt, sogar die Wahl des Akademieleiters. Der Leiter behält sein Amt üblicherweise für zwei Jahre, es sei denn, die Hälfte der Schüler stimmt dafür, ihn vorzeitig abzusetzen. Kein Leiter kann länger als zwei Amtszeiten hintereinander kandidieren, so daß gewährleistet ist, daß nicht immer alles im selben Trott verläuft. Außer den Lehrern und Schülern leben in der Akademie ständig vierzig Dienstleute, die ebenfalls aus unterschiedlichsten Kulturen stammen. Wachen gibt es hier keine, da man mit der Bevölkerung und den Tempeln auf sehr gutem Fuß steht und im Notfalle von dort Hilfe erwarten könnte.

Recht enge Beziehungen bestehen zum Kult der *Tsa* und der *Rahja* (in der Akademie befindet sich ein AVES-Schrein), während man bei den Priestern der *Hesinde* die Akademie für "ein wenig mißraten" hält.

Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth; mit der ANTIMAGIE beschäftigte MAGIERAKADEMIE, dem WEG DER RECHTEN HAND zugeordnet (4 Lehrmeister, 24 Schüler). Die A.M.R. (Traditionsname: Academia Armatorum Astralis Garethienses) bildet ebenso wie die Akademie SCHWERT UND STAB ZU BEILUNK Magier für den Dienst am Mittelreich aus. Die seit mehr als dreihundert Jahren bestehende Schule ist eine der Vorzeigeakademien des Mittelreiches. Magierkollegen von anderen Akademien würdigen die durchaus profunde Ausbildung in den gesellschaftlichen Talenten, schätzen die Anwesenheit von den häufig zu Unrecht als besserwisserisch, in der Forschung nicht sonderlich erfahrenen und als arrogant verschrieenen Garether Kollegen allerdings nicht sonderlich.

Der Lehrstab besteht fast ausschließlich aus adligen Magiekundigen sowie einem Gesandten des *Praios*-Kultes, der die Eleven in allen wichtigen und vor allem den magierelevanten Gesetzen unterrichtet. Die A.M.R. hat momentan die Schriftleitung bei allen Überarbeitungen des CODEX ALBYRICUS inne.

Die Akademie ist in einem imposanten Gebäude an der Rohal-Allee untergebracht. Neben den Schülern und ihren Lehrmeistern leben in den Nebentrakten noch etwa sechzig Dienstleute und sechzehn ausgebildete Elitekrieger, die nicht nur den Zutritt von Unbefugten unterbinden, sondern auch das unerlaubte Entfernen aus der Akademie verhindern sollen, denn ein künftiger Hofmagier mischt sich nun einmal nicht unter den Pöbel.

Die hier ausgebildeten Magier finden nach ihrer Prüfung ihren Platz an der Seite von Heerführern oder als Leibwächter hochgestellter Per-sönlichkeiten. Aus diesem Grund werden neben der Antimagie sowohl *Kampfmagie* wie auch die Staatskunst und Diplomatie unterrichtet.

An Einkünften erhält die A.M.R. (neben den Einnahmen aus einigen Ländereien außerhalb Gareths) monatlich von ihren Schülern 25 Dukaten Studiengebühren wie auch eine monatliche Summe aus der Reichskasse. Die

Aufnahmebedingungen sind recht starr, und ohne persönliche Empfehlung ist es für einen Schüler nicht möglich, sich in der Akademie einzuschreiben. Fremden Magiern wird, sofern sie der richtigen Gesinnung angehören, gegen ein gewisses Entgelt der Einblick in einige Bücher der wohlsortierten Bücherei gestattet, mehr allerdings nicht.

Akademie der Verformungen zu Lowangen; "grau" orientierte MAGIERAKADEMIE, die sich der VERWANDLUNG VON LEBEWESSEN gewidmet hat (11 Lehrmeister, 44 Schüler). Die neben der Verwandlung vor allem durch ihre HEILZAUBEREI bekannte Magierschule residiert in einem Prachtbau am Marktplatz *Lowangens* in unmittelbarer Nähe des *Hesinde*-Tempels. Die A.V.L. ist bei den Lowanger Bürgern sehr beliebt, da sie zur Zeit des Ansturms der Orks den Bewohnern tatkräftig unter die Arme gegriffen hat.

Der *Orkensturm* hat auf den Lehrplan der Akademie keinerlei Auswirkungen gehabt, und so lernen die Eleven all die Dinge der wohl-gefälligen Verwandlungen wie das Verschönern und ähnliches. Die Ausbildung in Lowangen ist eine der "klassischsten" Ausbildungen auf dem gesamten Kontinent, was dazu führt, daß Abgänger aus Lowangen bei ihren Magierkollegen auf einigen Respekt hoffen dürfen.

Der Leiter der Akademie, der weithin gerühmte *Elcarna Erillion von Hohenstein*, hat sich auch gerade in der Heilkunde einen guten Ruf verschafft, so daß auch die klassische Medizin einen wichtigen Platz im Lehrplan der traditionsreichen Akademie einnimmt.

Neben der Heilmagie ist man hier auch Elfensprüchen gegenüber sehr offen; und man kann neben Mitgliedern dieses Volkes hier bisweilen sogar einen *Druiden* oder eine *Hexe* antreffen. Diese Nähe zur Natur führt auch zu einem freundschaftlichen Verhältnis zwischen der Akademie und den in Lowangen ansässigen Kulturen, wobei die Tempel von *Peraine* und *Tsa* Lehrer stellen, während der *Hesindetempel* großzügig Leihgaben aus seiner Bibliothek zur Verfügung stellt.

Die Akademie verfügt neben ihrem Hauptgebäude noch über einen großen Wirtschaftstrakt, wo nicht nur die ca. sechzig Dienstboten leben, sondern auch noch Gästezimmer für Patienten oder sonstige Besucher eingerichtet sind. Die Schule lebt von den Spenden der dankbaren Bevölkerung ebenso sehr wie von dem Handel mit allerlei selbstgebrauten Heiltränken.

Akademie des Magischen Wissens zu Methumis; an den Lehren des WEGES DER RECHTEN HAND orientierte MAGIERAKADEMIE, die sich auf HELLSICHT spezialisiert hat (12 Lehrmeister, ca. 65 Schüler). Die A.M.W. (Traditionsname: Arkanes Institut der Zwölgöttlichen und Horaskaiserlichen Freien Volks- und Universalschule unserer Herrin *Hesinde* zu *Methumis*) ist über mehrere Gebäude in *Methumis* verteilt. Neben dem Lehren von magischen Künsten versteht sich die Akademie auch als Bildungseinrichtung für die gesamte Bevölkerung, wobei alle Absolventen sich verpflichten müssen, bereits während ihrer Ausbildung Wissen unter dem Volk zu verbreiten. Viele von ihnen ziehen nach ihrer Studienzeit als fahrende Lehrer durch das Land, um Volksbildung zu betreiben.

Wie bereits der Name der Schule andeutet, ist die Bindung zum *Hesinde*-Tempel sehr eng. So wird der Schule nicht nur die örtliche Tempelbibliothek zur Verfügung gestellt, der Tempel setzt auch die jeweiligen Akademieleiter ein. Allerdings gibt es seit einigen Jahren einen heftigen Streit darum, ob die Ernennung des Akademieleiters durch den örtlichen Hochgeweihten festgelegt werden darf oder ob dies ein Vorrecht der *Magisterin der Magister* in *Kuslik* sei.

Die Schule wird völlig von den Spenden an den örtlichen Tempel finanziert. Die für die ihnen gebotene Bildung dankbaren Bürger sind sehr freigiebig, allerdings werden nur Spenden bis zu einer gewissen Höhe angenommen, um eine Beeinflussung durch die örtliche Kaufmannsschicht zu vermeiden. Seit einiger Zeit befindet sich neben der A.M.W. auch noch eine kleine *Illusionsschule* in *Methumis*, das *Phan-tasmagorische Institut*, so daß die Schüler mittlerweile die Möglichkeit haben, sich ebenfalls eingehender mit der Illusionsmagie zu beschäftigen. Besondere Zugangsvoraussetzungen für ein Studium an der A.M.W. gibt es außer der bereits erwähnten Verpflichtung keine.

Akademie Schwert und Stab zu Beilunk; MAGIERAKADEMIE des WEGES DER RECHTEN HAND, spezialisiert auf KAMPFZAUBEREI (7 Lehrmeister, 46 Schüler). Diese Akademie, die sich ganz und gar der kombattiven Magie verschrieben hat, zählt zu den berühmtesten und zugleich berüchtigtsten Akademien des MITTELREICHS. Im Jahre 990 v.H. wurde sie von Kaiser RAUL noch unter dem Eindruck der DÄMONENSCHLACHT zum Schutz des Reiches gegen das Übernatürliche gegründet (Traditionsname: Akademie der Vereinten Künste von Schwert und Zauberstab – Kaiserlich Garethisches Lehrinstitut der angewandten kombattiven Magie, der Herrin *Rondra* und der Herrin *Hesinde* zum Wohlgefallen). Der hohe Status der Schule ist vor allem auf die ausgezeichnete Ausbildung und die zumeist adligen Akademieabgänger zurückzuführen.

Als Stammsitz der PFEILE DES LICHTS, der Inquisition des BUNDES DES WEISSEN PENTAGRAMMES gehört sie zu den Eliteschulen der *Weißmagier*. Nicht umsonst entstammt ihren Reihen auch der Vorsitzende des COLLEGIUM CANONICUM, der Führungsriege des Weißen Pentagramms, Saldor FOSLARIN, der zwar von seinen Schülern als "Runzelkobold" verspottet wird, tatsächlich jedoch ein Zwerg in den besten Jahren ist.

Die Bibliothek der Akademie enthält vor allem militärische Standardwerke, geschichtliche Abhandlungen und die üblichen Sprachfibeln, mit denen allgemein das *Bosparano* vermittelt wird. Die Magie hingegen wird vor

allem durch Drill und weniger durch das Studium im Kämmerlein eingebläut, so daß magische Werke eher weniger vertreten sind, zudem beschränkt sich der Umfang der Bibliothek ausschließlich auf rein weißmagische oder entsprechend zensierte Werke.

Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria; dem WEG DER RECHTEN HAND folgende Magierakademie, die sich vornehmlich mit der Verwandlung von Unbelebtem beschäftigt (11 Lehrmeister, 35 Schüler). Die einzige "weiße" Akademie des Kontinents, die sich mit der Verwandlung von Unbelebtem beschäftigt, ist die weit über die Landesgrenzen hinaus berühmte A.L.D. (Traditionsname: Arkane Lehr- und Forschungsanstalt vom Dualismus zwischen Licht und Dunkelheit zu Nostria).

Die einzige Magierschule des Königreiches *Nostria* liegt etwa 3 Meilen östlich der Hauptstadt auf einem Landgut. Dadurch kann sich die Akademie nicht nur mit dem Lebensnotwendigen selbst versorgen, sondern verfügt auch über solide Verteidigungsanlagen. In der Akademie leben neben den Eleven und Lehrmeistern auch etwa dreißig Knechte und Mägde sowie zehn Waffenträger; derartig unterstützt können sich die Schüler völlig ihren Studien widmen, wobei ein Teil der Ausbildung praktischer Art ist und in der Erlernung eines Handwerks besteht. Eine derartige profunde Ausbildung trägt ihren Teil dazu bei, daß Magier aus Nostria gern gesehene Gäste in den übrigen Akademien sind. Einige besonders talentierte Schüler haben die Möglichkeit, in die Dienste des Königs zu treten, jedoch zieht es die zumeist sehr friedliebenden Schüler häufig in ferne Länder. Die Akademie hat gute Kontakte zu den örtlichen Kulturen und eine ausgesprochen freundschaftliche Beziehung zum *Tsa*-Kult, während die meisten Diener der *Rondra* den Magiern eher mit Spott begegnen.

Die Leitung der Akademie wird von einem Gremium bestimmt, das aus den Lehrern sowie den dauerhaft in der Akademie lebenden Absolventen besteht und – wie bei den meisten weißen Akademien nötig – vom Oberhaupt des BUNDES DES WEISSEN PENTAGRAMMES bestätigt werden muß. Die Berufung erfolgt immer auf fünf Jahre, wobei niemand mehr als zwei Amtsperioden an der Spitze stehen kann. Im Gegensatz zu den Andergaster Eleven müssen sich die Nostrianer Absolventen nicht zu Diensten an ihrem Vaterland verpflichten – die einzige Auswirkung, die der ewige Krieg auf den magischen Lehrplan hat, besteht darin, daß die Schüler zu ihrer eigenen Verteidigung zumindest einen Kampfzauber lernen müssen. Absolventen aus *Nostria* sind meist sehr bodenständige Magier, die ihre magischen Fähigkeiten eher unter- als überschätzen.

Akidos; von Menschen unbewohntes Eiland der ZYKLOPENINSELN; südwestlich von *Pailos*; Heimat einiger ZYKLOPEN.

Akkharid; reichbesticktes Tuch aus goldgelber *Phraischaf*wolle, mit dem bei einer *novadischen* Hochzeit die Hände des Brautpaares zusammengebunden werden. Später wird es im Zelt des Paares aufbewahrt und im Falle einer Trennung zerschnitten oder zerrissen – "unser A. ist zerrissen" ist ein feststehender novadischer Begriff.

Akrabaal; eine vor etwa 2.750 Jahren gegründete Stadt der ECHSENMENSCHEN und MARUS auf der Insel *Maraskan* (damals: MARUSTAN), auf die jene nach den verlorenen Schlachten gegen RASCHTUL-AL-SCHEIK und BASTRABUN verbannt wurden. Die genaue Lage der Stadt – es soll sich um ein abgelegenes Tal in der *Maraskankette* handeln – ist nicht bekannt.

Akrr'tzr; Volk der ECHSENMENSCHEN aus der Nähe von *Selem*, dem die unheilige Vermischung mit Menschen nachgesagt wird.

Al Benush; angeblich der alte tulamidische Name der nordmärkischen Stadt ALBENHUS.

Al-Achami; Kurzname der *Alten und Erhabenen Al-Achami-Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar*, der AKADEMIE DER GEISTIGEN KRAFT ZU FASAR.

Al-Bhernija; alte Bezeichnung für das Gebiet des heutigen ALBERNIA. Sie geht zurück auf die *Beni Nurbad* (den Vorfahren der *Norbarden*), die um 2.600 v.H. aus ihrer tulamidischen Heimat nach Norden auswanderten. Die meisten modernen Gelehrten verbannen diese Deutung jedoch in das Land der Fabel.

Al'Ahabad; Hauptstadt des Sultanats *Gorien*. In der Palaststadt residiert der geheimnisumwobene Sultan *Hasrabal ben Yakuban*.

Al'Anfa, alanfanisch; Al'anfaner; (*aber: Al'Anfaner Ritus, -Katze u.a.*); mächtigste Stadt und Reich in Südaventurien, gelegen an der Mündung des *Hanfla* in die *Goldene Bucht*, am Südostrand des *Regengebirges*. Mit ca. 80.000 Einwohnern zweitgrößte Metropole Aventuriens. Das *Alanfanische Imperium* umfaßt die Halbinsel von A. bis zur alten Königsstadt *Mirham*, weiters *Port Corrad* und einige *Waldinseln*; *Charypsy* und *Selem* sind außenpolitisch von A.s Willen abhängig.

Keine andere Stadt wird mit so vielen Beinamen bedacht - und so gegensätzlichen dazu: "Pestbeule des

Südens", "Boronskrone", "Stadt des Roten Goldes", "Königin des Südens", "Schwarze Perle" und "Schandfleck auf dem Antlitz Aventuriens" sind nur die gebräuchlichsten. Keine andere Stadt hat so viele Katastrophen (die sie mit einigem Recht als Strafe der Götter empfindet) überstanden und sich dennoch durch ihren Reichtum immer wieder erhoben. Nicht zu Unrecht verbindet der Mittelaventurier A. vor allem mit Piraten und Sklaven. Doch in dem Klima aus Freiheit und Anarchie gedeihen auch viele kulturelle, wissenschaftliche und magische Errungenschaften, die in "anständigen" Reichen undenkbar wären. Die Stadt ist ein Schmelztiegel der Schätze und der Wunder, der Sünde und des Elends, nicht einmal mit dem gesetzlosen *Fasar* zu vergleichen. "Wo A. schön ist, da ist es unbeschreiblich schön; aber wo A. schlecht ist, da ist es unbeschreiblich schlecht."

Klima: Das Klima Südaventuriens wird geprägt von den sintflutartigen Regenfällen zu Mittag und während der zwei Regenzeiten sowie von der mörderischen Luftfeuchtigkeit. Vorherrschender Wind ist der *Siral*, mittelstark, aber stetig aus Nordost blasend.

Landschaft: Der erste Anblick Al'Anfas ist stets überraschend: Denn die Stadt ist wirklich schwarz – erbaut auf den Ausläufern der schimmernden Obsidianklippen des Vulkans *Visra*, dort, wo die Glut sich ins Meer ergossen hat und erstarrt ist. Fünf Meilen nördlich der Stadt liegt der Gipfel des heiligen Berges (1.500 Schritt hoch). Die Halbinsel von A. erstreckt sich zwischen der Goldenen Bucht von A. und der Meerenge von Mirham im Norden und ist größtenteils gerodet, besiedelt und von hochkultivierten, rechteckigen Plantagen überzogen. Jenseits davon liegt die fieberschwangere Grüne Hölle, der dampfende Regenwald, wo die Luft schwer ist von Feuchtigkeit und Fäulnis, wo glühende Augenpaare dem Eindringling folgen, wo unter jedem Blatt ein giftiges Tier lauern kann und hinter jedem Baum ein Kopffäger.

Tierwelt: Die Kultivierung des Landes ist ein steter Kampf gegen den unermüdlich wuchernden Regenwald, aber auch gegen seinen unerhörten Tierreichtum: tausende Arten bunter Vögel und Schmetterlinge, Schlangen und Affen, dazu blutgierige Insekten, Piranhas, Raubkatzen, Raubechsen und Riesenlindwürmer. Wichtiges Hilfsmittel in Forstwirtschaft und Verkehr ist der gezähmte Elefant: Ein ausgewachsener und gut genährter Elefant hat die Kraft von zwanzig Darpatbullen!

Die Al'Anfaner: Gesellschaftlich ist A. ebenso Plutokratie (Herrschaft der Reichen) wie Aristokratie (vererbte Herrschaft einer Oberschicht). Das knappe Dutzend der regierenden Familien (*Honak*, *Zornbrecht*, *Paligan*, *Perval* u.a.) ist vor allem mit dem Sklavenhandel reich geworden und residiert am *Silberberg*. Der typische alfanische Grande ist reich, verwöhnt, mitleidlos, vergnügungssüchtig und gefährlich. Die Stadt besucht er nur in der Sänfte, deren schwarze Seiden-vorhänge vor Hitze, Gestank, Lärm und neugierigen Blicken schützen – und natürlich mit einigen Mann der *Dukatengarde*. Für die Granden ist nicht die Frage, ob, sondern wann der hungernde Pöbel den Berg stürmt. Bis heute hat die strenge Bewachung durch die Dukatengarde und andere Leibgarden Zustände wie in Thalusion verhindert.

Jeder, der sich keiner familiären Beziehungen zu den Granden vom Silberberg oder den Priestern der Stadt des Schweigens erfreut, wird als Angehöriger des Pöbels bezeichnet, der freien, aber unprivilegierten Bürger A.s. Die Granden tun auch ausgesprochen reiche Bürger als Pöbel ab, so daß viele von diesen geradezu verzweifelt Würde und Adel vortäuschen, in der Hoffnung, sich durch baldige Heirat "versilbern" zu lassen.

Die meisten Al'Anfaner sind Einwanderer der letzten Jahrzehnte und Jahrhunderte; denn für die Armen Aventuriens ist A. vor allem die reiche Stadt ohne ausbeuterische Adelige. Ironischerweise zeichnet sich der Al'Anfaner für den Fremden vor allem durch seine Mitleidlosigkeit aus. Der Dschungel beginnt nicht vor den Stadtmauern, sondern direkt vor der Haustüre. "In A. kannst du für Geld alles kaufen – nur keine zweite Gelegenheit!"

Die niederste Schicht (etwa ein Viertel der Bevölkerung) bilden die Sklaven, die den Reichtum der Stadt nähren, ohne selbst welchen erwerben zu können: als Sänfenträger, Grubensklaven, Rudersklaven, Gladiatoren, Ziegenhirten, Ziegelbrenner, Hausdiener, Tänzer, Musiker, aber auch Schreiber, Haushälter und Heiler.

In den Jahrhunderten der Sklavenhaltung haben die Kulturen der weißhäutigen Herren und der unterworfenen Völkerschaften erheblichen Einfluß aufeinander gehabt, und nicht wenige behaupten, daß die heutige Kultur A.s eigentlich eine Mischkultur mit beträchtlichem Einfluß der Waldmenschen ist.

Landwirtschaft: Wichtigste Feldfrucht der Halbinsel ist wie an der ganzen Ostküste der Reis. Von größter Bedeutung für die abwechslungsreiche Ernährung, auch der Armen, sind die Obstplantagen, auf denen vor allem Perinäpfel (Arangen, Anfelsinen, Pampelmusen, Pomeranzen, Zitronen, Mandarinen, Limonen), aber auch Datteln, Feigen, die mohische Banane, Zuckernüsse und Shatakwurz massenweise geerntet werden können. Einzigartig sind die Seidenplantagen, auf denen die Seidenspinnen gezüchtet werden, die A.s größten Reichtum bilden. Eine Spezialität ist die Kakaobohne, aus der getrocknet und mit Kokosmilch angerührt eine cremige Köstlichkeit entsteht, die die Mohas *Tschokolat* nennen, und die von Spezereien bis nach Vinsalt, Festum und Gareth gehandelt wird. Daneben gibt es auch Krabben-, Muschel- und Fischzucht.

Handwerk und Bergbau: A.s Produktion konzentriert sich vor allem auf Kunsthandwerk, während einfache Handwerker (die sich nicht in Gilden organisieren dürfen) kaum gegen den Import bestehen können. Wichtigste Zunft ist natürlich die Seidenweberei, -färberei, -malerei, -schneiderei und -stickerei. Der feine Quarzsand der *Eternen* fließt aus dem besetzten *Port Corrad* direkt nach A., wo er zu Glasgefäßen, Kunstwerken, alchimistischen Gerätschaften, Silberspiegeln, optischen Linsen und Kristallkugeln verarbeitet wird. Die Stellmachereien A.s bauen die besten Sänften Aventuriens, die selbst in *Fasar* und *Mherwed* geschätzt werden. Weithin berühmt ist auch noch die Verarbeitung von Edelhölzern (Intarsien aus Ebenholz, Silber und Elfenbein),

Obsidian, Altoum-Jade und Schlangen- und Krokodilleder.

Die bedeutendsten Bodenschätze sind die Edelhölzer, vor allem die schwarzen, dem Boron heiligen, nämlich *Ebenholz* und *Mohagoni*, und die Edelsteine: Das Regengebirge ist der einzige Fundort für Opale, sowohl milchig-weiß, schwarz, opalisierend (die sogenannten Schlangenaugen – die heiligen Steine der Tsa) oder rot-weiß-schillernd (Feueropal). Auch für Smaragde ist das Regengebirge berühmt. Wie an der ganzen Ostküste hat die Perlentaucherei Tradition.

Siedlungen: Auch nach der jüngsten Ausdehnung des Alanfanischen Imperiums ist A. selbst die einzige wirklich bedeutende Siedlung. Beherrscht wird A. auch optisch von dem kristallen glitzernden Silberberg im Westen mit den acht Villen der Granden, gekrönt vom Rabenfelsen mit dem *Borontempel*. Im Osten liegt der Hafen mit den *Schwarzen Galeeren*, bewacht von dem breitbeinigen Koloß, der größten Bronzestatue Aventuriens. Die eigentliche Stadt liegt auf mehreren schwarzen Terrassen, ein größtenteils südländisches weißes Häusermeer mit bunten Fensterläden, mit Palmwedeln gedeckt. Im Hintergrund liegt der *Visra* mit den *Schwarzen Pyramiden*.

Außerdem nennenswert sind allenfalls noch die Palaststadt MIRHAM und das jüngst eroberte PORT CORRAD.

Verkehr und Wege: Ob A. die größte Seemacht Aventuriens ist, mag umstritten sein – aber daß A. der größte Hafen des Kontinentes ist, darüber kann es keinen Zweifel geben. Fast 10.000 Alanfaner verbringen die meiste Zeit auf dem Meer, noch viel mehr Menschen leben hier in der einen oder anderen Weise von der Seefahrt: als Fischer, Matrosen, Segelmacher, Schiffbauer, Seesöldner, Rudersklaven, Rotzenbauer, Taucher oder Dutzenden anderer Berufe. Die etwa 50 Galeeren der Armada werden sowohl für den Import und den Transport der Kolonialschätze als auch für Seekrieg und Zollsicherung benutzt. Außer der gut ausgebauten Straße nach Mirham ist der Landverkehr unbedeutend. Unvergleichlich ist die Farbenpracht des Gedränges in dieser reichsten Stadt Aventuriens.

Handel und Währung: Seit den Zeiten des *Diamantenen Sultanats* ist der größte Schatz A.s die Seide: was in *Mengbilla* auf den Markt kommt und in Mittelaventurien als *Brabaker Seide* geschätzt wird, wurde ursprünglich in A. hergestellt, das das Geheimnis der abgehaspelten Beutekokons der Seidenspinne und der Zucht der empfindlichen Tiere eifersüchtig und brutal hütet. Die Seidenballen werden nach ganz Aventurien verkauft, aber auch in Mengbilla, im Tulamidenland und vor allem im *Lieblichen Feld* weiterverarbeitet zu *Taft* (wie Leinen gewoben) und *Brokat* (mit Gold- und Silberfäden durchwirkt).

Für seine Sklavenjäger ist A. aventurienweit berüchtigt. Am zweiten Boronstag des Boronmondes findet hier vier Tage lang die größte Sklavenauktion und Warenschau Aventuriens statt. Der Großteil der Waldmenschen, Seeleute und Kriegsgefangenen wird von den Al'Anfanern selbst gekauft. Entgegen den Vorstellungen des entrüsteten Mittelländers über "billige Sklavenarbeit" sind Sklaven eine ausgesprochene Luxusware, vergleichbar mit Streitrössern, Artefakten oder Fahrzeugen. Der Preis entspricht sieben Jahren Lohn für einen Arbeiter, der dieselbe Arbeit tut! Der exzessive "Verbrauch" von Schindsklaven in Minen, Plantagen und Bauprojekten ist überhaupt nur in militärisch aggressiven Staaten wie A. möglich, wo der stete Strom an scheinbar kostenlosen Kriegsgefangenen den Kaufpreis vergleichsweise niedrig hält.

Rauschgifte und Genußmittel sind in A. eine legitime und gängige Handelsware: *Mohacca*, *Zithabar*, *Cheriaccha*, *Boronwein*, *Samthauch* und *Alphana (Ilmenblatt)* sind nur die häufigsten. Weitere natürliche Ressourcen, die in A. veredelt werden, sind Gewürze, Duftstoffe und Gifte. Getreide, Schiffsbauholz und Eisen müssen in riesigen Mengen eingeführt werden, vor allem aus Aranien.

Seit der Lossagung prägt A. seine eigene verwirrende Währung. Die goldenen *Dublonen* sind die einzigen Münzen, die in ganz Südaventurien (zähneknirschend) als zuverlässig akzeptiert werden.

Sitten und Brauchtum: Die Sittenlosigkeit der Al'Anfaner ist sprichwörtlich: Weithin bekannt ist das alanfanische Sprichwort, daß nichts einen Wert, aber alles einen Preis hat.

Das Leben der von Los verwöhnten Granden wird von Luxus und Dekadenz, aber auch von Verfolgungswahn und dem Bewußtsein der Vergänglichkeit bestimmt. Zu den wichtigsten Vergnüglichkeiten gehören fantasievolle Orgien, gemeinsamer Rauschgiftkonsum, Tigerjagd und – heimlich – die Menschenjagd.

Hauptunterhaltung aller Al'Anfaner, ja zuweilen sogar Lebensinhalt, scheinen die "Spiele" zu sein: der Kampf der Gladiatoren und wilden Tiere in der Arena. Auch sonst huldigt man der Wettleidenschaft: Das Nationalspiel Südaventuriens ist das Würfelspiel Neunzehn und Zwei (auch: 21 Kreuzer). Das Fest der Freuden wird über alle Rahjattage und die Namenlosen Tage ausgedehnt: man kann die verrücktesten und teuersten Kostüme sehen, aber es ist auch nicht ungewöhnlich, daß die Leute nackt in den Straßen tanzen.

Kunst: Gerade im Sumpf gedeihen die schönsten Blüten. Das Kunsthandwerk und der Reichtum haben einige der schönsten Kunstwerke Aventuriens erschaffen: Seidenmalerei, Architektur und Bildhauerei ragen besonders hervor. Erwähnenswert ist weiterhin die Zucht der blauen und silbernen *Al'Anfaner Katze* mit den tiefblauen Augen.

In A. hat sich eine eigene Liedform herausgebildet, die sich durch depressive Stimmung, schluchzende Intonation und unterschwellig mitreißenden Rhythmus auszeichnet: der Jammer. Entstanden aus der Wehklage der Sklaven ("An den Ufern von Gulagal"), hat er bald auch Verbreitung bei den Söldnern gefunden ("Klopf, klopf, klopf nur an Alverans Tor") und in jüngster Zeit auch bei den Schatzsuchern ("Katzengold, Katzengold").

Wissenschaft und Bildung: Die Städte des Südens haben Aventurien zu einigen seiner bedeutendsten wissenschaftlichen Leistungen verholfen. Gerade die Gesetzlosigkeit erlaubt die Freidenkereie. Fast jeden

revolutionären Forscher führt seine Flucht in den Norden oder – viel häufiger – nach Brabak oder A. Hier kann er nicht nur fast ungehindert jede noch so obskure Lehre verkünden, er kann seine Forschungen auch mit Diensten finanzieren, die andernorts gegen Gesetz oder Sitten verstießen. Zentrum der alanfanischen Hochkultur ist die einzige Universalschule des Kontinentes, die Groß-alanfanische Universitätshalle der Erleuchtung, (angeblich) gestiftet von Nandus. Der Al'Anfaner – ob Grande oder Gossenbewohner – sieht sich als Angehöriger der führenden Hochkultur Aventuriens, auserwählt, über den ganzen Kontinent zu herrschen. Förderlich für die Geschichtsforschung Südaventuriens ist die Marotte vieler alanfanischer Granden, alte Artefakte zu sammeln und gezielt Sumpf und Dschungel zu entreißen. All dieses Wissen steht aber nur den Granden und ihrem Gefolge zu: Schriftunterricht für den Pöbel und der Beruf des Schreibers sind verboten!

Religion: In A. ist der Tod allgegenwärtig: "Das Königreich der Toten ist hundertmal größer als das der Lebenden!" Die Stadt des Schweigens ist – nach Neu-Gareth – der größte Sakralbau Aventuriens, dabei ist der Neue Tempel noch im Bau, und das berühmte Labyrinth unter dem Rabenfelsen ist Symbol der tiefgründigen und weitreichenden Macht Borons. Die Verquickung religiöser mit weltlicher Macht und die Abhängigkeit der Gläubigen von Traum- und Schlafmitteln sind die Säulen der alanfanischen Theokratie. Der alanfanische Boronsrabe wird traditionell mit Goldkrone dargestellt, Symbol seines weltlichen Herrschaftsanspruches; für Puniner ist das die reinste Ketzerei und war auch Anlaß zum Schisma. Der Borontempel kontrolliert auch die Druckerei A.s, die arrogant-frivole Zeitung "Tempelrufer" schreibt wenig über den Tod, aber viel über Träume von Lust und Macht.

Magie: Die magische Fakultät wurde erst auf dem letzten Allaventurischen Konvent der Magie als Akademie anerkannt und in die schwarze Gilde aufgenommen. Typischer Absolvent ist der alanfanische Leibmagier, eine Mischung aus Leibwächter, Arzt und Spion, wie sie jeder Grande und selbst viele Boronis in ihrer Umgebung haben. Davon abgesehen steht man der Magie skeptisch gegenüber. In kaum einer anderen Stadt gibt es daher so viele Magiedilettanten, Scharlatane und vergessene Talente (schätzungsweise 500). Naturgemäß haben sich in der Umgebung der Boronsstadt keine nennenswerten Geister oder nekromantischen Erscheinungen halten können.

Regierung und Verwaltung: Eigentlich befindet sich A. im Zustand eines eben stattfindenden Staatsstreiches – nur ist dieser Zustand schon seit mehreren Jahrzehnten stabil. A. ist nur theoretisch Monarchie oder Diktatur, vielmehr aber Theokratie, vor allem aber Plutokratie und Aristokratie, wird es doch eigentlich von einem Rat der Zwölf aus reichen Granden und Boron-Priestern regiert. Die alanfanische Vetternwirtschaft ist sprichwörtlich: Dem Al'Anfaner kommt überhaupt nicht in den Sinn, ein anderer als sein Verwandter könnte für eine Position, über deren Vergabe er zu entscheiden hat, in Frage kommen; zudem betrachtet er diesen seinen Verwandten meist als einen seiner schlimmsten Feinde. Denn innerhalb der Familien herrschen Lüge und Intrige, Dolch und Giftbecher. Doch so sehr die Granden untereinander verfeindet sind, so schwer ist es für Außenseiter, in A. zu Macht zu gelangen. So streben in A. die Beamten, Offiziere, Priester und andere Karrieristen nach den Privilegien der Granden, deren höchstes die Ehe ist.

Recht und Gesetz: Womit die meisten Fremden nicht zu Rande kommen, ist, daß in einer Stadt von solcher Sittenlosigkeit so strenge Gesetze herrschen. Es vergeht kaum eine Woche, wo nicht ein ausländischer Söldner, durchreisender Händler oder hoffnungsvoller Glücksritter teuer dafür bezahlt, daß er einen Sklaven "beschädigt", einen Freund eines Granden tötlich beleidigt oder – unter Kriegsrecht immer anwendbar – die Sicherheit der Stadt gefährdet hat. Ein Hesinde-Geweihter, der Schreibunterricht gibt, riskiert schwere Strafen, während Hochstapelei und Ahnenschwindel keinen interessiert. Ein verheirateter Grande, der sich mit einer Gauklerin einläßt, läuft Gefahr gesteinigt zu werden; aber kein Gesetz verbietet ihm, derselben Gauklerin einen Mordauftrag an einem Konkurrenten zu erteilen. "A. ist eine anständige Stadt. Aber ob etwas beanstandet wird, bestimmen nur die Granden." Wie in den meisten Ländern mit Sklavenhandel sind in A. Freiheitsstrafen fast unbekannt, Leib- und Blutstrafen selten und die Todesstrafe nur das letzte Mittel gegen renitente Sklaven. Die Alanfaner sind aber – wie so oft dem tulamidischen Vorbild folgend, das sie zur Perfektion gebracht haben – stolz darauf, besonders originelle und grausame Strafen zu ersinnen.

Armee und Flotte: Militärisch ist A. unbestreitbar eine der wenigen Großmächte: sowohl Zahl wie Qualität der Truppen brauchen keinen Vergleich zu scheuen. A. ist durch Sklavenhandel, Piraterie und Handel mit Luxusgütern zu solchem Reichtum gelangt, daß es seine Truppen fast nur aus Söldnern rekrutieren kann. Der Sold ist etwa doppelt so hoch wie der eines kaiserlichen Soldaten. Zusätzliche Beuteanteile und Prämien erhöhen die Motivation der gut ausgebildeten Berufskämpfer noch. Nachwuchs für Freibeuter und Sklavenjäger wird hingegen rücksichtslos rekrutiert: Rollkommandos von je zwei Söldnern sind ständig unterwegs. Wer ihnen geeignet erscheint, wird angehalten und in die Kasernen gebracht. Die Al'Anfaner verfügen kaum über Kavallerie; im sumpfigen Gelände ihrer Heimat wäre sie ebensowenig effektiv wie als Besatzung der riesigen Armada. Die Schwarze Armada besteht aus etwa 50 Kriegsschiffen und 80 Versorgungsfahrzeugen, zeigt jedoch sonst wenig Neuerungen; die Umrüstung auf moderne Schiffstypen erfolgt allenfalls zögernd. Doch die meisten Kriegsschiffe sind mit Mengbiller Feuer ausgerüstet, und die Schlagkraft der Flotte machen vor allem die Söldner aus: Der *Schwarze Bund des Kor* gilt als blutrünstigste Truppe, die *Basaltfaust* als Mann für Mann gefährlichste Einheit des Kontinentes.

Zeittafel Al'Anfa:

- 16.–7. Jh. v.BF: Gründung A.s durch Tulamiden; in der Folgezeit Verwaltung durch Wesire des reichen Emirates Mirham.
- 855 v.BF: Admiral *Sanin III.* in der Goldenen Bucht von A.
8. Jh. v.BF: Terror durch sterbendes Echsenreich *H'Rabaal*.
- um 650 v.BF: Die Erste Seuche.
- 641 v.BF: Khunchomer Korrespondenz: Tulamiden räumen A.
- 606 v.BF: Fran-Horas besucht die Halbinsel.
- 7.–4. Jh. v.BF: Das Reich der *Wudu* (Todeskult am Visra).
- Ab 67 v.BF: Neubesiedlung A.s als *Alphana*.
- ca. 15 v.BF: Mythologische Gründung *All'Anfangs*.
- 15 v.BF: Heilige Aussaat der Peraine.
- 0 BF: Admiraloberst *Paligan* sichert die Straße von Sylla und wird dafür Vizekönig.
- 20 BF: Die Zweite Seuche.
- 140 BF: A. löst Sylla als Hauptstadt des Vizekönigs ab.
- 185 BF: Kaiser *Gerbald* verbietet die Sklaverei.
- ca. 230 BF: Kaiser *Menzel* erlaubt im Tulamidenland den Sklavenhandel.
- ab 336 BF: Priesterkaiserliches Gouvernement.
- 360–95 BF: Bau der priesterkaiserlichen Zwingfeste.
- 421–440 BF: Priesterkaiser *Gurvan* residiert in A.
5. Jh. BF: Thorwaler plündern zweimal A.
- ab 473 BF: Diverse selbsternannte Markgrafen.
- 489 BF: Rohal bestätigt *Themodates von Shoy'Rina* als Vizekönig.
- 594 BF: Magierkrieg zwischen Brabak und A.
- Ab 7. Jh. BF: Beginn des Sklavenhandels.
- ca. 640 BF: Der Koloß von A. wird erbaut.
- 660 BF: Manakus-Aufstand: Walkir *Zornbrecht* läßt 30.000 Sklaven hinrichten.
- 662 n.BF: Staatsbesuch und Tod Kaiser *Tolaks*.
- 663 n.BF: *Zornbrecht* ruft sich zum 'König des Südens' aus.
- 668 n.BF: *Zornbrecht* mit 1.000 Mann im Regenwald verschollen.
- 669 n.BF: König *Huntas I. von Shoy'Rina* gründet Mirham.
- 686 n.BF: Die Große Seuche, Vertreibung des Königs; Schisma von Punin.
- 702 n.BF: Einsturz des Kolosses von A.
- 848 BF: Formelle Lossagung vom Kaiserreich.
- 944–47 BF: Krieg mit *Brabak* und *Sylla*; Niederlage vor Charypso
- 970 BF: Dämonische Brandkatastrophe im Zentrum (Der Schlund).
- 998 BF: Scharmützel bei H'Rabaal: Tod der letzten Marus.
- 920 BF: Bal *Honak* wird Patriarch von A.
- 944 BF: Ausrufung des Kriegsrechtes.
- 981 BF: Tar *Honak* wird Patriarch.
- 993 BF: Zorgan-Pocken: 8.000 Tote.
- 1008–10 BF: Überfall auf *Trahelien* und das *Kalifat*, Besetzung *Port Corrads* und *Selems*.
- 1010 BF: Bildung des Triumvirates.
- ab 1014 BF: Bau des neuen Kolosses.
- 1016 BF: Amir *Honak* wird Patriarch.

Al'Anfaner; eine av. Edelkatzenart mit buschigem silbergrauem bis blauem Fell und blauen Augen.

Al'Anfaner Ritus; auf den Lehren der NEMEKATHÄER beruhende, nach dem *Schisma von Punin* zweite Hauptrichtung des BORON-Kultes mit stark weltlicher Ausrichtung und Konzentration auf (drogeninduzierte) Traumvisionen; siehe PUNINER RITUS.

Al'Hani; tulamidischer Volksstamm, der um 2600 v.H. zusammen mit den *Beni Nurbad* die *Khom-Region* verläßt. Die A. lassen sich zunächst in den *Trollzacken* und *Tobrien* nieder, wo sie zeitweise ein recht mächtiges Volk bilden. Reste ihrer Hügelstädte können noch an *Rad-rom* und *Tobimora* gefunden werden. Durch den Zuzug von güldenländischen Einwanderern werden sie nach und nach bis ins *Bornland* verdrängt und lassen sich schließlich in den Weiten Nordaventuriens nieder, ohne jemals wieder recht seßhaft zu werden. Aus beiden Völkern geht das heute als NORBARDEN bekannte Volk hervor. Die Bezeichnung für die norbardische Sprache, das ALAANI, geht auf den ursprünglichen Stammesnamen zurück.

Al'Mada; der alte tulamidische Name für ALMADA, wörtlich: *Land des Mondes*; 1324 v.H. – 1076 v.H.

Emirat am Yaquir.

Al'Rifat; Oase der östlichen *Khom*-Wüste südlich des *Khoram-Gebirges*, an der Karawanenroute zwischen *Fasar (Mhanadistan)* und *Unau* gelegen.

Alaani; Eigenbezeichnung für das *Norbardische*, die Gemeinsprache der *Norbarden* (siehe **SPRACHEN**).

Alant; vornehmlich in Südaventurien zu findende Gewürzpflanze.

Alavi-See; See in Nordaventurien; etwa 40 Meilen Durchmesser; Tiefe nicht ausgelotet. Der A.-S. liegt etwa 40 Meilen südlich des *Blauen Sees*. Aus ihm entspringt der *Frisund*. An und im See gibt es einige Pfahlbaudörfer, in denen Auelfen leben.

Alben; altertümliche Bezeichnung für die Völker der ELFEN.

Albenhus (I), -us'; Albenhuser; Albenhuser; Stadt in Mittelaventurien. Die Stadt A. liegt in der ZWERGENPFORTE zwischen dem KOSCHGEBIRGE und dem EISENWALD, dort wo der GROSSE FLUSS eine Schneise zwischen die Gebirge treibt. Ihre Gründung verdankt sie, alten Quellen zufolge, einem Stamm der Tulamiden unter seinem Sultan Aslam, der von Almada aus Handel mit den Zwergen trieb und die Stadt *Al Benush* und weiter westlich *El Envina* gründete. (Andere Quellen wiederum behaupten, an der Stelle des heutigen A. habe einst eine alte Auelfensiedlung gestanden.)

Die Stadt A. mit ihren 2.350 Einwohnern wird vom Großen Fluß in zwei Hälften geteilt, die über eine Fähre miteinander verbunden sind. Der Nordteil, Alben, gehört weitgehend den ansässigen Zwergen, die in den Silber- und Erzminen des südlichen Kosch arbeiten. So prägt auch die zwergische Baukunst den nördlichen Teil der Stadt mit seinen tiefliegenden Steinhäusern, deren Keller meist geräumiger sind als der oberirdische Teil. Hier steht auch der *Ingerimm*-Tempel, der von einer großen Anzahl von Schmieden und anderen Werkstätten zwergischer Handwerkskunst umgeben ist.

Der südliche Teil der Stadt, bei den Menschen 'das eigentliche A.' genannt, liegt am gegenüberliegenden Ufer, wo man auch den unzwergischen Teil der Stadteinrichtungen findet; den Fährhafen und den Binnenhafen mit seinem prächtigen *Efferd*-Tempel. Der *Rahja*-Tempel wiederum erhebt sich in lieblicher Anmut inmitten des Vergnügungsviertels, das direkt an den Hafen angrenzt und zahlreiche Flußschiffer zu einem Landausflug verleitet. Die Residenz der Gräfin *Calderine von und zu Hardenfels* befindet sich im Zentrum der Stadt am Eslamsplatz in nächster Nähe zum Garnisonsgebäude (G: 2 Banner Ksl. Nordmärkische Axtschwinger, 1 Banner Hzgl. Nordmärkische Flußgarde), das einen eigenen Ronda-Tempel unterhält (Weiterer T: TRA). Die Stadt selbst wird von Vögtin *Gelda von Albenhus* verwaltet.

Etwas südlich der Stadt findet sich auch ein Ordenshaus der *Anconiter*.

Albenhus (II), -us'; Albenhuser; Albenhuser; Grafschaft im südöstlichen Zipfel des mittelreichischen Hzm. NORDMARKEN, grenzt im Süden direkt an *Almada* und im Osten an das Fürstentum *Kosch*. Regiert wird die Grafschaft von der gleichnamigen Stadt aus; Gräfin ist *Calderine von und zu Hardenfels*.

Albernia, -s; albernisch; Albernier; zum *Neuen Reich* gehörendes Königreich an der av. Westküste, zwischen den Flüssen *Tommel* und *Großem Fluß* gelegen. Im Norden grenzt A. an das Königreich *Nostria*, von Nordosten nach Süd an die Nachbarprovinzen *Winhall*, *Nordmarken* und *Windhag*.

Klima: A. liegt in den gemäßigten Breiten. Das Wetter wird ob der Küstenlage nachhaltig vom *Meer der Sieben Winde* beeinflusst, die Sommer sind warm und überwiegend trocken, die Winter kalt, durch warme Meeresströmungen jedoch nicht übermäßig streng. Typisch ist der beständige Wind von West, *Beleman* genannt, der in der kälteren Jahreshälfte oftmals stürmisch auffrischt und die Wasser des Meeres tief ins Land zu treiben vermag.

Landschaft: Die Nähe zum Wasser ist prägend für die westliche Hälfte der Provinz: Bis ins nördlich benachbarte *Nostria* hinüber reicht das SEENLAND, wo sich streckenweise See an See reiht und das angrenzende Meer dem sich kaum darüber erhebenden Landstrich sogar das Grundwasser versalzt. Weite Weideflächen wechseln dort mit breiten und dichten Schilfgürteln in der Nähe der Seen. Im Süden liegt das Delta des GROSSEN FLUSSES. Das endlose Grün der Moore beherrscht das Bild, durchbrochen wird der dichte Pflanzenteppich von den, wie schwarzbraune Löcher wirkenden, Mooraugen mit ihrem trüben Wasser. Liebreiz entwickelt diese bedrohliche Landschaft nur, wenn die Jasalinheide blüht und der würzige Duft der Gargelsträucher die Luft erfüllt. Herrscher dieser Gegend ist der durch seine zahlreichen Mündungsarme allgegenwärtige Große Fluß. Kaum weniger ausufernd präsentiert sich Aventuriens größter Strom weiter östlich, immer wieder erobert er sich mit seinem Hochwasser beträchtliche Ackerflächen zurück. Ebenso typisch für ABAGUND ist die endlose, lieblich anzuschauende Hügellandschaft. Zahlreiche Festungsrüinen in den Weiten der Heide zeugen von einer wehrhaften Vergangenheit, in der man sich *Orks* und plündernden *Thorwalern* gegenüber sah.

Geheimnisumwoben ist der große FARINDELWALD, der sich nordöstlich zum Winhallschen anschließt. Kaum ein Lichtstrahl fällt durch das dichte Blätterdach des Waldes, auf dessen Lichtungen manch hilfreiches Kraut gedeiht.

Tierwelt: Die albernische Fauna kann, von der natürlichen Vielfalt des Moores im und um das Flußdelta herum einmal abgesehen, nicht mit besonderen Arten und Exemplaren aufwarten, auch hält sich die Zahl gefährlicher Tiere hier in Grenzen. Immensen Artenreichtum hingegen bietet das *Meer der Sieben Winde*, bis auf warmwasserabhängige Fische geht dem Fischer hier fast alles ins Netz.

Bevölkerung: Häufig bei den Albernern anzutreffen ist rotes Haar und auch in vielen Gesichtern erblickt man *thorwalsche* Züge. Nationalstolz ist eine hervorstechende Eigenschaft dieses Völkchens, und ob ihrer Beharrlichkeit gelten sie als furchtbare Gegner im Kampf, nicht ohne kurz darauf wehmütige Lieder zur Laute erklingen zu lassen. Oft nachgesagt wird den Albernern der leichtfertige Umgang mit Gebranntem, was als weiteres Indiz für die Vorfahren aus der nördlichen Nachbarschaft gelten darf.

Landwirtschaft und Fischfang: Die größte Speisekammer des Landes liegt unmittelbar vor der Küste. Fisch ist eines der Hauptnahrungsmittel der Albernier und so braucht kein Fischer, sei es zur See oder auf dem Fluß, Sorge zu tragen, sein Fang könnte keine Abnehmer finden. Der Fischreichtum beschert zudem stets pralle Netze und volle Reusen. Viehwirtschaft und Ackerbau gedeihen mit Ausnahme des Deltas in allen übrigen Gegenden. Fruchtbarstes Ackerland findet sich weiter flußaufwärts am Ufer des Großen Flusses, dessen Launen seinen Verlauf jedoch häufiger ändern. Das Zentrum der Viehwirtschaft liegt weiter östlich um und südlich von *Honingen*, wo Abilachter Fleckvieh und Güldenländer Braunvieh die Weiden füllen.

Handwerk: In *Havena* wird das Handwerk natürlich von Seefahrt und Fischerei bestimmt. Dem Bootsbau kommt an der gesamten Küste eine Bedeutung zu, der Bau großer, seetauglicher Schiffe in der Stadt hat allerdings schon bessere Tage erlebt. Korbflechterei ist typisch für das Seenland und die Auen des Großen Flusses, wo zahlreiche Arten von Weidenbäumen beheimatet sind. Der kompletten Verarbeitung von Rindvieh widmen sich die Menschen in den entsprechenden Landstrichen im Osten der Provinz; die nichteßbaren Bestandteile werden zu Seife, Pergament und Kerze verarbeitet, die Häute zu Leder gegerbt. *Honingen* ist überdies bekannt für sein hervorragendes Büttenpapier.

Wege und Siedlungen: Berühmtester Ort A.s (und via *Meer der Sieben Winde* zugleich Tor zur gesamten Welt) ist zweifellos HAVENA. Obwohl die Stadt zu früheren Zeiten vergleichsweise "heruntergekommen" ist, bleibt ihr Ruf bis in die abgelegensten Winkel des Reiches legendär. Nach Norden führt die Küstenstraße gen *Nostris*, nach Osten die Straße nach *Abilacht*, wobei ein Großteil des Weges auf dem ungeliebten, aber erforderlichen Knüppeldamm durch die Marschlandschaft verläuft. Zu *Orbatal*, auf halber Strecke nach Osten, zweigen Verbindungen zum nördlich gelegenen *Bredenhag* und südlich zum Großen Fluß ab. Von Handel und Reise geprägt ist ABILACHT, wo der Weg von Havena auf die *Reichsstraße 3* trifft, die die Provinz mit dem zentralen Mittelreich, wie auch über *Kyndoch* mit dem nordmärkischen *Elenvina* verbindet. Größte Bedeutung kommt natürlich dem Großen Fluß zu, der, bereits ab dem *Fsm. Kosch* auf 800 Meilen schiffbar, die meistgenutzte Reise- und Transportmöglichkeit darstellt.

Handel: Merkantil steht natürlich *Havena* in vorderster Reihe, denn die Stadt ist Zwischenlager für Güter aus aller Welt auf ihrem Weg zum jeweiligen Bestimmungsort. Von hier geht die Versorgung der Hafenstädte im äußersten Norden aus, von hier verkehren regelmäßig Schiffe mit allen wichtigen Orten der Westküste und mit den fernen Zentren der Ostküste. Allein, das lukrative Geschäft mit dem sagenhaften Güldenland liegt fest in den Händen des Lieblichen Feldes.

Magie: Bemerkenswert an diesem Aspekt ist die Nähe zur Feenwelt, denn nirgendwo sonst in Aventurien gibt es so viele Tore, die den Zugang zu dieser fremdartigen Welt gestatten. Erwähnt werden soll an dieser Stelle auch der FARINDELWALD, in dem man gut beraten ist, keinesfalls Hand an auch nur einen einzigen lebenden Baum zu legen. Hingegen landläufig ungewöhnlich ist das Magieverbot im Gebiet der Stadt *Havena*, das, verabschiedet nach dem *Krieg der Magier*, erst im Jahr 12 Hal eine Lockerung erfahren hat. In der ländlichen Nachbarschaft hat dies jedoch eine intensive Beschäftigung mit vielerlei Arten der Naturmagie nach sich gezogen.

Regierung und Verwaltung: Seit dem Garether Hoftag von 21 Hal liegt die Königswürde in den Händen des vormaligen Fürsten *Cuanu ui Bennain*, dessen Familie bereits seit 393 v.H. das Herrschergeschlecht stellt. Das Königreich gliedert sich in *Mark Havena*, *Gft. Bredenhag* und *Landgft. Honingen*, wobei diese ihrerseits in weitere Baronien unterteilt sind. Regierungssitz ist *Havena*.

Armee und Flotte: Die Behauptung der Seewege, insbesondere gegenüber dem aufbegehrenden *Alten Reich* erscheint als vordringliche Aufgabe. In zweiter Linie hinter dem Hauptflottenverband zu *Harben/Windhag* liegen im Kriegshafen auf einer Insel vor der Mündung des Großen Flusses die III. Galeerenflottille (drei Flußgaleeren mit je 80 Rojern) und die 2. Hochseeschwadron (zwei leicht bewaffnete Fischerboote), weiterhin unterstehen dem albernischen Oberhaupt zwei Koggen sowie Karracken des *Windhager Technischen Regiments*.

Alborn; (228 v.H. – 152 v.H.); dritter König des *Lieblichen Feldes* (193 v.H. bis 180 v.H. und 170 v.H. bis 152 v.H.), in dessen Amtszeit der Bürgerkrieg gegen KUSMARA VON KUSLIK-GALAHAN (181 v.H.) und deren Interregnum fallen; wurde nach dem Tod Kusmaras wieder in Amt und Würden eingesetzt.

Alchimie, Alchimist; Kunst und Wissenschaft zugleich, die sich mit der Veränderung der Materie vom Niederen zum Höheren befaßt; Unterteilt in die *Niedere oder allgemeine A.*, zu deren Einsatz keine Zauberkunst erforderlich ist, und der *Höheren A.*, bei der dies sehr wohl der Fall ist (und die damit eng mit der Verwandlungszauberei verwandt ist). Neben der Suche nach den Geheimnissen der Materie gilt das Hauptaugenmerk der A. der Herstellung von Tränken, Elixieren und Artefakten.

Die Schutzpatronin der A. ist die Göttin *Hesinde* selbst; bekanntester Alchimist Aventuriens ist sicherlich Tyros *Prahe*.

Aldare Firdayon; (*15 v.H.); zweitältestes Kind der Kaiserin AMENE von Vinsalt und nach dem Verschwinden ihres älteren Bruders *Jaltek* Kronprinzessin des *Bosparanischen Reiches*; Geweihte der *Hesinde* und oberste *Schwester der Mada*. Wegen ihres bisherigen Aufenthalts im Tempel ist wenig über ihr Privatleben oder ihre politischen Ambitionen bekannt.

Aldec Praiofold II.; (721 v.H. – 645 v.H.); BOTE DES LICHTS in den Jahren 669 v.H. bis 645 v.H.; Reichsverweser für den unmündigen Kaiser *Rude II.* und nach dessen (vermutlich von A. selbst angezettelten) Ermordung erster der berüchtigten PRIESTERKAISER (658 v.H. – 645 v.H.).

Aldinor; dieser als "Retter" bekannte ALTE DRACHE ist einer der geheimnisvollsten Drachen – zwar hat sich die gelehrte Welt die Theorie zurecht gelegt, daß er Störungen des Gleichgewichts schon im Ansatz verhindern soll, doch ist kaum näheres bekannt, wann und wie das bislang geschehen sein soll.

Aldyra; Hauslehen der Familie FIRDAYON, des Herrschergeschlechts des *Lieblichen Feldes*, südöstlich der Stadt *Vinsalt* gelegen.

Alfen; eine veraltete Bezeichnung für ELFEN.

Alk; eine Vogelart; siehe RIESENALK.

Allesgebärende; einer der Beinamen der echsischen Gottheit ZSAHH.

Allespendende Mutter; einer der Beinamen der echsischen Gottheit ZSAHH.

Alleswandlerin; ein auch bisweilen bei Menschen gebräuchlicher Beiname der Gottheit H'SZINT (echsisch) / HESINDE (menschlich).

Alligator; dreieinhalb bis vier Schritt lange, aggressive Krokodilart; vor allem in den Mündungsgebieten von *Mysob* und *Szinto*, aber auch am *Loch Harodrol* zu finden.

Allmächtiger Baumeister der Welt; Ehrenname der ERZZWERGE für ihren Hochgott ANGROSCH (*Ingerimm*).

Allvogel (des Lichts); die Allegorie des Blicks des ewigen LOS, der alljährlich erscheint und sich erneuert, indem er sich im *Raschtulswall* in den größten aller Vulkane stürzt und wieder daraus geboren wird. Wenn diese Wiedergeburt ausbleibt (was etwa alle 500 Jahre passiert), erfolgt ein Umbruch der Weltordnung, bis der Allvogel zurückkehrt.

Almada, -s; almadanisch; Almadaner; Königreich, südlichste Provinz des Kernlandes des NEUEN REICHES, liegt am Oberlauf des YAQUIR zwischen der *Khomwüste* und den Zwergengebirgen *Amboss* und *Eisenwald*.

Klima: Durch die schroffen AMHALLASSIH-KUPPEN weitestgehend vor dem hitzigen Odem und den Unbilden der Wüste geschützt, ist das almadanische Klima lieblich zu nennen. Tagtäglich erquickt Praios das Land mit wärmenden Strahlen, die sanft auf Haine und Flure scheinen. Von sanfter Farbe ist auch der Abendschein über den Tälern, bevor sich der weiche Mantel der Nacht sternklar über die herrlichen almadanischen Lande legt. Das LIEBLICHE FELD einmal ausgenommen gibt es keinen zweiten Landstrich mit so milden Wintern, angenehm warmem Lenz und Herbst und zumeist noch erträglich heißen Sommern. Ohne Unterlaß weht der auf dem *Meer der Sieben Winde* geborene Westwind *Beleman* yaquiraufwärts, schiebt in luftiger Höhe firnweiße Wolkenbänke vor sich her, die den Flußauen drunten kurze Momente schattiger Kühle gewähren, ehe sie sich samt und sonders über dem *Bosquirtal* aufstauen, wo beinahe allabendlich Blitze zucken und Rondras Donner über den Himmel grollt.

Landschaft: Die Landschaft des Oberen Yaquirkönigreichs ist vielfältiger Natur, geprägt durch fruchtbarste Böden, was die gesamte Region von jeher zur Kornkammer des Mittelreichs hat werden lassen.

Zu beiden Seiten des Yaquir erheben sich steile Hänge, wo Rebstockzeilen auf bemoosten alten Terrassenmauern in den Weinbergen Spalier stehen. Verspielte Lustschlößchen Kaiser *Valpos* wachen auf

grünen Strominseln über die emeraldfarbenen Fluten und die Rebhänge im lichten Sonnenschein, die eine einzigartige Landschaftsarchitektur von überwältigender Schönheit vollenden.

Oft haben Dichter und Barden versucht, die Fremde zu verherrlichen, aber kein anderes Königreich, kein Land und keine Stadt mehr als die uralte Heimat, das Land am Yaquir, das sich einst rühmen konnte, Herrin und Haupt aller Völker Aventuriens zu sein.

Tierwelt: Das typischste Tier der almadanischen Lande ist unzweifelhaft das Roß, dessen Silhouette auch das Provinzwappen ziert. Eine große Vielfalt an Pferderassen züchtet man hier seit alters her – aber von ebensolcher Bedeutung für das gemeine Landvolk mag das Puniner Hornvieh sein, eine stämmig-robuste Rinderrasse, die trotz ihres Namens zumeist von den saftigen Weidegründen an der *Brigella* stammt. Sowohl das konservative Volk der *Erzzwerge* im *Eisenwald* als auch ihre streitbaren Vettern aus dem *Amboß*-Massiv halten sich in großer Zahl die sogenannten *Eisenwalder Langohrschafe*, während die menschlichen Hirten des *Caldia*, des nordalmadanischen Hochlands, mit hundertfach blökenden *Phraischafherden* übers Feld ziehen.

Was andernorts im Reich die eklen Ratten sein mögen, sind in A. die Tauben. Abertausende von ihnen leben in den Städten der Menschen, wo sie sich von Unrat und Herabgefallenem ernähren und, mit allerlei Pestilenzen behaftet, über die Dächer flattern.

Als gefährlichste Räuber des Almadaner Waldes wären *Luchs*, *Rotfuchs* und der almadanische *Schwarzbär* zu nennen, derweil in der *Waldwacher* Wildnis noch *Baumdrachen* und gar ein leibhaftiger RIESENLINDWURM leben sollen. Die Nähe der *Khomwüste* schlußendlich macht sich durch manch unangenehme Begegnung mit heimtückischen *Skorpionen* und *Klapperschlangen* bemerkbar. An der blauen Himmelskuppel ist zudem von Zeit zu Zeit die kreisende Mißgestalt des *Lämmergeiers* auszumachen.

Die Almadanis: Die Leibeigenen, hierzulande noch zuweilen als *Eigenhörige* oder *Eigenleute* bezeichnet, stellen traditionell den weitaus größten Teil unter dem gemeinen almadanischen Landvolk, wohingegen die Land- oder Freisassen deutlich in der Minderheit sind. Vielen Landsmännern und -frauen ist noch das hitzige Blut der tulamidischen Ahnen eigen, so daß die Almadanis gemeinhin zu Recht als temperamentvoll, hitzköpfig und streitsüchtig verschrien sind. Die Ehre wird hoch gehalten im Grenzland am Yaquir, sei es beim grausam und archaisch anmutenden Ritual der almadanischen Blutrache, sei es bei den blutigen Händeln unter den hiesigen Junkern, Freiherrn und Baronen – die Waffe ist stets schnell bei der Hand. Konträr dazu mag die gleichsam sprichwörtliche Geselligkeit und Gastfreundschaft der Almadanis scheinen, bei denen *Travias* Gesetze allerhöchste Achtung genießen.

Der provinzwweite Dialekt des *Garethi*, zuweilen gar souverän als *Almadanisch* bezeichnet, ist mit zahllosen Lehnwörtern aus dem *Tulamidya* durchsetzt und klingt für Fremde schnell und melodisch, zumal es stets von wilder Gestikulation begleitet wird.

Landwirtschaft: Begünstigt durch nahezu vortreffliches Klima und ebensolche Bodenbeschaffenheit erwirtschaften die geschätzten knapp 200.000 almadanischen Untertanen ihrem Kaiser Jahr für Jahr einen beträchtlichen Ernteüberschuß, der u.a. die kaiserlichen Kornspeicher füllt und somit kargere Landstriche durch den Winter bringt. Gedeiht das Getreide (vor allem Weizen) auf den Schollen hier auch prächtig, so muß es in seiner Verbreitung doch noch zurückstehen hinter dem Weinanbau, der wahren Passion der Almadaner!

Immer schon war der Wein, nach weitverbreitetem Volksglauben das Blut der *Rahja*, das Erzeugnis A.s – weit wichtiger noch als der Ertrag der großflächig angelegten Obstplantagen und Bauschfelder oder die Zucht der gleichermaßen exzellenten Vollblutrösser. Demgemäß sind die Berufe der Winzer, Küfer, Kellermeister und Böttcher weit verbreitet und hoch angesehen im Almadanischen, wo sie von zahllosen Sippen seit mehr als einem Dutzend Generationen ausgeübt werden.

Siedlungen: Nur ein kleiner Teil der almadanischen Bevölkerung lebt in den wenigen großen Städten des Landes, namentlich in PUNIN, RAGATH oder TALADUR, während die Mehrheit in ungezählten Einzelgehöften, abseits gelegenen Weilern und beschaulichen Dörfchen haust, die zumeist aus wenig mehr als einem Dutzend Hütten bestehen. Diese Hütten sind größtenteils aus Holz und Lehm erbaut und mit langem Yaquirschilf oder mit Stroh gedeckt. Oft werden sie von Kletterrosen, Efeu oder wildem Wein umwuchert, die bisweilen bis zur Dachgaube emporranken. Viele dieser Ansiedlungen sind arm, wenn nicht sogar bettelarm, das Wasser wird zumeist aus einem Weiher in der Dorfmitte geschöpft oder aus dem Hinterland vom nächsten Bächlein oder See aus herangekarrt.

Den krassen Gegensatz dazu stellt die schmucke Reichs- und Fürstenstadt PUNIN dar, die als ein Hort der Gelehrsamkeit und des geistigen Lebens Aventuriens gilt und deren Stadtkern im frühbosparanischen und eslamidischen Baustil der älteste in beiden zwölfgöttlichen Kaiserreichen ist. Auch gilt A. vielen als 'die Brünne des Reichs', angrenzend an gleich zwei bedrohliche fremde Staaten, den des *Kalifen* und das *Liebliche Feld* am unteren Yaquir, findet man hier eine angeblich unsprengbare Verteidigungskette aus imposanten Grenzfesten und wehrhaften Zitadellen entlang des Yaquirs, von denen einige noch auf Geheiß der Emire von Al'Mada errichtet wurden.

Handel und Verkehr: Die weitverstreuten Ansiedlungen A.s werden untereinander fast ausnahmslos durch ein dichtes Netz von staubigen Pfaden, holprigen Karrenwegen und gepflasterten Landstraßen verbunden, von denen der *Yaquirstieg* und die *Reichsstrasse 2* sicher die bedeutendsten sind. All diese Wege sind es auch, die als pochende Handelsadern die reichhaltige Gütervielfalt A.s auf die lokalen Märkte und Basare bringen. Ein ausgetretener Treidelpfad zieht den Lauf des Yaquir von *Kuslik* über *Vinsalt* bis nach *Punin* nach, wobei der

Fluß bis *Ragath* schiffbar ist, wenn auch auf den letzten 40 Meilen nur noch mit flachen Lastkähnen und Flößen. Seit der Seehandel zwischen Neuem und Altem Reich über das *Meer der Sieben Winde* fast völlig zum Erliegen gekommen ist, wird ein Großteil des Handels nur noch über den Yaquir abgewickelt, wovon die almadanischen Flußhäfen leidlich profitieren, da nur von hier aus so exquisite altreichische Waren wie z.B. Parfüm, Seide oder Glas nordwärts vertrieben werden. Darüber hinaus gilt die Provinzhauptstadt Punin vielen Mittelländern gewissermaßen als 'Tor zum Süden', denn die meisten Karawanen nach *Fasar*, *Aranien* oder ins *Kalifat* nehmen hier ihren Ausgang.

Sitten und Gebräuche: Immer schon lief und läuft hierzulande alles auf den Herbst zu, die Zeit der *Weinlese* mit ihrem Trubel und ihren Aufregungen, wenn allerorten Freudenfeste zur traditionellen Probe des Jahrgangs und der Kürung der örtlichen Weinkönigin anstehen. Wenn der Wein in voller Blüte steht, so heißt es, dann wird auch der Wein im Faß und selbst in der Flasche unruhig, und so setzt der bunte Regen mithin schon im lieblichen *Rahja*-Monat ein, bis er schließlich im *Efferd*- und *Travia*-Monat Besucher aus aller Herren Länder an den Oberlauf des Yaquirs lockt, die sich vom Wirbel der allgemeinen Weinseligkeit mitreißen lassen wollen, der das gesamte Yaquirtal und die fruchtbare Ebene *Ragatiens* Jahr für Jahr in einem Meer der Ausgelassenheit und Freude versinken läßt. 'Sich in der Almadaner Askese üben', ist folglich längst in allen zwölfgöttlichen Landen zum geflügelten Wort geworden, wenn man einmal gehörig und zügellos über die Stränge zu schlagen beabsichtigt.

Der lokale Brauch des Schlangen- und Schleichenabschlachtens am *Basiliskentag*, dem 18. Phex, hingegen, ist sicher noch auf die düsteren Erfahrungen zurückzuführen, die die tulamidischen Vorväter der heutigen Almadanis einst mit dem Volk der Echsenmenschen machten.

Künste: Wiewohl vielen schon die meisterliche Kelterung eines erlesenen Tropfens als höchste aller Kunstfertigkeiten gelten mag, hegt und pflegt man in A. auch die tatsächlichen schönen Künste. Allerhöchsten Stellenwert, sowohl beim gemeinen Landvolk, wie auch bei Land- und Hochadel und der hiesigen Geistlichkeit, genießt dabei die *Musik*. Oft stellt das gemeinsame Absingen alter Volksweisen den liebsten und einzigen Zeitvertreib der schuftenden Eigenhörigen und Tagelöhner während ihres mühsamen Tagwerks auf den Feldern und Weinbergen ihrer Fronherren dar. Kaum daß einer, bei der Lese leise summend, die Melodie vorgibt, stimmt der ganze Hang im Kanon mit ein, und schon "bald erschwingt sich aus der Winzer Kreis, ein Morgenchor, an Freude reich, zu der Götter Lob und Preis". Die Zeit der Weinprämierungen ist auch die Zeit des *Almadanis*, eines wilden Spring- und Reigentanzes für große Gruppen, den man zu den Klängen von Laute, Schalmei und Schnarrtrommel auf dem Dorfplatz oder einem brachliegenden Acker zelebriert.

Ein besonderes landestypisches Kunsthandwerk ist die filigrane Spitzenklöppelei, die reichsweit höchstes Ansehen genießt. Heute ziert Puniner Klöppelei die Gewänder von Fürsten und Königen, aber kaum noch jemand fühlt sich dafür den 'Alben auf den Yaquirauen' zum Dank verpflichtet, jenen Elfen, die die ersten Siedler am Yaquir in der Schaffung exzellenter Tuche unterwiesen.

Wissenschaft und Bildung: Von einer tatsächlichen Bildung des einfachen Volkes kann in A. – wie im gesamten Mittelreich – kaum die Rede sein, und auch unter den Adligen gelten ein starker Schwertarm oder ein vollendetes Reitertal weit mehr als etwa die Meisterung der Schrift. Dagegen beherrschen viele Almadanis zumindest die Grundzüge der tulamidischen bzw. – in Nord-A. – der zwergischen Sprache, und fast alle können sie ellenlange Volkslieder oder die uralten Heldensagen um *Geron* und *Caralus* fehlerfrei rezitieren.

Über eine höhere Bildung verfügen meist nur die Bürger der großen Städte. Insbesondere im Herzen PUNINS herrscht eine regelrechte Zusammenballung zahlreicher Gelehrter, Geweihter und Magister der diversen, dort angesiedelten Fakultäten. Wenn die Almadanis auch in vielen Bereichen als tolerant und weltoffen gelten dürfen, so sind sie doch nicht gefeit gegen teilweise skurril anmutenden Aberglauben: So stellen nach allgemeiner Annahme exakt am 1. *Travia* geschnittene Mistelzweige – aufgehängt über Fenster und Türen – den besten Schutz gegen Kobolde und Waldgeister dar, wohingegen *Dschinne* niemals jemanden attackieren, der einen Kaiser-Alrik-Bart trägt.

Religion: Die Almadanis sehen sich selbst als Ziehkinder des *Boron* und der *Tsa*, ehrfürchtige Frömmigkeit und überschäumende Lebensfreude in einem Becher gemischt und zu allem von Dorf zu Dorf, von Flußbogen zu Flußbogen und von Tal zu Tal in Nuancen noch verschieden. Anders als im übrigen Mittelreich frönt man hier dem Glauben an das göttliche Prinzip des *Dualismus*, das die Zwölfgötter noch in jeweils gegensätzliche Geschwisterpaare einteilt. Hoch verehrt ist hierzulande die sinnesfrohe *Rahja*, vor allem als Göttin des Weines und des darauffolgenden Rausches, wie sie auch als Lebensspenderin zahlreicher Dorfheiliger und überörtlicher Schutzpatrone gilt. Die donnernde Löwin *Rondra* genießt ihre größte Verehrung hier unter dem fehdenfreudigen Landadel, wobei sich neuerdings auch einige zu dem – nicht minder kriegerischen – Wüstengott *Rastullah* bekennen, was natürlich durch die gesammelte Geweihtenschar der Zwölfe erbittert bekämpft wird.

Regierung und Verwaltung: Einst entstanden aus dem *bosparanischen Protektorat Ober-Yaquirien* und später dem *tulamidischen Emirat Al'Mada*, untersteht die militärisch höchst bedeutsame Reichsprovinz heute reichsunmittelbar dem Gareth Kaiserhaus in der Person des *Königs und Großfürsten Brin von Gareth*. Früher wurde das Kö-nigreich – ähnlich wie *Albernia* – von einem Landverweser im Fürstenrang regiert, als aber die vorläufig letzte Fürstin von A. in einem Scharmützel mit novadischen Viehdieben vor *Rethon* beordert wurde, nahm Kaiser RETO selbst die Großfürstenwürde der ungemein wichtigen, aber auch stets entzweiten Provinz an. Seit einiger Zeit nun regiert wieder ein kaiserlicher Vasall von der Fürstenresidenz zu Punin aus das Land –

wenn auch nur im Range eines Reichsvogtes. Nach dem Verlust des *Amhallassih* besteht das Kgr. A. heute nur noch aus den Gft. *Waldwacht*, *Ragath* und *Yaquirtal* sowie aus der Rmk. *Südpforte*.

Verschmilzt im südlichen A. auch noch der güldenländische mit dem tulamidischen Kulturraum, so ist der Norden des Landes, namentlich die gesamte Gft. *Waldwacht*, die eigentliche angestammte Heimat des Volkes der *Zwerge*. Hier, wo man von den Gipfeln des *Eisenwaldes* und den Ausläufern des *Amboß* weit ins Tal des ältesten aller Ströme hinabspähen kann, herrscht ein zwergischer Vasall des weisen *Bergkönigs Arombolosch* auch über den oberirdischen Teil des Gebietes, der zum Großteil mit uralten, zusammenhängenden Misch- und Nadelwäldern bestanden ist, die im flimmernd heißen almadanischen Sommer oftmals von verheerenden Waldbränden heimgesucht werden.

Heereswesen: Mit Roß und Reitersäbel – so streitet man im Almadanischen seit alters her, ergo mag es niemanden verwundern, daß auch zwei der drei kaiserlichen Garderegimenter der Provinz Kavallerie-Einheiten sind: Mit dem Niedergang des klassischen Rittertums, vor allem im Süden des Mittelreiches, gelten die vollgepanzerten ragathischen *Schlachtreiter* als Inbegriff der Schweren Reiterei schlechthin; pfeilschnelle *Kürassiere* und *Dragoner* rasseln in den Feind; die berittenen Schützen eilen auf flinken Vollblutpferden wohl 100 Meilen an einem Tage.

Recht und Ordnung: Da langanhaltende Trockenheit und Waldbrände dem Almadaner Wald in den Sommermonden zuweilen gar arg zusetzen, wird noch heute – gemäß fürstlichem Dekret aus dem Jahre 471 v.H. – vielerorts ein Forst- und Fasanerie-Frongeld erhoben: Danach darf nur am Windstag und am Rohalstag eine Person zweimal in den Wald gehen, um Holz zu holen; an diesen Holztagen darf nur Holz mitgenommen werden, das faulig ist oder über dem Knie gebrochen werden kann. Des weiteren zahlt der almadanische Landmann das sogenannte 'Wildhämnelgeld' für das Recht, sein Vieh in den Wald treiben zu dürfen und es dort von herabgefallenen Eckern und Eicheln zu nähren.

Zum *Großen Zehnt* bei den Abgaben zählt im Almadanischen alles, was der Halm trägt, der Flegel drischt, die Mühle bricht, im Fasse reift und was mit der Weide gebunden wird. Der *Kleine Zehnt* wird von Rüben, Kürbissen, Kraut, vom Flachs und vom Heu erhoben. Der sogenannte *Blutzehnt* letztlich wird vom lebenden Kleinvieh, von Hühnern, Tauben, Gänsen, Lämmern, Ferkeln und Bienen gefordert. Dazu kommt noch an des Kaisers Geburtstag der Zehnt von Eiern. Für eine Weinbaugegend wenig verwunderlich ist der fürstliche Erlaß von 22 v.H., wonach die Wirte der Region von jedem angestochenen Fuder Wein jeweils 1 Dukaten 'Urgeld' an die Obrigkeit zu entrichten haben.

Almadaner Dynastie; (391 v.H. – 91 v.H.); wegen der Häufigkeit des Namens Eslam später auch als ESLAMIDEN bezeichnete Herrscherlinie des Neuen Reiches.

Almadani; (I) Bewohner oder Bewohnerin *Almadas*, bisweilen auch *Almadaner* genannt; (II) almadanischer Springtanz.

Almosar; oberster Finanzbeamter des KALIFATS. Ursprünglich nur für die Verteilung mildtätiger Gaben zuständig. In der heutigen Zeit gebietet er im Range eines Ministers über Münzpräger, Steuereinnahmer, Zöllner sowie Händler, die im Auftrage des Kalifen arbeiten. Ihm obliegt zudem die Führung der Steuerlisten.

Alp; ein Geisterwesen, siehe NACHTALP.

Alraune; eine sagenumwobene av. Heil- und Giftpflanze, die vor allem zur Wirkungssteigerung bei verschiedenen Tränken verwendet wird und auch bei allerlei magischen Manipulationen hilfreich ist. Die sehr seltene A. ist schwer zu finden, und es heißt, daß sie einen eigenen Willen habe. Siehe auch MANDRAGORA.

Alrik (von Almada zu Gareth); (369 v.H. – 296 v.H.); dritter Kaiser der *Almadaner Dynastie (Eslamiden)* in den Jahren 330 v.H. bis 296 v.H. Anders als seine Vorgänger und Nachfolger erwies er sich als fähiger Administrator und göttergesegneter Regent, der in den 34 Jahren seiner Herrschaft zahlreiche Gesetze und Bestimmungen aus der Zeit *Rohals* wieder einführte, die zuvor als "Magiergewäsch" in Ungnade gefallen waren – unter anderem ersetzte er den *Eslamo* wieder durch den *Dukaten* und den *Kaisersarm* durch den *Schritt*. Vor allem aber hob er viele Gesetze auf, die die Magie als Wissenschaft zerstören sollten und gründete zum Nutzen des Kaiserreiches die *Akademie der Herrschaft zu Elenvina*, die *Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth*, *Schwert und Stab zu Beilunk* sowie das *Informations-Institut zu Rommilys* neu oder wieder.

Seine Popularität im Volk verdiente er allerdings vor allem aufgrund der Einschränkung der *Leibeigenschaft* sowie seinem Sieg über aufständische Junker, die sich im südlichen *Bornland* und in *Tobrien* zusammengerottet hatten.

Die geheimnisvollen Umstände seines Todes – der Kaiser verschwand auf einem Staatsbesuch im bereits unabhängigen *Rashdul* und soll je nach Überlieferung im *Mhanadi* ertrunken, von Dschinnen oder Dämonen verschleppt oder in die *Gorische Wüste* gezogen sein – machen ihn neben *Dozman*, *Rohal* und *Hal* zu einem der sagenhaften Kaiser, deren Rückkehr in Notzeiten das Volk erwartet; sein Name jedenfalls ist heute noch einer

der populärsten aventurischen Vornamen überhaupt.

Alrurdan; kleines Dorf am Oberlauf des *Roab*; gilt als eine der ersten Siedlungen der *Beni Rurech* (siehe MARASKAN) nach ihrer Ankunft auf Maraskan. Ungewöhnlich sind seine seltsamen Lehmtürme, von denen anzunehmen ist, daß sie dem ursprünglichen *maraskanischen Baustil* entsprechen. A. gilt auch als Schauplatz einer der Heldentaten *Dajins des Frommen*.

Alt-Bosparan; die am Südufer des Yaquir gelegenen Ruinen der ehemaligen Kaiserstadt *Bosparan*; jetzt ein verrufener Stadtteil von *Vinsalt*.

Altaia, -s; altaisch; Altaier; Stadt (EW: 1.450; G: 50 Krieger der Herzogsgarde) im Tal des *Ianur*, einem Nebenfluß des *Ilara* auf der Südmeerinsel ALTOUM. Die Häuser schmiegen sich eng an die Hänge des Tales und sind sogar teilweise in diese hineingebaut. Sie sind zumeist aus Holz gefertigt, das auf den bewaldeten Anhöhen längs des Flusses geschlagen wird. Die Ernährung der Bewohner der Stadt wird durch die steinig, aber fruchtbaren Felder an den Ufern des Ianur sichergestellt.

Der Reichtum der Stadt ist hauptsächlich auf dem Verkauf seltener Güter begründet, vor allem durch Obsidian und Jade aus den Steinbrüchen im ALTIMONT. Besonders letztere ist ein begehrtes Handelsgut, ist das Gebirge doch der einzige Fundort für größere Mengen Jade in Aventurien. Diverse Gewürze und Kräuter aus den Wäldern werden ebenso gehandelt wie Tinkturen und Tränke der Eingeborenen. In den Minen im Gebirge, die meist unter Kontrolle der Stadt stehen, werden neben den genannten Gesteinsarten vor allem Kupfer, Zinn und Schwefel gefördert. Der Seehandel A.s läuft über die Stadt *Charypso*, teilweise aber auch über Korsarenkapitäne, so z.B. *El Harkir*.

Im Jahre 232 v.H. wurde A. durch Hz. *Kynos von Cres* gegründet. Die Kritik des Herzogs und einige seiner reformfreundigen Ideen brachten den damaligen Kaiser *Eslam V.* derart in Wut, daß der unbequeme Herzog in die Verbannung geschickt wurde. Da er aber beim Volk beliebt war, wählte man die unverfängliche Art der "Belobigung" und verlieh ihm ein Lehen auf Altoum. Demgemäß nahm Kynos die Insel im Namen der mittelreichischen Provinz *Trahelien* in Besitz. Als er mit seiner Familie ankam, war A. nicht mehr als ein kleines Dorf. Kynos gewann rasch das Vertrauen der Bewohner, und man baute gemeinsam die Stadt.

In den Jahren seiner Herrschaft gedieh A. und Kynos begann, die Ideen, für die er aus dem Mittelreich verbannt wurde, zu verwirklichen: Er ließ Häuser bauen, in denen die Tagelöhner und andere Arme der Stadt wohnen konnten. Als Gegenleistung für Wohnrecht und eine gute Mahlzeit am Tag mußten sie sich verpflichten, für den Herzog zu arbeiten, sofern sie keine anderweitige Arbeit fanden. Auf diese Weise hat der Herzog immer ein paar Hände, die anfallende Arbeiten in der Stadt erledigen, und so gibt es keine Bettler in der Stadt.

Die ersten Neuansiedler waren Gefolgsleute des Herzogs, ebenfalls Verbannte. Schon bald kamen jedoch Siedler aus *Trahelien*, *Charypso* und einigen kleinen Dörfern an der Küste hinzu. Bei der Zerstörung *Charypsos* vor etwa 210 Jahren siedelten einige Flüchtlinge nach A. über.

Im *Hesinde*-Tempel der Stadt wird eine grünleuchtende, magische Kugel aufbewahrt, die 197 v.H. bei Arbeiten in den Minen gefunden wurde und ein uraltes Artefakt sein soll. Mittelpunkt des *Tsa*- und *Efferd*-Tempels sind die heißen Quellen, die hier entspringen und die gerne zum Baden aufgesucht werden (Weiterer T: BOR).

Altaventurisch; umgangssprachliche Bezeichnung für das BOSPARANO; die alte Hochsprache; siehe SPRACHEN.

Alte Drachen; Wesen, die so weit über den *Drachen* Deres stehen wie die Götter über den Menschen, denn sie sind lebende GIGANTEN, die unsterblichen Kinder SUMUS. Von den einst zwölf A.D. leben sechs, die HOHEN DRACHEN, heute im Götterreich ALVERAN, ein siebter, PYRDACOR, ist vernichtet. Die fünf übrigen A.D. sind FULDIGOR, TECLADOR, UMBRACOR, ALDINOR und NOSULGOR.

Alter Vater; mit etwa 3.800 Schritt einer der höchsten Gipfel des AMBOSSGEBIRGES.

Altes Reich; altreichisch; Altreicher; auch als *Bosparanisches Reich* (nach der Hauptstadt *Bosparan*, an der Stelle des heutigen *Vinsalt* gelegen) bezeichnet; das erste Reich der güldenländischen Einwanderer, das diese unter der Herrschaft der HORAS-KAISER von Bosparan errichteten und das sich zur Zeit seiner größten Ausdehnung unter HELA-HORAS, der letzten Kaiserin, vom heutigen *Weiden* im Norden bis zur Südspitze Aventuriens und der Perlenmeerküste etwa zwischen *Vallusa* und *Selem* im Osten erstreckte.

Kernland des A.R. war das LIEBLICHE FELD, und so wurde das *Vinsalter Königreich* nach der Erringung der Unabhängigkeit vom Mittelreich im Jahre 241 v.H. häufig mit demselben Namen bezeichnet. Nachdem die Königin des Lieblichen Feldes, AMENE III., den *Horastitel* angenommen hat, bezeichnet der Name A.R. gleichberechtigt den Herrschaftsbereich des HORASREICHES. Gegenwärtig umfaßt dieser die *Kgr. Dröl* und *Liebliches Feld*, das *See-Kgr. beider Hylailos* (die *Zyklopeninseln*) und die *Kronkolonie Südmeer*.

Altes Volk; ein gebräuchlicher Begriff für das Volk der ELFEN, bisweilen auch für FEEN.

Altgüldenländisch; die Sprache der ersten güldenländischen Siedler, eine Vorform des BOSPARANO; siehe SPRACHEN.

Altimont; wichtigster und einziger Gebirgszug auf der Insel ALTOUM; der fast den gesamten Ostteil der Insel einnimmt und stellenweise schroff ins Meer abfällt. Die höchsten Gipfel erheben sich über 3.000 Schritt.

Altoum, -s; Altoumer; Altoumer; mit einer Länge von rund 450 Meilen und einer größten Breite von etwa 100 Meilen ist A. nach Maraskan die zweitgrößte Insel Aventuriens, bei der sich aufgrund der Naturgegebenheiten recht einfach ein Ost- und ein Westteil unterscheiden läßt.

Der kleinere Westen nimmt etwa ein Drittel der Insel ein und ist überwiegend flach. Der mit 200 Meilen längste Fluß der südlichen Inseln, der *Ilara*, bewässert dieses Tiefland; im Norden gibt es auch einzelne Regionen echten Regenwaldes. Vor allem an der Westküste und im weitgespannten Stromgebiet des Ilara finden sich Sumpfgebiete. Der größere Ostteil der Insel wird fast gänzlich vom Bergland des ALTIMONT eingenommen.

Die Fauna zeigt nur noch vage Spuren der einstigen exotischen Tierarten. Statt dessen finden sich verwilderte Ziegen und Schweine, aber auch halbwilde Rinder, die einst hier eingeführt wurden. Nur im dicht bewaldeten Gebirge im Osten mit seinen himmelhohen Baumriesen finden sich noch Jaguare, aber auch so einzigartige Geschöpfe wie die pferdegroßen *Nebelspinnen*.

Auch die menschlichen Bewohner A.s lassen sich regional einteilen: Im Westen sind es ganz überwiegend die Nachkommen tulamidischer und mittelländischer Siedler, die in kleinen Dörfern am Ilara von Reisbau und Fischfang leben. Die meisten Plantagen, die einst im Westen A.s existierten, sind heute verlassen und vom Urwald zurückerobert, die Nachkommen der einstigen Arbeiter als wandernde Jäger in die Wildnis gegangen. Die einzigen größeren Orte auf A. sind CHARYPSO und ALTAIA.

Da hier des öfteren Schwarze Galeeren aus *Al'Anfa* anlegen und Jagd auf Sklaven machen, ist das Küstengebiet nur spärlich besiedelt: Viele Dorfgemeinschaften wurden in die Gefangenschaft verschleppt, andere sind ins Innere der Insel geflohen.

Der größte Stamm der Ureinwohner A.s (ca. 3.000 Menschen) und der beinahe einzige, der noch nach alten Bräuchen lebt, ist der der *Haipu* – stolze dunkelhäutige Krieger des Berglandes, die von der Jagd auf einheimische und verwilderte Tiere, aber auch vom Maisanbau leben. Von großer Bedeutung ist auch der Abbau der Jade, die die Haipu nicht nur viel selbst als Schmuckstein verwenden, sondern die sie auch gegen allerlei Waren der Zivilisation eintauschen.

Eine kleinere, aber nicht unbedeutende Rolle spielt bei ihnen auch die Suche nach den Gewürzen, die die Weißhäute so hoch schätzen. Neben den Haipu leben noch andere, deutlich kleinere Stämme auf A., die sich jedoch kulturell nur wenig von den vorgenannten unterscheiden.

Vor der Nordostküste A.s liegen zwei mittelgroße Inseln – *West-* und *Ost-Souram* – so eng beieinander, daß sie bei Ebbe mancherorts von Landbrücken verbunden werden. Ursprünglich haben wohl Waldmenschen auf Souram gelebt, doch von ihnen ist außer gelegentlichen Bodenfunden nichts zurückgeblieben. Die Insel blühte eine Weile als Proviantplatz für Piraten und Freibeuter; vor etwa zwei Jahrzehnten allerdings wurden die meisten bei einer Al'Anfaner Strafaktion verschleppt oder vertrieben, so daß Souram heute nur noch von einigen auswärtigen Piraten als Unterschlupf benutzt wird.

Die mittelgroße Insel NIKKALI ist bereits die westlichste der WALD-INSELKette und sehr eng mit A. verbunden: Außer an einigen Stellen der Nordküste ist Nikkali ganz von Korallenriffen umgeben, die sich auch in die Meerenge nach Altoum hin ausdehnen und eine Durchfahrt unmöglich machen. Auch hier leben nur einige Piraten, die Jagd auf Handelsschiffe machen.

Altoum-Winde; Sturmwind des südlichen Perlenmeeres, der aus der *Waldinselregion* bis hinauf ins *Tobrische* zu spüren ist. Besonders im Phex wütet er mit seinen schwarzen Wolken an *Tuzakgolf* und *Ma-raskansund* die Küste nach Norden entlang und führt in *Mhanadistan* regelmäßig zu längeren Dürreperioden.

Altsvelltsümpfe; tückisches nordaventurisches Sumpfgebiet, das südlich des SVELLT etwa vom *Lowanger Svellt* bis zum *Svall* reicht und von den versumpften Altarmen des Svellt gebildet wird; berüchtigt für seine Unwegsamkeit und die stets präsenten Fliegenschwärme.

Altzoll; Hauptstadt (um 800 Einwohner) der *darpatischen* Landgrafschaft TROLLZACKEN.

Altzwegisch; die Schrift der ältesten zwergischen Stelen und Monumente; siehe ANGRAM, SPRACHEN.

Alveran, Zitadelle von A.; Bezeichnung für das Zentrum der fünften SPHÄRE, die Heimstatt der ZWÖLFGÖTTER; eine strahlende Burg im Zentrum der *Zwölfgöttlichen Paradiese*.

Alveraniar, Mz.: Alveraniare; auch: *Alveranid*; eine halbgöttliche oder erhobene Wesenheit, die – zwischen Göttern und Sterblichen mittelnd – als Bote oder Diener der Zwölfgötter fungiert. Zu den A. zählen sowohl Kinder der Götter als auch einige besondere Heilige aus legendärer Zeit.

Amazeroth; auch *Iribaar* genannt; ein ERZDÄMON, dem Illusion, Täuschung und Wahnsinn, aber auch verbotenes Wissen und die Kenntnis der schwärzesten Künste zugeschrieben werden; gilt nach allgemeiner Auffassung als Gegenspieler *Hesindes*. Wegen des Aspekts des verbotenen Wissens gehört A. zu den Erzdämonen, mit denen skrupellose Magier am häufigsten paktieren.

Amazone, der Amazone; Amazonen; geheimer Kriegerinnen-Orden. Zur Zeit des *Priesterkaisers* GURVAN fand sich in *Almada* ein Kriegerinnenbund zusammen, der sich dem Widerstand gegen die Unterdrückung durch die Praioskirche verschrieben hatte. Ziel war es, das Ansehen der Göttin RONDRA in Zeiten der Verfolgung hochzuhalten. Angeführt von der Tulamidin *Ayla al-Yeshinna* und einem mittelreichischen Baron stand der Bund anfangs auch Kriegern offen, jedoch entschied man nach einem Verrat durch männliche Mitglieder, daß ihm in Zukunft nur noch Frauen angehören sollten.

Das Wort A. leitet sich vom tulamidischen *Achmad'sunni* ab, das zugleich 'Rächerin' und 'Kriegerin' bedeutet.

Glaube und Grundsätze: Die Verehrung der Göttin *Rondra* durch Lebensführung und Taten ist bis heute das höchste Ziel einer jeden A. geblieben. Die Kriegerinnen sind der Überzeugung, daß *Rondra* ihre A. schon deswegen besonders liebt und schützt, weil sie ihnen in Weiblichkeit verbunden ist, und daß der "starke und schöne Leib einer Kämpferin in sich bereits eine Lobpreisung der Göttin darstellt". Der rondrafeindliche und männlich dominierte *Praioskult* wird zwar nicht mehr mit fanatischem Haß verfolgt, jedoch nach wie vor strikt abgelehnt.

Auch im allgemeinen Umgang mit dem männlichen Geschlecht sind die Bestimmungen nicht mehr so rigide wie in den Anfangszeiten des Ordens, doch sind die meisten A. dem eigenen Geschlecht zugetan. Die Kindstötung der neugeborenen Knaben ist auf Geheiß der A.-Königin *Yppolita* seit einigen Jahren nicht mehr gebräuchlich. Die Verdrängung jeglichen männlichen Einflusses drückt sich sogar in der Sprache aus, besonders durch die massive Verwendung von 'frau' anstelle von 'man', vor allem 'jederfrau'.

Organisation des Amazonenordens: Der Bund der A. ist ähnlich strukturiert wie andere rondrianische Ritterorden. Genaue Einzelheiten sind nicht bekannt, da Geheimhaltung und Verborgenheit zu den obersten Grundsätzen der A. gehören. Sicher ist, daß die A. sich selbst als eigenständiges Volk betrachten. An ihrer Spitze steht Königin *Yppolita* (* 39 v.H.), die als sehr moderne und aufgeschlossene Regentin gilt.

Bekannt sind mindestens vier A.-burgen, die zum Königreich der A. zu zählen sind, wenngleich deren genaue Lage unbekannt ist: die *Keshal Rondra* im Raschtulswall, die älteste der A.-burgen, *Burg Kurkum* in den Beilunker Bergen, seit über 250 Jahren Herrschaftssitz der A.-königinnen, *Burg Löwenstein* nahe der Perlenmeerküste südlich von Mendena, und *Burg Yeshinna* in den Drachensteinen. Darüber hinaus werden auch in der nördlichen Maraskankette und in Aranien weitere Festen vermutet.

Rechtliche und wirtschaftliche Stellung: Keine der A.-burgen ist dem örtlichen Provinzherrn, dem Kaiser oder Kalifen lehenspflichtig, besitzt aber meist selbst eine lehenspflichtige Bauernschaft. Für alle Burgen ist das Verhältnis zum jeweiligen Provinzherrn durch alte Freundschafts- und Beistandsverträge geregelt. Die Herzöge und Fürsten dulden den Staat im Staate durchaus gern, stellen doch die kampferprobten *Rondra-Kriegerinnen* einen nicht zu unterschätzenden Machtfaktor dar. Auch wirtschaftlich sind die A.-burgen zumeist unabhängig. Die grundlegende Versorgung wird in der Regel durch die lehenspflichtigen Bauern besorgt. Von *Burg Kurkum* weiß man, daß die A. dort einen beträchtlichen Reichtum durch den *Safran-Handel* erwirtschaftet haben. Das Wappen der Kurkumer A. schmücken deshalb drei Krokusblüten. Seit der Zeit der *Priesterkaiser* (also praktisch seit Gründung des Ordens) prägen die A. auch eigene Münzen: Die *Amazonenkronen* bestehen aus purem Gold und wird im Mittelreich zu 12 Silbertalern gehandelt.

Aussehen und Kleidung: Da es zu den Überzeugungen der A. gehört, daß der schöne, gestählte Körper einer Kriegerin eine besonders rondragefällige Erscheinung darstellt, finden sich auffällig viele gutaussehende und wohltrainierte Frauen unter ihnen. Die Kriegerinnen unterstreichen dieses Erscheinungsbild noch durch eine knappe, die Körperformen betonende Rüstung aus einer engen, nach dem Körper modellierten Brünne, schützende Schienen an Unterschenkeln und -armen und einem knappen Röckchen aus gefärbten Lederstreifen. Der offene, visierlose Helm ist mit einem Schwanz aus Pferdehaar geschmückt (bei Offizierinnen mit Straußenfedern). Ihre traditionelle Waffe ist der schwere Reitersäbel, häufig werden auch ein Halbschild und ein Kurzbogen getragen. Gänzlich aus der Luft gegriffen ist jedoch der Aberglaube, A. würden sich die linke Brust entfernen, um mit Pfeil und Bogen besser umgehen zu können.

Amazonenkronen; eine bereits seit der Zeit der *Priesterkaiser* geprägte Goldmünze der *Amazonen*; wird zu 12 *Silbertalern* gewechselt; siehe **WÄHRUNGEN**.

Amazonensäbel; ein langes, schmales *Schwert* mit einer gebogenen Klinge, die nur eine Schneide aufweist. Da es aber, von der Hand eines erfahrenen Schmiedes gefertigt, solch besondere Qualität aufweist, kann es nicht nur als scharfe Hiebwaffe, sondern auch wie ein herkömmliches Schwert geführt werden.

Amazonisch; auf den Sitten der *Amazonen* beruhende av. Bezeichnung für die gleichgeschlechtliche Liebe unter Frauen.

Ambareth, Aleya; (*978 BF.); Magier, Abgänger und Magister der *Schule der Hellsicht zu Thorwal*; einer der bekanntesten lebenden *Sphärenkundigen* und Magietheoretiker; zeitweise wegen seiner philosophischen Thesen im Mittelreich unter Reichsacht.

Ambla; kleiner, westlich verlaufender Fluß in *Nordmarken*; der A. mündet bei *Ambelmund* rechtsseitig in den *Tommel*.

Ambocebra, -s; Nebenfluß des GROSSEN FLUSSES, entspringt bei *Tolshidur* zwischen den Gebirgen *Amboß* und *Eisenwald*, mündet nach stetig nordwestlichem Lauf durch bewaldetes Hügelland ca. 15 Meilen westlich von *Albenhus* in den Großen Fluß; nur wenige Meilen des Unterlaufs sind schiffbar.

Amboß(gebirge); des Amboß; aus dem Amboß; Gebirge in Mittelaventurien; östliche Verlängerung des EISENWALDES, südlich des GROSSEN FLUSSES. Am Fuß der dichtbewaldeten Vorberge finden sich einige größere Dörfer, so z.B. *Boral* und *Ranuch* im Süden, im Norden *Warneburg* und *Hammerschlag*. Das Kerngebiet des Gebirges ist wild und zerklüftet. Mit Ausnahme einiger Weiler der Baronie *Roterz* wird das Hochland ausschließlich von *Zwergen* bewohnt. Die gewaltigsten Gipfel sind die beiden benachbarten Dreitausender *Trollkopp* und *Alter Vater*, überragt werden sie nur vom *Ruberkopf*, einem Berg mit mehr als 4000 Schritt Höhe, auf dessen Gipfel sich ein uraltes *Zwergenkastell* befindet, einst als Wachposten vor den *Drachen* errichtet. Zwischen Eisenwald und A. entspringt der *Ambocebra*, im Herzen des A. die kleineren Flüsse *Warna*, *Cherva* und *Ciavari*.

Vor mehr als 6000 Jahren wurde der A. von Zwergen besiedelt; heute noch ist das Volk der AMBOSSZWERGE eines der wichtigsten Zwergenvölker. Im Süden des A. kam es im Jahre 1876 v.H. zur ersten Begegnung der güldenländischen Einwanderer mit dem Volk der Zwerge. Die Bergfreiheit WALDWACHT, die unter anderem das A.-gebirge umfaßt, wird von Bergkönig AROMBOSCH, SOHN DES AGAM, regiert. Wirtschaftlich von Bedeutung ist der A. durch seine Eisenerz- und Kupferförderung sowie für die Bausteingewinnung.

Amboßzweig, -es; amboßzweigisch; eines der Hauptvölker der av. ZWERGE; ein ehrwürdig altes Volk und zugleich vielleicht das größte der gesamten Zwergenheit. Da sie recht offenen Kontakt mit den Menschen pflegen, sind sie vielfach zum Urbild "der" Zwerge geworden und gelten als die typischsten Vertreter der *Angroschim* – eine Annahme der Menschen, der kaum ein Zwerg beipflichten würde.

Der schon legendäre Mut der A. beruht auf einer jahrtausendealten Geschichte von Abwehrkämpfen gegen *Drachen*, *Elfen*, *Orks* und Menschen. Nicht selten kann sich dieser Mut zu einer wahren Lust am Kämpfen steigern, die zwar nie zu einem besinnungslosen Rausch wie etwa bei den *Thorwalern* wird – aber dennoch ist es nicht zu leugnen, daß sie eine bemerkenswerte Freude über einen "guten Kampf" empfinden können.

Eine besondere Rolle spielt hier, daß der König von WALDWACHT, dem ersten und größten Reich der A., neben der richterlichen auch die oberste geistliche Macht innehat: Als *Angroschs Waffenträger* leitet er die Hohen Zeremonien und hat die Befugnis, einen "Sünder" aus dem Volk auszustoßen. Diese im Verlauf der Jahrhunderte nur sehr behutsam ausgeübte Macht ist mit ein Grund dafür, daß sich die streitlustigen Amboßzwerge noch nicht in endlosen Sippenfehden selbst ausgelöscht haben und führt auch dazu, daß der Hohe Richter von Waldwacht (momentan: *Arombolosch, Sohn des Agam*) als "Priesterkönig" oft eine herausragende Stellung unter den zwergischen Bergkönigen genießt.

Verbreitung: Wie ihr Name schon andeutet, leben die A. vor allem im Amboßgebirge, nämlich im Bergkönigreich *Waldwacht*. Doch auch in anderen bergigen Regionen Aventuriens mag man Sippen antreffen, sofern dort ausreichend Eisenerz oder zumindest hinreichend Kohle zu finden ist: Nennenswerte Angroschim-Gemeinschaften, die trotz der Entfernung die Kultur der Amboßzwerge zumindest teilweise bewahrt haben, sind die Zwerge des *Finsterkamms* und die der *Thaschberge*. Doch sogar in den Bergen von *Khunchom* und *Maraskan* findet man einzelne kleine Sippen, die manchmal auch nach der Niederlage in einer der vielen *Sippenfehden* hierher geflohen sind.

Neben all diesen Bergstädten findet man natürlich auch in sehr vielen menschlichen Städten Zwergenschmiede aus dem Amboß – doch auch wenn sie oft mit Frau und Kindern dorthin ziehen, haben sie in der Regel doch vor, nach einigen lukrativen Jahrzehnten den Betrieb zu schließen und wieder in die Heimat zurückzukehren.

Lebensweise: Was ihre Wohnung angeht, leben die A. fast genauso, wie man es von Zwergen erwartet: In großen, fast nur vom Schmiedefeuher erhellten Höhlen im Berg, die vielfach einfach möblierten Bergwerken ähneln. Der Zusammenhalt der Sippen ist bei der Wohnortwahl relativ stark, wie auch sonst der Sippenstolz groß

ist und schon manche Sippe bei einer blutigen Fehde ausgelöscht oder auf immer aus Waldwacht vertrieben wurde.

Für viele A. scheint die Schmiedekunst mehr als ein Handwerk zu sein, sie ist ihnen auch Freizeitbeschäftigung, Steckenpferd und Lebensinhalt. Zahllose Ausdrücke aus der Fachsprache der Schmiede sind im Amboß in den hiesigen Dialekt des *Rogolan* übergegangen und werden allgemein gebraucht. Doch auch in rein handwerklicher Hinsicht ist die Schmiedekunst der A. von überragender Qualität; und selbst die in dieser Hinsicht sehr von sich eingenommenen Zwerge anderer Völker geben – nicht immer neidlos – zu, daß Waffen und anderes Schmiedegut aus dem Amboß besonders hochwertig sind.

Die A. erzeugen und verkaufen viele Arten von Waffen, für sich selbst aber bevorzugen sie großblättrige Äxte, schwere Hämmer und breitklingige Zweihandschwerter. Eine besondere Rolle aber spielt in ihrer Kultur der *Drachenzahn*, jene breite Dolchwaffe, die einst als Trophäe aus den Zähnen erschlagener Drachen gefertigt, heute von jedem A. selbst aus Stahl geschmiedet wird: Da ein jeder A. sie persönlich anfertigen muß, gilt sie als unveräußerlicher Teil seiner selbst, und so streben auch gelernte Brauer oder Köhler nach hinreichender Beherrschung der Schmiedekunst, um hier keine schlechte Arbeit zu liefern.

Das "Geschäftsleben" der A. kreist ebenfalls weitgehend um die von ihnen erzeugten exzellenten Schmiedewaren: Für ihre Waffen und Werkzeuge zahlen die Abgesandten großer Handelshäuser gewaltige Summen. Doch gerade bei den A. darf die Rolle der Selbstversorgung nicht vergessen werden – auch wenn sie einen Großteil ihrer weitreichenden Waldrechte abgetreten haben, so haben sie doch die besten und ertragreichsten Äcker und Felder der Gegend behalten, die sie zum Teil selber, zum Teil von bezahlten Landmännern bestellen lassen.

Erscheinungsbild: Die meisten A. legen kaum Wert auf bequeme Kleidung und bevorzugen solche Gewänder, die zugleich praktisch sind und auch einen gewissen Schutzwert haben – zwar ist es ein Gerücht der Menschen, daß diese Zwerge den ganzen Tag in eisernen Rüstungen umherlaufen, dicke lederne Kleidung hingegen ist tatsächlich sehr beliebt und weit häufiger zu sehen als solche aus gewebten Stoffen. Diese Lederjacken und -joppen sind meist noch mit Nietenmustern verstärkt und verziert, oft sogar noch mit phantasievoll bemalten Stoffstücken aus dichtem Zelttuch benäht.

Ein Brauch, der ihnen bei anderen Zwergen und vor allem Menschen und Elfen den Ruf eines sehr unsauberen Volkes eingetragen hat, beinhaltet, daß sie sich nach dem Waschen mit einer Art Salbe aus Fett und fein gestoßenem Kohlenpulver einreiben, das auch den reinlichsten A. grau und verdreckt aussehen läßt. Ob damit allgemein die Verbundenheit mit der Erde ausgedrückt werden soll, ob es sich prosaisch um eine Schutzsalbe gegen das Schmiedefeuere handelt oder eine zere-monielle (und zugleich etwas schützende) Kriegsbemalung für den Kampf gegen Drachen handelt, ist auch unter den A. selbst umstritten.

Geselligkeit: Bei allem Respekt muß man die Feiern der A. mit dem Ausdruck "Besäufnis" belegen: Die sonst so genauen Handwerker und tapferen Kämpfer lieben es, ihre Abendmahlzeiten in großen Gruppen einzunehmen. Verspeist werden tagsüber nur soviel Brot, Wurst und Käse, um die Kräfte zu erhalten, abends aber stürzt man sich auf große Pfannen, in denen Fleisch, Bohnen, Kraut und Pilze munter durcheinander gesotten und überaus scharf gewürzt wurden: denn während das Schmiedefeuere heilig und unverletzlich ist, liebt man es, das Feuer in der Kehle mit Sturzbächen von Bier zu löschen – und wenn es dann noch über eine kleine Meinungsverschiedenheit zu einer zünftigen Prügelei kommt, ist der Abend endgültig gerettet...

In vieler Hinsicht entspricht auch die Musik der A. den klassischen Vorurteilen über die Angroschim: Sie ist vor allem laut und dröhnend und soll nach Ansicht der Zwerge den "melodischen Klang des Schmiedehammers und Bergmannspickels auf dem Erz" nachempfinden.

Glaube und Magie: Alle A. schätzen und ehren *Ingerimm* als ihren Schöpfer und großen Vater, als Begründer und Besitzer der vielfältigen Schätze der Erde, dennoch sind sie ausdrücklicher Frömmerei und wortreich herausgekehrter Gläubigkeit eher abhold: Auch in diesem Teil ihres Lebens sind sie Praktiker, die gern im Stillen beten und in der Gesellschaft der Sippe prächtige Rituale – wie etwa besondere Schaukämpfe zu Ehren des Vaters von Feuer und Stahl – feiern, aber ansonsten nicht viel unnötige Gedanken an die religiösen Nebenbedeutungen und möglichen Konsequenzen all ihrer Taten verschenken.

Auch die oft verschlungenen Wege der Magie sind ohne Reiz für die überwältigende Mehrheit der A. – und daß die alten "Erbfeinde", die Drachen und Elfen, geradezu als Meister der Magie gelten, vergrößert das Mißtrauen nur noch.

Ambros von Kosch; (531 v.H. bis 385 v.H.); HOCHKÖNIG der Zwerge in den Jahren 402 v.H. bis 385 v.H.; gilt als heldenhafter Verteidiger der Zwerge gegen die Umtriebe der *Borbaradianer* und anderer Schwarzmagier während der Zeit der *Magierkriege*. Starb in den Wirren der früheslamidischen Zeit im Kampf gegen den Schwarzmagier *Zulipan von Punin* (der dabei ebenfalls den Tod fand).

Amdeggynmassiv; durch einen breiten Paß von der weiter im Norden liegenden MARASKANKETTE getrenntes Gebirgsmassiv auf *Maraskan* von etwa 100 Meilen Länge; von vielen unzugänglichen Schluchten und Schründen geprägt. Die höchsten Gipfel des A. ragen mehr als 5.500 Schritt auf.

Ameise; neben den gewöhnlichen A. existiert in abgelegenen Wüsten noch die RIESENAMEISE.

Amelthona Praiadne II.; (581 v.H. – 538 v.H.); PRIESTERKAISERIN von 541 v.H. bis 538 v.H.; starb an der Spitze ihrer Truppen auf einem Zug gegen die aufständischen Wüstenkrieger der *Khom*.

Amene III. (Firdayon); (*26 v.H.); ältestes Kind des *Vinsalter* Königs *Tolman* und seiner Frau *Dharinya*; heiratet 7 v.H. Sirlan Freiherr von Holdan; seit 3 Hal Königin des *Lieblichen Feldes*; verwitwet seit 9 Hal; seit 17 Hal die (selbsternannte) Kaiserin des HORASREICHES.

A. gilt als umsichtige und ehrgeizige Politikerin, der es binnen kürzester Zeit (und dank günstiger Umstände) gelang, das Staatsgebiet des Horasreiches zu verdreifachen.

Amhallassih; nördlichstes *Emirat* des *Kalifats*, zwischen *Yaquir* und *Amhallassih-Kuppen* gelegen. Der Gebirgszug ist es auch, der den lieblichen Landstrich von der Unwirtlichkeit der *Khomwüste* abschirmt. Das einstige *Süd-Almada* (in den Jahren 72–67 v.H. von Kalif *Malkillah II.* erobert) mit seinen sprudelnden Brunnen ist reich mit den Früchten der Natur gesegnet, und fern scheint die tödliche Hitze der *Khom*. Die Felder tragen stets reiche Ernte, und an den Hängen der sanft ansteigenden Hügel gedeiht ein glutvoller Wein. Regiert wird das Emirat von *Amhallah* am *Yaquir* aus, wo seinerzeit die erste Feste der *Novadis* errichtet wurde.

Amhallassih-Kuppen; Gebirgszug, der als klimatische Scheide die gemäßigten Breiten *Almadas* von den Unbilden der großen *Khom-Wüste* schützt. Im Westen an die *Goldfelsen* grenzend, zieht sich die Bergkette bis hinüber zum *Raschtulswall* und findet ihre Fortsetzung schließlich im nach SO verlaufenden *Khoram-Gebirge*. Der Sage nach entstanden die A.-K., als ein riesiger Heuschreckenschwarm aus der *Khom* sich anschickte, auch den Norden zu verheeren und ein von den Magi der *Academia* zu *Punin* beschworener *Dschinn* das Ungeziefer mittels eines einzigen Wortes zu Stein erstarren ließ. Inmitten der schroffen Kuppen liegt in einem blühenden Tal die schöne Stadt *Eslamabad* mit ihren heilenden Quellen.

Amhallah; Hauptstadt des *Emirats Amhallassih*. Hier erblickte *Kalif Malkillah II.* im Zuge der Eroberung *Süd-Almadas* vor 90 Jahren erstmals den *Yaquir* und ließ den Ungläubigen des Nordens und Westens zur Warnung die Feste A. errichten.

Amm el-Thona; den *novadischen Überlieferungen* zufolge neunte Frau RASTULLAHS. A. gilt als Abglanz der göttlichen Herrlichkeit, so schön und grausam wie die Sonne selbst. Den Legenden nach war sie einst eine gewaltige Sultantin im hohen Norden, die mit ihrem gesamten Hofstaat in die *Khom* zog, wo sie sich als Opfer brachte, worauf *Rastullah* sie erhörte und zu seinem Weib machte. Die Ähnlichkeit zur Priesterkaiserin AMELTHONA, deren Heer von *Khariman al-Rik* am *Cichanebi-Salzsee* 538 v.H. vernichtend geschlagen wurde, ist dabei offensichtlich.

Amöbe; ein knochenloses Schleimgetier, siehe RIESENAMÖBE.

Amper; ein in den SALAMANDERSTEINEN entspringender Zufluß des KVILL.

Amran; bosparanischer Begriff, der jedoch noch aus der Sprache der frühen Siedlerzeit stammt und soviel wie *Gipfel* bedeutet.

Amran Gerbald; mit schätzungsweise 6.500 Schritt der höchste Gipfel der MARASKANKETTE.

Amran Kutaki; Feuerberg auf der *Zyklopeninsel* KUTAKI. Ein Ausbruch des A.K. beendete 1.864 v.H. den Feldzug der güldenländischen Siedler gegen die *Zyklopen*.

Amran Nemoras; aktiver Feuerberg; mit fast 2.000 Schritt höchster Gipfel auf der *Zyklopeninsel* PAILOS; im Nordwesten der Insel gelegen; der bekannteste Ausbruch zerstörte einst die Stadt PALAKAR.

Amran Thjemen; einer der höchsten Berge (6.300 Schritt) der MARASKANKETTE; etwa im Zentrum des Gebirges gelegen.

Amran Thurak; ein mit 3.400 Schritt mittelgroßer Berg im *Amdeggynmassiv* auf der Insel *Maraskan*. Der ansonsten wenig auffallende Berg zeichnet sich durch ein eigenartiges Gangsystem aus, das im Jahre 5 v.H. eher zufällig durch ein Kaiserliches Gardebanner als Versteck von Untergrundkämpfern entdeckt und ausgehoben wurde.

Jenseits der äußeren Kammern, die schon seit langem als Versteck in den zahlreichen Bürgerkriegen dienten, lagen noch tiefere Gänge und Hallen, die von den abergläubischen *Maraskanern* stark gemieden wurden –

tatsächlich erhielt der kaiserliche Kommandeur ein volles Geständnis, als er nur mit dem Einsperren der Gefangenen in den tieferen Höhlen drohte.

Tatsächlich berichtete ein Erkundungstrupp von "verfluchten Alchimistenkammern", in denen vieles zerstört, aber noch allzuviel erhalten sei, und weigerte sich standhaft, noch einmal hinabzusteigen. Eine im Jahre 2 v.H. vom Tuzaker Praiostempel ausgeschiede Expedition kehrte nie zurück; seitdem wird der A.T. allgemein gemieden und ist auf kaiserlichen Armeekarten mit dem Vermerk "Nicht betreten!" versehen.

In einer einheimischen Legende wird der A.T. erwähnt als "der Schoß, der die ersten Taranteln gebar", doch was von dieser kryptischen Bemerkung zu halten ist, darüber streiten sich die Gelehrten.

Amrifas; der *Erderschütterer*; ein *Gehörnter Dämon* großer Macht aus dem Gefolge AGRIMOTHS. Ihm wird die Kraft zugeschrieben, Erdbeben zu erzeugen.

Anatomische Akademie zu Vinsalt; bekannte Schule der HEILMAGIE (7 Lehrmeister, 28 Schüler). Diese vormals "graue" Akademie (die Wandlung zur Schule der rechten Hand geschah im Jahre 21 Hal auf Drängen von Kaiserin AMENE-HORAS) wurde bereits 419 v.H. auf Wunsch von Kaiser ROHAL gegründet (neuer Traditionsname: Accademia Magica Curativa – Schule für Heilmagie, medizinische Kunst und Anatomie der Horasstadt Bosparan). Ihr damaliger Hauptzweck war die Erforschung der zum großen Teil unbekannteren Krankheiten. Während die örtlichen Tempel sich hauptsächlich mit der Pflege der oftmals todkranken Patienten beschäftigten, wagte man hier (natürlich mit dem Einverständnis der Patienten) neuartige Heilversuche, so wurden hier die ersten Steinschnitte wie auch der erste Starstich erprobt, und auch die Tatsache, daß heute nur noch wenige Patienten an der *Lindwurmfüule* sterben, ist den Vinsalter Forschungen zu verdanken.

Im Laufe der Jahre geriet die Akademie zwar auch schon mal ins Zwielicht, wie zum Beispiel im Jahre 350 v.H., als Graf Ferdmir von Vinsalt an den Folgen einer falsch behandelten Jagdverletzung starb. Gerade mit dem *Boron*-Kult steht die Akademie auf nicht allzu freundschaftlichem Fuße, da man manche Dinge auch an Leichen erforscht, ansonsten verfügt man aber über gute Beziehungen zu den übrigen Kulturen.

Das Haupthaus der A.A.V. ist ein vierstöckiges Gebäude vor dem Haupttor des Vinsalter Königspalastes. Die Akademie hat ihren festen Platz in der Gesundheitsversorgung Vinsalts, und da sie sich auch mit der magischen Verschönerung von zahlungskräftigen Patienten beschäftigt, reicht ihr Ruhm weit über die Stadttore hinaus.

In der Akademie leben neben den Schülern und Lehrmeistern noch 70 weitere Dienstmänner sowie 10 Wachen. In einem Nebengebäude befindet sich ein Gästehaus, in dem die aus dem ganzen Land anreisenden Patienten logieren, da gerade bekanntere Persönlichkeiten oft nicht wünschen, daß ihr Akademie-Aufenthalt bekannt wird. Es ist allerdings ein offenes Geheimnis, daß auch die Kaiserin öfters heimlich hier weilt, um ihr jugendliches Aussehen zu erneuern. Die Leitung der A.A.V. wird stets gemeinsam von einem Magier und einem studierten Medicus vorgenommen, wie sich auch das Lehrkollegium aus Anatomen, Magiern und Medici zusammensetzt. Die Zugangsvoraussetzungen sind neben magischer Begabung auch starke Nerven und die Bereitschaft, einen Leichnam als reines Studienobjekt zu betrachten.

Anchopal, -s; anchopaler; Anchopaler; Stadt in Süd-Aranien. A. ist der Regierungssitz der Gräfin von A., eines der fünf Grafengeschlechter, die nach *Fürstin Sybia* über das Wohl des Landes bestimmen. Die Stadt (EW: 1.180) selbst liegt am Nordrand der GORISCHEN WÜSTE und kann von sich behaupten, die derzeit südlichste Stadt Araniens zu sein.

A. kann auf eine lange Geschichte zurückblicken – immerhin war es einst die Hauptstadt des Emirats GORIEN. Auch heute sind noch viele Gebäude aus der damaligen Zeit erhalten und prägen dadurch das Stadtbild. Der im Osten der Stadt liegende Grafenpalast könnte mit seinen Türmchen und Minaretten ohne weiteres einem Sultan der Tulamiden als Residenz dienen. Aus seiner langen Vergangenheit verfügt A. noch über eine gut funktionierende Kanalisation und viele der alten Häuser haben eigene Wasserleitungen, zum Teil sogar Thermen.

In A. befindet sich unweit des PERAINE-Tempels (Weiterer T: RON) der *Heilige Hain der Peraine*. So befindet sich stets ein buntes Völkergemisch in der Stadt, denn die Pilger kommen aus aller Herren Länder, um hier um Genesung zu beten, aber auch um für eine wundersame Heilung zu danken, bevor sie dann nach *Zorgan* weiterreisen. Hier beginnt auch jedes Jahr im Peraine eine große Prozession, die quer durch Aranien nach Zorgan zieht.

Auch das Ordenshaus der GRAUEN STÄBE VON PERRICUM ist für viele reisende Magier wegen seiner Bibliothek ein geschätzter Mittelpunkt der Stadt und neben der SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS in Zorgan der einzige Magiertreffpunkt in Aranien.

Die Festung liegt südlich vor der Stadt und wird von außerhalb versorgt, da A. im Gegensatz zu den fruchtbaren Gegenden des aranischen Nordens nicht in der Lage ist, mit dem Ertrag der kargen Felder neben den Einwohnern noch die hier stationierten Krieger (G: 2 Banner Fs. Aran. Hellebardierte, 2 Schwad. Fs. Anchopaler Berittene Schützen, 20 gräfl. Gardisten) zu ernähren. Die Hauptexportartikel der Stadt sind Palm- und Kernöl, Seilhanf und Ziegen. Ansonsten lebt der Ort recht gut von dem Geld, das die Pilger in den Schänken, Gasthäusern, Krämerläden und im Dirnenviertel ausgeben.

Anconius (von Baburin); (422 v.H. – 337 v.H.); Adept der (nach den Magierkriegen aufgelösten) Magierakademie von *Baburin*; verwundet bei *Anchopal*; nach seiner Genesung Stifter der *Bruder- und Schwesterschaft zur Förderung der Heilzauberei*.

Anconiten; eigentlich: *Bruder- und Schwesterschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius von Baburin*; ein vor allem in Nordaventurien verbreiteter, im Jahre 368 v.H. von ANCONIUS VON BABURIN gegründeter Magierorden, der sich ganz der Heilkunst verschrieben hat. Die dem Weg der rechten Hand zugerechneten A. gelten als ausgesprochen tolerant in ihrer magisch-philosophischen Einstellung, solange die Zauberei zum Wohle des Menschen eingesetzt wird. Die Ordenstracht sind einfache grüne Kutten; die Hauptklöster stehen bei *Albenhus, Baburin, Donnerbach* und *Salza*.

Andalkan; eine etwa 10 auf 20 Meilen messende Insel östlich von *Maraskan*; dicht bewaldet und teilweise sumpfig; gilt als Piratenstützpunkt und soll sogar noch echsische Ruinen bergen.

Andergast (I), -s; andergast(i(ani))sch, Andergaster; Andergaster; Hauptstadt des gleichnamigen Kgr.; liegt an der Mündung der ANDRA in den INGVAL. Linkerhand des Ingval befindet sich die trutzige Burg, in der König WENDOLYN VII. residiert. Verglichen mit den Burgen anderer Herrscher wirkt diese geradewegs schlicht, läßt sie doch jegliche Anmut oder Zierrat vermissen.

Die Stadt (EW: 5.850; G: 30 Leibgardisten König Wendolyns, 30 Stadtgardisten) besteht aus einem Gewirr von verwinkelten Gäßchen mit verzierten hohen Häusern, die sich oberhalb der Straße beinahe treffen und an denen ein unvorsichtiger Reiter sich leicht den Kopf anstoßen kann. Es gibt eine einzige breite Straße in der Stadt, die König-Wendolyn-Allee: Hier stehen die Häuser von den Reichen der Stadt, wie auch der *Praios-* und der *Rondra-*Tempel (Weitere T: TSA, TRA, PER, ING). In den verwinkelten Gäßchen finden sich die Handwerksquartiere, allen voran die Schmieden und die Holzschnitzereien, wobei die Straße der Schmiede nach einem fürstlichen Erlaß aus dem Jahre 30 v.H. vollständig aus Steinhäusern bestehen muß, nachdem der großen Feuersbrunst im Jahre 35 v.H. fast das gesamte Handwerksviertel zum Opfer fiel. Bei A. beginnt – mit einer geschwungenen Holzbrücke über den Ingval – auch die einzige Straße des Königreichs, die diesen Namen auch verdient und die nach *Greifenfurt* im *Mittelreich* führt.

Der große Marktplatz wird einmal im Jahr in der Mitte des Rondra zum Turnierplatz umfunktioniert, wenn sich hier anlässlich des Königlich Andergastianischen Ritterturniers die Edlen aus A., aber auch anderen Teilen des Kontinentes treffen, um ihre Kampfeskünste zu erproben.

Außer den Tempeln gibt es hier ein Ordenshaus des ROTEN SALAMANDERS wie auch eine MAGIERAKADEMIE, das KAMPFSEMINAR A. Vor den Stadtmauern befinden sich die Meiler der Köhler, was der Stadt das ganze Jahr über einen eigenartigen Geruch verleiht. Zu den großen Ereignissen gehören neben dem Turnier auch der daran im Anschluß stattfindende König-Wendolyn-Ball, bei dem die Debütantinnen aus den vornehmen Familien in das gesellschaftliche Leben eingeführt werden.

Andergast (II), -s; andergast(i(ani))sch, Andergaster; Andergaster; Kgr. in Nordwestaventurien; wird im Norden vom *Steineichenwald*, der *Messergrassteppe* und Ausläufern des *Finsterkamms* im Osten und dem Nordende der *Koschberge* im Süden begrenzt und stößt im Westen an *Nostria* und die *thorwalschen* Besitzungen nördlich des *Ingval*.

Klima: A. liegt am Nordrand der mittellaventurischen Klimazone. Durch seine gebirgige Lage kommt es zu häufigen Niederschlägen. Der Winter in A. ist hart und in der Zeit zwischen Anfang Boron und Ende Phex liegt meist Schnee. Die Sommer sind mild, bisweilen sogar drückend heiß.

Landschaft: Dichte Mischwälder prägen das landschaftliche Bild des Königreiches sehr stark. Im Norden des Landes liegt der mächtige *Steineichenwald*, der über die Grenzen Andergasts hinaus berühmt ist. Eine weitere bemerkenswerte Sehenswürdigkeit ist der 40 Schritt hohe Wasserfall der *Andra*. Vereinzelt findet man Dörfer und Ansiedlungen, die aufgrund der ungünstigen Witterungs- und Bodenverhältnisse noch heute den frühesten Siedlungsformen entsprechen. Ausgedehnte Kornfelder findet man lediglich im Süden des Landes in der Gegend um *Beilstatt*.

Tierwelt: In A. findet man die Tierarten, die auch in den Waldgebieten des Mittelreichs angetroffen werden können. Dazu kommen noch die für Gebirge typischen Tiere wie *Halmar-Antilopen*, *Steinböcke* und *Gemsen*. Vereinzelt trifft man hier auch auf *Wölfe*, *Bären* und selbst von *Ogern* und *Schraten* wurde bereits berichtet.

Die Andergaster: Die ursprünglichen Andergaster waren Altreicher, die in das unwegsame Gebiet geschickt wurden, um das Land urbar zu machen, wobei es sich bei einem Großteil der Siedler um Verbannte handelte. Im Laufe der Jahre kamen immer wieder vereinzelt Siedler nach und vereinzelt kam es auch zur Vermischung mit den Svelltländern. Durch den mehr als 1.800 Jahre währenden Grenzkrieg mit *Nostria* ist die Auswahl an jungen Männern und Frauen nicht sonderlich groß, so daß es auch immer wieder zu Ehen unter Verwandten kommt, was einerseits dazu führt, daß sich die Bewohner einzelner Landstriche sehr ähnlich sehen und was sich andererseits häufig auch in den geistigen Fähigkeiten der Betroffenen widerspiegelt.

Ihre Sprache, das *Andergasti*, ist ein Dialekt des *Garethi*, der aber von Außenstehenden nur mit Mühe

verstanden werden kann, zumal sich darin nicht nur einige uralte *Bosparano*-Vokabeln, sondern auch vereinzelte Brocken *Orkisch* befinden. Bei offiziellen Anlässen ist deswegen meist ein Mitglied der Oberschicht anwesend, um als Übersetzer zu dienen.

Die meisten Andergaster haben eine helle Haut und die im Mittelreich üblichen Augen- und Haarfarben. Sie sind häufig einfache Holzfäller, arme Bauern oder Köhler und kleiden sich in Hemden aus selbstgewebtem Wolltuch sowie Leinen- oder Lederhosen.

Landwirtschaft: Der Boden ist vielfach mit Felsen durchsetzt und für Landwirtschaft wenig geeignet. Zwar haben die meisten Bauern einen kleinen Acker, der sie eher schlecht als recht mit dem Lebensnotwendigen versorgt, die eigentlichen Erträge ziehen die Andergaster aber aus Forstwirtschaft und Flußfischerei. Die fruchtbaren Ackergebiete, die zum Königreich gehören, liegen im nostrischen Grenzgebiet und werden sehr häufig durch das Kriegsgeschehen verwüstet, so daß deren Erträge immer sehr ungewiß sind. Fast jedes Gehöft hat ein paar Ziegen und Hühner, vielleicht ein paar Schweine und reichere Bauern gar ein oder zwei Kühe. Pferde sind im Privatbesitz nur sehr selten anzufinden, da die Zucht nur zum Nachschub der Armee betrieben wird und Pferde jederzeit requiriert werden können.

Handwerk und Bergbau: Das andergastische Handwerk wird stark von der Produktion von Kriegsgerät beeinflusst und umfaßt daher hauptsächlich Holzschnitzer und Schmiede. Es ist für einen Bauern schwierig, einen Pflug zu bekommen, denn die wenigen Handwerker die es gibt, stehen meistens in Diensten der Armee. Nachwuchs in den Berufen des Handwerks gibt es nur wenig, da die meisten Leute im wehrfähigen Alter eingezogen werden und oftmals nur die Alten und Verkrüppelten ein Handwerk betreiben, um sich ein Zubrot zum Überleben zu sichern. Die meisten dieser Leute kennen sich aber hauptsächlich im Bereich der Armeeausrüstung aus und bereits die Herstellung von Kochgeschirr verursacht bereits einiges an Problemen. Viele Familien produzieren daher die Dinge, die sie für das tägliche Leben benötigen, selbst, während die Reicheren derartige Dinge bei den fahrenden Händlern kaufen, die das Risiko eingehen, in dieses unwegsame Land zu reisen – und ihr Risiko bereits bei den Preisen mit einberechnen.

Siedlungen: Die meisten Bewohner A.s leben in kleinen Ansiedlungen, die sich aus ein paar verstreuten Gehöften zusammensetzen. Es ist auffällig, wie selten Häuser aus guter Steineiche sind, können es sich die meisten doch kaum leisten, das kostbare Exportgut für den Eigenbedarf zu verwenden. Eine Besonderheit ist, daß selbst die einfachsten Häuser häufig mit Schnitzereien und Malereien verziert sind. Die Dächer der Häuser sind meist mit flachen Steinen gedeckt.

Verkehr und Wege: Die einzige gepflasterte Straße, die das Königreich aufzuweisen hat, verbindet die Hauptstadt mit dem Ort *Thurana* (und weiter nach *Greifenfurt*, jedoch in weitaus schlechterem Zustand) und führt im Westen bis nach *Joborn*. Die übrigen Wege sind schmale Waldpfade, die nur im Winter und Sommer passierbar sind, da sie während des restlichen Jahres durch die ständigen Regenfälle aufgeweicht sind. Es kann aber jederzeit zum Bau von neuen Wegen kommen, da die Armee bei Bedarf Schneisen in den Wald schlagen läßt, um den Feind an unerwarteter Stelle anzugreifen. Die meisten Güter werden auch heute noch mit Maultieren durch den Wald transportiert. Für größere Transporte ist es problemlos möglich, in den Ortschaften Träger anzuwerben. Der Transport der gefällten Eichen erfolgt zum größten Teil auf der *Andra* und dem *Ingal*, so daß gerade die Flüsse als wichtige Verkehrswege nicht zu unterschätzen sind.

Handel und Währung: Das einzig erwähnenswerte Handelsgut A.s sind die Steineichen, deren Holz auf dem gesamten Kontinent geschätzt wird. Das Königreich handelt indirekt über *Salza* und *Greifenfurt* mit dem Mittelreich und über *Lowangen* mit dem *Svelltland*. Jeder Herrscher des Königreichs sah sich in den letzten 1.000 Jahren gezwungen, Notgeld herauszugeben, das zumeist aus umgemünzten Livreeknöpfen, ausgestanzten Silberlöffeln und ähnlichem bestand. Jedoch hat dieses Geld außerhalb der Hauptstadt keinerlei Kaufwert, so daß vielerorts für Dinge des täglichen Lebens ein reger Tauschhandel besteht. Größere Geschäftsabschlüsse werden in der Währung des Mittelreiches getätigt.

Sitten und Brauchtum: Das Leben des durchschnittlichen Andergasters wird sehr stark vom Krieg mit *Nostria* geprägt. Die Kindheit ist in A. viel kürzer als in anderen Ländern, denn die Menschen sind arm und können keine unnützen Esser gebrauchen. Viele Kinder garantieren aber zumindestens eine gewisse Altersversorgung. Da die meisten Burschen bereits sehr früh in die Armee eingezogen werden, müssen bereits die Jüngsten auf dem Hof mitanfassen. Ein Vierjähriger muß bereits das Vieh hüten, den Holzfällern das Essen bringen, im Wald Eicheln sammeln und ähnliches mehr.

Ehen werden bereits sehr früh geschlossen und viele Mädchen sind mit dreizehn Jahren Ehefrau und mit vierzehn Mutter. Daher rührt viel Brauchtum um das Zurschaustellen von Kraft, um die Maiden zu beeindrucken: Die Burschen üben sich in Armdrücken oder dem Stemmen von schweren Baumstämmen, und derjenige, der als Sieger aus solchen Wettkämpfen hervorgeht, gewinnt häufig die Gunst der Dorfschönheit und damit das Recht, um ihre Hand anzuhalten. Die Familienoberhäupter haben zwar das Recht, über den Ehegefährten der Tochter zu entscheiden, in den meisten Fällen wird die Tochter aber um ihre Meinung gefragt.

Im Adel ist es üblich, sich mit Adligen aus anderen Ländern zu verbinden; so ist ein Neffe von König *Wendolyn* mit der jüngsten Tochter von König *Mizirion III. von Brabak* verlobt. Als Erbe gilt immer der älteste überlebende Sohn, ansonsten der Ehemann der ältesten lebenden Tochter; ist diese verwitwet, erbt sie für ihre(n) Älteste(n).

In fast allen Familien wird Hausmusik betrieben, und man trifft sich Abends auf dem Dorfplatz, um

gemeinsam zu musizieren, am Vorabend des Praiostages auch, um zu tanzen.

Einer der Höhepunkte des gesellschaftlichen Lebens in A. findet jährlich in *Andrafall* in der ersten Travia-Woche statt. Dann treffen sich die Burschen aus den Dörfern, um beim Baumstammweitwurf oder dem Balancieren auf den im Fluß treibenden Stämmen ihre Kräfte zu messen. Dem Sieger winkt ein Preis aus der Hand des Königs selbst. Das Bier fließt in Strömen und der Duft von Spanferkeln liegt in der Luft, für viele Bewohner die einzige Zeit des Jahres, in der sie frisches Fleisch essen können. Während dieser Woche herrscht ausgelassenes Treiben und jegliche Kriegshandlungen werden unterbrochen. Es kommt häufig vor, daß Damen aus dem Svellland und zuweilen sogar aus dem Mittelreich zu diesem Fest anreisen, um einmal die starken Naturburschen aus der Nähe zu betrachten, und so werden dann auch jedes Jahr bei der ausgelassenen Siegesfeier im Tsa- und Traviatempel einige Ehen mit Auswärtigen geschlossen.

Eher für die höheren Stände von Bedeutung ist der König-Wendolyn-Ball, der jedes Jahr am 15. Rondra im Anschluß an das *Ritterturnier* in der Hauptstadt abgehalten wird und wo die Debütantinnen aus den vornehmen Familien in die Gesellschaft eingeführt werden – für Adergaster Verhältnisse eine durchaus prunkvolle Veranstaltung, bei der Eheversprechen und Handelsabsprachen mit Edlen aus dem Königreich und von außerhalb getroffen werden.

Kunst: Kunsthandwerk im eigentlichen Sinne gibt es in A. nicht. In den Familien ist es aber üblich, Möbelstücke und andere Gebrauchsgegenstände mit Malereien zu verzieren. Auch das Schnitzen von Götterfiguren aus Eichen- und Wurzelholz ist äußerst beliebt, und es gibt zudem einige Familien, die sich auf das Herstellen von kunstvoll verzierten Pfeifen verstehen.

Musik wird zumeist mit einfachen Zupf- Blas- und Schlaginstrumenten gemacht. Die im Steineichenwald lebenden Holzfäller haben eine Art von weittragenden Jodlern entwickelt, die ursprünglich zum Übermitteln von kurzen Botschaften wie Warnungen vor anrückenden Orks und ähnlichem dienen. Heutzutage ist daraus sogar eine "Musikrichtung" entstanden, und es gibt regelrechte Lieder wie den König-Wendolyn- oder den Götterlob-Jodler. Desweiteren sieht man vereinzelt Gruppen von fahrenden Schauspielern, die Stücke über den gehörnten Ehemann, den fensterlnden Liebhaber oder die Tölpelhaftigkeit der Nostrianer zum Besten geben.

Wissenschaft und Bildung: Für die Entwicklung von besonderen wissenschaftlichen Errungenschaften mangelt es in A. an Zeit, fähigen Wissenschaftlern und vor allem an Geld. Die Bildung ist außer im Adel und bei den vornehmen Familien sehr schlecht bis miserabel. Wer etwas geschrieben haben will, wendet sich an einen der Tempel, in der Stadt vielleicht an einen (teuren) Schreiber. Für Kinder des einfachen Volkes mangelt es schlicht an freier Zeit, in der sie schreiben oder lesen lernen könnten. Da es im ganzen Königreich keinen Tempel der Hesinde gibt, dürfte sich am Stand der Volksbildung auch in den nächsten Jahren wenig ändern...

Religion: Die angesehenste Göttin ist zweifellos die Göttin der Erneuerung, denn in fast jedem Dorf findet man einen Tempel oder zumindest einen Schrein der Tsa. Aber auch die Göttin der Heilkunst, die Kriegsgöttin und der Herr der Jagd erfreuen sich vieler Anhänger; die Fischer verehren meist *Efferd*. In der Ortschaft *Kalleth* gibt es sogar einen Schrein des *Rastullah*, den die dortigen Bewohner als eine Art Rache-gott sehen. Die einzigen Gottheiten, denen im gesamten Königreich keine Tempel gewidmet sind, sind *Hesinde* und *Rahja*.

Magie: Im Königreich haben sich, abseits großer Aufmerksamkeit, zwei magische Vereinigungen etabliert, wobei sich es beim *Bund des roten Salamanders* um einen Zusammenschluß von Magiern und Alchimisten handelt, während sich hinter der offiziellen MAGIERAKADEMIE KAMPFSEMINAR A. mehr eine magische *Kriegerakademie* als ein Studienhaus der Magier verbirgt. Hier wird der magische Nachwuchs für die Armee ausgebildet, und daher betrachten die meisten Bewohner des Landes Magier als eine spezielle Art von Kämpfern mit zusätzlichen Heilfähigkeiten, die man so wie jeden anderen Krieger auch respektiert.

In vielen Dörfern gibt es eine weise Frau, die nicht nur Geburtshilfe leistet sondern von der man auch munkelt, daß sie über geheimnisvolle Kräfte verfügt. Die *Töchter Satuaris* halten sich aber meistens verborgen, da das Volk recht abergläubisch ist und auch nicht zögert, bei den nicht unüblichen Mißbildungen bei Kindern und Vieh die "schuldige Hexe" zu verbrennen. Druiden werden häufig für Hexer gehalten, wobei ihnen ein ähnliches Schicksal droht, Elfen meistens als Kuriosum bestaunt.

Regierung und Verwaltung: A. war bis zum Jahre 1853 d.U., als sich *Wendolyn VII.* zum König ernannte, ein unabhängiges Fsm. Die Gemahlin des Königs ist eine Base von König *Mizirion III. von Brabak* und gebar ihrem Gemahl vier Kinder: den Kronprinzen *Wendolyn*, seinen Bruder *Wenzeslaus*, Prinzessin *Varena*, die mit einem Vinsalter Baron vermählt ist und die wunderschöne 14-jährige *Irinia*, die im Kusliker Hesindetempel ausgebildet wird. Der Adel des Landes setzt sich fast ausschließlich aus Verwandten des Königs zusammen, so ist der Stellvertreter des Königs dessen jüngerer Bruder Graf *Wenzeslaus*. Diesem unterstehen einige beamtete Barone, denen die nominelle Verwaltung des in *Baronien* aufgeteilten Landes obliegt.

Entscheidungen werden vom König getroffen, wobei es für wohlhabende Bürger durchaus möglich ist, den adligen Beamten Wünsche und Vorschläge zu unterbreiten, die gegen eine entsprechende "Gebühr" an Wendolyn weitergeleitet werden. Besonders verdiente Offiziere der Armee erhalten manchmal einen niederen Adelsrang, oftmals in Verbindung mit der Eheschließung einer Dame aus des Königs Verwandtschaft.

Das Adergaster Wappen zielt eine grüne Eiche auf silbernem Grund.

Recht und Gesetz: Die Rechtsprechung liegt bei geringeren Vergehen bei dem *Dorfschulzen* bzw. dem örtlichen Verwalter des Königs. Kapitalverbrechen und Hochverrat werden vom *Minister für Kriegswesen und Recht* im Namen des Königs abgeurteilt; die Rechtsprechung über Adlige darf nur vom König selbst

vorgenommen werden. Da der nächste Baron oft schwer erreichbar ist und man mit Verbrechen nichts zu schaffen haben will, ist Selbstjustiz der Dörfler nicht gerade selten.

Die offiziellen Gesetze sehen als geringere Strafen zumeist Leibstrafen vor. Bei mittleren Vergehen wird der Delinquent für einige Jahre ohne Sold in die Armee gesteckt, während schwere Verbrechen immer mit dem Tode bestraft werden; Haftstrafen hingegen sind unüblich. Die traditionelle Todesstrafe wird in Andergast durch verschiedene Arten des *Eichens* vorgenommen. Man übergießt den Schuldigen entweder mit Eichenteer und bewirft ihn dann mit Blättern, man bewirft ihn mit schweren Eichenholzscheiten (mit einer Abwandlung dieser Strafe werden bei Hofe die Verlierer eines Turniers bestraft; man bewirft sie unter Schmährufen mit Korkbällchen), prügelt ihn mit Eichenknüppeln zu Tode oder pfählt den Betroffenen.

Die meisten Bewohner des Königreiches sind Pachtbauern und Leibeigene. Nur wenige reichere Familien besitzen die Bürgerrechte. Es steht aber jedem offen, dessen Familie seit mehr als einer Generation im Lande lebt, einen Antrag auf die Gewährung der Bürgerrechte zu stellen. Die Gebühr für diesen Antrag liegt bei 100 Dukaten, einer Summe, die viele Andergaster nie in ihrem Leben sehen werden.

Jeder Andergaster ist verpflichtet, ab seinem sechzehnten Lebensjahr der Armee für fünf Jahre und fünf Tage zu dienen. Es gibt allerdings einige Ausnahmen (s.o.). Wehrdienstleistende Bürger werden gewöhnlich für gefahrlose Aufgaben eingesetzt. Handwerker werden zwar verpflichtet, für die Armee ihr Handwerk auszuüben, müssen aber nicht kämpfen. Des weiteren gilt für Andergaster Adepten der Akademie, daß sie nach Abschluß ihrer Ausbildung das erste Jahr als Feldscher oder als Berater in der Armee dienen müssen, danach werden sie in die "Reserve" übernommen.

Armee und Flotte: Das Gesamtpotential der Andergaster Armee umfaßt etwa 500 Mann, die ständig irgendwo im Land im Einsatz sind (unter anderem als Stadtgardisten). Von diesen Soldaten befinden sich alleine sechzig in der Hauptstadt. Das Oberkommando der Armee liegt beim Minister für Kriegswesen und Recht. Dreißig Mitglieder der Elitetruppe der Armee bilden die Leibgarde des Königs, dreißig weitere Soldaten versehen den Dienst als Stadtgardisten. In Krisenzeiten kann fast jeder in die Armee eingezogen werden. Bei größeren Schlachten werden bisweilen 300 Krieger in den Kampf geschickt, die meisten Einheiten der Armee bestehen aus höchstens 30 Bewaffneten. Es gibt außer der Leibgarde des Königs keine vollständig berittene Einheit, die Soldaten haben aber das Recht, Pferde aus Privatbesitz zu requirieren. Die Andergaster "Flotte" besteht aus einigen Flößen und Ruderbooten, mit denen bereits einige Schlachten auf dem *Thuran-See* ausgetragen wurden.

Zeittafel Andergast:

- 1870 v.H. Admiral *Sanin d.Ä.* erkundet gemeinsam mit einer Gruppe Verbannter aus dem Alten Reich den Tommel bis zum heutigen *Winhall* und den *Ingval*, wird aber wegen der *Trollkriege* zurückbeordert.
- 1860 v.H. Eine kleine Holzfäller-Expedition dringt bis Andrafall vor, um Steineichen für Katapulte zu schlagen, wird aber von der Versorgung abgeschnitten.
- 1852 v.H. Die Andrafaller wählen Argos Zornbold zu ihrem Bürgermeister.
- 1847 v.H. Als Kaiser Seneb-Horas' Steuereintreiber eintreffen, werden sie von den aufgebrachten Siedlern verprügelt und auf Eichenstämmen festgebunden flußabwärts geschickt. Bürgermeister Zornbold ernennt sich zum unabhängigen Fürsten.
- 1846 v.H. Aus den Siedlungen Nostria und A. ziehen Holzfäller aus, um neue Lager zu gründen. Bei ihrem ersten Aufeinandertreffen begründen sie die "Tradition" der Nostrisch-Andergaster Kriege.
- 1745 v.H. Der Andergaster Versuch, an der Ingvalmündung einen Hafen zu gründen, führt zum 2. Nostrisch-Andergaster Krieg.
- 1250 v.H. Burg A. wird von Orks belagert. Es kommt zu einem Freundschaftsvertrag mit diesen, auf daß in Zukunft kein Holzfäller etwas von den Orks zu befürchten habe, während die Orks von den Andergastern Werkzeuge und andere Handelsüter erhalten.
- 860 v.H. Als die Nostrianer versuchen, das stets umkämpfte Städtchen Joborn zurückzugewinnen, entbrennt der 7. Nostrisch-Andergaster Krieg, der durch das Eingreifen einer Andergaster Rahja-Geweihten beendet wird (die *Joborner Verbrüderung*). Danach werden alle Tempel des Rahja-Kults in A. geschlossen und der Kult verboten.
- 280 v.H. Andergaster kippen wagenweise Mist in den Ingval; in Salza sterben die Salzarelen, Andergaster Ritter führen seitdem als Schmähwappen die Salzarelengräte.
- 12 v.H. Der zweite Sohn Wendolyns VI., Prinz Wenzeslaus, wird von Nostrianern entführt und von dem Zauberer Ariolan Weißstab aus Nostria befreit.
 - 1 Hal Wendolyn VII. wird im Alter von achtzehn Jahren Fürst.
 - 6 Hal Wendolyn VII. ruft das Kgr. A. aus und ernennt sich zum König.
 - 12 Hal Der 15. Nostrisch-Andergaster Krieg entbrennt um den Besitz des Thuran-Sees, wobei A. Kampfflöße einsetzt.
 - 17 Hal Im Hafen von Salza kommt es zu einer Rauferei zwischen Andergaster Adligen und Nostrianer Fischern – der 16. Krieg entbrennt. A. erobert Joborn zurück und gewinnt Thuranien. Erneuerung des Freundschaftsvertrag zwischen A. und den Orkstämmen: Während die umliegenden Länder

verwüstet werden bleibt A. verschont.

Andergaster (I); Bewohner von Stadt oder Kgr. *Andergast*; **(II)** ein zweihändiges Langschwert von vollen zwei Schritt Länge – es ist damit zweifelsohne meist größer als sein Träger; daß es dennoch überhaupt führbar bleibt, dafür sorgt die lange, schmale Klinge, der kräftige Griff mit den unterstützenden Lederschlaufen für die Hände und schließlich das relativ geringe Gewicht von "nur" 220 Unzen. In den kahlen Gebirgspässen und Hochebenen nördlich von Andergast waren es die einzelnen Grenzwächter zum Orkland, die zuerst diese gegenüber Schwarzpelzen ebenso tödliche wie einschüchternde Waffe ersonnen haben.

Andergasti; Eigenbezeichnung der *Andergaster* für ihren mit *orkischen* Lehnwörtern durchsetzten Dialekt des *Garethi*.

Anderswelt; einer der gebräuchlicheren Namen für die FEENWELT.

Andikan; kleinere WALDINSEL der *Perleninsel*-Gruppe; nominell zu *Al'Anfa* gehörend; jedoch weitgehend unerforscht; wegen ungünstiger Meeresströmungen schwer zu erreichen.

Andra; Fluß in Nordaventurien; entspringt im östlichen STEINEICHENWALD und mündet bei *Andergast* in den INGVAL. Bemerkenswert sind die fast 40 Schritt hohen Wasserfälle am Südrand des Steineichenwaldes.

Angarai; bezeichnet den feurigen Antagonisten zum ewigen Eis der grimmen *Großen Olochtai*, wo der *Orkstamm* der OLOCHTAI lebt. A. wird bei ihnen als Inkarnation des *Tairach* verehrt, schaffend und vernichtend zugleich. Dies stellt eine der ältesten Formen des *Ingrakultes* dar, der auch unter den Menschen des Nordens vor Tausenden von Jahren gang und gäbe war.

Angbar, -s; Angbarer; Angbarer; Stadt in Mittelaventurien; gegründet im Jahre 1568 v.H., seit 311 v.H. Sitz der Fürsten von KOSCH, ist die größte Stadt (EW: 4.350; G: 2 Banner Ksl. Angb. Langschwerter, 2 Komp. Ksl. Angbarer Sappeure, 6 Schwadr. Fs. Angbarer Lanzenreiter, 50 Milizionäre der Freiwillig Bergggl. Garde) des Fsm. Kosch und liegt am Fuß des gleichnamigen Gebirges. Ursprünglich eine Zwergensiedlung gleichen Namens, verschmolz sie bald mit den Häusern hier ansässig gewordener menschlicher Händler. Als östlicher Endpunkt der Paßstraße von *Gratenfels* nach *Gareth* ist sie bekannt wegen ihres Handwerkermarktes, der vom 21. bis 23. Ingerimm abgehalten wird. Der Abbau von Eisenerz und Zinn sowie eine Gold- und Silbermine bilden das Rückgrat des Angbarer Wohlstands, der für den Kosch recht angemessen ist. Nicht zuletzt deshalb liegt das Fürstliche Schatzamt in unmittelbarer Nachbarschaft der Goldmine.

Dem Fremden sei gesagt, daß A. der Dreh- und Angelpunkt des menschlichen INGERIMMglaubens ist. Hier liegt im Zentrum des Tempels der HEILIGE STEIN DES INGERIMM, vom HÜTER DER FLAMME streng beaufsichtigt und von vielen Pilgern besucht. Doch auch der *Rondratempel*, die Halle der Kämpfer, beeindruckt, ist die von Säulen getragene Halle doch Teil der Wehrmauer A.s. Die Tempelplattform ragt hoch über die Dächer der Stadt, denn von hier kündigt der Hohe Bruder von Ruhm und Taten der Göttin (Weitere T: BOR, EFF, HES, PRA, PHE, TSA).

Die Angbarer sind zudem berühmt ob ihrer Kneipen und Gasthäuser, die Gerichte aus aller Herren Länder feilbieten, wobei die hiesigen Köstlichkeiten wie der Angbarsch und die Koschammernzungen den anderen Speisen in nichts nachstehen. Dem Reisenden kann als Attraktion nur empfohlen werden, eine Fahrt auf dem ANGBARER SEE zu machen, zumal man wohl kaum anderswo einen Zwerg in einem Fischerkahn zu sehen bekommen wird. Sehenswert sind auch das mechanische Uhrwerk des Relox, das im Haus der Zünfte zur Schau gestellt wird und die Schandwaage, welche an die Heimsuchung durch die Orks vor mehr als 400 Jahren gemahnt. Das Haus der WÄCHTER ROHALS, eines weißmagischen und als fanatisch geltenden Ordens, zählt zu den weniger ruhmvollen Einrichtungen der Stadt.

Angbarer See; mit ca. 75 × 8 Meilen Ausdehnung einer der größeren Binnenseen Aventuriens, im Hügelland zwischen *Koschbergen* und *Großem Fluß* gelegen und mit letzterem durch einen schmalen Zufluß verbunden. Der fischreiche See hat eine gemessene Tiefe von maximal 84 Lot und wird vielfach von Steilufern begrenzt. Einziger größerer Hafen am A.S. ist die Stadt ANGBAR.

Angbarosch vom Kosch; (? – 1.621 v.H.); zwergischer HOCHKÖNIG in den Jahren 1.748 v.H. bis 1.705 v.H.; handelte mit *Friedenskaiser* ARN die ersten Verträge zwischen Menschen und *Zwergen* aus; Namenspatron der Stadt *Angbar*.

Angbarsch; ein bis zu 5 Stein schwerer Speisefisch, der vor allem im *Angbarer See* und im *Grossen Fluss* vorkommt.

Ange; Fluß in Mittelaventurien. Die A. entspringt in den nördlichen Koschbergen und fließt in südöstlicher Richtung zur *Breitenau* herab, wo sie sich mit der *Breite* zum GROSSEN FLUSS vereinigt.

Angram; zwergischer Name für die Sprache und Schrift der ältesten erhaltenen Steinstelen; wahrscheinlich einer der Vorläufer des ROGOLAN; siehe **SPRACHEN**.

Angrosch; der Gott, den die Menschen als INGERIMM verehren, kennen auch die *Zwerge* – doch für sie ist er etwas ganz besonderes: Mögen die Menschen auch denken, daß es viele Götter gibt und jeweils einen davon besonders verehren – für die ANGROSCHIM stellt sich dies ganz anders dar: Den Zwergen ist die unumstößliche Wahrheit ständig bewußt, daß sie von *einem* Gott gemacht wurden und daß nur *ein* Gott sich um ihre Belange kümmert. Die simple Tatsache ist, daß A. als Schöpfer der Zwerge zugleich ihr Stammvater ist und schon deshalb die vielfach vergrößerten Ehren verdient, die auch den sterblichen Ahnen zuteil werden.

Allgemein wird angenommen, daß Geist und Seele eines Zwerges auch nach seinem Tode bestehen bleiben und in eine spezielle Nachwelt gelangen, wo A. über ihr weiteres Schicksal entscheidet. Der Geist des Toten, sein Bewußtsein, die Summe seiner Erlebnisse, Pläne und Erinnerungen, verbringt die sich nun anschließende Zeit und Ewigkeit in einem Totenreich, wo sich sein "Lebensstandard" vor allem nach seinem früheren Lebenswandel richtet: Einstige Helden haben Gemeinschaft mit dem Gott selbst, feiern und arbeiten mit ihm zusammen und teilen Handwerksgeheimnisse mit ihm; während "Versager" (je nach Zwergenvolk werden hier sehr unterschiedliche Kriterien gesetzt) die niedere Arbeit verrichten: Sie schleppen Kohle heran, treten den Blasebalg für das Schmiedefeuer etc.

Eine Vielzahl von frommen Gruppen vertritt jeweils eine eigene (und manchmal die "einzig richtige") Sichtweise des Gottes, sei es nun als gütiger Stammvater, weiser König der Erde, irrsinnig gewordener Schmied oder als der zerstreute Konstrukteur des großen Weltenmechanismus. Viele Sippenfehden und Stammeskriege der Zwergengeschichte haben mit Streitigkeiten über das Wesen des Hochgottes zu tun. Zur Zeit haben die meisten Völker der Zwerge allerdings jedes ein eigenes Bild des Ingerimm gewonnen, die sich zwar in vielen Details unterscheiden, letzten Endes aber zumindest ähnlich genug sind, um neue Religionskriege zu verhindern.

Dabei sind innerhalb der Völker die Priester des Gottes in der Regel in mehr oder minder strikt geregelten Orden organisiert, an deren Spitze jeweils ein Hohepriester steht, der in zeremonieller Hinsicht den Schöpfergott A. vertritt und dadurch auch außerhalb der Rituale eine enorme Autorität besitzt. Als Ranghöchster dieser "Kirchenfürsten" gilt traditionell der BEWAHRER DER KRAFT in XORLOSCH, dessen unbedingte Oberhoheit über die anderen Orden allerdings von den Betroffenen geleugnet wird.

Angroschax; siehe ANGROSCHIM.

Angroschim; die von ihrem göttlichen Schöpfer ANGROSCH abgeleitete Selbstbezeichnung der ZWERGE Aventuriens. Die Einzahl lautet *Angroscho*, bei Zwerginnen *Angroschna* (Mz.: *Angroschax*).

Angroschna; siehe ANGROSCHIM.

Angroscho; siehe ANGROSCHIM.

Angroschs Axthieb; eine Klamm durch den Gebirgszug, der die Stadt XORLOSCH umgibt; Bett des *Hardelbachs*; schwer gesicherter Zugang zur Hauptstadt der Zwergenheit.

Angstgift; auch *Mengbiller Wahn* genannt. Ein durch Alchimie erzeugtes Gift, das dem Opfer keinen körperlichen Schaden zufügt, sondern es in wilder Panik fliehen läßt, sobald der Giftdolch getroffen hat.

Ankerboot; ein kleines, oftmals bunt bemaltes Vier- bis Sechsmannruderboot, das einem WINDENFRACHTER voraneilt, dabei dessen Ankertau im Schlepp. Nach ca. zweihundert Schritt wird der Anker gesetzt, so daß der Windenfrachter das Tau einziehen kann.

Anoiha; WALDMENSCHEN-Stamm, der in Felsensiedlungen in den hohen Regionen des nordöstlichen REGENGEBIRGES lebt. Während *Mirham* und *Al'Anfa* ihren Einflußbereich ausdehnten, wurden die A. immer weiter in die Berge abgedrängt. Die 2.500 A. haben sich dem Le-ben im Gebirge angepaßt und sind als ausgezeichnete Kletterer bekannt.

Anshag von Glodenhof; (703 v.H. – 656 v.H.); Marschall des THEATERORDENS; nach der Ermordung BOGUMILS VON ARIVOR nominell letzter Ordenshochmeister; führte die Reste des Ordens gegen die Heere der Priesterkaiser und unterlag in der SCHLACHT IM DRACHENSPALT.

Answin Garbit Hildebald von Rabenmund; (*37 v.H.); ein Vetter Kaiser HALS; vormals Graf von

Wehrheim; des versuchten Mordanschlags auf Prinz BRIN beschuldigt und seines Grafentitels verlustig gegangen; usurpierte nach dem Verschwinden Kaiser Hals im Jahre 17 Hal den Garethr Kaiserthron und stürzte das Reich damit in einen etwa ein Jahr andauernden Bürgerkrieg, die sogenannte *Answinkrise*, die mit der Niederlage seiner Anhänger und Söldlinge in der ersten *Schlacht auf den Silkwiesen* und seiner Verhaftung durch Fürst *Cuanu ui Bennain*, Graf *Raidri Conchobair* und die KGIA endete; im Jahre 20 Hal aus Kerkerhaft entflohen und seitdem verschwunden.

Answinkrise, Answinisten; Regierungszeit des Usurpators ANSWIN VON RABENMUND; dessen Unterstützer.

Antilope; siehe HALMAR-ANTILOPE.

Antimagie; *Magica Contraria*; nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines der *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie; beschäftigt sich mit Abwehrzaubern, Störzaubern und dem Brechen von Beherrschungen und Verwandlungen.

Anval; eine südwestav. *Gewürznuß*, im Geschmack dem Muskat ähnlich.

Apep; ein KAISERDRACHE, der in den DRACHENSTEINEN haust und als Feind jeglicher Besiedlung und Urbarmachung seines Terrains gilt.

Aphasmayra; eine mächtige (gehörnte) *Dämonin*, deren Aussehen und Wirken eng mit Katzen verbunden ist.

Aphestadil; eine *Gehörnte Dämonin*, die als Bringerin von Trägheit und Lustlosigkeit gilt.

Arachnae; ein verbreitetes Jagd- und Waffengift aus den Zangendrüsen der großen *Höhlenspinne*, das das Opfer für etwa eine Stunde leicht lähmt; manchmal auch für Entführungen benutzt.

Aran; Dorf mit 500 Einwohnern auf der Gratenfelsen Seite des *Tommel*. Haupterwerb ist die Holzfällerei im gegenüberliegenden Wald auf *Winhaller* Terrain. Streitigkeiten in dieser Angelegenheit werden durch regelmäßige Holzlieferungen nach Winhall vorgebeugt. Der kleine Hafen des Ortes nutzt die Tatsache, daß der Tommel ab hier nicht nur flößend genutzt werden kann, sondern zudem schiffbar ist. Die Fähre zum Westufer sorgt für eine zügige Anbindung zum nahe gelegenen albernischen *Abilacht*.

Arangen; von ihrem Herkunftsland *Aranien* stammende Bezeichnung für die *Perainäpfel*; kleine, orangenähnliche Früchte.

Aranien, -s; aranisch; Aranier; unabhängiges Fsm. an der av. Ostküste; zwischen der Wildnis des RASCHTULSWALLES und MHANADISTANS und dem GOLF VON TUZAK gelegen. Im Norden grenzt es an das *Neue Reich*, im Süden an das *Kalifat* und die GORISCHE WÜSTE.

Klima: Die meiste Zeit des Jahres weht ein warmer Ostwind vom *Perlenmeer* her, der viel Regen mit sich bringt – in dieser Hinsicht ist A. das östliche Gegenstück des *Lieblichen Feldes*. Die Sommer sind die trockenste Jahreszeit, während die Winter sehr regenreich und meist so mild sind, daß die seltenen harschen und bitterkalten Schneestürme aus dem Raschtulswall das Land immer unvorbereitet treffen und oft große Verheerungen verursachen.

Landschaft: Landschaftlich wird A. vom Eindruck grenzenloser Weite geprägt: Im Norden und der Mitte erstrecken sich scheinbar unendliche, sanft im warmen Wind rollende Meere aus wogenden Weizenhalmen, weiter südlich ist es die karge Grassteppe, die das Land bis zum Horizont füllt.

Unberührte Waldgebiete gibt es in A. nur noch in sehr wenigen Regionen im Westen, wo sie die Ausläufer des *Raschtulswalls* bedecken. In den übrigen Teilen des Landes ist der Wald dem Pflug zum Opfer gefallen oder aber als Fürstliches Jagdreservat unter den strengen Schutz der Krone gestellt worden. Zu den anderen unberührten Regionen A.s zählen vor allem die *Gorische Wüste* im Süden und die sumpfigen Gebiete an *Chaluk* und *Mhanadi-Delta*.

Tierwelt: In A. treffen und durchmischen sich die Tierarten des mittelreichischen Waldlandes und der steppenhaften Wüstenrandgebiete, was eine teilweise einzigartige Tierwelt ergibt. Das vorherrschende Raubtier ist der *Sandlöwe*, der bis in die Waldgebiete westlich von *Baburin* vorkommt, andere wichtige Wildtiere sind der *Kronenhirsch*, der *Große Schröter* und das *Warzennashorn*. Die im Steppengebiet des Südens lebenden *Strauße* und *Geparde* werden vom Adel gerne gezähmt und zum Ziehen leichter Wagen bzw. als Jagdbegleiter verwendet.

Die Aranier, Erscheinung und Sprache: Die Aranier sind durch die jahrhundertelange Vermischung von Mittelländern mit *Tulamiden* entstanden, so daß es kein einheitliches Erscheinungsbild gibt. Die anderenorts seltene Kombination von dunkler Haut, rotblonder Haarfarbe und grauen, blauen oder grünen Augen ist

allerdings ungewöhnlich häufig.

Bei allen offiziellen Vorgängen wird das *Garethi* verwendet, dem allerdings meist ein deutlicher tulamidischer Zungenschlag anhaftet, wie das *Tulamidyä* auch generell in den unteren Klassen vor allem des Südens noch recht verbreitet ist. In jedem Dorf gibt es allerdings einige, die das *Garethi* beherrschen.

Landwirtschaft: Wie in ganz Mittelaventurien lebt der allergrößte Teil der Bevölkerung des Fürstentums von der Landwirtschaft, und zwar fast ausschließlich vom Acker- und Gartenbau. Durch das milde Klima und die fruchtbaren Böden ist A. neben dem *Lieblichen Feld* die fruchtbarste Region des Kontinents, und es können meist zwei Ernten im Jahr erzielt werden.

Die bei weitem wichtigste Feldfrucht ist der Weizen, neben dem andere Getreidesorten fast unbekannt sind, nur im feuchten Südosten wird auch Reis angebaut. Verbreitete Gemüse und Nutzpflanzen sind Kürbisse, Erbsen, Rüben und Lauch, daneben auch *Tabak*, Oliven und Pfeffer.

Ebenfalls sehr bedeutend sind der Anbau von Äpfeln, Birnen und Edelobst wie Weintrauben, Aprikosen, Pfirsichen und den erst vor einigen Jahren eingebürgerten *Perainäpfeln* oder *Arangen*. Plantagen wie im tiefen Süden sind unbekannt, es herrscht gemischter Gartenbau vor, bei denen Obstbäume bunt durcheinanderwachsen und den Weinreben als Stütze dienen.

Die Viehzucht spielt in A. eine sehr geringe Rolle und beschränkt sich auf die gelegentliche Haltung von Schweinen und manchmal Schafen durch die Landbevölkerung sowie die Zucht von Pferden und Jagdhunden für Ställe und Zwinger des Adels. Die Haltung der allesfressenden und oft sehr zerstörerischen Ziegen ist sogar vielerorts verboten.

Auch der Fischfang im Meer und im BARUN-ULAH spielt eine sehr bedeutende Rolle. Neben *Aalen*, *Leng*, *Grangorinen* und *Tintenfischen* werden vor allem *Efferdsfrüchte* wie Muscheln, Krabben und Krebse gefangen, aber auch die begehrten und kostspieligen *Hummer* sind nicht selten.

Handwerk und Bergbau: Das Handwerk in A. beschränkt sich in den Dörfern meist auf die Herstellung der für Landwirtschaft und alltäglichen Bedarf wichtigen Gerätschaften und Gegenstände, allein in den größeren Orten gibt es auch Webereien für Leinen und Wolltuch. Ansonsten sind *Anchopal* und *Zorgan* noch für ihre von fürstlicher Hand geführten Porzellanmanufakturen bekannt. Bergbau wird nur sehr wenig betrieben, sieht man von einigen Ockergruben ab.

Siedlungen: Größere Siedlungen Araniens sind die Hauptstadt ZORGAN sowie die Städte ANCHOPAL, BABURIN, ELBURUM und LLANKA, zu denen noch etwa ein Dutzend Kleinstädte mit 600 bis 1.000 Einwohnern kommen. Der Rest der Aranier lebt in dörflichen Gemeinschaften.

In fast allen Dörfern A.s liegen die Häuser und Höfe um eine gemeinschaftliche Fläche, die von einer Viehweide und oft auch dem Gelände eines Tempels und manchmal einer Herberge eingenommen wird, auch kleine Teiche sind hier häufig. Die Häuser sind aus weiß verputzten Ziegelmauern und roten Dachziegeln erbaut und haben meist einen oder mehrere Innenhöfe, die oft als Gärten genutzt werden. Generell spielt der Dorfplatz eine große Rolle im täglichen Leben und vor allem nach Feierabend treffen sich hier die Frauen zum Gespräch.

Verkehr und Wege: Der rege Binnenhandel hat ein gut ausgebautes Straßennetz erforderlich gemacht, das vor allem seit der Unabhängigkeit geschaffen bzw. erweitert wurde. Als Vorzeigeobjekt sei die TRANSARANICA von Zorgan nach Anchopal erwähnt, die dem Standard der *Reichsstraßen* entspricht, sowie die Straße am linken Ufer des Barun-Ulah von Zorgan nach Baburin und der aranische Abschnitt der Straße Fasar-Zorgan.

Diese und andere für den Handel wichtige Straßen unterstehen direkt der Aufsicht durch die *Fürstlich Aranische Handels-Compagnie*, doch auch die übrigen Wege sind meist sehr gut ausgebaut – schon weil ein Gesetz den Bauern bedeutende Ansprüche an den sichert, der trotz hinreichender Straßen über bestellte Felder reist.

Handel und Währung: Durch die Gunst der Natur sind die Ernten in A. sehr reich, so daß das Fürstentum daher als eines der wenigen Ge-biete Aventuriens in der Lage ist, Getreide – vor allem Weizen – auszuführen. Auch die übrigen Handelsgüter sind vor allem Produkte der Landwirtschaft, die mit Öl, Sirup oder Branntwein haltbar gemacht wurden – das Aranische Früchtebrot in Apfelgeist etwa ist in ganz Aventurien beliebt.

Die wichtigsten Handelspartner sind Gebiete, die selbst nur wenig Nahrungsmittel erzeugen, vor allem das *Bornland* mit *Festum* und auch *Al'Anfa* – in diesen gewaltigen Städten lebt man größtenteils von aranischem Getreide.

Eine besondere Rolle spielt die *Fürstlich Aranische Handels-Compagnie (FAHC)*, die im Besitz der Fürstin und einiger reicher Adliger und Kaufleute ist: Diese Gesellschaft hat praktisch das Monopol sowohl für den Außenhandel wie auch für den Ankauf des Ernteüberschusses und seinen Transport zum Hafen von *Zorgan*, die der FAHC verbundene Wechselbank ist in Aranien selbst eine ernstzunehmende Rivalin der *Nordlandbank*.

Als Währung wird das im Mittelreich übliche Geld verwendet, wobei sämtliche Dukaten noch immer aus den Prägestalten des Reiches stammen.

Sitten und Brauchtum: Schon seit alter Zeit hatten die Frauen in den Sultanaten *Nebachot* und *Oron* eine gefestigte und geachtete Stellung. Bis heute spielen sie in A. die vorherrschende Rolle. Das Ackerland und alle anderen Güter gehen von der Mutter an die Tochter über. Die Männer sind in der Regel nur das Leben im Haus gewöhnt, wo sie handwerkliche Arbeiten verrichten und sämtliche komplizierten Dinge ihren Frauen überlassen.

Unter der Herrschaft des Diamantenen Sultanats haben sich verschiedene Varianten der Erbfolge entwickelt:

Zum einen das Prinzip, daß der Sohn (oder die Söhne) im Haus der Mutter bleibt und die Kinder seiner Schwester(n) aufzieht. Dabei gehen Bruder und Schwester ein formales "Ehe"-Bündnis ein. Nach diesem System der Onkel-Ehe ist seit dem Ende des Diamantenen Sultanats die offizielle Thronfolge des Seerosenthrons geregelt.

Die zweite Form der Erbregelung stammt aus tulamidischen Wurzeln: Die Mutter wählt für ihren Sohn eine Gemahlin aus, die quasi als adoptierte Tochter der Sippe beitrifft und beim Tod der Schwiegermutter die Lenkung des Haushaltes übernimmt. Das Mitspracherecht des Sohnes bei der Wahl seiner Frau ist von Landschaft zu Landschaft unterschiedlich ausgeprägt.

Dazwischen existieren noch verschiedene Mischformen und Ausnahmeregelungen, die gleichermaßen anerkannt werden.

Künste: Die aranische Kunst bezieht sich eher auf das Verzieren und Schmücken von Bauwerken und alltäglichen Gegenständen als auf die Schaffung "reiner" Kunstwerke – außer für den religiösen Zweck –, dennoch hat sie große Höhen erreicht. Nennenswert sind vor allem die Freskenmalerei auf frischem Putz und das Bemalen von Keramik. Bevorzugt werden neben religiösen Themen Landschaftsbilder und Stilleben.

Die Dichtkunst und die Musik sind fast untrennbar verwoben, da selbst Geschichtenerzähler oft in Versen sprechen und von einem Spielmann begleitet werden, sofern sie nicht selbst ein Instrument beherrschen. Die in A. üblichen Lieder verbinden garthisprachige Poesie mit tulamidischen Melodien, was eine sehr ungewöhnliche, aber reizvolle Musik ergibt.

Sowohl bildende Kunst wie Musik gelten allgemein als Domäne der Männer, die sie zur eigenen Zerstreung und zu Ehren der Frauen schaffen. Selbst in den Zeiten der größten Abhängigkeit vom Kaiserhof haben es sich die Fürstinnen nie nehmen lassen, als Förderer der schönen Künste und hehres Ideal der Minnesänger zu wirken.

Wissenschaft und Bildung: Von größeren wissenschaftlichen Errungenschaften der Aranier läßt sich eigentlich nicht sprechen, sieht man von zwei Ausnahmen ab: Zum einen wäre die rein anwendungsbezogenen Künste der Feldbewässerung und des Aquäduktbaues zu nennen, zum anderen die *Astrologie*, die allerdings fast nur in der Stadt Anchopal eine Heimstatt hat.

Grundsätzlich läßt sich sagen, daß das einfache Volk A.s nicht gebildeter oder ungebildeter ist als die Bauern andernorts in Aventurien – mit der Ausnahme, daß ein Gesetz den Adel und die Tempel verpflichtet, pro Dorf zumindest jedem zwölften Erwachsenen das Lesen und Schreiben zu lehren. Gebildete Frauen und Männer werden vom Volk demnach auch mit weit mehr Bewunderung und weniger Mißtrauen betrachtet als in anderen Regionen.

Religion: Sowohl als Göttin des Ackerbaus wie auch als Patronin der Heilkunst genießt *Peraine* in A. das wohl größte Ansehen aller Zwölfgötter: In *Zorgan* residiert ihre oberste Priesterin, die HÜTERIN DES LEBENS; in *Anchopal* befindet sich mit dem wundersamen HAIN der vermutlich wichtigste Wallfahrtsort im Kult der *Peraine*. Vor allem aber die Masse des einfachen Volkes hängt sehr stark an der "Gottheit, die ehrbare Arbeit am höchsten schätzt", wie ein populäres Lied sagt.

Im Gebiet der Elburischen Küste wird auch *Efferd* besonders verehrt, im Norden bei *Baburin* und nahe *Perricum* ist der Kult der *Rondra* sehr einflußreich – sowohl in geistlicher wie weltlicher Hinsicht. Auffällig ist des weiteren noch die Erscheinung, daß Göttinnen meist mehr Ansehen genießen als Götter und letztere selbst im eigenen Tempel oft weniger verehrt werden als ihre halb göttlichen Töchter – von denen manche nur örtliche Bedeutung haben. Die milde *Ifirn* etwa wird fast nur angerufen, wenn sie die gelegentlichen harten Winter lindern soll.

Magie: Die einzige Magierakademie A.s – die SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS zu ZORGAN – ist so eng mit der Heranbildung auch von Gauklern und nichtmagischen "Zauberern" verbunden, daß sie von der Mehrheit der Aranier gar nicht als arkane Bildungs- und Forschungsanstalt wahrgenommen wird. Für die allermeisten Bewohner A.s zeigen sich Magiekundige daher vor allem in der Gestalt der Töchter *Satuarias*, die allgemein überraschend hohes Ansehen und eine im übrigen zivilisierten Aventurien unbekanntes Freiheits genießen. Seit Menschengedenken haben sich keine *Hexenverfolgungen* in A. ereignet, zumal auch einige der Fürstinnen vergangener Tage zumindest beim Volk im Rufe standen, zu den "Weisen Frauen" zu zählen. Mancherorts ist es nichts Ungewöhnliches, bei kleineren Übeln und Krankheiten von Mensch und Vieh eine Hexe um Rat und Hilfe zu bitten. *Elfen* und *Druiden* gewährt man in A. so viel oder so wenig Respekt wie an anderen Orten, wobei sie in südlicheren Landesteilen häufiger mit Verwunderung betrachtet werden.

Regierung und Verwaltung: Regiert wird A. traditionell von einer Fürstin, die den Thron von ihrer Mutter erbt. Derzeit regiert Fürstin *Sybia*. Ihre Tochter *Dimiona* hat sich noch nicht entschieden, ob sie ihr Erbe annehmen oder dem Ruf der Götter folgen und sich einem Tempel weihen soll. Also sucht *Sybia* eine Gemahlin für ihren Sohn *Arkos*, der sie den Thron übergeben kann.

Ähnlich wie die Provinzen des Mittelreichs ist A. in *Grafschaften* und *Baronien* eingeteilt. Um die Zustimmung aller fünf Grafen zur Unabhängigkeit zu gewinnen, ließ Fürstin *Sybia* sie zu *Landgrafen* erheben und schuf das *Grafenkolleg* – ursprünglich ein Beratungsgremium, inzwischen aber eher ein Gegenpol zur Fürstenmacht.

Als Reaktion darauf ernannte die Fürstin verstärkt weitere Adlige im Grafenrang, die nur ihr ergeben sein und spezielle Teile A. beaufsichtigen sollten – die *Waldgrafen* sind fürstliche Jagdaufseher mit sehr großen Vorrechten, die *Zehntgrafen* sind für die Abgaben zuständig, die *Sendgrafen* dienen als bevollmächtigte

Fürstenboten usw. Letzten Endes soll dadurch wohl die Macht der Landgrafen eingeschränkt werden.

Diese Ränge sind beim übrigen Adel nicht gerade beliebt und werden von der öffentlichen Meinung auch nicht als Grafen anerkannt, sondern mit dem früher für jüngere Töchter und Söhne aus gräflichem Haus geschaffenen Titel *Reuther* bezeichnet.

Recht und Gesetz: Die Rechtssprechung liegt allgemein in der Hand derjenigen, die das Land des Angeklagten besitzen – also in der Regel bei der örtlichen Baronin. Für die kleinen Gruppen der Freibauern mit eigenem Land, der Reisenden und Landesfremden wurden eigens sogenannte *Freigrafen* ernannt, die eine oder mehrere Grafschaften betreuen. Ungeachtet dieser Besonderheit ist das Gesetzssystem dem mittelreichischen recht ähnlich. Eine Besonderheit ist allerdings, daß nur besonders gefährliche Verbrecher hingerichtet oder verstümmelt werden, ansonsten sind Arbeitsstrafen das übliche: Fast alle großen Bauwerke wie die Fürstenstraßen oder Aquädukte wurden von verurteilten Zwangsarbeitern errichtet, die für ihre Arbeit sogar einen geringen Lohn bekommen; ebenso findet man Sträflinge in Bergwerken und auf den Galeeren der aranischen Flotte. Letztere sind auch die Plätze, die Gefängnissen am nächsten kommen – einfach eingesperrt werden allenfalls sehr alte Verbrecher, ansonsten wird hingerichtet, wer nicht ohne Risiken zur Arbeit gezwungen werden kann.

Armee und Flotte: Das Fsm. A. unterhält zwölf *Regimenter* Soldaten, von denen sieben unter fürstlichem Befehl stehen und größtenteils aus den Truppen der mittelreichischen Provinz hervorgegangen sind: das ehemalige I. bis V. Aranische *Garderegiment*, das traditionelle Fürstliche Hausregiment sowie die *Eisernen Tiger*, die früher als *Tigergarde* zu den besonders kaisertreuen Eliteregimentern gezählt wurden, aber im Jahre 2 Hal zur Fürstin "überliefen". Die übrigen fünf Regimenter sind die Truppen der Landgräfinnen und -grafen. Diese im Vergleich zu anderen Ländern sehr hohe Truppenzahl wird dadurch gemildert, daß sich pro Jahr nur die Hälfte der Soldaten unter Waffen befindet, während der Rest auf heimatlichem oder garnisonseigenem Acker dem Landbau nachgeht.

Eine weitere Reform ist die Einführung diverser Leutnantsränge, die den jeweiligen Einheitskommandanten als Adjutanten und Vertreter zugewiesen werden.

Für viele aranische Männer ist die Armee der einzige Weg, Verantwortung zu bekommen, wenn auch die meisten Offiziersränge traditionell Frauen vorbehalten sind. Da fähige Weibel nicht mehr wie früher üblich in die Armee anderer Mittelreichsprovinzen eintreten können, ist die Unzufriedenheit spürbar gewachsen.

Die aranische Flotte umfaßt vor allem *Galeeren* und nur wenige Segler, die vor allem dem Schutz der Handelsschiffe dienen und darüber hinaus den Auftrag haben, dem Mittelreich eine Rückeroberung Araniens so teuer werden zu lassen, daß es gar nicht erst zu dem Versuch kommt.

Aranier; eine rotgetigerte, sehr eigensinnige av. Katzenart.

Aranischer Exodus; nach den *Magierkriegen* schlugen die Wellen des Zornes gegen die Magier und ihre Akademien besonders im stark betroffenen *Aranien* sehr hoch, und ab dem Jahre 398 v.H. entstand eine Reihe von Gesetzen, die die völlige Beseitigung des Magierstandes in der einst von Rohal ob ihrer guten Bildung geschätzten Provinz zum Ziel hatten.

Drei Akademien in Zorgan, Elburum und Baburin wurden aufgelöst (die in Anchopal war bereits zerstört), mehr als zweihundert Gildenmagier mußten das Land verlassen, vom neugegründeten Orden der Grauen Stäbe oft mühsam an Leib und Leben geschützt.

Allein die ehrwürdige Akademie "Drachenei" in Khunchom sowie die kleinere Zorganer Schule des Seienden Scheins (diese als Gauklerschule getarnt) überdauerten den Aranischen Exodus, so daß Aranien heute in gildenmagischer Hinsicht als Entwicklungsland gilt.

Arax; ein auf alchemistische Weise aus ARACHNAE destilliertes Gift, das das Opfer für einen Tag leicht lähmt.

Arbach; ein Krummsäbel orkischer Machart; häufig mit geflammter oder gezackter Klinge und trotz seines abenteuerlichen Aussehens eine exzellente Waffe.

Ardare; (Lebensdaten unbekannt); wichtigste Heilige der *Rondra*-Kirche. Einst Hochgeweihte des Gareth Tempels, bei dessen Verteidigung anlässlich des *Erntefest-Massakers* von 658 v.H. sie ihr Leben ließ. Umgeben von einem halben Hundert durch ihre Hand niedergestreckter Sonnenlegionäre ficht sie bis zuletzt, das Talismanschwert *Armalion* in ihren Händen. Der Gläubige ruft sie als Schirmherrin gegen Verrat und Unehre. Ihr zu Ehren wurde um 405 v.H. der Orden der *Ardariten* ins Leben gerufen.

Ardariten; Orden der *Rondra* (Vollständige Bezeichnung: *Orden der Heiligen Ardare zu Arivor*). Im Jahr 405 v.H. zu Ehren der heldenhaften *Ardare* gegründet und durch *Rohal den Weisen* anerkannt. Mit heute mehr als 1000 Rittern – die Hälfte davon sind Laien – größter und angesehenster Rondrabund. Das Wappen der A. zeigt in Weiß ein rotes Schwert. Die Hauptburg steht am Schwerterfeld zu Arivor, weitere Burgen gibt es zu Perricum und Vallusa. In der Ruh-meshalle zu Arivor zeigen Abbildungen auf den etwa 100 Säulen die berühmtesten

aventurischen Helden. Nach zahlreichen Bewährungsproben, darunter auch der Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Feldes, richtet sich das Hauptaugenmerk des Ordens auf den Schutz der zwölfgöttlichen Tempel. Trotz der traditionellen Verbundenheit zur Erzherrschaft Arivor hat sich der Orden der Neutralität verpflichtet.

Arethin von Jergan; vormaliger Graf von *Jergan* und Begründer der Arethiniden-Dynastie; schwang sich im Jahre 666 v.H. zum Fürsten von *Maraskan* auf und löste alle Bande zum *Neuen Reich*. Was der Beginn eines neuen Staates hätte werden können, endete in einem blutigen Fiasko, da A. ein so unbeliebter Herrscher war, daß sich schon bald nach seiner Lossagung vom Kaiserreich große Teile des Adels und des Volkes gegen ihn erhoben, um statt seiner den Grafen von *Tuzak*, GARALOR, auf den Thron zu heben. Es folgte ein erbitterter Bürgerkrieg, der erst durch das Eingreifen der Gareth *Sonnenlegion* 654 v.H. beendet wurde. Garalor wurde öffentlich enthauptet, A. als tributpflichtiger Fürst in seiner Würde belassen, allerdings um den Preis eines ungeheuerlichen Zugeständnisses – des Verbots des Zweigötterglaubens. A.s Herrschaft dauerte 47 Jahre und war durch eine Willkür und Tyrannei gezeichnet, die der eines *Fran-Horas* in nichts nachstand.

Arethiniden; von *Arethin I.* begründete *maraskanische* Fürstendynastie, die die Insel vom Jahre 666 v.H. bis 525 v.H. beherrschte und die Bevölkerung bis aufs Blut auspreßte. Die A. regierten weniger mit Unterstützung des einheimischen Adels als viel mehr durch die militärische Macht von 'Leihtruppen' des priesterkaiserlichen Mittelreiches. Als die Macht der Priesterkaiser in Gareth zu Ende ging, war es abzusehen, daß auch das Ende der A. gekommen war, und ein weiterer Bürgerkrieg konnte nur dadurch abgewendet werden, daß Rohal den letzten dieses Geschlechts, Fürst *Curfan*, für abgesetzt erklärte. Die Wut auf dieses Herrschergeschlecht war so groß, daß Curfan danach in den Straßen von Jergan kurzer Hand von einer zornigen Menge totgeschlagen wurde.

Unter der Herrschaft der A. erreichte die maraskanische Architektur eine erste Blüte. Viele der prächtigsten Bauwerke entstanden in dieser Epoche, und der Baustil von Festen und Burgen dominierte noch die nächsten zwei Jahrhunderte nach dem Ableben Curfans.

Argan(strauch); eine südav. Heilpflanze, die Feuchtigkeit, Wärme und Schatten bevorzugt und deren bitter schmeckende Wurzel auch noch als Absud starke Heilkräfte zeigt. Der A. besitzt lange, schmale, bläulich schimmernde Blätter.

Argonia Zirkevist von Drachenstein; (*37 v.H.); *Markverweserin* der Mark DRACHENSTEIN.

Arivor (I), -s; Arivor; Arivor; Stadt im Herzen des *Lieblichen Feldes*; an der alten Reichsstraße 5, erbaut am Südhang des Hügels *Goldenhelm*. Um die Ruinen der alten Burg gruppieren sich viele Hundert weiß geputzte Häuser, so daß man die Stadt bei klarem Wetter schon aus der Ferne sehen kann. Am Fuße des Hügels liegt südlich der Stadt ein großes Turniergelände, dort findet seit dem KUSLIKER FRIEDEN im Jahre 241 v.H. alljährlich vom 20. bis 25. Tag des Monats Rahja ein großes Turnier für die Ritter des Lieblichen Feldes statt, aber auch schon zu Bosparaner Zeiten wurden in A. Turniere und Kampfspiele abgehalten.

Traditionsgemäß residieren die Regenten des Lieblichen Feldes während des Turniers in der alten Burg, so wie es früher, vor dem Fall *Bosparans*, üblich war. Ein Teil der Ruinen wurde zu diesem Zweck wieder restauriert und zu einem Sommersitz ausgebaut. Am Fuße der Stadt, nahe dem Turniergelände, steht eine Ordensburg der ARDARITEN (G: 50 Ordenskrieger), dort findet sich auch der mächtige *Rondra*-Tempel Arivors (Weitere T: BOR, HES, RAH, TRA, Marbo, auch ein Siechenhaus der MARBIDEN).

Von der alten Stadt blieb nach dem Untergang des Bosparanischen Reiches nur das alte Theater, die Gründungsstätte des *Theaterordens*, erhalten. Das Gebäude steht immer noch und gilt als eine der schönsten Freilichtbühnen Aventuriens. Dort finden regelmäßig Theaterfestspiele statt, zu denen nicht nur viele der 5.490 Einwohner der Stadt, sondern auch Besucher aus allen Teilen des Reiches herbeiströmen. Hier wird ein wahres Kolossaltheater aufgeführt, hunderte von Statisten helfen, gewaltige Schlachten und Massenszenen epochalen Ausmaßes wiederzugeben.

In A. treffen sich viermal im Jahr die Adligen und bedeutende Vertreter des öffentlichen Lebens des Lieblichen Feldes, um über wichtige innere Angelegenheiten des Reiches zu beraten.

A. gilt zudem als eines der Zentren av. Schmiedekunst, zumal hier die berühmten *Rondrakämme* gefertigt werden. Größter Betrieb am Ort ist die Drahtzieherei und Plättneri *Saladan*, eine moderne, regelrechte Manufaktur.

Arivor (II), -s; Arivor; Arivor; *Erzherrschaft* (einer *Grafschaft* entsprechendes Kirchenlehen des ARDARITENordens) des *Vinsalter Königreiches*. Die Nordgrenze der Erzherrschaft wird durch den *Yaquir*, die Südgrenze durch den *Sikram* gebildet. Im Westen grenzt A. an das *Meer der sieben Winde*, im Nordosten stößt es an die Stadt *Vinsalt*.

Die Erzherrschaft lebt vornehmlich vom Ackerbau, der Pferde- und Rinderzucht sowie dem kontrollierten Holzeinschlag im Reichsforst A., der vor allem dem Schiffbau zugute kommt. In den Küstenorten finden sich kleine Werften und Segelmachereien, während im Binnenland das Handwerk fast alle hier benötigten Produkte herstellen kann.

Bei den Arivoren steht die Tradition der *Rondra* hoch im Kurs, sie sind bekannt für ihr Ehrgefühl. Das Militärische ist sehr angesehen, und so stellen die Arivorer schon seit langem die besten Soldaten und vor allem Offiziere des *Lieblichen Feldes*. Die rondrianische Lebensweise findet auch in der hiesigen Mode Ausdruck. Oft findet man einfach geschnittene Gewänder aus Silaser Silberbrokat, die ihrem Träger aus der Ferne das Aussehen eines Kriegers im Kettenhemd geben. Kaum ein Arivorer geht ohne Waffen aus dem Haus, und so mancher streitlustige Fremde hat den bitteren Fehler gemacht, die kostbar mit Edelsteinen besetzten, schmalen Klingen der Dolche und Rapiere als "Spielzeug" abzutun. Dem Fremden begegnen die Arivorer mit leichter Herablassung, ohne dabei jedoch arrogant zu wirken. Außerhalb der Arivorer Grenze findet man selten die festen Griebklöße, das Arivorer Nationalgericht.

Der Erzherrscher von A., *Dapifer ter Bredero*, ist momentan sowohl MEISTER DES BUNDES für das Liebliche Feld als auch *Seneschall* des Ordens der *Ardariten*.

Zeittafel Stadt und Erzherrschaft Arivor:

- 1983 v.H. Gründung der Festung A. durch Kaiserin *Dalida-Horas*.
- 993 v.H. Kaiserin *Hela-Horas* sammelt bei A. ihr Heer, um es den Garethern entgegenzuschicken. Nach dem Sieg der Gareth wird A. geplündert und niedergebrannt. Die Alte Burg wird bis auf die Grundmauern geschleift.
- 992 v.H. Die Goblins erobern die Stadt. Im Theater schlägt ihre Königin *Uspuschanna die Blutige* ihre Zelte auf
- 990-988 v.H. Befreiung der Stadt unter der Führung der jungen Kriegerin *Lutisana von Kullbach*. Gründung des *Theaterordens* im Theater zu A.
- 985-975 v.H. Bau der großen Ordensburg des Theaterordens in der auch der große Konvent des Ordens tagte. Heute ist die Burg Sitz der *Ardariten*.
- 657 v.H. Verbrennung des Hochmeisters der Theateritter, *Bogumil von A.*, im Theater zu A.
- 248 v.H. Oberst *Yalach*, Kommandeur der Almadanischen Dragoner, wird am 9. Phex von einem vergifteten Pfeil getroffen; daraufhin richtet das Regiment ein Massaker unter den Arivorer Bürgern an.
- 247 v.H. Erste offene Schlacht im Unabhängigkeitskampf des Alten Reiches auf den Feldern bei A.; die aufständischen *Ardariten* unterliegen den Kaiserlichen.
- 242 v.H. Das Kaiserliche Heer wird bei A. eingekesselt und in viertägiger Schlacht (27. bis 30. Efferd) besiegt.
- 240 v.H. Nach der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes erhält der *Ardaritenorden* die Erzherrschaft A. zum Lehen.
 - 22 Hal Abschluß der Bauarbeiten an der Sommerresidenz der Kaiserin in der alten Burg.
 - 24 Hal Errichtung eines kleinen Ordenshauses der *Marbiden* im Norden der alten Burg.

Arjuk; der gewandteste von *Firuns* Schneehunden; Begleiter des Herrn des Nordens in der WILDEN JAGD.

Arjunoor; auch *Meister der Orkane* genannt; ein *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge des AGRIMOTH; verantwortlich für die pervertierten Kräfte des Windes.

Arkanil; eine Geheimschrift der Magiekundigen, der starke invokative Kräfte zugesprochen werden; während der MAGIERKRIEGE erfunden; heute (wegen oftmals ungeklärter Wirkungen) kaum verwendet; bisweilen auch *Rohalsschrift* genannt. (s. **SPRACHEN**)

Arkanium; eines der fünf MAGISCHEN METALLE, auch *Marboblei* genannt. A. wird wegen seiner weichen Beschaffenheit gerne für magische Amulette benutzt. Hierzu wird es in gleichen Teilen mit Quecksilber und Mondsilber legiert, da es von noch weicherer Konsistenz als Blei ist. Wegen der Weichheit wird es auch gerne zu Einlegearbeiten verwendet. Normales Blei gilt als Ursprungsmetall des A., das von reinweißer bis hellgrauer Farbe ist. A. ist nur geringfügig leichter als Gold und findet sich bisweilen in großer Tiefe in Silber- und Bleierzen und ist sogar für die meisten Alchimisten noch erschwinglich, denn eine Unze kann schon für 50 Dukaten in Uhdenberg, Albenhus, Fasar oder verschiedenen Zwergenminen erworben werden.

Arkobal; genannt die *Schwarze Eiche*; ein *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge des AGRIMOTH; gilt als Verderber der Kräfte des Humus, der belebten Natur.

Arkis; östlichste der ZYKLOPENINSELN, etwa 30 Meilen vor *Neetha* im *Meer der Sieben Winde* gelegen; seit mehr als 1.800 Jahren besiedelt, wenn auch nur von wenigen Fischerfamilien. Für kleinere Schiffe gilt A. als Sprungbrett zwischen *Neetha* und der Insel *Hylailos*.

Arkos; Sohn Fürstin Sybias; nomineller Herrscher Araniens, doch wie in diesem Land üblich, mehr eine

Repräsentationsfigur als ein echter Regent. Der Prinz ist unverheiratet und sehr begehrt bei den großen Damen Aventuriens – weniger um seiner selbst willen, obgleich er reizende Gedichte schreibt, sondern da seine Braut einmal die Erbin und Nachfolgerin Fürstin Sybias sein wird.

Die Gerüchte erzählen von Verlobungen mit so ziemlich allen le-digen Regentinnen und Prinzessinnen Aventuriens, von Kronprinzessin Aldare von Vinsalt angefangen, doch es ist recht unwahrscheinlich, daß Fürstin Sybia ihr Land so eng an eine andere Macht binden will.

Armalion; heiliger Talisman der Göttin RONDRA. Ein kostbar verziertes Zweihandschwert – geschmiedet aus Zwergensilber und *Titanium* –, das von Eingeweihten gerufen werden kann, um ein Heiligtum der Göttin zu verteidigen. Ein Hieb verursacht schweren Schaden, der auch durch Magie nicht abzuwenden ist. Die Rondra-Heilige *Ardare* verteidigte damit im Jahr 658 v.H. während des *Erntefest-Massakers* den Garethertempel ihrer Göttin. Wohl ein halbes Hundert Sonnenlegionäre streckte sie mit dem geweihten Stahl nieder, bevor sie der Übermacht erlag. Aufbewahrt wird das Artefakt im Rondratempel zu *Perricum*.

Armbrust; die technisch fortgeschrittenste Fernwaffe Aventuriens: Bei ihr ist der meist stählerne, gut federnde Bogen so auf einen Schaft montiert, daß man Sehne und Bogen längere Zeit gespannt lassen kann und nicht einmal das Geschoß festzuhalten braucht, da es auf dem Schaft ruht. Als Geschosse dienen etwa spannlange Bolzen. Man unterscheidet zwischen der *Leichten*, *Schweren* und *Repetier-A.*, besondere Formen sind daneben noch der *Balläster* und einige *Belagerungswaffen*. Erfunden wurde die A. von den Zwergen.

Arn-Horas; (779 v.BF. – 716 v.BF.); Thronerbe seines Vaters NASUL und damit Kaiser des *Alten Reiches* von 741 – 719 v.BF. Vierter in der Reihe der FRIEDENSKAISER. Nachfolger wird sein Sohn YULAG.

Arö; der *Alte Weiße Hirsch*; Symboltier für die firunsgefälligen, waidmännischen Tugenden; Begleiter FIRUNS in der WILDEN JAGD.

Arombolosch, Sohn des Agam; (*255 v.H.); *Bergkönig* von *Waldwacht*; Oberster Richter der *Ambößzwerge*; *Angroschs Waffenmeister*; galt lange Zeit als Kandidat für das Amt des zwergischen *Hochkönigs*.

Arras deMott; (191 v.H. – 112 v.H.); Heiliger der *Praios-Kirche*, dem 144 v.H. *Urischar* und die *Illuminierten* erschienen und der daraufhin die *Offenbarung der Sonne* verfaßte und das nach ihm benannte Kloster und den ORDEN DES HEILIGEN HÜTERS ins Leben rief.

Arrati; auch: *Osdask*, Fluß im novadischen Sultanat *Arratistan*. Entspringt an den südlichen Westhängen der *Eternen* und mündet bei *Port Corrad* ins *Perlenmeer*.

Arratistan; bewaldetes Bergland zu beiden Seiten des *Arrati*, nach Osten durch die südlichen Ausläufer der *Eternen* begrenzt. Klimatisch und geographisch gehört das Gebiet eher zu den subtropischen Regenwäldern, politisch zählt es jedoch zu den Sultanaten des KALIFATS.

Aryudus Kenkaukis; (*31 v.H.); Monumentalmaler aus Rethis; bis zum Jahre 10 Hal Schlachtenmaler am Garethertempel.

Aschubim; Gebirgszug zwischen den Emiraten *Balash* und *Ongalo*. Im Süden grenzt er an den *Ongalo*, im Norden trennt ihn der *Mhanadi* von der *Gorischen Wüste*. An seiner Westseite entspringt der *Schuboch*.

Asdharja; der elfische Name für die *altelfische* Sprache, die von den *Hochelfen* verwendet wurde. Siehe SPRACHEN.

Asfalloth; auch *Calijnaar* gerufen; eine ERZDÄMONIN, die als Herrin des Chaos und Erschafferin unzähliger gräßlicher Mutationen gilt; neben *Amazeroth* und *Thargunitoth* gerne von Schwarzmagiern beschworen. In der "offiziellen" Dämonologie gilt sie als Gegenspielerin der Göttin *Tsa*.

Askari; die gebräuchliche Bezeichnung für einen Fußkämpfer im stehenden Heer des KALIFATS; Mz.: *Askarim*, als Einheit: *Askarija*. Eine Einteilung in verschiedene Waffengattungen ist unüblich; die Einheitsgröße ist im allgemeinen die LANZE von 50 Mann.

Asmodena-Horas; (852 v.BF. – 799 v.BF.); zweite in der Reihe der FRIEDENSKAISER. Tritt 821 v.BF. die Thronfolge ihres Vaters SENEB II. im *Alten Reich* an. Bei ihrem Tode im Jahr 799 v.BF. geht die Regierungsgewalt auf ihren Sohn NASUL über.

Aso; eine kleinere Insel der OLPORTSTEINE; vornehmlich von Verbannten bewohnt; siehe GANDAR.

Asqarathi; eine Gruppe *Gehörnter Dämonen* (Sg.: *Asqarath*), auch als *Irrhalken* bekannt; Diener des *Erzdämonen Blakharaz*.

Astaran; eines der vier Rösser, das den DONNERSTURM, den Streitwagen Rondras, zieht.

Astrale Kraft; die auch unter Gelehrten sehr rätselhafte Energie, die die gesamte Welt Deres durchzieht und Magie möglich macht. Nach der allgemein anerkannten Theorie ist sie eine Gabe der Halbgöttin *Mada*, die mit ihr die Leiden der Menschen lindern wollte.

Astrolabium; feinmechanisches Rechenwerk tulamidischen Ursprungs; wird der Sternkundenschule von Anchopal zu Zeiten NIOBARAS zugeschrieben; zeigt für ein eingestelltes Datum den jeweiligen Stand aller bekannten Sternbilder an.

Astrologie, Astronomie, Astrowissenschaften; siehe STERNKUNDE.

Atak; eine Zeichensprache, die vor allem von tulamidischen Händlern und Dienern des Phex gerne verwendet wird (siehe SPRACHEN)

Atan-Kiefer; eine nur im EHERNEN SCHWERT heimische Krüppelkiefer, die nur oberhalb von 2.000 Schritt Höhe vorkommt und schwer von anderen, ähnlichen Bäumen zu unterscheiden ist.

Atanax; ein Heilmittel, das aus der Rinde der ATAN-KIEFER gewonnen wird. Der Absud schmeckt bitter und besitzt fiebersenkende Eigenschaften.

Atherion, Thomeg; Geburtsort und -datum unbekannt; zwielichtiger, aber offensichtlich sehr mächtiger Magier; seit dem Jahre 8 Hal Spektabilität der AKADEMIE DER GEISTIGEN KRAFT ZU FASAR und als solcher einer der ERHABENEN VON FASAR.

Atmaskot Blutsäufer; (114 v.H. – 65 v.H.); thorwalscher Pirat, der etwa ab 85 v.H. altreichische, neureichische und bornländische Handelsschiffe kaperte und es dabei auf mehr als 50 Seesiege gebracht haben soll. Seine bedeutendste Aktion ist die dreijährige Besetzung der Festumer Speicherinsel (68 v.H. – 65 v.H.). Nach seiner Hinrichtung durch die Festumer (8. Phex 65) wurde mit seiner Haut die sog. *Thor-waltrommel* bespannt.

Atmon; ein zähes Grasgewächs, das sich in verschiedenen Wüstenrandgebieten findet und ledrige Blätter besitzt. Eine Paste aus Blättern und Blütenrispen wirkt sich förderlich auf die Beweglichkeit von Muskeln und Gelenken aus.

Audienza; Rat der einflußreichen Familien der Stadt BRABAK; ursprünglich als Beratungsgremium des Königs gedacht, hält die A. heutzutage die wirkliche Macht im Staate inne.

Auelf, -en; f: Auelfe oder Auelfin; auelfisch; eines der drei Völker der ELFEN.

Auerhahn; beliebtes jagdbares Wildgeflügel in Mittelaenturien; nachtaktiv; einschließlich des langen Halses bis zu 5 Spann lang.

Auerochs; wild lebendes Waldrind Nord- und Mittelaenturiens von maximal 2 Schritt Schulterhöhe; dunkelbraunes Fell; gilt als leicht reizbar. Bekannt sind die A. für ihre unerklärliche Feindschaft gegenüber EINHÖRNERN.

Aufstand von Gareth; siehe GARETHER AUFSTAND.

Augen der Kammer; allg. gebräuchlicher Name für die Inspektoren der mittelreichischen KANZLEI FÜR STEUERN, TRIBUT UND ZOLLWESEN. Die Mitglieder dieser Unterorganisation der Schatzkanzlei reisen einzeln und inkognito und weisen sich nur am Ziel durch eine angeblich nicht zu fälschende Medaille aus.

Ihre Befugnisse sind fast unbeschränkt: Selbst von Provinzherren können sie die Vorlage der Rechnungsbücher fordern – und daher sind sie vielleicht gefürchteter als KGIA oder *Inquisition*; denn die meisten Mitglieder des Adels können hoffen, nie der Verschwörung oder der Schwarzmagie verdächtigt zu werden, aber viele haben sich schon bei ihren Tributen "vertan".

Bei der ersten Unregelmäßigkeit ist eine empfindliche Buße fällig, wird der Schuldige ein zweites Mal auffällig, wird sein Besitz so verringert, daß die geleisteten Zahlungen künftig dem geforderten Steuersatz entsprechen, beim dritten Mal wird die Entfernung aus allen Ämtern und Besitzungen empfohlen.

Augen des Namenlosen; Sendboten des NAMENLOSEN auf Dere, mystische Gestalten, hinter denen sich ein realer Hintergrund verbirgt. Jene dreizehn Auserwählten des gefallenen Gottes tragen das Mal ihres Herren in Gestalt eines seiner Augen, durch die er das Geschehen in der Welt der Sterblichen verfolgen kann.

Während der *Namenlosen Tage* wächst die Macht seiner Boten, und aus den furchtbaren Traumgestalten, die sie während des restlichen Jahres sind, erwachsen mächtige Wesen mit den Körpern Sterblicher, die auf schwarzen Einhörnern mit roten Hörnern umherstreifen. Die Körper sind stets und über lange Zeit dieselben, da der Namenlose sie vor dem Verfall schützt. Doch sind die Boten verwundbar, und bei ihrem Tode tritt ein rapider Verfall des konservierten Körpers ein. Das Auge, das der Bote trägt, verweilt bis zum Ende und schließt sich dann ein letztes Mal, bevor es zu seinem Eigentümer zurückkehrt, der ihm einen neuen Träger verschafft.

Abgesehen von dem Auge des Gottes, das sie in der leeren Augenhöhle eines geopferten eigenen Auges tragen, sind die Boten des Namenlosen von vielfältigster Gestalt und unter allen Rassen Deres vorzufinden. Das Auge selbst erscheint dem Betrachter als "schwarze unendliche Tiefe" und "wirbelnder Mahlstrom", dessen Anblick oftmals den Wahnsinn heraufbeschwört.

Die Macht der seelenlosen Boten, die im übrigen weder Schatten noch Spiegelbild haben, umfaßt neben den furchtbaren Wundern ihres Gottes auch bemerkenswerte körperliche Kräfte. Außerhalb der Namenlosen Tage sind sie kaum mehr als ein Schatten ihrer selbst, Traumgestalten, die den Gläubigen den Willen des Namenlosen überbringen und in die Träume der Ungläubigen eindringen, um Verderben zu sähen. Einer der ältesten Boten ist Zadig von Volterach, den man auch "den, der auf fremden Altären opfert" nennt. Er wird besonders im nördlichen Aventurien gesehen und versteht es, die Anhänger des Namenlosen durch besondere Riten zu entzücken.

Aventurien, -s; aventurisch; Aventurier; Kontinent auf der Welt DERE, vermutlich benannt nach dem Halbgott AVES; im Westen durch das MEER DER SIEBEN WINDE vom GÜLDENLAND getrennt. Im Nordosten schließt sich das RIESLAND an, ist jedoch durch das EHERNE SCHWERT, ein unüberwindbares Gebirge, und die tückischen Winde des PERLENMEERES von A. vollkommen isoliert. A. selbst mißt vom äußersten Norden (*Yetiland*, arktisch) bis zur Insel *Benbukkula* im tiefen Süden (tropisch) etwa 3.000 Meilen, an der breitesten Stelle beträgt die Entfernung von Küste zu Küste etwa 1.900 Meilen.

Aventurischer Bote; viermonatlich erscheinende Schrift mit allerlei Neuigkeiten aus dem Mittelreich und den angrenzenden Provinzen; gilt als angesehenstes und verbreitetstes (Auflage je um 5.000) aventurisches Periodicum; gilt als kaiser- und reichstreu; Haupthaus in *Gareth*, Redaktionen in *Kuslik*, *Perricum*, *Festum*, *Khunchom* und *Brabak*.

Aves (I); Sohn der Göttin RAHJA und des Gottes PHEX; auch *Hüter des Horizonts* genannt. Ebenso unstet wie seine Mutter, wandert er stetig durch die Welt. Deshalb wird er von Abenteurern, Seefahrern oder Reisenden oft in Gestalt des Paradiesvogels als Schutzgott verehrt. Seine wenigen Priester ziehen umher, um den Glauben an A. und seine Mutter sowie ihre göttlichen Geschwister zu predigen und die Welt zu entdecken. Von A. wird berichtet, er habe den Menschen die Erfindungen des Schiffes, des Segels sowie Sattel und Zaumzeug gebracht. Es gibt kaum A.-Tempel, meist sind ihm nur einige wenige Schreine in großen Rahja-Tempeln geweiht.

Aves (II); der kleinste der *Wandelsterne* (Planeten); sein weißes Licht ist eher schwach. Seine besonders auffällig geschwungene Bahn durchläuft er am schnellsten von allen Wandelsternen, so daß ihm in der Astrologie Gefühlsbestimmtheit, Spontaneität, unüberlegtes Handeln und unbeschwerte Freiheit zugeordnet werden.

Avon Nordfalk Baron von Moosgrund; (*10 v.H.); *Burggraf von Baliho*; gilt als aufrechter Streiter und stellte seine unverbrüchliche Treue im Kampf gegen die *Answinisten* und bei der Verteidigung des Landes gegen die *Orks* unter Beweis; im Jahre 21 Hal gewann er das Krönungsturnier zu Gareth.

Axorda-Baum; ein nur auf *Maraskan* beheimateter großer, feuchtwarmes Klima bevorzugender Baum, aus dessen Rinde XORDAI, das einzige bekannte Heilmittel gegen die ZORGANPOCKEN, gewonnen wird.

Ayla al-Yeshinna; tulamidische Kriegerin. Nachname, Geburts- und Sterbedatum wie auch Herkunft unbekannt. Gründerin des Ordens der AMAZONEN (um das Jahr 572 v.H.), selbst noch keine Amazonenkönigin.

Ayla Baronin von Schattengrund; (*10 v.H.) seit 23 Hal amtierendes SCHWERT DER SCHWERTER; höchste Rondrageweihte Aventuriens.

Aytan; südlicherer der beiden Felsen, die – zu CUMRAT steil aus dem Wasser ragend – an der *Yrosa*-Mündung die Einfahrt in den *Yaquir* behindern. Bei den alteingesessenen Einwohnern ein mit Aberglauben behafteter Ort.

Azamir; ein mächtiger *Gehörnter Dämon*, auch als *Unerbittlicher Verfolger* bekannt.

Azhlazah; ein kleines Volk der ECHSENMENSCHEN, das im *Orkland* lebt und sich vor allem durch das Fehlen einer Kältestarre auszeichnet.

Azzitai; genannt der *Brandstifter*; ein *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge des AGRIMOTH; besitzt Macht über viele Manifestationen des Feuers.

Baburin, -s; baburinisch; Baburiner; Stadt in Nord-*Aranien*. Recht untypisch für die Städte Araniens ist B. (EW: 7.300), denn hier ist das nördliche Element stärker als anderenorts. Schon das geflügelte Wort von der "baburinischen Sprachverwirrung" zeigt, wie sehr sich hier *Garethi*- und *Tulamidya*-Sprecher durchmischen.

So ist die Rolle der Männer auch weit aktiver als im übrigen Fürstentum, was nicht zuletzt durch die Präsenz sowohl von Rinderzüchtern wie von zahlreichen Kriegeren – beides bei den Tulamiden traditionelle Domänen der Männer – verursacht wird. Und obgleich der örtliche Herrscher, Graf *Merkan von Revennis*, ein loyaler Gefolgsmann der Fürstin ist, steht er doch ihrer Politik der allmählichen Tulamidisierung recht skeptisch gegenüber.

Doch die Nähe zum Mittelreich macht das Militär (G: III. Fsl. Aran. GardeRgt, I. Gfl. Bab. Rgt, IV. & V. Rgt. Aran. Schw. Reiterei, 2 Banner Bab. Freischützen) unverzichtbar, zumal die Stadt ein wichtiger Platz des *Rondra*-Kultes ist – denn obwohl im nahen *Perricum* die oberste Geweihte der Kirche des Schwertes residiert, hat B. eine eigene *Meisterin des Bundes*, der sämtliche Tempel und Klöster des aventurischen Südens unterstehen (weitere T.: BOR, HES, ING, PER, RAH, TSA).

Beim Volk ist der Kult unerwarteterweise recht beliebt; ermutigt er doch die Soldaten, in Friedenszeiten ihren Teil bei der Feldarbeit zu tun. Vor allem aber schätzt man ihn als Ausrichter des jährlichen Turniers im Monat *Rondra*, zu dem sich die edelsten Recken des östlichen Aventurien treffen.

So erscheint auch die ganze Stadt wie eine Festung: Mit ihren fünfzehn Schritt hohen, weißen Mauern ist sie gut gegen jeden Angriff gerüstet. Doch dieser Schutz ist nicht so sehr gegen das Mittelreich gerichtet – denn B. liegt auch in unmittelbarer Nähe des unwegsamen *Raschtulswalls*, dessen barbarische Stämme immer wieder Vorstöße und Überfälle in besiedeltes Gebiet unternehmen. Von B. aus westlich erstreckt sich daher fast unbesiedeltes Hügelnd – hier gibt es neben verstreuten Bauernhöfen nur einige Steinbrüche, wo man den in ganz Aventurien begehrten grünen Marmor bricht, und die zahlreichen Herden, die hier fast wild umherstreifen und von zähen Rinderhirten bewacht werden. Vielfach wird gemunkelt, daß die örtlichen Viehzüchter mehr oder minder deutlich die immer wieder aufgelegten Pläne zur Zähmung und Besiedlung des Grenzlandes hintertreiben, weil sie um ihr (kostenloses) Weideland fürchten.

Baccanaq; mohischer Name der PANTHERKLAUE, einer mit Haken und Krallen versehenen Hiebwappe.

Bahram Nazir; (*55 v.H.); aus *Rashdul* stammender *Boron*-Geweihter; der derzeitige *Rabe von Punin* und damit höchste Vertreter des Boronkultes nach dem PUNINER RITUS.

Bakter, -s; Bakter; Trockengestell zur Herstellung von Dörrfisch.

Balash; südlich der *Gorischen Wüste* bis hin zum *Mhanadi* gelegenes Flußland; die "fruchtbare Sichel". Zwischen dem Zusammenfluß von *Mhanadi* und *Gadang* und dem großen Mündungsdelta des *Mhanadi* bei *Khunchom*, vor allem aber an der Einmündung des *Mhalik*, liegt das bestkultivierte Ackerland des gesamten Tulamidenlandes.

Zwischen den wenigen größeren Städten schließen die Äcker eines Gehöftes an die Felder des nächsten an. Die halbjährlichen Überschwemmungen des *Mhanadi* ermöglichen den Reisbauern zwar zwei Ernten im Jahr, verhindern aber auch den Bau von befestigten Straßen und Siedlungen nördlich von *Rashdul*.

Politisch gehört der B. teilweise zum Kalifat, teilweise zu den unabhängigen Staädten *Rashdul* und *Khunchom*.

Baliho (I); -s; Balihoer; Balihoer; Stadt im Hzm. *Weiden*; liegt am Zusammenfluß der Flüsse ROTWASSER und PANDLARIL, umgeben von den lieblichen Hügeln der MENZHEIMER AU. Die ursprüngliche Altstadt macht lediglich ein Drittel der Stadt (EW: 2820) aus, das eigentliche Leben pulsiert in der neueren und wesentlich größeren Südstadt, die planlos um die *Reichsstrasse II* gebaut scheint (T: PHE, PRA, RAH, TRA). Die alte Grafenfeste trutz auf einer grauen Felsnadel in den Fluten des Rotwassers und doch fiel B. einst fast zweihundert Jahre lang in Orkenhand, bevor es gelang, das 'Königreich des Nortens' niederzuwerfen. Die Bewohner der Grafenstadt entstammen zumeist angesehenen Adels- und Handelshäusern und sehen oftmals auf

die 'Viehtreiber' der Südstadt herab. Die Gebäude der Altstadt sind fast ausschließlich im Weidener Spitzgiebelstil erbaut: schmale, doch dafür sehr hohe Häuser, deren Giebel sich über der Gassenmitte fast berühren.

Die Gebäude der Südstadt oder des Ochsenviertels sind weder so alt noch so herausgeputzt, doch findet sich hier die Triebfeder für den Balihoer Wohlstand: Rinder- und Pferdehändler sowie alle Gewerbe, die damit in Zusammenhang stehen. So können die RINDERBARONE der Südstadt – oftmals niederrangige Edle und Junker – zumeist nach Belieben schalten und walten, da viele Adlige bei ihnen verschuldet sind.

Als Wahrzeichen der Stadt gilt die ehrwürdige tausendjährige Eiche auf dem Marktplatz, der stets wiederkehrend auch eine Bedeutung als Richtstätte zufällt. Doch seit Einsetzung des Burggrafen *Avon Nordfalk von Moosgrund* durch den *Reichsbehüter Brin von Gareth* gilt die Redewendung 'reich wie der Balihoer Sargtischler' nur noch in Maßen. Bekannte Handelsgüter der Stadt sind der Roggen-Branntwein *Balihoer Bärentod* und die Wachstücher der Gfl. Balihoer Linnenmeisterei, die fast ausschließlich zu den bekannten Weidener Wachsmänteln verarbeitet werden und einen hervorragenden Ruf genießen. Die Nähe zur Kriegsgöttin *Rondra* manifestiert sich durch die Kriegerschule *Schwert und Schild*, einige Meilen südlich der Stadt (G: 1 Banner Ksl. Weid. Pikeniere, 1 Schwadr. Hzgl. Weid. Lanzenreiter, 40 Gfl. Gardisten, 20 Stadtgardisten).

Baliho (II); -s; Balihoer, Balihoer; Grafschaft im Hzm. WEIDEN mit der Hauptstadt BALIHO. Seit dem Jahre 518 v.H. gehört B. zum Hzm. Weiden. Sie wird durch den *Pandlaril* von BÄRWALDE, durch die *Braunwasser* von SICHELWACHT getrennt und grenzt im Süden an die Provinzen *Darpatien* und *Tobrien*. Obwohl *Orks* und *Goblins* mehrfach über das Land herfielen, erwecken die Ebene des *Pandlaril* mit ihrer schlichten Schönheit der Kornfelder, Äcker und Viehwiesen wie auch das weite Land der *Menzheimer Au* mit seinen sanften Hügeln einen nahezu lieblichen Eindruck. Doch gemahnen die trutzigen Burgen der *Menzheimer Barone*, daß die Göttin *Rondra* die wahre Herrin des Landes ist.

Im Jahre 20 Hal wird *Reichsbehüter Brin von Gareth* zugleich *Gf. von B.*, bestellt jedoch Baron *Avon Nordfalk von Moosgrund* zu seinem *Burggrafen*. Seitdem weht in der Grafschaft ein ungewohnt gestrenger Wind, denn zu Zeiten einer *Praiodane Falkenstein* konnten die Barone und Junker es sich erlauben, nach eigenem Gutdünken zu schalten und zu walten. So gingen erst kürzlich drei Ritter ihres Gehöftes verlustig, weil sie beharrlich dem *Burggrafen* die Steuern verweigerten.

Balihoer Bärentod; ein starker, leicht gelblicher Roggenschnaps aus Baliho.

Balihoer Rad; große Goldmünze (10 Unzen Goldgewicht) aus bosparanischer Zeit; siehe WÄHRUNGEN.

Baliiri; im Jahre 368 v.H. fertiggestelltes Jagdschloß im bornischen Gutsherrenstil; etwa fünf Meilen nördlich von Vinsalt gelegen; seit 282 v.H. im Besitz des Hauses *Firdayon*.

Baliiri-Schwur; die nach nächtelangen Beratungen abgefaßte Unabhängigkeitserklärung des Lieblichen Feldes am 2. *Rondra* 249 v.H.; Beginn des Unabhängigkeitskrieges; unterzeichnet von mehreren Grafen, Baronen, Ordensmeistern und Hochgeweihten des Lieblichen Feldes, darunter *Khadan Firdayon von Vinsalt*.

Balläster; spezielle Form der Armbrust, die keine Bolzen verschießt, sondern mit kleinen Kugeln aus Stein oder Blei geladen wird. Eine Zwergenerfindung, die vor allem von den Hügelzwerge rund um Angbar zur Jagd auf die schmackhaften Koschammern und andere Wildvögel verwendet wird. Für den Kampf ist der Balläster kaum von Bedeutung.

Balkha'bul; genannt *Wächter der Unermeßlichen Schätze*; ein *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge TASFARELELS, der angeblich den riesigen Schatz des *Erzdämonen* bewacht.

Baltrea; eine mittelgroße der ZYKLOPENINSELN; nur spärlich besiedelt. Hier leben vor allem Fischer und Minenarbeiter, die hier Zinn, Blei (und wenig Silber) abbauen.

Bandurria; *tulamidisches* Saiteninstrument, bestehend aus einem Stab oder Brett von Bein oder Holz, das mit einer oder bis zu zwölf Saiten aus Kamel-, Pferde- oder Frauenhaar bespannt und mit einem Tongefäß als Resonanzkörper versehen ist. Das Instrument wird eher geschlagen, denn gezupft und erzeugt einen unverwechselbaren, dumpf-surrenden Klang.

Bankhaus Plötzbogen; ein *Warunker* Handels- und Bankhaus; siehe PLÖTZBOGEN.

Bannakademie Fasar; relativ unbekannt, aber regional bedeutende MAGIERAKADEMIE mit dem Schwerpunkt ANTIMAGIE, der "grauen" Ausrichtung folgend (11 Lehrmeister, max. 33 Schüler). Gegründet vor mehr als achtzig Jahren auf Kosten und Wunsch einiger "ERHABENER" FASARS, zählt die Akademie (Traditionsname: Groß-Tulamidische Schule der Magischen Künste, Exorzistische und Bann-Akademie zu

Fasar) zu den unbekanntesten in ganz Aventurien: Schon in welchem Gebäude genau die zweite Magierschule Fasars untergebracht ist, gilt als eines der bestgehütetsten Geheimnisse der Stadt.

Hier werden vor allem magische Leibwächter und Berater für die Machthaber der Stadt ausgebildet: Wer nach der mindestens zehnjährigen Ausbildung an der Akademie für weitere fünf Jahre in den Wachdienst bei einem der Erhabenen eintritt, verkündet auch nicht, daß er ein Magier ist, sondern tarnt sich unter einem harmlosen Beruf wie dem eines Sternkundigen oder Leibarztes. Selbst ein, zwei waffengewandte Leibwächter sollen schon aus der Bann-Akademie hervorgegangen sein.

Wer hier studieren will, muß zu den Günstlingen eines der *Erhabenen* gehören, die auch heute noch die Akademie finanzieren und fast alle Einzelheiten des Lehrplans und der Amtsnachfolge regeln – vor allem mit dem Ziel, die Akademie nie unter die Herrschaft eines einzelnen Erhabenen fallen zu lassen: Allein der Leiter *Sarim al Jabar* war einst Hofmagus beim Fürsten von Fasar; alle übrigen Lehrmeister sind Stadtfremde.

Bannakademie zu Ysilia; im Wiederaufbau befindliche MAGIERAKADEMIE "grauer" Ausrichtung, die sich auf die ANTIMAGIE spezialisiert hat (8 Lehrmeister, 30 Schüler). Im Jahr 10 Hal blieb beim Sturm der *Oger* auf die Stadt *Ysilia* das Hauptgebäude der B.A.Y. (Traditionsname: Lehranstalt wider den magischen Lug, Trug und Falschheit, dem Wahren und Guten und dem Aufbau Ysilias verpflichtet) verschont, doch die Bibliothek und andere Nebengebäude, so auch die Unterkünfte der Novizen, wurden zerstört. Im gleichen Jahr noch entschloß sich Magisterin Hesine Giunda zu einem – ganz im Sinne der Göttin *Tsa* – kompletten, ja revolutionären Neubeginn und überließ das Akademiegebäude den Priestern der *Peraine*, die hier eine Unterkunft für Obdachlose und Waisen einrichteten; die Magier zogen in ein Nebengebäude der alten herzoglichen Residenz. Im Jahr 23 Hal verstarb Magisterin Giunda leider bei einem Unfall auf der Baustelle der neuen Akademie. Unter ihrer Leitung und der ihrer einstigen Schülerin Jalna *Ingrimsdottir*, beteiligen sich die Magier der Akademie auch beim Wiederaufbau der Stadt. Ehrlichkeit und die Bereitschaft, beim Aufbau Ysilias mit Hand anzulegen, haben die Magier in der Stadt ausgesprochen beliebt gemacht, was sich auch in ihrer handwerklichen Ausbildung niederschlägt. Mit dem Wechsel der Akademieleitung kam es aber auch zu einem entscheidenden Eingriff in die Struktur der Schule: den Wechsel vom BUND DES WEISSEN PENTAGRAMMS zur GROSSEN GRAUEN GILDE DES GEISTES.

Die Adepten und Magister schlafen zur Zeit (23 Hal) noch auf Strohsäcken und halten ihren Unterricht im Freien ab, doch schon jetzt stehen die ersten Gebäude der neuen Akademie. Die Magister der B.A.Y. haben neben der Tsapriesterschaft einen großen Einfluß auf die Geschicke der Stadt – und sie sind nicht gewillt, diesen Einfluß wieder aufzugeben, sollte die Stadt wieder zum normalen Leben zurückkehren. Diesen Einfluß sehen die WÄCHTER ROHALS, die in der Stadt ein Ordenshaus besitzen, gar nicht gerne, und es kommt häufiger vor, daß sich die Spannungen zwischen den beiden Magiergruppen in einem offenen Konflikt entladen. Magier aus Ysilia, die auf Wanderschaft ausziehen, sind meist bettelarm und besitzen kaum mehr als ihre Reisekutte (oftmals schon recht verschlissen), einen Brotbeutel und ihren treuen Stab.

Banner, -s; Banner; militärische Einheit aus 50 Kämpfern, zusammengesetzt aus 5 *Lanzen* und meist von einem *Hauptmann* kommandiert.

Bannstaub; ein alchemistisches Mittel, das die astrale Kraft eines magiebegabten Opfers raubt und daher benutzt wird, um straffällige Zauberer in Gewahrsam zu halten.

Bannstrahl Praios'; Laienorden der *Praioskirche*. Häufig wird der Orden vom einfachen Volk auch kurz als *Geißler* bezeichnet. Dieser wichtigste Orden des Praios-Kultes setzt sich fast ausschließlich aus Laienrittern (ca. 1.200) zusammen, die aber die Ordensregeln noch viel fanatischer und strenger auslegen als viele Praiosgeweihte. Der Hauptsitz des Ordens ist Burg *Auraeth* bei *Wehrheim* und die stets in reinweiße goldbestickte Roben und Umhänge gekleideten Geißler bestimmen das dortige Stadtbild stark, so wie sie auch an einem großen Teil der politischen Entscheidungen Wehrheims beteiligt sind. In neuerer Zeit hat sich der Orden stark der Praioskirche unter dem Elenviner Boten des Lichts, HILBERIAN PRAIOFOLD III. LUMERIAN zugewandt. Momentanes Oberhaupt des B.P., der sog. *Erwählte*, ist *Ucurian Jago*.

Der Schutzheilige des Ordens ist GILBORN VON PUNIN, der während der *Magierkriege* in *Borbarads* Folterkammer starb. Ihm ist der kurz nach den Magierkriegen gegründete Orden geweiht und so wundert es kaum, daß die Mitglieder jegliche Arten von Magie nicht nur ablehnen, sondern häufig auch mit Feuer und Schwert verfolgen. Auf ihren Scheiterhaufen sind bereits mehr Leute als Hexen und Zauberer verbrannt worden als überhaupt Magiekundige auf Dere gelebt haben – ein Umstand, der sie nicht nur beim einfachen Volk sondern auch bei anderen Kulturen recht unbeliebt macht.

Barbarenschwert; etwa so lang wie ein *Schwert*, ist diese Waffe fast doppelt so breit und vor allem abenteuerlich geschwungen mit einer Vielzahl von Vorsprüngen und Einbuchtungen in der Klinge. Mit ihrer oft Klauen oder Drachenflügeln nachgeahmten Parierstange und dem fellumwickelten Griff stellt sie eine so urtümlich-furchteinflößende Waffe dar, daß oft ihr Anblick schon einen Kampf entscheidet.

Barbarenstreitaxt; eine gewaltige Doppelaxt, die nur von wenigen geführt werden kann: Den hünenhaften Barbaren der Trollzacken sagt man nach, daß sie diese gigantische Waffe einst nach dem Vorbild trollischer Holzfällerbeile und zwergischer Doppeläxte entwickelt hätten. Der oft mit Fell und Leder umwundene Griff und die malerischen Blutspritzer an Klingen und Stiel tragen viel zum furchteinflößenden Bild der B. bei.

Bardo; Sohn von *Perval v. Gareth*. Ging zusammen mit seiner Schwester *Cella* unrühmlich als "Kaiserliche Geschwister" in die Geschichte der Garether Kaiser ein. Die Abwicklung der Amtsgeschäfte glich eher rauschkrautgeschwängerten Orgien, einhergehend mit jugendhaften Gespielinnen – die alle den Rang von Ministerinnen bekleideten – als auch nur im Entferntesten an Regierungstätigkeit zu erinnern. Das Ende der Unwürde, der seit dem Jahr 45 v.H. regierenden Geschwister besorgte 18 v.H. Vetter *RETO* von Gareth, der die beiden kurzerhand absetzte und sich anschließend als fähigster Monarch der jüngeren Vergangenheit erweisen sollte.

Baron, Baronin; verbreiteter Titel des HOCHADELS, im Rang über *Junker* und *Edlem*, aber unter *Grafen* angesiedelt, fast immer mit einer BARONIE als Erblehen belehnt. Ein annähernd gleichrangiger Titel ist der der *Freifrau* oder des *Freiherrn* (im LIEBLICHEN FELD *Landherr* oder *Landherrin*). Die korrekte Anrede ist *Ew. Hochgeboren*.

Baronie; im Mittelreich (und Ländern vergleichbarer Kultur) Lehen eines Barons oder einer Baronin, eines Freiherrn oder einer Freifrau, bei Land im Besitz eines Oberherren auch eines entsprechenden Vogtes. Die Größe einer B. kann je nach Lage stark variieren; mehrere B. bilden eine Grafschaft. Die bisweilen noch zu findende Bezeichnung *Baronat* ist übrigens falsch und offiziell nicht zu verwenden!

Bärentod, Balihoer B.; ein starker *Roggenschnaps* aus BALIHO.

Barun-Ulah; größter Fluß *Araniens*; entspringt im nördlichen *Raschtulswall*; wendet sich bei *Baburin* gen Süden und fließt entlang des Steil-abfalls des *Zorganer Beckens*, wobei er Zufluß durch den *Karnah* erhält; biegt schließlich wieder nach Norden ab und mündet bei *Zorgan* ins *Perlenmeer*. Der B.-U. ist ab *Baburin* schiffbar.

Bärwalde, -s; Bärwalder, Bärwaldener; Gft. im Hzm. WEIDEN, im Westen durch die Gebirgszüge des FINSTERKAMM geschützt, grenzt sie im Norden an NEBELMOOR und NEUNAUGENSEE. Zu großen Teilen von Wald bedeckt, wird das Land in Richtung *Pandlaril* zu einer sanften Ebene mit vereinzelt Hügeln und kleinen Hainen. Dort wird an manchen Stellen Torf gestochen. Die Torffeuer in den flachen Hütten der Bärwaldener verströmen den charakteristischen Geruch, den viele Reisende mit einer Übernachtung an den Ufern des *Pandlaril* verbinden. Herrin über das Land ist die Schwester des Hz. *Waldemar von Weiden*, *Gräfin Walderia von Trallop zu Bärwalde*, mit Sitz in *Olat* nahe dem Nebelmoor. Häufig ist die Gräfin jedoch mit ihren Rittern im Lande anzutreffen, denn die *Orks* halten weiterhin Teile der Grafschaft, die momentan ausgegliederte Mgt. HELDENTRUTZ, besetzt und so ist es das höchste Ziel, diese mit *Rondras* Hilfe endgültig zu vertreiben.

Baryd; wenig gebräuchliches Längenmaß der *Novadis*; entspricht etwa *15 Meilen* (s. MASZE UND GEWICHTE).

Basalt-Salamander; ein ausschließlich im *Koschgebirge* vorkommendes, giftiges Tier von etwa zwei Spann Länge und graurot gesprenkelter Haut.

Basilamine; eine Waldpflanze, auch *Chamaeleon-Springkraut* genannt, mit leuchtend roten Blüten, die ihre Samen bis zu fünf Schritt weit verschießen kann. Da selbige von einem schützenden Säuremantel umgeben sind, kann eine Berührung eines B.-Strauches schmerzhaft Verbrennungen und Verätzungen nach sich ziehen. Ihren Zweitnamen tragen sie von der Vielzahl ihrer Formen, wodurch man sie leicht mit anderen Gewächsen verwechseln kann.

Basilisk; auch *Krötengezücht* genannt; eine Kreatur, die entsteht, wenn eine Kröte ein Hahnenei ausbrütet: B. erreichen eine Länge von fünf Schritt, besitzen einen feisten, walzenförmigen Leib, eine graugrüne Schuppenhaut und eine metallisch schimmernde "Krone" auf dem schlangenartigen Kopf. Der Blick des B. läßt jedes Lebewesen auf der Stelle zu Stein erstarren, aber selbst der Anblick reicht aus, um Mensch und Tier nach langem Siechtum zu Boron zu schicken. Zudem dünnen sie einen giftigen Hauch aus, der Vieh und Pflanze in gut 10 Schritt Entfernung jämmerlich verenden läßt.

Die einzige Möglichkeit, einen B. zu töten, ist, ihm sein Angesicht in einem Spiegel zu zeigen. Ein toter Basilisk kann etwa sieben Stunden nach seinem Tod gefahrlos betrachtet und nach sieben Tagen berührt werden, aber erst nach Ablauf von sieben Wochen kann der Kadaver, den man für gut 700 Dukaten an Alchimisten

verkaufen kann, vollkommen gefahrlos berührt werden.

In ganz Aventurien leben insgesamt vielleicht noch ein halbes Dutzend dieser Monstrositäten.

Basiliskentag; 18. Phex; ein lokaler Feiertag in *Punin*, an dem die örtliche Jugend Schlangen und Schleichen erlegt.

Basiliskenzunge; eine spezielle *Dolch*form, erkennbar an der gewellten Gestalt der schlanken, zweischneidigen Klinge, die der Waffe besonders gute Schneidkraft gibt. Der Name dieser Waffe beruht nur auf ihrer Form, auch wenn es viele Gerüchte gibt, die "echten" Basiliskenzungen würden im Blut von wirklichen Basilisken gehärtet...

Bastardschwert; auch *Anderthalbhänder* oder *Schwert zu anderthalb Hand* genannt. Seinen Namen trägt das B. von den zweierlei Kampftechniken, mit denen man es führen kann; ist es doch sowohl von einem besonders kräftigen Menschen in einer Hand zu halten und wie eine gewöhnliches Schwert zu bewegen, wie man aber auch mit der zweiten Hand den eigens besonders lang gestalteten Knauf umfassen kann, um die Waffe wie einen Zweihänder einzusetzen.

Bastrabun, -s; halb-mythologischer Held der *Tulamiden*; ihr zweiter *Scheik-al-Scheik* und erster *Sultan* von *Khunchom*. Er regierte zwischen 2772 und 2731 vor Hal und vollendete die von seinem Vater RASHTUL begonnene Niederwerfung der vormals übermächtigen *Echsenwesen*.

Seine militärischen und politischen Leistungen haben die uns geläufige Geschichte Aventuriens erst möglich gemacht; im Volk besonders lebendig geblieben aber sind Geschichten über seine magische Macht: So soll er diverse Akademien gegründet, unzählige Artefakte geschaffen, Dämonen gebannt und Zauber ersonnen haben.

Sein vielleicht größtes Werk aber war die Errichtung von B.S BANN. Die ganze Struktur macht es wahrscheinlich, daß Bastrabun seine Magie eher nach Art der *Diener Sumus* oder gar der *Hexen* ausübte als nach der der akademischen *Magier*; ob er irgendwann Kontakte zu zwergischen *Geoden* hatte, ist allerdings unbekannt.

Bastrabuns Bann; ein gewaltiges Bauwerk im Süden Aventuriens: Als große, heute weitgehend verfallene Mauer zieht sich *B. B.* von der *Szinto-* zur *Chabab-*Mündung und scheidet die *Shadifsteppe* von den ECHSENSÜMPFEN.

Der Zweck dieses vor etwa drei Jahrtausenden von den Tulamiden unter BASTRABUN errichteten Monumentes war die Abwehr der damals noch sehr mächtigen und den Menschen feindlich gesonnenen Echsenwesen, die kurz vorher noch den ganzen Süden beherrscht hatten; am Bau sollen auch DSCHINNE beteiligt gewesen und viel von Bastrabuns Zaubermacht eingewebt worden sein. Im Lauf der Zeit versäumten es einzelne Sultane, die für den Erhalt der magischen Kraft nötigen Rituale zu vollziehen und die Mauer begann zu verfallen. Ihre Schutzwirkung gegen Echsen erlosch etwa im 15. Jahrhundert v.H. In der Gegenwart ist der Bann nur eine Reihe von abgeschliffenen Mauerstücken, auf denen sich uralte Reliefs und Glyphen erhalten haben, deren Sinn heute nur noch den Gebildetsten erkennbar ist.

Bataillon; veraltete Bezeichnung für eine militärische Einheit, bisweilen auch *Doppelbanner* oder *Schlachtreihe* genannt; 100 Kämpfer, die von einem *Hauptmann* geführt werden; fast ausschließlich bei mit Stangenwaffen ausgerüsteten Einheiten zu finden.

Batzen, -s; *bornländische* Goldmünze, die ziemlich genau dem mittelreichischen DUKATEN entspricht (s. WÄHRUNGEN).

Baumbär; eine vor allem in Mittelaventurien heimische Bärenart von ein bis anderthalb Schritt Größe und auffällig weißbrauner Fellzeichnung. Der B. ist ein ausgezeichnete Kletterer und reiner Pflanzenfresser.

Baumdrache; ein kleiner Vertreter der av. DRACHEN. Der B. besitzt nur mindere Intelligenz, verfügt jedoch über einen FEUERATEM.

Bäumen (I); ursprünglich *nostrische* Art der "Nachrichtenübermittlung", bei der ein Stück Holz von ausreichendem Maß, bishin zu Stammgröße mit einer (Schmäh-)Nachricht beschnitzt wird. Sodann wird dieses Holz den Fluten eines Flusses anvertraut und harrt des Auffindens durch seinen Empfänger. In jüngerer Zeit in *Almada* äußerst verbreitete – zumeist der Schmähung der bosparanischen Kaiserin *Amene* dienende – Unart, so daß in Erwägung gezogen werden muß, fürderhin strenge Auflagen gegen die Dezimierung des Baumbestandes zu verabschieden.

Bäumen (II); jüngst zu *Cres/Almada* in Mode gekommene nostrische Art der Bestrafung in minderschweren Fällen. Statt einer in den Stamm geschnitzten Botschaft, wird hierbei ein überführter Delinquent an einen

Stamm gebunden und solcher Weise den Fluten des Yaquir übergeben, allein sich selbst sowie der Hoffnung alsbald wieder herausgefischt zu werden, überlassen.

Baumschleimer; eine ausschließlich auf *Maraskan* vorkommende Abart des *Vielfraßes*, die jedoch nur eine Größe von einem halben Schritt erreicht und sich vornehmlich von Hörnchen, Kleinaffen und Vögeln ernährt. Der Name rührt daher, daß ein B. seine geschlagene Beute in einen Baum hängt und mit einem schleimigen Sekret einspeichelt, um den Verfall zu verlangsamen.

Bausch; Stoff, dessen Faser aus den Bällchen der Bauschbinse hergestellt wird. Der baumwollartige Stoff wird vor allem von den *Elfen* in seinen natürlichen Farben Rot, Blau oder Weiß verwendet, mitunter auch gefärbt; dann zumeist Schilfgrün durch Beigabe von Pflanzenfarben. Die Bauschbinse, auch *Waldbaumwolle* genannt, wächst vor allem in den Elfenwäldern an *Yaquir* und *Kvill*, am oberen *Darpat* und der *Breite*, wird neuerdings aber auch in einigen Teilen Aventuriens angebaut.

In der Wildnis ist ein Bauschmantel ein praktisches Kleidungsstück. Oft nur ein Umhang ohne Ärmel, hält ein guter Mantel viele Jahrzehnte und ist so wasserdicht, daß man über kurze Entfernungen sogar Wasser darin transportieren kann. In der mittelreichischen Baronie *Schwarzbuckel*, nahe *Ilstur*, wird seit kurzem ein neues Mischgewebe hergestellt: der *Doguler Bausch*. Dieser entsteht unter Beigabe von Flachs und besitzt zwar nahezu die natürliche Färbung und Weichheit reinen Bausches, jedoch nicht dessen Wasserfestigkeit und Langlebigkeit. Seinen Vorteil stellt vor allem der günstige Preis dar.

Bedon; eine flachsähnliche Faserpflanze mit auffallend gelben Blüten, die vor allem im Osten des Mittelreichs, namentlich in der Mgt. *Beilunk* kultiviert wird.

Beel'Ymash; genannt *Die Hand mit dem Schwert*; angeblich ein *Gehörnter Dämon* und einer der höheren Diener AMAZEROTHS.

Beherrschung, auch: Beherrschungszauberei; *Magica Controllaria*; nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA ein *Spezialgebiet* der (akademischen) Magie; befaßt sich mit der geistigen Kontrolle von Lebewesen aller Art; dazu zählen neben den klassischen B.-sprüchen auch Verwirrungs- und Furchtzauber, nicht jedoch *Illusionen*.

Beil; eine Axt mit nur einer geringen Größe von etwa einem halben Schritt, die vor allem zur Arbeit an oder mit Holz verwendet wird. So allgemein üblich ist das Beil, daß sich selbst im überaus strikten Bornland das Verbot aller Waffen für Leibeigene nicht auf Beile von unter drei Spann Länge erstreckt.

Beilunk (I), -s; Beilunker, Beilunker; Hafenstadt im Osten Aventuriens, Hauptstadt der gleichnamigen Mgt. Als tulamidische Siedlung *Beylunkh* etwa um 2564 v.H. gegründet, bietet das heutige B. (EW: 7.950) dem Fremden einiges an Sehenswürdigkeiten. Immer noch ist die Kernstadt schwach vom Stil der Tulamiden geprägt. In ihrer langen Geschichte wurde sie vielfach niedergebrannt, belagert und von Überschwemmungen heimgesucht. Mehrfach änderte sich die Lage der Stadt, so daß auf einigen Äckern zuweilen noch Reste der alten Stadtmauern zutage treten. Doch mittlerweile trotz die Stadt seit über 600 Jahren allen Widernissen, selbst den Wassermassen des RADROM, der sie auf ihrer nunmehr erhöhten Lage nicht erreichen kann. Architektonisch interessant ist vor allem das freitragende vergoldete Kuppeldach des *Praio*stempels, der einer der prächtigsten Aventuriens ist (weitere T.: EFF, HES, PHE, RAH, RON). Daß man dieses Wunder einem tulamidischen Baumeister und keinem Mittelreicher zu verdanken hat, stört hier im Grunde niemanden. Aber auch die gewaltige Anlage der Stadtmauer, die von außen gesehen 20 Schritt hoch und fast 5 Schritt breit ist, zeugt von überlegener Baukunst. Die Architektur der besseren Stadthäuser mit ihren weißgetünchten Fassaden, den roten Ziegeldächern und den bunt bemalten Türen setzt sich in weniger aufwendigem Stil auch in der übrigen Stadt und weit ins Umland fort.

Neben dem alten Stammhaus des **BOTENDIENSTES** der *Beilunker Reiter* springt dem Fremden vor allem die **AKADEMIE SCHWERT UND STAB** ins Auge, deren trutziges Ziegelgemäuer noch aus dem Jahre 990 v.H. stammt und seitdem kaum Änderungen erfahren hat. Die Eleven und Magister fallen im bunten Treiben auf den Straßen und Plätzen sofort ins Auge. Ein solch hochtrabendes und selbstgefälliges Benehmen läßt keine unauffälligen Spaziergänge oder Einkäufe zu, so daß sie stets Aufmerksamkeit erregen. Daß dies gleichermaßen für die Praiosdiener des direkt gegenüberliegenden Tempels gilt, ist offensichtlich. Angesichts der goldgleißenden Kuppel ihres Tempels fällt es den Geweihten schwer, ihre Überlegenheit und Herrlichkeit nicht zur Schau zu tragen.

B. ist auch eine der Versorgungshäfen für die mittelreichische Armee auf *Maraskan*, weswegen hier recht viel Militär anzutreffen ist (G: 4 Banner Ksl. Beil. Hellebardiere, 2 Banner Ksl. Beil. Seegardisten, 1 Schwadron Ksl. Tobr. Reiterei, 1 Komp. Ksl. Angbarer Sappeure, 20 Mgtl. Beilunker Ehrengardisten, 150 Matrosen und Seesöldner der Ksl. Perlenmeerflotte).

Beilunk (II), -s, Beilunker; Beilunker; Markgrafschaft des Mittelreichs. Die Mgt. B., die erst seit der *Reichsgrundreform* (12 v.H.) durch Kaiser *Reto* als eigenständige Provinz existiert, grenzt im Süden und Osten an den *Golf von Perricum*, im Norden an die Mgt. *Warunk* und den *Mendener* Teil des Hzm. *Tobrien*. Das RADROMtal bis auf halbem Wege nach Warunk und eine Tagesreise vom Radrom nach Südwesten gehört ebenso zum Besitz der Markgräfin wie die drei Inseln vor der Küste, die von den Beilunker *Brillantzwerge* verwaltet werden.

Klima: Der Golf von Perricum treibt stetig feuchtwarme Luft vom Meer her über das Land und sorgt so für ein recht gemäßigtes Klima. Das Land um B. zählt zu den regenreichsten Gebieten des Mittelreichs und gilt während Frühjahr und Sommer als paradiesisch schön, zählt im Herbst und Winter aber zu den weniger angenehmen, feuchtkalten Regionen. Durch die Nähe des warmen Golfs ist Schnee zwar eher selten, die Regenmassen und der fast stetig bleigraue Himmel zeigen aber durchaus den Wechsel der Jahreszeiten in aller Deutlichkeit.

Landschaft: Das Radromtal mit den umliegenden Ebenen ist weithin von flachem Charakter und zeichnet sich vor allem im Westen durch das weitgehende Fehlen größerer Hügelketten und Bodenerhebungen aus. Eine Ausnahme bilden einzig die *Beilunker Berge* im südlichen Teil des Landstrichs, deren Gipfel bei klarem Wetter noch aus großer Entfernung sichtbar sind und die Ostküste mit ihren Steilufern, in denen zahllose Grotten und Höhlen zu finden sind. Das Radromtal selbst liegt in einer langgestreckten Senke, dessen Gestalt ständig leichte Veränderungen durch den Lauf des Radrom erfährt. Insbesondere im Herbst, wenn es häufiger regnet und der Fluß über die Ufer tritt und alles in einen gewaltigen Schlammsee verwandelt, erinnert nichts an die herrliche Pracht des Radromtales, das in den Monaten von Ingerimm bis Efferd im Glanz fruchtbarer Äcker, blumenübersäter Wiesen und goldgelber BEDONfelder erstrahlt. Aus diesem Grund liegen die Straßen nach *Warunk*, *Wehrheim* und *Shamaham* auf erhöhten Dämmen und teilen das Land für den Reisenden wie ein gewaltiger Schnitt in zwei Hälften. Die größte Erhebung des Deltas wird in ihrer Gänze von der Stadt Beilunk eingenommen, deren ärmere Viertel aber bis ans Ufer reichen und demzufolge alljährlich neu aufgebaut werden müssen.

Tierwelt: An den Ufern des Radrom tummelt sich eine Vielfalt an Tieren, zahllose Vogelarten wie *Kranich*, *Storch* und *Flußtrappe* erfreuen den Reisenden mit ihrem Anblick. Auf den Weiden und Äckern tummeln sich Kaninchen, Hasen und allerlei Kleingetier. Während der frühen Morgenstunden erheischt man oft den Blick auf ein Rudel Rehe oder *Hirsche*, die den Schutz des Unterholzes verlassen, um dem Bauern die Erntearbeit zu erleichtern.

Die lichten und meist eher dünn besetzten Waldungen sind Heimat von *Dachs*, *Fuchs* und *Dämmereule*, die neben *Mäusebussard* und einigen *Rotfalken* den Großteil der hiesigen Raubvogelpopulation darstellt. *Schwarzwild* ist fast nicht vorhanden, *Bären* und *Luchse* sind eher selten und treten nur weitab menschlicher Siedlungen in Erscheinung.

Die Beilunker: Das Beilunker Volk darf keinesfalls mit den Bewohnern der Stadt B. verwechselt werden, vereint diese doch als Hafenstadt ein buntes Völkergemisch innerhalb ihrer Mauern. Hinzu kommen noch die Einheiten der kaiserlichen Armee und der Perlenmeerflotte, die den Reigen beschließen und B.s Völkerschar durch ihre ständige Anwesenheit vervollständigen.

Außerhalb der Stadt finden sich die echten Beilunker, die zwar bis vor kurzem – wie die Warunker auch – noch Tobrier waren, aber doch ein wenig lokales Kolorit einbringen. Schon an der kehligen Aussprache erkennt man den echten im Land geborenen. Zuweilen denkt man unwillkürlich an das ähnliche *Tulamidya*, aber bei genauerem Hinhören hört man dann doch das *Garethi* heraus. Ebenso wie die Warunker ist das Volk geprägt vom Zyklus des Radrom, der pünktlich jedes Jahr über die Ufer tritt, die Felder überschwemmt und fruchtbare Erde aus dem Quellgebiet ablagert. Im allgemeinen kann man die hier ansässige Landbevölkerung als strebsam, aber nicht besonders ehrgeizig bezeichnen. Frühjahr und Sommer werden genutzt, um die ergiebigen Böden zu bestellen und die Felder abzuernten, bevor das Hochwasser kommt. Viele der Ackerbauern verdingen sich im Herbst und während der Wintermonate als Saisonarbeiter im Hafen von Beilunk und betreiben kleine Brennereien, in denen sie Kartoffelschnaps herstellen. Die Schmutzerei ist dabei natürlich nie öffentliches Gewerbe, wird aber an der Küste fast ebenso häufig betrieben wie die Fischerei. Als äußere Provinz ist die Bindung der Bevölkerung zum Reich nicht so fest, daß man zum Wohle des Reiches auf ein paar Taler verzichten möchte. Genauso wenig aber treibt den Beilunker der bewußte Widerstand gegen die Obrigkeit oder gar die Sympathie zu *Aranien* oder den *maraskaner* Freischärlern zum Schmuggel.

Landwirtschaft: Die Landwirtschaft der Markgrafschaft besteht vor allem aus der Viehzucht. Im ganzen Land erblickt der Reisende die *Wanussi*-Rinder auf den Weiden, deren Hirten sich zwischendurch gern einmal an den Eutern der Tiere bedienen. Die Viehzucht beschränkt sich weitgehend auf diese Tiere, die ursprünglich aus dem Warunker Land stammen aber auch hier seit langem eingebürgert sind. Neben der Viehzucht rentiert sich vor allem die Pferdezucht. Die Beilunker Botenpferde werden, wie der Name schon andeutet, vor allem von den Beilunker Reitern abgenommen, die großen Wert auf Schnelligkeit und Ausdauer legen. Aber es kommt durchaus vor, daß auch die Konkurrenz dieser edlen Tiere annimmt, denn ihr Ruf ist hervorragend.

Kaum ein Reisender schenkt den fruchtbaren Äckern Beachtung, wenn er zuvor die gelbe Farbenpracht der Bedonfelder rund um Beilunk erblickt hat. Erdbeeren, Mohrrüben und verschiedene Nußarten bilden den Hauptteil der alljährlichen Ernte, ebenso finden sich im Umland Kartoffeläcker und an besonders sonnigen Stellen des Flußtales auch einige Weinstöcke, aus denen Bitterwein gewonnen wird.

Eine bedeutende Rolle spielt auch die Fischerei, wobei die Süßwasserfischerei auf dem *Radrom* den Hauptteil ausmacht. Neben *Tobritze*, *Gnitze* und den Aalen, die sich im flachen und schlammigen Ufergebiet des Radrom zeitweise in Massen finden, bieten einige Küstenstellen am Golf von *Perricum* ideale Bedingungen für den Hummerfang, der als Exportgut ins *Bornland* und vor allem nach *Gareth* geliefert wird.

Handwerk und Bergbau: Eines der wichtigsten Güter des Landes ist der *Bedon*, dem die Stadt B. ihren Namen "Perle des Radromtales" verdankt. Aus dieser Pflanze mit ihren goldgelben Blüten fertigen zahllose Webereien den Beilunker Leinen, der vor allem als Segeltuch seinen Weg in die Hände der Kunden findet. Die Beilunker Weber sind so von ihren Produkten überzeugt, daß sie ihr Zunftzeichen in das Tuch einarbeiten, damit später jeder erkennen kann, wessen Tuch es war, sollte es einmal Beschwerden geben. Die Weberzünfte B.s begleichen ihre Steuern, indem sie Teile der kaiserlichen Perlenmeerflotte mit Segeltuch ausstatten. Das feste Handwerk und der Bergbau bleiben im Beilunker Land weitgehend den *Brillanzwergen* vorbehalten, von denen zwar einige im flachen Land sesshaft geworden sind, die aber zumeist nur zum Tausch aus den Bergen herabkommen. Berühmt sind vor allem die Gold-schmiedearbeiten und edelsteinverzierten Kunstgegenstände, die sie ge-gen allerhand Waren eintauschen. Ansonsten verfügt B. über keine herausragenden handwerklichen Produkte, deren Erwähnung lohnen würde. Und auch der Bergbau wird nur in den an geheimen Orten gelegenen Diamantminen der Beilunker Zwerge betrieben.

Siedlungen: Im Beilunker Land sind die Höfe oft weit verstreut und völlig auf sich allein gestellt. Größere Siedlungen finden sich eher selten, wobei es sich meist um direkt am Meer liegende Fischerdörfer handelt; die neben der Stadt B. einzige größere Siedlung ist SHAMAHAM mit 700 EW. Auffallend ist vor allem die Lage der Höfe im Radromtal, die ohne Ausnahme auf natürlich entstandenen oder künstlich aufgeschütteten Erdhügeln oder in Hanglage errichtet sind. Vielfach finden sich Bootsschuppen an Häusern, deren Lage in der trockenen Jahreszeit nicht im entferntesten auf eine direkte Verbindung zum Radrom schließen läßt.

Handel und Verkehr: Die Dammstraßen nach *Warunk*, *Wehrheim* und *Eslamsbrück* dienen vorwiegend dem Handel innerhalb der Reichsgrenzen, während man das Bornland leichter per Schiff erreichen kann. Nicht zuletzt die Verbindungen zur Feste KURKUM, dem Reich der *Amazonen*, die nur wenige Händler aus Beilunk aufrechterhalten, macht einen guten Teil des Seehandels aus. Der *Kurkumer*, ein Safranersatz, nimmt von hier aus seinen Weg in alle Teile des Mittelreichs, das Bornland und auf Umwegen auch ins Aranische. Dies wäre ja nichts ungewöhnliches, aber somit wird das Monopol des Hauses *Stoerrebrandt* auf den Safranhandel unterwandert. Ansonsten bieten die kunstvollen Arbeiten der Beilunker Zwerge dem reisenden Kaufmann Anreiz, die Stadt zu besuchen. Neben dem Speckstein ist es vor allem die kleine, genügsame Pferderasse, die ein gutes Einkommen sichert.

Der Radrom selbst wird kaum als Handelsweg benutzt, trennt doch ein mit Booten nicht zu überwindender Katarakt die Anliegerstädte Warunk und B. voneinander.

Wissenschaft und Bildung: Um die Bildung ist es – wie auf dem Lande üblich – nicht gerade zum Besten bestellt. Das Beilunker Volk nimmt es mit dem Schreiben und Lesen nicht so schwer, schließlich kommt man klar, ohne schriftliche Verträge aufzusetzen oder von den neuesten Urteilen des Beilunker Rechtsseminars gelesen zu haben.

Wissenschaftliche, besser gesagt technische, Errungenschaften sind im besten Falle die Webstühle der Bedonweber, deren Konstruktion allerdings nur wenige Meister wirklich verstehen und das Geheimnis nicht weitergeben.

Dem juristischen Zweige der Wissenschaft, insbesondere der weltlichen Rechtsverdreherei, widmet sich das *Rechtsseminar zum Greifen*, das in jedem Jahr etwa 3 bis 4 Abhandlungen über wiederentdeckte Gesetze bosparanischer, priesterkaiserlicher oder rohalscher Herkunft veröffentlicht, die im Grunde niemanden außer sie selbst interessieren. Daß man zuweilen auch Praktisches zuwege bringt, zeigt die Neuordnung der Bodengerichtsbarkeit, die weiter unten beschrieben wird.

Natürlich darf man die AKADEMIE VON STAB UND SCHWERT, eine Magierschule des *Weges der rechten Hand*, nicht vergessen, deren Magister Saldor *Foslarin* der Oberste des *Bundes des weißen Pentagramms* ist. Die Studien der Adepten beschränken sich jedoch keineswegs nur auf kör-perliche Ertüchtigung und Kampfmagie, sondern schließen auch ein gewisses Maß an Forschungsarbeit in Zusammenarbeit mit dem Hesindetempel ein.

Religion: Der Anblick des Beilunker *Praio*stempels mit seiner vergoldeten Kuppel reicht aus, dem Reisenden klarzumachen, wer hier das größte Ansehen hat, zumindest was Äußerlichkeiten anbelangt. Die Seeleute und Fischer der Stadt und an der ganzen Küste opfern jedoch lieber dem göttlichen *Efferd*, die Bauern des Umlands der *Peraine* und die Kaufleute und Schmuggler dem Tempel des *Phex*, der sich in Beilunk direkt und äußerst unauffällig neben dem Haus der Weberzunft befindet. *Hesinde* findet im Grunde nur in Beilunk selbst ihre Verehrer, zumeist Adepten und Magier der Akademie oder die Geweihten des Hesindetempels selbst.

Regierung und Verwaltung: Die Mgft. B. wird durch die *Seegrafen* von B. beherrscht, deren Aufgabe seit jeher vor allem in der Offenhaltung des wichtigen Seehafens B. bestand. Seit der Rückeroberung Maraskans und dem Abfall Araniens konzentrieren sich die politischen Taten vor allem auf den Austausch von Protestnoten zwischen *Zorgan* und B. Ein ernstlicher Konflikt wird jedoch derzeit von keiner Seite wirklich erwogen. Momentane Markgräfin ist die nach dem spurlosen Verschwinden des vorherigen Mgf. Hagen im Jahre 21 Hal ernannte *Gwiduhenna von Faldahon*.

Durch die tobrische Vergangenheit des Landes finden sich noch viele Reste der alten Verwaltungsstrukturen,

die keinen Deut besser oder schlechter als die der Warunker oder Tobrier selbst sind, waren sie doch vormalig eins. Ein Sonderfall ist nur das im Jahre 17 Hal gegründete Amt für Hehlerei, Schmuggel und Illegalität, welches sich vordringlich mit den lästigen Vorkommnissen an gewissen Küstenstreifen befaßt und etwa einmal im Mond ein oder zwei Fischer demonstrativ hart bestraft.

Heereswesen: Die Garnison Beilunks gehört nach denen auf *Maraskan* zu den unbeliebtesten Orten, die sich ein mittelreichischer Soldat vorstellen kann. Nicht nur, daß man von hier aus der abtrünnigen Provinz Aranien fast über die Mauern spucken kann, zu allem Überfluß hat man das unruhige und ständig von Anschlägen aufgewühlte Maraskan direkt vor der Haustür. Beilunk gilt allgemein als direktes Sprungbrett auf die große Insel der Freischärler. Die Flotte unterhält im Hafen ein großes Nachschubdepot, von dem aus die Verbände in *Boran* und *Tuzak* versorgt werden.

Vor der gegenüberliegenden Küste der Bucht liegt ein Großteil der aranischen Flotte in den Häfen von *Llanka*, *Elburum* und *Zorgan*, die selbst für das gut befestigte Beilunk eine Bedrohung darstellt, auch wenn niemand an eine bewaffnete Auseinandersetzung glauben mag. Die Jagd und das Aufbringen flüchtiger Widerstandskämpfer, die von Maraskan aus in winzigen Booten die aranische Küste zu erreichen suchen, ist bei der kaiserlichen Flotte ein beliebter aber gefährlicher Sport und ein Spiel mit dem Feuer. Mehrfach schon schnappten die aranischen Galeeren ihre Schützlinge vor den Augen der Mittelreicher weg. Einer solchen Provokation stehen die Kommandanten der Perlenmeerflotte im Gegensatz zu ihren Besatzungen aber eher gelassen gegenüber.

Den in der Stadt und dem Umland stationierten Truppen obliegt im Grunde nur die Verteidigung der Stadt und des strategisch wichtigen Hafens. Ansonsten übt man sich zuweilen im Manöver mit den Kampfmagiern der hiesigen Akademie, die eine schlagkräftige, doch recht eingebildete Truppe bilden.

Recht und Ordnung: Im großen und ganzen unterscheidet sich die Rechtsprechung nicht von der im übrigen Mittelreich. Erwähnenswert ist nur das aus dem Jahre 37 v.H. stammende Zunftrecht der Weber, die das Vorrecht einer eigenen Gerichtsbarkeit genießen, sofern keine Kapitalverbrechen wie Demokratie, Hochverrat oder Mord vorliegen. Kurios mutet hingegen der bereits seit der Zeit der Priesterkaiser formulierte Artikel an, der sich mit einer Besonderheit des Grund- und Bodenrechts befaßt, die ihre Entstehung dem alljährlichen Anhub des Radrompegels verdankt:

„So mag angehen, keyn Landherr mag Anspruch erheben auf Boden, Dreck oder Humus, welcher sich, durch die Wasser des Radrom bewegt, an anderer Stelle auf fremdem Grund und Boden wiederfindet. Noch darf eyn Landherr den anderen bezichtigen des übertretens seyner Ackers, so jener dessen Erdreich auf dem seyningen wiederfindet. So sei es der Götter Wille, das Erdreich zu verteilen und nicht des Menschen Ding, dies anzuzweifeln...“

Das Hafenviertel unterliegt einer eigenen – besser gesagt: gar keiner Rechtsprechung – denn es gibt keinen Soldaten oder Büttel, der hier einen Dieb, Betrüger oder eines sonstigen Vergehens Schuldigen verfolgen würde. Nicht umsonst gilt der Hafen von B. neben den Grotten der Küste als das beste Versteck für maraskanische Freischärler, was den Behörden arges Kopfzerbrechen bereitet.

Der Schmuggel ist ein fast noch größeres Problem. Der größte Teil des Schmuggels läuft bei Nacht und Nebel entlang der Küste ab, wo sich mancher Fischer nebenbei ein paar Silbertaler verdient. Die Vielzahl an Grotten, Einschnitten und Höhlungen im hellen Kalkstein der Steilküste bietet genug Unterschlupf für sicherlich 100 Schmuggelkähne. Geschmuggelt werden vor allem maraskanischer Waffenstahl, Kurkumer und zuweilen das ein oder andere Beilunker Botenpferd, für das so mancher Botendienst horrenden Preise bietet. Nur die drohende Todesstrafe wegen Hochverrats hält die meisten Fischer davon ab, die Schmuggelerei zu ihrer Hauptertragsquelle zu machen.

Zeittafel Stadt und Land Beilunk:

- 2564 v.H. Gründung der Siedlung Beylunkh durch tulamidische Siedler.
- 1865 v.H. Nach der Eroberung von *Nebachot (Perricum)* durch Truppen des *Bosparanischen Reichs* wird Beylunkh in Schutt und Asche gelegt.
- 1820 v.H. Die neugegründete Siedlung nennt sich nun B..
- 990 v.H. Nach der *Dämonenschlacht* wird die *Akademie Schwert und Stab* gegründet.
- 137 v.H. Grenzkrieg mit Warunk. In der Schlacht bei Warunk wird das Beilunker Heer vollständig aufgerieben.
- 12 v.H. B. wird *Markgrafschaft* und von Tobrien unabhängig. Die *Seegrafen von B.* tragen fortan auch den Titel Markgraf; Hagen der Dunkle regiert ab 6 Hal über die neue Provinz.
- 18 Hal Markgraf Hagen verschwindet spurlos. Übergangsweise wird B. von einem kaiserlichen Vogt regiert.
- 21 Hal Gwiduhenna von Faldahon, eine Geweihte des Praios, wird neue Markgräfin

Beilunker Berge; mehr als 3.000 Schritt aufragender, steil ins Meer abfallender Höhenzug südöstlich der Stadt *Beilunk*; Heimat der *BRILLANTZWERGE* und der *Amazonen* von *KURKUM*; wegen beider Gruppen von Bewohnern wenig erforscht.

Beilunker Reiter; traditionsreichster und respektiertester *Botendienst* Aventuriens; 674 v.H. in *Beilunk* gegründet; Haupthaus jetzt in *Ga-reth*; momentaner Leiter ist Oberst Leon *Rukaris*. Siehe **BOTENDIENSTE**.

Beilunker Stiefel; ein Folterwerkzeug; Vorrichtung zum Pressen der Beine in einer Art hölzernem Schraubstock. Diese Art der Tortur wird üblicherweise im Rahmen eines Inquisitionsverfahrens angewandt oder zumindest angedroht. Erfunden und erstmals verwendet wurden sie von einem Angehörigen des *Bannstrahl-Ordens* zu Beilunk, der 712 v.H. ein solches Instrument in der Schrift "Werkzeuge der Wahrheit – hochherrliche und götterfürstliche Auflistung der torturgefälligen Vorrichtungen" ausführlich beschrieb und dafür ein Lob des *Boten des Lichts* erhielt.

Beldurian, Bradonon; ehem. Akademieleiter (Lebensdaten unbekannt) der DUNKLEN HALLE DER GEISTER in *Brabak*; gilt als einer der wenigen, denen die Beschwörung eines *Erzdämonen* gelang.

Beleman; vorherrschender Wind am *Meer der Sieben Winde*; weht ruhig und kaum nachlassend von West.

Belen-Horas; (um 922 v.BF. – 865 v.BF.); dritter Kaiser des Alten Reiches. Im Jahr 880 v.BF. besteigt B. den Kaiserthron als Nachfolger seines Vaters SENE B I. Nach Verstärkung seiner Armeen nutzt er die Vorposten am Yaquir zur Expansion in alle Himmelsrichtungen. Zunächst hat der junge Kaiser bei seinen Unternehmungen eine glückliche Hand, und schon bald erstreckt sich das Reich bis zum *Steineichenwald* im Norden, den *Trollzacken* im Osten und dem *Regengebirge* im Süden. Die bosparanische Flotte kontrolliert derweil das Meer der Sieben Winde vom heutigen *Nostria* bis *Kap Brabak*.

Beflügelt von seinen Erfolgen läßt sich B. im Jahr 873 v.BF. von der Priesterschaft des Reiches zum Gott ausrufen. Den kaiserlichen Streitkräften gelingt nach der Schlacht am Darpatbogen im Jahr 872 v.BF. die Eroberung des tulamidischen Sultanats *Nebachot* und damit der Durchstoß bis zum Perlenmeer, die Stadt *Nebachot* erhält ihren heutigen Namen *Perricum*. Doch zunehmend wird das Reich auch von schrecklicher Kunde heimgesucht und wird für einen Zeitraum von siebzehn Jahren mit den *Troll-Kriegen* beschäftigt. Das Volk der Trolle wird dabei nahezu vollständig ausgerottet, aber Orks und Goblins dringen in Abwesenheit der Grenztruppen wieder tief bis ins Reichsgebiet.

Auch der erste ZUG DER OGER mit Vernichtung der noch jungen Siedlung *Gareth* zehrt schwer an der Konstitution des Reiches, das zum Zeitpunkt von B.s gramvollen Tod im Jahr 856 v.BF. kleiner ist als zu Lebzeiten seines Vaters, was die Weisen des Reiches als göttlichen Zorn als Reaktion auf seine Selbstbestimmung zum Gottkaiser zurückführen. Es wird daraufhin ein Gesetz erlassen, nach dem sich niemals wieder ein Kaiser in den Götterstand erheben darf.

Da sein Sohn SENE B II. erst acht Jahre alt ist, übernimmt bis 846 v.BF. ein Regentenrat die Amtsgeschäfte des neuen Kaisers.

Belhalhar; bisweilen auch *Xarfai* gerufen; ein ERZDÄMON, der als Herr von Massaker, Heimtücke, Blutrausch und ungezielter Vernichtung gilt und bisweilen als dämonischer Gegenspieler *Rondras* angesehen wird.

Belhanka, -s; belhankanisch, Belhankaner; Hafenstadt (EW: 2.320) im *Lieblichen Feld*. Aventuriens "Stadt der Liebe" liegt in der kleinen Bucht, in der der SIKRAM in das *Meer der Sieben Winde* mündet. Es gibt wohl kaum einen Aventurier, der die "Hauptstadt der käuflichen Liebe" und das Zentrum des *Rahjakultes* nicht zumindest namentlich kennt. B. hatte in den letzten Jahrzehnten nie ernsthafte militärische Schwierigkeiten und die Aufgaben der hier stationierten Soldaten (G: 2 Komp. Hylai-ler Seesöldner, 20 Stadtgardisten) liegen eher im Schlichten der häufiger vorkommenden Raufereien in den Weingärten.

Das berühmteste Gebäude Belhankas ist zweifellos der av. Haupttempel der *Rahja* (Weitere T.: EFF, PER, TSA), in dem nicht nur *Rahjas Kelch* aufbewahrt wird, sondern sich im Monat der Göttin die Geweihten des Kultes zu einer einwöchigen Orgie treffen, um das neue Oberhaupt ihres Ordens zu küren. Aber auch sonst gibt es wohl kaum eine aventurische Stadt, die derartig für die Liebe lebt wie B. So erließ der derzeitige Stadtrat gar das Gesetz, daß alle Dirnen mit blankem Busen und die Lustknaben mit entblößtem Gemächt auf ihre Kunden warten sollen, auf daß niemand die Katze im Sack kaufen muß.

Neben all diesen offensichtlichen Einkommensquellen verfügt B. noch über eine kleine Werft für Schnellsegler, eine Kapitänschule, eine Bausch- und Linnenweberei sowie einen kleinen Hafen. Die vor der Stadt liegenden Felder und Weinberge sind sehr fruchtbar und dienen den Belhankanern ebenso wie ihre übrigen Produkte als begehrte Waren im Handel mit den anderen Hafenstädten des Lieblichen Feldes. Die Bewohner der Stadt sind Fremden gegenüber sehr aufgeschlossen und die gesamte Atmosphäre ist stark von südländischem Frohsinn geprägt. Der ruhende Pol in dieser temperamentvollen Stadt ist die Magierschule AKADEMIE DER GEISTREISEN, die aber auch nicht ganz so konservativ wie vergleichbare Einrichtungen ist.

Belkelel; auch als *Dar'Klajid* bekannt; eine ERZDÄMONIN, der blutige Perversionen, tödlicher Rausch und finstere Macht über das jeweils an-dere Geschlecht zugeschrieben werden. Sie gilt als Gegenspielerin *Rah-jas*

und wird bisweilen sogar als göttlich verehrt.

Belmart; ein *Heilkraut*, das aus den gerippten, dunkelgrünen Blättern eines kugeligen Busches gewonnen wird, der in einigen nordaventurischen Wäldern vorkommt. B. steigert die Abwehrkräfte des Körpers und erhöht dadurch die Resistenz gegen Gifte und Krankheiten.

Belshirash; auch unter dem Namen *Nagrach* bekannt; ein ERZDÄMON, der bisweilen von verzweifelten oder verderbten Jägern angerufen wird; gilt als der Feind Firuns und Herr über die Niederhöllische Kälte.

Belzorash; bekannter als *Mishkara*, ist die ERZDÄMONIN, die als Bringerin von Siechtum und Pestilenzen, Verfall und Fäulnis gilt. Sie wird bisweilen von finster gesinnten *Hexen* angerufen und bildet das niederhöllische Pendant zu *Peraine*.

Benbukkel; zimtähnliches *Gewürz* aus der Rinde des gleichnamigen Baumes, welcher wiederum der Insel BENBUKKULA ihren Namen gab.

Benbukkula; größtes Eiland der WALDINSELKette und Zentrum der sogenannten *Zimtinsele*. Auf B. wird von Mittelländern und UTUS vor allem *Benbukkel*, aber auch eine Vielzahl anderer Gewürze gewonnen. Die sieben Utu-Stämme der Insel liegen oft in Fehde miteinander und sind den weißen gegenüber recht mißtrauisch eingestellt. Ebenfalls hier beheimatet ist ein kleinerer Stamm von *Ziliten*.

Bender der Einäugige; (? – 480 v.BF.); erklärt sich 482 v.BF. zum "Kaiser aller Länder" und wird konkurrierender Herrscher zu HALMAR, der den Thron des *Alten Reiches* zu diesem Zeitpunkt innehat. So wird 481 zum *Zweikaiserjahr* mit Herrschern in *Bosparan* und *Belhanka*. Noch im selben Jahr können seine Truppen am Sikram den Sieg über den Nebenbuhler erringen. Die Freude ist jedoch nur von kurzer Dauer, denn schon bald werden beide von Admiral DOZMAN abgesetzt und wenig später gemeuchelt.

Bendrom, -s; Fluß in *Tobrien*; entspringt in zwei, 60 Meilen voneinander entfernten, in der *Schwarzen Sichel* gelegenen Quellen. Bevor der B. 80 Meilen nordwestlich von *Warunk* in den RADROM mündet, vereinigt er sich mit dem SILDROM, einem kleineren, aus dem Hügelland im nördlichen *Ysilien* kommenden, Zufluß. B. wie auch Sildrom werden von Holzfällern genutzt, um Bäume weiter über den Radrom bis nach *Warunk* und *Beilunk* zu flößen.

Beni Arrat; wohl einziger Stamm der NOVADIS, der friedlichen Kontakt mit *Echsenmenschen* pflegt; leben jenseits der *Eternen*, von den übrigen Stämmen getrennt, im Hochland von *Arratistan* am Oberlauf des *Arrati*. Mit den Achaz, die am nahegelegenen *Loch Harodrol* leben, wird reger Handel getrieben, insbesondere mit *Quinjabrannt*, einem stark al-koholhaltigem Getränk, das regelmäßig für wahnwitzige Besäufnisse und blutige Wettkämpfe sorgt.

In den Siedlungen der B.A. gibt es sogar einige seßhafte Echsenmenschen, und einigen Sippen wird nachgesagt, sie hätten *Rastullah* abgeschworen, um *H'Ranga* zu verehren. Mit den *Beni Brachtar*, ihren nächsten Nachbarn, liegen die B.A. seit Jahrhunderten in einer blutigen Fehde.

Beni Avad; ein *novadischer* Stamm von Zeltnomaden, die in der Steppe *Südgoriens* leben. Nach der Offenbarung *Rastullahs* zogen sie als einer der ersten Stämme aus dem eigentlichen *Khom*gebiet nach Norden. Die B.A. gehören zu den eifrigsten Flußpiraten des unteren *Mhanadi* und kassieren zudem von allen Karawanen Wegzoll, die auf der einzigen Straße zur gorischen Hauptstadt *Al'Ahabad* vorbeiziehen. Der Einfluß der tulamidischen Zivilisation hat den Stamm jedoch etwas friedfertiger und ruhiger werden lassen.

Beni Brachtar; kriegerischer NOVADI-Stamm; lebt vom übrigen Gebiet der Novadis getrennt durch die Gipfel der *Eternen* in den grünen Hochlanden von *Chababien* am Oberlauf des *Chabab* in der Nähe des *Loch Harodrol*. Sie betrachten sich als eine Elite der Novadis, die an den westlichen Außenposten des *Kalifats* unentwegt gegen Ungläubige zu fechten haben. Oft brechen einzelne Sippen der B.B. zu Raubzügen in die reichere Ebene auf und überschreiten dabei die Grenze zum Lieblichen Feld. Seit Jahrhunderten liegen die B.B. in blutiger Fehde mit ihren unmittelbaren Nachbarn, den *Beni Arrat*, denen sie ketzerischen Umgang mit Echsenmenschen vorwerfen.

Beni Geraut Schie; wenig bekannter Stamm, so daß manche Bewohner der *Khom* diese in das Reich der Legende verweisen. Angeblich sollen sie in der nordwestlichen *Khom* leben, und manche Nachbarstämme behaupten, sie seien keine Menschen, sondern böse *Dämonen*. Tatsächlich hat man noch nie einen der B.G.S. lebend gefangen oder auch nur seinen Leichnam in die Hände bekommen. Der Stammesname wurde von benachbarten Novadistämmen geprägt und bedeutet soviel wie "Söhne derer ohne Gesicht". Teilnehmer einer *Khom*expedition des berühmten Thorwaler-Kapitäns *Foggwulf* berichteten davon, daß es sich bei den B.G.S. in

Wirklichkeit um die sagenumwobenen Wüstenelfen handele, was allerdings ohne Beweis oder Bestätigung steht.

Beni Habled; gelten unter den *Novadis* der Khom als die kriegerischsten Wüstenbewohner. Sie erkennen keine fremden Besitztümer an und betrachten sich als die eigentlichen Herren der *Khom*. Legenden ranken sich um die Rituale, bei denen Narben zugefügt werden, die bei den B.H. als Zierde gelten. Dem Vernehmen nach kennen manche Sippen gar den Brauch, sich für jeden erschlagenen Gegner eine Brandnarbe zuzufügen. Die B.H. besitzen keine Oase, sondern nur einige Wasserlöcher in der inneren Khom, sind keinem Stammesverband zugehörig und keinem Sultan untertan. Selbst die Treueschwüre gegenüber dem *Kalifen* und *Rastullah* sind eher Lippenbekenntnisse, zumal ihr blutiger Kult eines grausamen Herrschergottes selbst den Ansichten der extremsten *Mawdlis* zu weit geht.

Beni Kharram; einer der bekanntesten Einzelstämme der NOVADIS. Die B.K. leben in der Bergoase *El'Karram* am Rande des *Khoram*gebirges, wo die Menschen besonders unter den kalten nächtlichen Nordwinden leiden. Aus diesem Grunde hat dieser Stamm auch seine weitgerühmte Zucht von Schafen entwickelt, aus deren Wolle ein schwerer, dicker Filz hergestellt wird, der als "Wüstenloden" bekannt ist und ob seiner Wasserdichtheit gern gekauft wird. Die B.K. gelten als die seßhaftesten und zugleich friedlichsten *Novadis* der *Khom*region, was u.a. durch ihren beträchtlichen Reichtum aus dem Karawanenhandel begründet wird.

Beni Khibera; ein kriegerischer Unterstamm der NOVADIS, der in der *Shadif*region um *Unau* beheimatet ist. Gemeinsam mit den *Beni Tarasch* und den *Uled Djebasch* bilden sie den Stamm der *Beni Shadif*. Die B.K. stehen in dem Ruf, dem Kalifen gegenüber absolut loyal und gehorsam zu sein und ihre Waffen – Lanze und Doppelkunchomer – meisterlich zu führen. Dienstfeier und Unterwürfigkeit machen sie zu idealen Bütteln und Stadtwachen in *Mherwed* und *Unau*. Auch die gefürchteten "Gelbherzen" des Sultans von Unau rekrutieren sich größtenteils aus den Reihen der B.K. Im *Kalifat* ist "*Khibera*" mittlerweile zum allgemeinen Ausdruck für Büttel und Wächter geworden.

Beni Novad; ursprünglich ein Teilstamm der *Tulamiden*, der in der damals winzigen Oase *Keft* beheimatet war. *Rastullahs* Erscheinen im Jahre 233 v.H. und sein Bündnis mit ihnen machte die B.N. zum vorherrschenden Volk der *Khom* und der angrenzenden Gebiete. Reinblütige Vertreter der B.N. gibt es heute allerdings kaum noch. Durch die Vermischung mit anderen Stämmen kann heute nahezu jeder *Novadi* behaupten, vom "Ersten aller Stämme" abzustammen. Tatsächlich leitet sich der Sammelbegriff "NOVADIS" vom Stamm der B.N. ab.

Beni Nurbad; Stamm der *Tulamiden*. Wanderte zunächst zusammen mit dem Stamm der *Al'Hani* nach 2.600 v.H. aus der *Khom*-Region ins nördliche Aventurien aus. Die drei Sippen der *Serach*, *Nunnur* und *Gahja* finden ihre neue Heimat nach äußerst strapaziösem Weg durch die Reiche von Elfen, Goblins und Orks und siedeln schließlich im, heute zu *Thorwal* gehörenden, Gebiet um die *Grauen Berge*. Aus ihnen und den AL'HANI geht das heute im gesamten Norden verbreitete Händlervolk der NORBARDEN hervor.

Beni Oroni; Stamm der *Tulamiden*. Zieht um 2700 v.H. aus seiner Heimat *Mhanadistan* Richtung Nordosten. Die B.O. gründen dort die Städte *El Burum*, *Anchopal*, *Baburin* und *Zorrigan*. Das neue Emirats wird nach seinem Gründervater *Oron* (später *Aranien*) genannt.

Beni Rurech; ursprünglich zu den *Ferkinas* zählender *tulamidischer* Stamm. Nach der Offenbarung der *Göttlichen Zwillinge* im Jahre 719 v.H. wanderten sie nach Maraskan aus, das bei den *Tulamiden* als verflucht galt. Die B.R. sind seit jeher in einem dualistischen Weltbild verwurzelt und haben bis heute die typische, halb steinzeitliche Kultur erhalten.

Beni Schebt; ein bekannter Stamm der NOVADIS, der in der Oase *Schebah* lebt. Bekannt wurde der Stamm vor allem durch seinen skurrilen Heiratsbrauch, der einer regelrechten Frauenversteigerung gleichkommt. Hierbei versucht ein eigens gewählter Versteigerer möglichst hohe Brautpreise in Form von Kamelen, Schafen, Pferden und Teppichen zu erzielen. Der erreichte Gewinn wird benutzt, die Mitgift der weniger ansehnlichen Mädchen aufzustocken, damit auch diese noch einen Gatten bekommen. Da die Frauen über diesen Besitz frei verfügen können, genießen sie für novadische Verhältnisse ein recht hohes Maß an Selbständigkeit.

Beni Shadif; Unterstamm der NOVADIS. Zu ihm gehören die Unterstämme *Uled Djebasch*, *Beni Khibera* und *Beni Tarasch*. Die als Nomaden lebenden B.S. zählen zu den ergebensten Anhängern der jeweils herrschenden Kalifen.

Beni Tarasch; Unterstamm der NOVADIS. Zählt zusammen mit den *Uled Djebasch* und den *Beni Khibera* zu den BENI SHADIF.

Beni Terkui; diesem bekannten Stamm der NOVADIS gehört die Oase *Terekh* in der zentralen Khom. Sie sind bis heute typischen Vertreter der Khombewohner geblieben. Die B.T. gehören zu den Stämmen, die sich bereits sehr früh zu *Rastullah* bekannten, betrieben aber noch jahrzehntlang intensive Blutfehden gegen die Beni Novad. Lange verhinderten ihre Überfälle jeden organisierten Handel. Erst eine Vertreterin des Kusliker Handelshauses Tiorakis konnte eine freie Passage heraushandeln. Seither haben die B.T. die Vorzüge der wichtigsten West-Ost-Straße südlich des Mittelreiches erkannt. Die Verbindungen zum Lieblichen Feld sind ausgesprochen intensiv.

Bennain; albernisches Adelsgeschlecht mit *thorwalschen* Wurzeln; um 800 v.H. von *Djannan ui B.* begründet, der am *Großen Fluß* die Siedlung *Kyndoch* errichtete; betrieben lange Jahre Flußpiraterie; ergriffen im Jahre 394 v.H. (in den Wirren der *Magierkriege*) die Macht; seitdem Herrschergeschlecht *Albernias*. Der jetzige König *Albernias, Cuanu ui B.* ist ein weit geachteter Recke und geliebter Monarch, seine Tochter *Emer ni B.* Gemahlin des Reichshüters BRIN VON GARETH.

Bergadler; mit knapp drei Schritt Spannweite einer der größten Raubvögel Aventuriens; dunkelbraunes Gefieder, mit zunehmendem Alter an Kopf und Flügelspitzen weiß; vornehmlich in Mittel- und Nordaventurien auf den höchsten Berggipfeln beheimatet.

Bergkönig, -s; bergköniglich; zwergischer Ehrentitel. Die ZWERGE kennen keinen ADEL wie die Menschen, sondern nur wenige Ämter, die ihren Inhabern besondere Autorität, aber auch zahlreiche Pflichten verleihen: Bei dem ältesten Sohn der ältesten Linie der vorherrschenden Sippe liegt immer das Amt des *Rogmarok*, von den Menschen meist als "B." umschrieben – auch wenn "Friedensrichter" den Sinn des Amtes besser treffen würde.

Denn der B. hat weniger die Aufgabe, zu lenken und zu leiten, als zu schlichten und zu beruhigen, wenn es wieder einmal – wie so oft – zu einem Streit zwischen zwei Sippen gekommen ist; in den letzten Jahrhunderten ist ihm auch das oft undankbare Amt zugewachsen, der offizielle Ansprechpartner der menschlichen Adligen zu sein: eine Entwicklung, die bei manchen schwachen Charakteren (denn auch die gibt es unter den *Angroschim*) dazu führte, daß sie sich erst zur besseren Repräsentation mit Prunk aus Stammesbesitz umgaben, den sie dann als ihr eigen ansahen, wie sie auch sonst in menschliche Unarten verfielen und schließlich sich gar als unumschränkte Herren über Leben und Tod aufführten, bis sie von ihrer Sippe abgesetzt wurden.

Doch die Amtsenthebung eines Bergkönigs ist ein überaus seltenes Ereignis, das in den letzten dreihundert Jahren nicht vorgekommen ist, während andererseits in dieser Zeit viele kluge und manchmal sogar weise *Angroschim* das Amt des *Rogmarok* ausgeübt haben.

In Zeiten großer äußerer Gefahr pflegen die Zwerge darüber hinaus einen Vertreter aller unterschiedlichen Völker und Stämme zum *Hochkönig* zu wählen, der bis zur Beilegung der Krise mit großen Rechten ausgestattet wird. Bis heute wurden diese Befugnisse noch nie ernstlich mißbraucht, auch wenn manche stark situationsgebundene Hochkönigerlasse früherer Zeiten heutzutage stillschweigend ignoriert werden.

Berglöwe; etwa nördlich der Line Grangor-Khunchom in abgelegenen Bergtälern heimische Raubkatzenart mit hellgrau-dunkelgrau gestreiftem Fell; ausgezeichneter Kletterer; Allesfresser.

Berik; eine der größeren Inseln der OLPORSTEINE; wird von vielen *Thorwalern* gemieden, da es hier angeblich häufig spuken soll. Diesen Ruf haben sich wiederum einige Sonderlinge, Zauberer und Propheten zunutze gemacht, die jetzt in der Mehrzahl die Insel bevölkern. Insgesamt leben auf der Insel vielleicht 1.500 Menschen, davon etwa 200 in dem kleinen Hafentort *Haegir* an der Ostseite der Insel, der bisweilen von Schiffen aus Riva oder Olport – und gelegentlich auch von Piraten – angefahren wird, um hier Wasser zu nehmen oder Schäden am Schiff auszubessern.

Berlingham von Methumis; eines der ältesten Adelsgeschlechter des *Lieblichen Feldes*.

Bernsteinbucht; bis weit in den Monat Peraine unter Eis liegende Bucht südöstlich der *Firunsstraße* in *Ifirns Ozean*. Der Nordwind tost um die steil aufragenden Klippen und schiebt die mächtigen Eisschollen zu einem labyrinthischen Gewirr übereinander; ein kaltes und nasses Grab für viele Nordmeerfahrer.

Beschwörung, Beschwörungszauberei; *Magica Conjuratio*; nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines der *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie; beschäftigt sich mit dem Herbeirufen und der Kontrolle jenseitiger Wesenheiten (DÄMONOLOGIE) oder der Anrufung elementarer Kräfte und Manifestationen (ELEMENTARISMUS).

Beskan; kleine Insel im *Perlenmeer* gegenüber der *südmarskanischen* Hafenstadt *Sinoda*. Hier leben riesige Affen, die sogenannten KALEKKEN, die mehr als doppelte Mannslänge messen sollen.

Bethana, -s; Bethaner; Bethaner; Hafenstadt im *Lieblichen Feld* am *Meer der Sieben Winde*. B. gilt als der Ort, an dem vor mehr als zwei Jahrtausenden die Siedler aus dem fernen *Güldenland* aventurischen Boden betraten; alte Urkunden geben als Gründungsjahr 902 v.BF. an, womit B. eine der drei Städte wäre, die noch unter der Herrschaft Horas des Göttlichen gegründet wurden. Aus jenen Tagen stammt auch die wohl älteste und heiligste *Efferdhalle* Aventuriens, wo bis heute der *Hüter des Zirkels*, der Hochgeweihte des Meeressgottes, seinen Sitz hat (weitere T: HES, TRA), und der Gunst des sonst so launischen Efferd mag es zu verdanken sein, daß B. von den vielen Kriegen und Katastrophen durch all die Zeitläufe zumeist verschont geblieben ist – tatsächlich finden sich in den engen Gäßchen abseits des Hafenbeckens noch einige Häuser, die vor 2.000 Jahren von den ersten Siedlern selbst erbaut worden sein sollen.

Dieser Atem längst vergangener Zeiten prägt das idyllische Städtchen, und verleiht dem alle vier Jahre hier stattfindenden Fest der Barden seinen eigenen Reiz, hier geht es mußevoller und kontemplativer zu als bei den übrigen Treffen. Besitzt B. nach dem Kaiserlichen Census & Taxus von 1016 BF. auch nur 1.261 Einwohner, so beherbergt es doch eine angesehene Magierschule, die HALLE DES VOLLENDETEN KAMPFES, und ist zudem Hauptstadt der bedeutenden Gft. *Yaquiria*. Derzeitige Herrin der Stadt ist die Tochter der Gräfin *Udora*, Freifrau *Hesindiane von Bethana-Aralzin*, die wohl in nicht allzu ferner Zeit ihrer Mutter auf den Thron der Grafschaft *Yaquiria* nachfolgen wird (G: 1 Komp. Gfl. Bethanische Bogner, 10 Stadtbüttl).

Bewahrer der Kraft; der (zwerghische) Hohepriester des ANGROSCH (*Ingerimm*); residiert traditionell in *Xorlosch*.

Bewegung, Bewegungszauberei; Magica Moventia; nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines der *Spezialgebiete* der (akademischen) Zauberei; beschäftigt sich zum einen mit telekinetischen Phänomenen, zum anderen mit der Selbst-Bewegung durch die Kräfte der Elemente.

Bey, -s; Beyim; weibl. Form: Beysa, Beysayim; alter *tulamidischer* Adelstitel; heutzutage jedoch vornehmlich für Beamte des *Kalifen*, die ein *Sandschak* verwalten; meist einem *Emir* unterstellt; in mittelländischer Hierarchie etwa einem *Baron* entsprechende Befugnisse.

Beylunkh; ehemalige tulamidische Siedlung am Radrom; alter Name der Stadt BEILUNK.

Bha'Levek; eine Gruppe *Gehörnter Dämonen* aus dem Gefolge AMAZEROTHS, die bei einem Opfer Besessenheiten und Alpträume auslösen können.

Biber; vor allem in Nordostaventurien heimisches Nagetier.

Bidenhocker; eine verbreitete Bezeichnung für die av. KAMELarten.

Biestinger; eine der vielen FEENarten, die gänzlich die Gestalt von Tieren besitzen, namentlich die *Ottmenschen* und die *Wasserflinken*.

Bilku; eine kleinere WALDINSEL der *Perleninsel*-Gruppe; trotz ihres Namens ein karges Eiland, das von der Macht eines gewaltigen *Vulkanausbruchs* zeugt, der einst eine große Insel in die Luft sprengte; von selbiger bestehen heute nur noch die Inseln B., *Sorak* und *Kossike*. Obwohl es keine Frischwasserquelle auf der Insel gibt, ist B. ein wichtiger Stützpunkt der *al'anfordischen* Flotte, denn nominell ist das Eiland dem *Patriarchen* der Rabenstadt untertan.

Bireme; ein mittlerweile als veraltet geltender *Schiffstyp*; Sonderform der *Galeere* mit zwei übereinanderliegenden Riemenreihen; fast nur noch als schnelles Kriegsschiff für die Hafenverteidigung und im recht ruhigen Perlenmeer anzutreffen, da die B. nur in geringem Maße hochseetauglich ist.

Bishdaniel; ein *Alveranier Borons*; Sendbote der Träume. Wie es der vielfachen Gestalt der Träume entspricht, die er den Sterblichen übermittelt, hat er zweierlei Erscheinungsformen:

Als Bringer süßer, erfrischender Träume erscheint B. als prächtiger Rabenvogel mit glänzendem und schillerndem Federkleid, der dem Schlafenden angenehme Dinge zuraunt. Wenn er hingegen Alpträume zu überbringen hat, ist sein Aussehen wahrhaft furchteinflößend: Dann trânt jedes Auge von der Wolke modrigen Leichengestanks, die ihn ein-hüllt, und kann nur mit Mühe seine zerfetzten Schwingen, die wenigen zerschlossenen Federn und das faulende Fleisch auf den zerbrochenen Knochen dieses untoten Krähenschreckens erspähen – seine eigenen Augenhöhlen aber sind leer und tot, und dennoch findet er stets sein Opfer.

Bjaldorn, -s; Bjaldorner, bjaldornsch; Bjaldorner; freie Stadt mit 730 Einwohnern im Nordosten der

NORDWALSER HÖHEN, unweit der Quelle der LETTA, Heilige Stadt des *Firun* und einst nördlichster Vorposten des *Bornlands*. Man lebt von der Jagd und dem, was die kargen Äcker hergeben, vom Handel mit Fellen und dem süßen, goldfarbenen Likör *Bjaldorner Waldschrat*. Auch wirkliche Waldschraten – die Firunpriester sehen sie als Diener und Waldwächter ihres Gottes – gibt es noch in größerer Anzahl in der Gegend und mehr als einmal standen sie der Stadt gegen Räuberbanden und Orkhorden hilfreich zur Seite.

Die Stadt wird regiert von Baron *Trautmann III.*, dessen 10 Büttel auch für die Aufrechterhaltung der Ordnung sorgen.

Höchste Verehrung wird dem Gott *Firun* gezollt, dessen bedeutendsten Tempel, den KRISTALLPALAST, die Stadt beherbergt (Weiterer T.: TRA) und der dem *Weissen Mann*, Hohepriester der Gottheit, als Sitz dient. Auch *Mikail von Bjaldorn*, großer Jäger und Heiliger des *Firun* wird mit den alljährlichen Feiern zum *Tag des Hirschen* in hohen Ehren gehalten.

Blakharaz; bisweilen auch *Tyakraman* genannt und als *Herr der Rache* apostrophiert; ein ERZDÄMON, der nach allgemeiner Auffassung als Gegenspieler *Praios'* gilt.

Blasius von Eberstamm; (*51 v.H.); regierender Fürst des mittelreichischen Fsm. KOSCH; Mitglied eines der ältesten Adelsgeschlechter des Mittelreichs.

Blasrohr; heimliche und tückische Waffe der *Waldmenschen* des feuchtheißen *Regengebirges*, wo das Gestrüpp aus Lianen und Schlingpflanzen so dicht wächst, daß kein schwungvoller Wurf sein Ziel je erreichen würde. Ein winziger, meist vergifteter Pfeil wird durch des Atems Kraft aus dem langen Rohr auf einer geraden Bahn gegen das Opfer geschleudert.

Blaudorsch; ein bis zu 4 Spann langer und 5 Stein schwerer Salzwasserfisch aus dem südlichen *Meer der Sieben Winde*.

Blaue Keuche; eine gefürchtete av. Krankheit, die zumeist aus schlechter Versorgung eines am DUMPFSCHÄDEL oder BLUTIGEN ROTZ erkrankten Patienten entsteht. Die B.K. geht mit Hustenanfällen und hohem Fieber einher und führt häufig zum Tode. Selbst Überlebende sind meist noch auf Jahre hinaus geschwächt.

Blaue Mahre; einer alten tulamidischen Sage nach sind die B.M. die Bewohner der Insel LAMAHRIA. Einst verdingten sie sich und ihre Schiffe als Söldner an alle, die ihnen Gold, Edelsteine und Sklaven gaben, und sie lästerten die Götter. Hemmungslos beschworen sie Dämonen, denen sie angeblich auch Menschenopfer darbrachten. Sie lästerten selbst *Efferd*, woraufhin dieser sie strafte, in dem er ihre Insel unter die Oberfläche des Meeres zog und das Volk zu seinen Dienern machte.

Die *Norbarden* wissen wiederum von B.M., die sie ähnlich den *Neckern* beschreiben, die jedoch in den entlegensten Hochtälern des *Ehernen Schwertes* leben sollen und jede Passage verhindern, in dem sie die Wagemutigen in ihren Bann ziehen. Sie sollen die Nachfahren jener Söldner sein, die im Krieg der beiden Kontinente *Aventurien* und *Riesland* kämpften, bis die Auftürmung des Ehernen Schwertes durch *Ingerimm* den ewigen Zwist beendete.

Blaue Pfeile; ein BOTENDIENST mit Sitz in *Zorgan*; 72 v.H. auf Initiative der aranischen Fürstin gegründet und dem Fürstenhaus eng verbunden; in Ostaventurien eine ernsthafte Konkurrenz für die *Beilunker Reiter*.

Blauer See; dauervereister See südlich der *Eiszinnen*, mit gut 120 Meilen west-östlicher Ausdehnung zweitgrößtes "Binnengewässer" des Kontinents. Einziger Ort am B.S. ist die Siedlung FRIGORN an seiner Westküste. Mit Schlitten ist er durchaus zu überqueren, für Gefahr sorgen allerdings Risse im östlichen Teil, die durch kleinere Erdbeben infolge Vulkantätigkeit in den Eiszinnen hervorgerufen werden und durch Schneeverwehungen oft zunächst unentdeckt bleiben. Hin und wieder ergießen sich an seiner Nordseite auch Lavaströme in den See, die das Eis zum Schmelzen bringen.

Blaufalke; außer in den südlichsten Regionen Aventuriens vorkommende Falkenart mit blau-silber gemasertem Gefieder und blauem Schnabel; erreicht eine Spannweite von knapp über einem Schritt und wird gerne in der Falknerei eingesetzt.

Blauunke; eine große Unkenart mit dunkelblauer, glatter Oberseite und hellblauem Bauch.

Bleichgründler; etwa drei Spann langer Salzwasserfisch, der vor al-lem in den flachen Gewässern des *Selem-Grunds* gefangen werden kann.

Blütenfeen, -jungfern; eine der vielen Arten der FEEN; lebt in und bei Blumen und wird selten mehr als 1 Spann groß.

Blutfisch; eine kleine, aber ungemein aggressive Raubfischart, die häufig in südaventurischen Flüssen und Bächen angetroffen werden kann; tritt meist in Dutzendstärke auf und wird von Blutgeruch angelockt. Ein kleinerer B.-Schwarm ist in der Lage, ein Pferd binnen einer Stunde zu skelettieren.

Blutiger Rotz; eine fiebrige Krankheit, die den Patienten etwa eine Woche zur Bettruhe zwingt und die von Hustenanfällen und bräunlichem Auswurf begleitet ist. Der B.R. gilt als typische Krankheit der feuchtheißen Regenwälder. Todesfälle durch den B.R. sind eher selten.

Blutzehnt; almadanische Bezeichnung für den Zehntanteil, der von Fleisch- oder Milchvieh erhoben wird.

Blutzinnen; Gebirge im Osten des *Orklands*, das in seinem nördlichen Teil, dem *Hilvalskopf*, mehr als 2.000 Schritt aufragt; fällt im Osten zum *Svellttal* hin ab. Das eisenerreiche Gebirge war einer der Haupt-Siedlungsräume der *Zholochai* vor dem *Orkensturm*.

Bluigh, Jandon; (*41 v.H.); *Spektabilität* der SCHULE DES WANDELBAREN zu *Tuzak*; lebte 20 Jahre unter *Waldelfen* und gilt als einer der besten Kenner elfischer Zauberei.

Boabungaha; ein hochwirksames Gift der *Waldmenschen*, das sie als graugrünes Pulver in Schrumpfköpfen aufbewahren; das Einatmen schon einer kleinen Prise führt zum qualvollen Erstickungstod.

Bocadilio; eine einflußreiche Familie aus BRABAK, vor allem als Bodenspekulanten bekannt.

Bock; ein *Schiffsgeschütz*, das Stein- oder Metallkugeln, häufiger aber Tongefäße mit HYLAILER FEUER bis zu einer halben Meile weit treffsicher schleudert. Wegen der gekrümmten Flugbahn der Kugeln kann ein B. fast ausschließlich auf Galeeren oder Hafengebüstungen eingesetzt werden. Ähnliche Waffen finden sich auch häufig als Belagerungsgerät.

Bodar; (256 v.H. – 184 v.H.); siebter Kaiser der *Almadaner Dynastie* (ESLAMIDEN). 221 v.H., im Jahr seines Regierungsantritts sieht er sich alsbald einem Feldzug des novadischen Heerführers *Malkillah* im *Szintotal* gegenüber. Auf dem *Cichanebi-Salzsee* kommt es zum Debakel für die Kaiserlichen. Malkillah wird darauf zum Herrscher aller Novadis ausgerufen. B.s Nachfolger auf dem Thron des Neuen Reiches wird sein Sohn BODAR II. im Jahr 184 v.H.

Bodar II.; (227 v.H. – 150 v.H.); achter Kaiser der *Almadaner Dynastie* (ESLAMIDEN). Er regiert das *Neue Reich* von 184 v.H. – 150 v.H.

Bodir; etwa 350 Meilen langer Strom in Nordwestaventurien. Er entspringt in den Weiten des orkischen Hochlandes und durchfließt dabei fast ausnahmslos das Stammesgebiet der *Zholochai*, die als das wildeste und mächtigste Volk der *Orks* gelten. Dabei speist er einen breiten Sumpfgürtel, der sich zu Hochwasserzeiten kaum vom eigentlichen Flußverlauf unterscheiden läßt. Auf halbem Weg etwa, bei der Diebesstadt *Phexcaer*, spannt sich die Phexbrücke über den Fluß, der wegen seiner extrem schwankenden Wasserstände oder auch wegen Eisgangs nur in den Monaten Ingerimm und Rahja oder im Efferd und Boron schiffbar ist.

Ab hier führt an seiner rechten Seite der *Bodirstieg* (einst eine Reichsstraße, heute ein heruntergekommener Trampelpfad) entlang, der bis etwa 400 v.H. die Siedlungen der menschlichen Siedler miteinander verband, bis diese von Orkenhand zerstört wurden. Weiter flußab durchquert der B. dann thorwalsches Terrain. Gefährlich wird die Reise auf dem Fluß noch einmal in Höhe der *Bodirschnellen* etwa 50 Meilen vor seiner Mündung in den *Golf von Prem* bei der Stadt *Thorwal*.

Bodironien; 614 v.H. gegründetes Gouvernement der *Priesterkaiser* im kurz zuvor besiedelten Tal des *Bodir* mit Sitz des Statthalters in *Myrburg*.

Bodirsalm; bis zu ein Schritt lange, nordaventurische Lachsart; die im Peraine zum Laichen viele nordaventurische Flüsse aufwärts schwimmt; das tiefrote Fleisch des bis zu 7 Stein schweren Fisches gilt als äußerst schmackhaft.

Bodirstieg; im Zuge der Besiedlung des Bodirtales ab 695 v.H. durch thorwalsche und mittelreichische Siedler errichtete Reichsstraße entlang des Bodir zwischen den Städten Thorwal und dem einstigen Myrburg (heute Phexcaer). Dreihundert Jahre später, nach der Vertreibung der Siedler durch marodierende Orks, verkommt der Weg auf orkischem Territorium nach und nach zu einem Trampelpfad.

Bogumil von Arivor; (701 v.H. – 658 v.H.); letzter *Hochmeister* des THEATERORDENS; von den Schergen der *Priesterkaiser* im Theater zu Arivor verbrannt.

Boltan; ein beliebtes Karten- und Würfelspiel; das Kartenspiel wurde von umherziehenden Söldnern aus dem *Inrah*-Kartensatz entwickelt und ist auch als *Fünfas* bekannt; das ähnlich verlaufende Würfel-B. wird meist mit fünf Würfeln gespielt; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Boran, -s; Boraner; Boraner; freie Stadt auf *Maraskan*. Wenn *Tuzak* das Herz Maraskans ist, dann ist B., die Heilige, seine Seele und zwar in doppelter Hinsicht: zum einen gilt B. als heilige Stadt des *Zweigötterglaubens*, zum anderen ist es die letzte freie Stadt Maraskans und damit Symbol der Hoffnung für die ersehnte Unabhängigkeit der Insel von Gareth. Wappen: purpurne Lilienblüte auf gelbem Grund.

Seit sich die letzten Reste der maraskanischen Armee hierhin zurückgezogen haben, wird die auf einer Landzunge gelegene Hafenstadt belagert. Landwärts schneidet sie ein Geflecht von Schanzwerk, Laufgräben und Lilien sowie ein halbes Regiment kaiserlicher Truppen vom Rest der Insel ab, seeseitig versuchen Schiffe der mittelreichischen Flotte, die Blockade aufrecht zu halten. Allerdings mit mäßigem Erfolg, denn seit nun dreißig Jahren wird die Stadt vor allem durch bornländische Blockadebrecher, welche die enormen Gewinnspannen locken, auf dem Seeweg versorgt. Hinzu kommen tollkühne Freibeuter, die schon manches mittelreichische Schiff das Fürchten lehrten, wie etwa der berühmte *Kodnas Han*.

Der Stadtkern B.s ist kreisrund erbaut mit dem RUR-UND-GROR-Tempel als Zentrum (weiterer T.: EFF). Hier ragen die ältesten Turmbauten in den Himmel, es muß jedoch leider beklagt werden, daß kaum eines davon mehr älter als zweihundert Jahre ist, da der Brand von 2 Hal, der letztlich zum *Tuzaker Aufstand* führte, die meisten Gebäude des klassischen Baustils der *Arethinidenära* vernichtete. B. erweckt heutzutage einen heruntergekommenen Eindruck, zumal in seinen Randbezirken die Armen zum Teil in Bretterverhauen, Ruinen oder Erdlöchern hausen und innerhalb der Stadtmauern eine bescheidene Landwirtschaft pflegen – die Wagemutigeren betreiben diese im Niemandsland zwischen der Stadt und den kaiserlichen Linien. Der allgegenwärtige Mangel selbst an den einfachsten Dingen ist unübersehbar: die Boraner sind es – ganz entgegen dem maraskanischen Naturell – gewohnt, für alles vor den Krämerläden Schlange zu stehen.

Der Herrscher der Stadt, deren Einwohnerzahl nach offiziellen Gareth Angaben 3.000, nach inoffiziellen Festumer Quellen zwischen vier- und fünftausend Köpfe beträgt, ist Prinz DENDERAN, ein Sohn des verstorbenen Königs FRUMOLD. Die Form seiner Herrschaft könnte man als 'geschicktes Lavieren' bezeichnen, da sich seine Macht nicht nur auf die Krieger des einstigen Heeres, sondern auch auf ein halbes Dutzend miteinander rivalisierender Milizen – kenntlich an Armbinden unterschiedlicher Farbe – sowie die recht eigenständigen Korsarenkapitäne stützt. Der Prinz gilt als überragender Diplomat, denn offene Kämpfe zwischen den verschiedenen Freischärlergruppen, wie sie anderswo auf der Insel nicht gerade selten sind, sind in B. unbekannt.

Nur noch selten gelangen mit den bornischen Schiffen auch ausländische Söldner in die Stadt. B. hat wegen des kärglichen Soldes, den der Prinz aus den offenbar doch nicht so geringen, wie immer angenommenen, Resten des maraskanischen Staatsschatzes bezahlt, einen sehr schlechten Ruf in diesen Kreisen. Wer dennoch hierher kommt, findet entweder nirgendwo anders etwas Besseres oder handelt aus schierem Idealismus. Aber selbst jene verlassen meist nach kurzem Aufenthalt enttäuscht wieder die Stadt (G: ca. 150 Kgl. Maraskanische und eine wechselnde Zahl von Vigilanten, Freischärlern und Korsaren). Es geht ihnen da nicht viel anders als den kaiserlichen Truppen auf der anderen Seite der Hügel, von denen gerüchtweise ein Gutteil seine Zeit mit dem Verzehr von *Rauschgurken* verbringen soll (G: ca. 5 Banner Ksl. Truppen wechselnder und diverser Zusammensetzung). Einmal im Jahr dürfen die kaiserlichen Linien passiert werden, nämlich dann, wenn die *Diskusstafette* aus Tuzak hier ihr Ziel erreicht.

Borbarad; (Lebensdaten unbekannt); einst mächtigster Magier Aventuriens; angeblich ein Sohn des NANDUS und Zwillingsbruder ROHALS DES WEISEN; lebte um 500 v.H. als *Tharsonius* (nach anderen Quellen: *Tharsinion*) in Bethana; verlagerte um 450 v.H. seinen Sitz in die *Gori-sche Wüste*; wurde schließlich von Rohal im magischen Zweikampf besiegt und in den *Limbus* gebannt.

B. gilt als Erschaffer einer Unzahl von *Chimären*, Schöpfer mehrerer Dutzend Zauberformeln und Rituale und als Beschwörer par excellence – was auch seinen häufigsten Beinamen *Dämonenmeister* begründet.

Borbaradianer; recht verbreitete Sekte von Magiebegabten (geschätzt um 500 Mitglieder in verschiedenen Zirkeln), die den Lehren BORBARADS anhängen und durch allerlei magische Manipulationen versuchen, ihren Meister aus dem Limbus zurückzuholen. Die B. verfügen über Rituale, die es auch magisch unbegabten Personen ermöglichen, Zaubersprüche zu schleudern, was sie bei machtbesessenen Menschen sehr beliebt macht.

Borbarad-Moskito; angeblich von *Borbarad* gezüchtete und in die Freiheit entlassene Stechfliegen, wahrscheinlich aber aus der Vernichtung einer borbaradianischen Chimäre entstanden; heute kann man in fast allen aventurischen Sümpfen auf diese Wesen treffen. Von der Größe einer gewöhnlichen Stechmücke, sind sie

besonders gefährlich, wenn sie im Schwarm angreifen. Ihr Stich führt zu Amnesie und Erinnerungsverlust. Erschlägt man sie, sondert sie im Moment ihres Todes ein gefährliches Gift ab.

Borbra; kleiner Ort am *Mhanadi* unweit der Gorischen Steppe; südlichster Vorposten *Araniens*; von einer kleinen Garnison geschützt. Angeblich einst ein Studienplatz *Borbarads*, lag das Dorf lange wüst, ehe es von einigen hundert tsagläubigen Siedlern neubegründet wurde. Nach örtlicher Überlieferung soll der geborstene Stab eines Magiers hier durch den Willen der Göttin *Tsa* Wurzeln geschlagen und zu einem veritablen Baume gewachsen sein; und tatsächlich kann man hier zumindest die einzige Steineiche südöstlich des Raschtulswalls sehen.

Borkenbär; aufgerichtet etwa zwei Schritt große Bärenart, mit braunem, borkenartig verkrusteten (und für Pelztierjäger absolut wertlosem) Fell; im nördlichen Mittelaventurien heimisch und nur während der Brunftzeit wirklich aggressiv.

Born; Fluß in Nordostaventurien; größter und namensgebender Strom des *Bornlands*; entsteht bei *Norburg* aus dem Zusammenfluß von *Linkem* und *Rechtem B.*, seiner beiden, in den *Nordwalser Höhen* entspringenden Quellflüsse; fließt in weitem Bogen zuerst nach Süden – durchquert dabei den *Bornwald* – und dann weiter nach Westen, bis er schließlich bei *Firunen* seinen Lauf nach Süden ändert und etwa 160 Meilen später bei *Festum* ins *Perlenmeer* mündet. Der B. ist auf fast seiner gesamten Länge schiffbar, wenn auch im Winter häufig Eisgang die Schifffahrt behindert.

Borndorn; theoretisch ein Messer, ist diese Lieblingswaffe der Bornflößer fast schon eher ein winziger Wurfspieß oder -pfeil - denn sie hat weder Parierstange noch Schneiden. Ursprünglich entstand der B. wohl zur Abwehr der zahlreichen Feinde, die am Ufer des Bornstromes auf die Schiffer lauerten, heute dient das Werfen auf Zielscheiben aber auch vielfach zum Zeitvertreib.

Bornisch; ein im *Bornland* gesprochener, mit vielen Lehnworten aus dem *Nivesischen* und *Norbardischen* vermischter Dialekt des *Garethi*; siehe **SPRACHEN**.

Bornland, -es, bornländisch, bornisch; Bornländer; Land im Nordosten Aventuriens, eines der flächenmäßig größten Länder des Kontinents. Es grenzt im Osten an die **WALBERGE** und das *Perlenmeer*, im Süden an die **DRACHENSTEINE** und westlich folgt es dem Lauf des **BORN** entlang der **GRÜNEN EBENE**. Die nördliche Grenze der Region liegt etwa auf der Höhe des Quellgebietes der **BRYDA** und umschließt weite Teile des **TOTENMOORES**.

Landschaft: Die sumpfigen Niederungen bestimmen vor allem am Lauf des **WALSACH** und des *Born* die Landschaft. Im Frühjahr und Herbst verwandeln sich weite Landstriche in morastige Schlammwüsten, die mitunter über Nacht wieder zu harten Krusten gefrieren. Zwischen den Niederungen erstrecken sich häufig dichte Laub- und Nadelwälder, deren bekanntester und größter Vertreter der nahezu kreisförmige *Bornwald* ist, in dem der **RIESE Milzenis** haust. Die *Walberge* im Osten des Landes und die sogenannte **ÜBERWALS**, wie die Ausläufer des Gebirges genannt werden, sind eine unwirtliche Gegend voller Dornestrüpp, kantiger Felsen und finsterner Bergwälder, die kaum jemals ein Mensch betritt. Das Totenmoor im Zentrum des Landes ist ein heimtückisches Torfmoor, dessen dunkler Boden schon so manchen Reisenden verschluckt hat. Die Unzahl an Flüssen und Strömen, die das B. mit einem Netz an Wasserläufen überziehen, treten nach den heftigen Regenfällen des Herbstes und nach der Schneeschmelze weit über die Ufer und nähren die Moore alljährlich mit ihren Wassern.

Neben den tiefen Wäldern wird besonders die Gegend um *Norburg* von weiten Steppen beherrscht, auf denen die Karawanen der *Norbarden* ziehen und die Karenherden der *Nivesen* weiden. Diese offene Landschaft birgt weitaus mehr Reize als die sumpfigen Niederungen an **Walsach** und **Born**, so daß sie dem Reisenden angenehmer erscheinen mag.

Klima: Die nördliche Lage des Bornlandes sorgt für strenge Winter, denn der mäßigende Einfluß des *Stroms von Perricum* ist hier kaum noch zu spüren. Der Sommer hingegen fällt mit oftmals brütender Hitze und wochenlangen Trockenperioden besonders im Landesinneren in das andere Extrem. Der übrige Teil des Jahres ist von wechselhaftem Wetter geprägt, so daß Frühjahr und Herbst gleichermaßen unberechenbar sind.

Flora und Fauna: Der gewaltige *Elch* ist eines der Wahrzeichen des B. und untrennbar mit ihm verbunden. Während der Brunftzeit im Frühjahr hört man die Schreie der männlichen Tiere weithin durch die Wälder schallen, und ab und an bekommt der Reisende eines der majestätischen Tiere zu sehen. Aber nicht nur der Brunftschrei der Elche ist dem Bornländer von kleinauf bekannt. In besonders harten Wintern sind die Städte *Norburg*, *Notmark* und die kleineren Dörfer durch Rudel hungriger Wölfe belagert. Die **SUMPFRANZEN**, jene furchtbaren Bestien, die vor keiner Untat zurückschrecken, beherrschen ganze Landstriche, vor allen Dingen die Sümpfe, so daß niemand die Gebiete ohne den Schutz eines größeren Konvois durchqueren sollte. Neben diesen herausragenden Geschöpfen tummelt sich eine vielfältige Tierwelt, deren Vertreter andernorts genauso zu finden

sind. Begehrt sind hier vor allem die verschiedenen Nerz- und Marderarten mit ihren dichten Winterpelzen, die einen nicht unbeträchtlichen Anteil am Handel ausmachen.

Die Wälder des Bornlands werden weitgehend durch die Rotföhre dominiert, die sich überall findet. Die Mark und das Festenland bieten genug Laubwald, um die bornische Flotte und die des Mittelreichs dazu instand zu halten. Die Flußauen von Walsach, Born und unzähligen anderen sind Lebensraum für Borndotterblumen, Schilfrohr und allerhand Feuchtwälder, die dem feuchten Erdreich genug abgewinnen können und den winterlichen Frost überstehen.

Der Bornländer: Den Bornländer erkennt man bereits an seiner verdrehten Grammatik des *Garethi* und der singenden Sprechweise. Neben starken norbarden Einflüssen in Sprache und Kultur finden sich auch Spuren der nivesischen Lebensart. Die bornländische Landbevölkerung ist im allgemeinen als sehr gutmütig und freundlich bekannt. Allzugern lädt man den Fremden zu einer Kohlsuppe oder einem Glas *Meskinnes* ein. Wer genau hinsieht, wird feststellen, daß sich gerade die leibeigene Bevölkerung auf dem Land gegenüber dem Fremden recht zufrieden zeigt und durch Ehrlichkeit und größten Fleiß auszeichnet. Zwar gibt es auch Fremden, in denen man weniger tugendsam ist, aber der gewöhnliche Bornländer ist ein Mensch, der aus dem Wenigen, was er hat, das Beste macht. Einem Auswärtigen gegenüber würde man niemals sein Leid klagen oder ihn mit unangenehmen Dingen behelligen.

Die Bevölkerung der Städte, die freien Bürger, sind da schon gewitzter und verstehen es ausgezeichnet, aus einem *Groschen* einen *Batzen* zu machen. Die Festumer Pfeffersäcke, wie sie vom ansässigen Adel oft genannt werden, sind wortgewandt, politisch nach allen Seiten offen und stets auf ihren Vorteil bedacht. Hier spielt vielleicht auch der Einfluß der norbarden Händlertradition eine Rolle. Die Volksgruppen der Nivesen und Norbarden bilden zwar eigenständige Kulturen, gehören aber ebenso dem B. an wie die "Mittelreicher", die Nachkommen der Siedler aus dem Reich.

Die Offenheit des Bornlandes zeigt sich vor allem in FESTUM, wo man den andernorts verhaßten und geprügelten *Goblins* ein ganzes Stadtviertel überlassen hat, wo sie friedlich mit den übrigen Festumern zusammenleben. Nichtsdestotrotz kann man anmerken, daß sie den übrigen Volksgruppen die unangenehmen Arbeiten abnehmen und dies ohne Murren und Klagen.

Die Bevölkerung der offenen Steppen besteht vorwiegend aus den wandernden Handelskarawanen der Norbardenstämme und den Nivesen, die mit ihren Karenherden die Steppen durchstreifen. *Zwerge* und *Elfen* finden sich selten, wobei vor allem die WILDEN ZWERGE aus dem westlichen Teil des *Ehernen Schwertes* Beachtung verdienen. Die elfische Völkerschaft entstammt zu einem Großteil dem Firnvolk und verdingt sich bisweilen als Waldläufer und Pelzjäger.

Politik und Handel: Ein Handel ohne Politik ist dem Bornländer unbekannt; beide Dinge sind fest miteinander verknüpft. Schließlich betreibt man hier Politik mit dem Geldbeutel, soweit es die ADELVERSAMMLUNG zuläßt. Der Konvent, der aus seiner Mitte alle 5 Jahre den ADELSMARSCHALL, den Repräsentanten des Bornlandes, wählt, besteht zwar ausschließlich aus Adligen, doch fließen über sogenannte "Zuwendungen" durchaus auch wirtschaftliche Erwägungen in die Beschlüsse der Versammlung ein. Den Ansatzpunkt bietet die Vielzahl der landlosen Adligen, zumeist Nachkommen der THEATERRITTER, deren Orden von den *Priesterkaisern* vernichtet wurde. Für einen Beutel Gold oder ähnlich erfreuliche Dinge ändert man schnell einmal die Meinung zugunsten des freien Handels. Trotzdem würde kein Angehöriger des *Flachadels* jemals zugeben, seine Stimme verkauft zu haben. Der Stolz und das Bewußtsein des eigenen Standes ist selbst beim ärmsten, der womöglich noch die Schuhe seines Vaters aufträgt, recht ausgeprägt und wird besonders dem Fremden Nichtadeligen gegenüber herausgekehrt.

Der *Hochadel*, der auch über Ländereien und genügend Geldmittel verfügt, um für sich selbst zu stimmen, blickt natürlich mit Mißtrauen auf die florierenden Städte mit ihren freien Bürgern. Deren Bestrebungen laufen auf eine Untergrabung der Macht des Adels hin zur Macht des Wohlstandes. Allerdings kommt die eine Seite nicht ohne die andere aus. Der Adel ist darauf angewiesen, daß ihm die Städte seine landwirtschaftlichen Erzeugnisse abnehmen. Die Händler selbst brauchen den Adel, da ihm, vor allem in *Sewerien* und der *Mark*, ein Großteil der Ländereien mit ihren Rohstoffen zu eigen ist. Das Holz der bornländischen Wälder wird zum Unterhalt und Ausbau der Festumer Flotte benötigt, ohne deren Existenz die Stadt kaum zu dem geworden wäre, was sie ist.

Trotz dieser gegenseitigen Abhängigkeit betreibt Festum eine eigenständige Außenpolitik, die vor allem den freien Handel fördern soll und somit zwangsläufig eine Politik des Friedens ist. Abgesehen von Al'-Anfanischen Sklavenjägern handelt der Festumer mit jedem und allem.

Flotte und Heer: Anders als Mittelreich und Liebliches Feld verfügt das B. nicht über ein allgemeines stehendes Heer, auch wenn die Stadtgarde Festums mehr als 600 Mann stark ist. Die wohlhabenderen Adligen wie die *Ilmensteiner* leisten sich zwar eigene Truppen, aber diese sind eher klein und gewöhnlich durch Söldner ergänzt, deren Fahntreue stark mit dem Sold zusammenhängt.

Die Flotte, wobei hier eigentlich nur die Stadt Festum eine richtige Kriegsflotte ihr eigen nennt, ist hingegen eine der größten Aventuriens, zumindest was ihre Schlagkraft anbelangt. Die Seesoldaten und Matrosen zählen zu den bestausgebildeten und -besoldeten Aventuriens und sehen sich vor allem als Verteidiger der Heimat und der Handelsflotte, was der bornländisch-festumer Mentalität entspricht.

Die Schätze des Landes: Wichtigstes Exportgut des B. ist das exzellente und besonders im Schiffbau

hochbegehrte Holz der *Steineiche*, die vor allem im Süden des Landes vorkommt. Allerdings ist gerade die Ausfuhr der Steineiche nur im bearbeiteten Zustand gestattet. Daneben dienen die Hölzer der Rotföhre dem Mobiliar der begüterten Welt als Rohstoff für Einrichtungen aller Art.

Ein einträgliches Geschäft ist auch der Handel mit edlen und seltenen Pelzen, deren ehemalige Träger in den Wildnissen des Landes zu finden sind. Zobel, Nerz und Hermelin kleiden den Adel, und der "Mann" oder die "Frau" von Welt findet ebenso Gefallen daran. Die Mengen sind zwar nicht übermäßig aber groß aber hier zählt einzig der Gewinn, und der ist völlig ausreichend, wenn man nach dem Geldbeutel der Händler geht.

Eine sehr ungewöhnliche aber in höchstem Maße ergiebige Quelle für Geldeinnahmen ist der vor allem von der *Festumer Wechsel- und Einlagenhalle* betriebene Handel mit eben jenem Geld. Die im Volksmund NORDLANDBANK genannte Einrichtung ist im Besitz des überwiegenden Anteils der Goldvorräte im nördlichen Aventurien, sei es durch Schuldscheine, Wertgüter oder sonstige Arten der Wertvermittlung. Dieser Reichtum ist natürlich weitgehend auf die Stadt Festum beschränkt und deshalb dem Adel des Landes natürlich ein Dorn im Auge.

Straßen und Verkehr: Dem Fremden werden wohl zuallererst die Zustände der Straßen und Wege des Landes ins Auge fallen. Das B. ist bei weitem nicht so reich an breiten gepflasterten Straßen wie *Mittelreich* und *Liebliches Feld*, vielmehr handelt es sich zumeist um während der Sommermonate staubige und im Herbst morastige Trampelpfade, die man von Breite und Beschaffenheit zwar durchaus Straße nennen kann, deren Unterhalt aber meist stark vernachlässigt wird.

Nur im Winter können die Straßen überhaupt als Reiseweg empfohlen werden, da alsdann weder Staub noch Schlamm das Vorankommen behindern und zudem Mücken und andere Plagegeister verschwunden sind. Beliebtes Fortbewegungsmittel für die Übergangszeit ist die *Kaleschka*, eine dreispännige Kutsche, die sich bei Bedarf in einen Schlitten und wieder zurück verwandeln läßt.

Die Flußschiffferei ist im B. nicht ganz ohne Grund das häufigste Verkehrsmittel, auch wenn im Frühjahr die Flüsse derart anschwellen, daß ihr Befahren mit Gefahr für Leib und Leben verbunden ist und nur von erfahrenen Schifffern überhaupt gewagt wird. Sind die Flüsse im Winter zugefroren, versehen sie nicht selten den Dienst als ebene Wege, die eifrig von Schlitten befahren werden.

Einer der mengenmäßig ergiebigsten Rohstoffe des B., das Holz der Wälder, wird fast ausschließlich über die Flüsse an seinen Bestimmungsort gebracht. Eine eigene Zunft, die der Flößer, versteht es meisterlich, die Stämme zu gewaltigen schwimmenden Teppichen umzufunktionieren, die dann einfach mit dem Strom an ihren Bestimmungsort treiben. Dies bedeutet für unbedarfte Schiffer natürlich ein gewisses Kollisionsrisiko, vor allem dann, wenn ihm einmal ein solches "Floß" in Einzelteile zerlegt entgegenkommt.

Zeittafel Bornland:

- 1293 v.H. Aus der Gegend des Radrom dringen Norbarden in das Land der *Misa* vor.
- 990 v.H. Gründung des *Heiligen Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor*
- 943 v.H. Das *Großreich der Goblins* unter *Kuunga Suula* entsteht. Elfen und Nivesen werden nach Norden vertrieben.
- 810 v.H. Erschließung und Besiedlung der Küstengebiete des B. Auf Geheiß Kaiser *Gerbalds* erhält der *Theaterritter* das Land zum Lehen.
- 804 v.H. Gründung der Stadt Festum.
- 750 v.H. *Schlacht von Wjassuula*. Die Theaterritter bereiten dem Goblinreich ein Ende.
- 657 v.H. Der Hochmeister des Theaterordens wird von den Priesterkaisern hingerichtet. Die Theaterritter und Adligen des B. stellen ein Heer gegen die Priesterkaiser auf.
- 656 v.H. Vernichtung des bornländischen Heeres in der *Schlacht bei Baliho*, Zerschlagung des Theaterordens.
- 490 v.H. Freiwilliger Anschluß des B. an das Mittelreich unter *Rohal dem Weisen*.
- 238 v.H. Abfall des B. vom Mittelreich.
- 17 v.H. Erstmals nach der Lossagung vom Mittelreich wird ein Adelsmarschall von Kaiser *Reto* nach Gareth geladen.
- 16 Hal Das B. erklärt Al'Anfa nach dem Überfall auf das Kalifat den Krieg. Die *Seeschlacht um Kannemünde* sowie einige Scharmützel bringen dem Bornland einige Erfolge.
- 20 Hal Bei der Wahl zum Adelsmarschall kommt es zum gewaltsamen Umsturz. Graf *Uriel von Notmark* läßt seine Tochter gewaltsam entführen und erklärt sich zum Adelsmarschall. Ein Bürgerkrieg droht.
- 21 Hal Nach ihrer Befreiung aus den Händen ihres Vaters wird *Tjeika von Notmark* zur Adelsmarschallin gekürt.

Bornländer; eine bis zu viereinhalb Spann hohe, ruhige Hunderasse mit halblangem, erdbraunem Fell mit unregelmäßiger schwarzer Rückenzeichnung; wird vornehmlich als Hütehund, seltener zum Tragen von Lasten eingesetzt.

Bornländer Bunte; die verbreitetste av. Rinderart; braunweiß oder schwarzweiß geschecktes Fell; vornehmlich im *Bornland*, in *Tobrien* und in *Weiden* in großen Herden gehalten.

Bornstör; nur in *Born* und *Walsach* heimischer, bis zu sechs Spann langer und neun Stein schwerer Süßwasserfisch, dessen Rogen die Grundlage für Festumer Kaviar bildet.

Boron, -s (I); einer der *Zwölfgötter*; Gott des Schlafes, des Vergessens und des Todes. Sein Symbol ist der *Rabe*, seine heiligen Pflanzen Ebenholz- und Mohagonibaum und der schwarze Lotos. B. schenkt den Menschen den Tod, damit ihre Seelen nicht unter der Last der Erinnerung darben und welken. Und auch den Schlaf bringt er den Menschen die Träume und den Rausch, in dem manche seiner Anhänger die Nähe zu ihrem Gott suchen. B. ist der Vater *MARBOS*, die er mit der Sterblichen *ETILIA* gezeugt hat.

B. führt die Seelen der Toten ins Jenseits; sein Bote, der göttliche Rabe *GOLGARI*, trägt sie über das *NIRGENDMEER* zu ihm, wo er über sie richtet, die Seelen auf der *Seelenwaage* *RETHON* wiegt und ihnen ihre Bestimmung zuweist. Jene, die er zurückweist, kehren in einen neuen Leib zurück, ohne Erinnerung und Schuld. Die anderen aber werden in die Hallen der Götter geführt, an denen ihr Glaube hängt oder verbleiben in *B.S HALLEN*, bis ein Gott sich ihrer erbarmt.

Doch B. ist auch der Herr der Träume, der den Sterblichen nächtliche Phantasien zur Erbauung, Mahnung oder Warnung sendet – in dieser Funktion hat er *BISHDARIEL* zum Boten. Weitere *Alveraniare* B.s sind *LIAIELLA* und *UTHAR*.

Die Kirche des B. ist in zwei Teile gespalten; in den *PUNINER RITUS*, der B. vor allem in seiner Funktion als Herr des Schlafes und des Vergessens verehrt, ihm in seiner Funktion als Totengott vor allem durch entsprechende Bestattungsriten huldigt, und den *AL'ANFANER RITUS*, dessen Anhänger unter ihrem *PATRIARCHEN* die dunkle Seite des Gottes anbeten. Beide Kirchen beanspruchen für sich die alleinige Repräsentanz B.s auf *Dere*. Der *Puniner Ritus* ist vor allem im *Mittelreich* und im nördlichen *Aventurien* wegen seiner gemäßigten Lehre populär, auch wenn *Boron* weniger Anhänger hat als *Rondra* oder *Peraine*. Der Süden ist die Domäne *Al'Anfas* und der Rauschkraut-Orgien, die ihren Höhepunkt alljährlich beim *FLUG DER ZEHN* finden.

Die Rituale der *Boron-Kirchen* sind eng mit den Bestattungsriten aller *Zwölfgöttergläubigen* verbunden. In der Regel wird der Tote einbalsamiert und für sieben Tage aufgebahrt, um zu sehen, ob *Boron* seine Seele zurückkehren läßt. Alsdann wird der Tote in einen Sarkophag oder ein Tuch gebettet und auf dem *Boronanger* dem Leib *Sumus* übergeben.

Der bekannteste B.-Orden sind die *NOIONITEN*, deren Klöster die Seelenkranken beherbergen; die *Al'Anfanischen Krieger- und Meuchlerorden* wie der *Orden des Schwarzen Raben* bilden den weltlichen Teil der Kirche. Eindeutig dem *Puniner Ritus* verschrieben haben sich als bislang einziger weltlicher Orden die *GOLGARITEN*.

Boron (II); der fünfte Monat im av. Jahreslauf, etwa dem irdischen November entsprechend (siehe *ZEITRECHNUNG*).

Boronanger, -s; Boronanger; allg. gebräuchliche Bezeichnung für dem *Boron* geweihten Boden, sprich: Friedhof.

Boroni, -s; Boroni; übliche Bezeichnung für eine/n *Boronpriester/in*.

Boronrad (I); ein in der Mitte gebrochenes Rad; Zeichen des Totengottes *BORON* und häufig auf Begräbnisstätten zu finden.

Boronrad (II); eine Formation von Riffen nördlich der *WALDINSELN*.

Borons Silberkelch; eine fleischfressende Pflanze, die nur in einem versteckten Tal südwestlich von *Mirham* vorkommt.

Boronsotter; etwa oberarmdicke, dreieinhalb Schritt lange, schwarze Giftschlange, die in den Sümpfen um *Selem*, aber auch auf *Maraskan* vorkommt. Das Gift der B. ist in der Lage, ein Wildschwein binnen weniger Herzschläge zu lähmen und binnen einer Minute zu töten.

Boronsichel; ein gewaltiges Krummschwert, das nur einen Spann unter zwei Schritt mißt und damit dem Besitzer an Länge oft gleichkommt. Geschaffen wurde die B. von der Grenzwacht *Almadras*, die sich mangels eigener Reiterei einer besonders langen Waffe bediente, mit der sich auch die schnellen berittenen Wüstenräuber bei ihren Angriffen aus der *Khom* heraus vom Pferd schlagen ließen.

Boronstropfen; auch als *Schlafgift* bezeichnet, versetzt dieses magische Elixier ein Opfer augenblicklich nach Erreichen der Blutbahn in tiefen Schlaf, aus dem es nur starke Schläge wecken können. Wird sowohl als Waffen-

als auch als Einnahmegift verwendet.

Borontag; in Gebieten, die dem *Al'Anfaner Ritus* des *Boron* anhängen, vor allem aber in *Al'Anfa* selbst, gebräuchliche Bezeichnung für den vierten Tag der Woche, sonst *Praiostag* genannt (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Bosparan, -s; bosparanisch; Bosparaner; Hauptstadt des *Alten (Bosparanischen) Reiches*, auf Geheiß des Göttlichen *Horas* im Jahre 991 v.BF. an der Stelle errichtet, wo der Sage nach *Geron der Einhändige* alleine einen ganzen Wald gefällt hatte: auf jenen beiden Hügeln, auf denen das heutige VINSALT steht. Die Epoche, die man heute als die *bosparanische* bezeichnet, beginnt mit der Herrschaft der ersten Kaiserin DALIDA-HORAS, die den *Adlerthron* um das Jahr 900 v.BF. bestiegen haben soll, und endet mit der völligen Zerstörung der Stadt durch das Garethher Bürgerheer im Jahre 0, d.i. dem Jahre 1492 nach Horas' Erscheinen. Auch die gewaltige Kaiserliche Bibliothek, in der die Geschichte der Stadt und des Reiches von Anbeginn minutiös aufgezeichnet waren, wurde damals ein Opfer der Flammen, so daß die Kenntnisse von jener Zeit fragmentarisch bleiben werden.

Zu seiner Blütezeit sollen in Bosparan beinahe 100.000 Menschen gelebt haben, und "seine Pracht und sein Reichtum hatten auf Deren nicht ihresgleichen", wie die Chronisten schreiben – noch heute bedecken die kaum mehr kenntlichen Ruinenfelder südlich von Vinsalt ein Fläche, die mehr als doppelt so groß ist wie die der jüngeren Stadt.

Bosparanisches Reich; korrekte Bezeichnung für das ALTE REICH, das Herrschaftsgebiet der alten HORASKAISER bis zum Fall BOSPARANS (993 v.H.); auch für das *Neubosparanische* oder HORASREICH.

Bosparanjer; ein schäumender Wein. Die Entdeckung der Methode, den Wein in Flaschen ein weiteres Mal gären zu lassen, geht zurück auf Rahjalina *Stellona*, die 180 v.H. *Geliebte der Göttin* in Belhanka war.

Bosparano; die mittlerweile außer in Kreisen des Klerus, der Magie und der Juristerei nicht mehr gebräuchliche Sprache des *Alten Reiches*; Vorgängerin des GARETHI (siehe **SPRACHEN**).

Bosparans Fall; in vielen Regionen Aventuriens – namentlich dem *Bornland*, *Thorwal*, vielen südlichen Stadtstaaten und weiten Gebieten der Tulamiden – gültige Zeitrechnung; im *Lieblichen Feld* seit neuestem durch die *Horas-Zeitrechnung* abgelöst. Das Jahr 0 BF entspricht dem Jahr 993 v.H. der mittelreichischen Kaiserzeitrechnung. Siehe **ZEITRECHNUNGEN UND KALENDER**.

Bosquir, -s; Fluß in *Almada*; einer der Quellflüsse des YAQUIR; entspringt im westlichen *Raschtulswall* und fließt als reißender Gebirgsfluß gen Westen, um schließlich südlich von *Punin* in den Yaquir zu münden. Der B. ist nur auf wenigen Meilen seines Unterlaufs schiffbar und bildet über eine weite Strecke die Südostgrenze des *Mittelreichs*.

Bote des Lichts; oberster Geweihter des *Praios*-Kultes. Neben den Kaisern ist der B.d.L. der mächtigste Mann in Aventurien. Nach der Regierungszeit des HORAS (2485–1943 v.H.) – der als UCURIS Sohn zugleich der Hochgeweihte seines göttlichen Großvaters auf Dere war –, blieb die Würde und Gewalt der B.d.L. noch lange Zeit im Besitz der Kaiser des *Alten Reiches*, die zugleich den Amtsnamen *Horas* führten. Von *Dalida-Horas*, der Nachfolgerin des ersten Horas, über *Seneb-* und *Belen-Horas* bis hin zu *Fran-Horas* dem Blutigen vereinten alle Kaiser die höchste kirchliche Würde in sich selbst, das Linke (das Himmlische) und das Rechte (das Derische) Szepter ruhten in ein- und derselben Hand. Gleichwohl aber, waren sich die *Friedenskaiser* ihrer Pflicht noch bewußt und versuchten, alveranisches und derisches zum Wohle der Sterblichen gegeneinander abzuwiegen, so nahm *Haldur-Horas*, der vorletzte der Kaiser vor dem *Dunklen Zeitalter*, seine kirchlichen Pflichten kaum wahr und begründete allein seine vollkommene kaiserliche Macht darauf. Genauso hielt es Fran-Horas (1611 – 1557 v.H.), der sich in der *Ersten Dämonenschlacht* (1562 v.H.) nicht scheute, seine Seele einem Erzdämonen zu verpfänden und niederhöllische Mächte gegen seine eigenen, aufrührerischen Untertanen zu beschwören.

Nach der Schlacht und der Entrückung Fran-Horas in die *Niederhöllen* nannten sich die Kaiser (oftmals *brazoragh-*, *efferd-* oder *borongläubige* Thronräuber) zwar zumeist weiterhin Horas und B.d.L., die eigentliche Macht der zerrütteten und erschütterten Kirche hatte jedoch das Kollegium der acht WAHRER DER ORDNUNG inne (damals noch alle in *Bosparan* selbst heimisch), das die Praios-Gläubigen halbwegs heil und wohlbehalten durch die Dunklen Zeiten führte. Erst *Hela-Horas*, eine weitere Erzmagierin auf dem Kaiserthron, die sich – von den niederhöllischen Mächten geblendet – zur 'obersten Herrin aller Götter und Menschen' ausrufen ließ, unterwarf die Staatskirche des Praios auf ein weiteres ihrem Befehl und vereinte Linkes und Rechtes Szepter erneut.

Im *Neuen Reich* (seit 993 v.H.) wurde eine Trennung von Kaiser- und Botenthron von vornherein beschlossen; dem B.d.L. gebührte das Linke Szepter und der Amtsnamen *Heliodan*, dem Kaiser das Rechte Szepter.

Im Jahre 658 v.H., in dem Kaiser *Rude II.* kurz vor seinem 15. Geburtstag gemeuchelt wurde (augenscheinlich

von Anhängern der *Rondra*-Kirche, wie die *Praios*priesterschaft glauben machen wollten), ergriffen die B.d.L. und ihr Gefolge eilends die Macht, zogen (erfolgreich) gegen die *Rondra*-Kirche zu Felde und regierten kaisergleich zu Gareth. In der Geschichte wurden die Jahre 658 v.H. – 528 v.H. später als die Epoche der PRIESTERKAISER bezeichnet.

Rohal dem Weisen schließlich oblag eine endgültige Trennung des Alveranischen und Derischen Szepters; alle Kaiser seitdem haben sich mit derischer, alle B.d.L. mit geistlicher Macht begnügt.

Erst im Jahre 21 Hal hat sich der elenvinische Geweihte *Hilberian Praiofold III. Grimm von Greifenstein und vom Großen Fluß* aufgemacht, beide Szepter zu einen (und augenscheinlich handelt er auf göttlichen Befehl, den er ritt auf einem *Greifen* und wurde von einem Greifen (einem *Alveraniaren* also) zum Boten des Lichtes erhoben), - er bannte den Gareth B.d.L., *Jariel Praiotin XII.*, den Heliodan, nahm den Amtstitel *Lumerian* an und scharte eine große Gefolgschaft um sich. Derweilen ringen die beiden geweihten Männer um die Macht innerhalb der Kirche und der beiden Reiche, wobei Jariel sogar mit einem Heer die Stadt *Elenvina* belagern ließ.

Amt und Aufgaben: Die B.d.L. residieren seit 993 v.H. zu Alt-Gareth, seit 542 v.H. im *Tempel der Sonne*, seit ca. 500 v.H. in der *Stadt des Lichtes*, umgeben von den acht Wahrern der Ordnung, gut 400 Geweihten und zumindest doppelt so vielen Gardisten.

Gewählt wird der B.d.L. in einem Orakel von den acht Wahrern der Ordnung. Zwölf Stunden Zeit haben dieselben, um einen der ihren zu erheben, andernfalls fällt das Amt dem ältesten der Wahrer zu. Neben der alldieweil erwähnten Erleuchtung (dem Geist, der sieht, und der Stimme, die befiehlt) am Tage seiner Krönung umgibt den B.d.L. eine Aura von nie geschauter Macht, Reinheit und Weisheit. Allein der B.d.L. mag Wahrer der Ordnung und Erleuchtete erheben, allein sein Wort ist unfehlbar, denn kein derisches Gericht hat die Macht und das Recht, ein Urteil über *Seine Erhabene Weisheit* (so lautet die korrekte Anrede) zu fällen.

Am Tage seiner Krönung nimmt der Bote des Lichtes einen »Kirchennamen« an, der zugleich Wegweiser seiner Herrschaft ist. (So führten den Namen *Praiofold* bislang nur der allererste der Boten des Lichtes, *Aldec* (der erste der Priesterkaiser) und seit 21 Hal Meister *Hilberian.*) Der Bote des Lichtes ernennt ebenso die zwölf *Hoherichter der Kirche*, den *Großinquisitor* in den Zwölfgöttlichen Landen und den Marschall der *Sonnenlegion*. All diese Ämter unterstehen ausschließlich seinem Befehl. Vom Augenblick seiner Krönung an gilt der Bote des Lichtes als *heilig*.

Die Namen der Boten und Botinnen des Lichtes:

Praiobur [V.] (Der-von-der-Sonne-Kündende), Praiowar [II.] (Der-Licht-und-Schatten-Seiende), Praiodan [XXIII.] (Der-Sein-Sohn-Seiende), Praiolan [IX. (X.)] (Fürchtepraios), Praiofold [II. (III.)] (Der-von-Praios-selbst-Erwählte), Praiogalm [IV.] (Der-voller-Ehrfurcht-Hinaufschauende), Praiohilm [IV.] (Der-voller-Demut-Hinaufschauende), Praiogriff [I.] (Der-mit-den-Greifen-Fliegende), Praiodin [VI.] (Der-auf-des-Gottes-Wunsch-Befehlende), Praioralm [IV.] (Der-nach-der-Sonne-Greifende), Praiotin [IX.] (Der-auf-des-Gottes-Geheiß-Befehlende), Praiopold [II.] (Der-von-Licht-Erfüllte), Praiosmin [V.] (Die-voller-Ehrfurcht-Dienende), Praiowyn [I.] (Die-von-Recht-Erfüllte), Praiodai [I.] (Die-Seine-Tochter-Seiende), Praiolill (I.) (Die-Praios-Ehrende), Praiogund [V.] (Die-vom-Licht-Erfaßte-und-von-dannen-Getragene), Praiadne [III.] (Die-von-Praios-selbst-Erwählte), Praiolieb [X. (XI.)], Praiolinde [II.] (Die-stets-Betende).

In eckigen Klammern die Nennung des letzten Amtsträgers, in runden Klammern die Nennung eines von der Gareth Kirche nicht gezählten Gegen-Lichtboten. Die Namen sind uns zumeist aus dem Altgüldenländischen überliefert.

Botendienste; siehe den Artikel auf Seite 48.

Brabacciano; auch unter den Namen *Schwarzbart*, *Einauge* und *Käpt'n Brabak* bekannter Pirat aus der Zeit der *Priesterkaiser* (Geburtsort und -tag unbekannt); ihm werden über einen Zeitraum von etwa 70 Jahren fast alle Piratenüberfälle auf den südlichen Meeren zugeschrieben. B. besaß nur ein Auge, trug einen Haken statt der linken Hand und soll eine Unmenge Schätze erbeutet und versteckt haben – und gilt damit als Vorbild für fast alle Piratensagen. Er starb mit seiner gesamten Mannschaft am 28. Peraine 544 v.H., als seine Kogge und zwei priesterkaiserliche Galeeren vor *Chorhop* durch eine Magazinexplosion im *Hylailier Feuer* zu Boron geblasen wurden.

Brabaci; in *Brabak* gebräuchlicher Dialekt des *Garethi*; reich an Lehnwörtern aus dem *Tulamidyä* und dem *Thorwalsch* (s. **SPRACHEN**).

Brabak, -s; brabakisch; Brabaker; Stadt und Königreich am Südmeer. An der Südspitze Aventuriens liegt die Hafenstadt B., die Hauptstadt des gleichnamigen Königreichs, das sich nominell weitere 150 Meilen ins Hinterland erstreckt. Unabhängig von den Ansprüchen B.s erstreckt sich das Königreich auf beiden Seiten des MYSOB einige Wegstunden bis zu den südlichen Ausläufern des REGENGEBIRGES, und im Osten einige Meilen entlang der Küste.

Klima: In B. herrscht, wie auch in der übrigen Region, das ganze Jahr über ein tropisches Klima, und es ist

von den Temperaturen her nicht möglich, die einzelnen Jahreszeiten voneinander zu unterscheiden; allerdings werden sowohl Frühling wie auch Herbst von einer sechswöchigen Regenzeit eingeleitet.

Landschaft: Ein großer Teil des Landes besteht aus riesigen, unwirtlichen Sümpfen, in denen sich ausschließlich Echsenwesen und allerlei Geziefer heimisch fühlen, feuchtwarmen Regenwäldern sowie einigen savannenähnlichen Grasflächen. Die wenigen menschlichen Ansiedlungen sind klein, denn das Land bietet nur wenige Plätze, an denen der Bau von Dörfern überhaupt möglich ist und so wirkt Brabak auf den Außenstehenden wie eine grüne Hölle mit einigen Flecken der Zivilisation.

Tierwelt: Die ausgedehnten Sümpfe bieten einer Reihe von Reptilien hervorragende Lebensbedingungen, seien es nun *Horn-*, *Fisch-*, *Sumpf-* oder *Panzerechsen* und *Krokodile*, doch trifft man hier auch auf *Riesenkaimane*, *Morfus* und die gefürchteten *Schlinger*. Aber auch Schlangen wie die *Boronsotter*, die *Palmviper* und die *Mysobviper* fühlen sich hier heimisch. Außer den üblichen, in tropischen Gebieten lebenden Vogelarten und Fledermäusen gibt es hier auch die – wegen der Krankheiten, die sie überträgt – gefürchtete Vampirfledermaus. Bei den unzähligen hier lebenden Insekten sind neben den herkömmlichen Moskitos auch die *Borbarad-Moskitos* eine ernstzunehmende Plage. Ansonsten leben in den Sümpfen noch eine Anzahl von unterschiedlichen Fischen, Lurchen, Egel und Ratten.

Die Brabaker: Im Widerspruch zur Landesgröße gibt es verhältnismäßig wenige Brabaker. Die ursprünglichen Einwohner B.s waren Siedler aus *Neetha* und *Methumis*, die im Jahr 1755 v.H. an den Mysob zogen, um an der Bucht von *Kap Brabak* ein Dorf zu bauen. Aufgrund der günstigen Lage wurde aus dem anfänglich kleinen Anlegeplatz schnell ein richtiger Hafen, und bald strömten Menschen aus aller Herren Länder in die aufblühende Stadt, so daß es zu einer bunten Völkermischung kam. Die *Mohas* aus den Regenwäldern taten genau wie die *Echsenmenschen* das ihre, um das ohnehin sehr unterschiedliche Erscheinungsbild der Brabaker noch ein wenig ungewöhnlicher zu machen. Die heutige Bevölkerung des Königreiches reicht von den Echsenmenschen in *H'Rabaal*, und den Sümpfen über die Gebiete einiger wilder Waldmenschentämme, die den König von B. anerkennen und ihm Tribut leisten über die Siedler, die in der Stadt B. und den Dörfern leben.

Die menschlichen Bewohner des Königreiches verfügen zumeist über die im Süden übliche, etwas dunklere Haut und Haarfarbe, während sich vor allem viele Mitglieder der Oberschicht durch eine dunkle kupferfarbene Haut, blauschwarze Haare und tiefbraune oder schwarze, mandelförmige Augen auszeichnen. Es gibt allerdings auch einige wenige Bewohner, deren Echsenblut durch ständige Vermischung mit den Menschen kaum noch kenntlich ist und die außer über einige wenige Merkmale wie zum Beispiel ein starrer Blick oder ungewöhnlich rauhe Haut sich kaum von den rein menschlichen Bewohnern unterscheiden. Die in B. übliche Sprache ist das *Brabaci*, ein klangvoller Dialekt des *Garethi*, der noch viele Einflüsse aus dem alten *Bosparano* besitzt und eine große Zahl von Lehnwörtern aus dem *Tulamida* und dem *Thorwalsch* aufweist.

Landwirtschaft: Aufgrund der schlechten, stark salzhaltigen Böden und der tropischen Temperaturen ist ein ausgedehnter Ackerbau hier nicht möglich. Aus diesem Grunde gibt es in Brabak nur wenige Bauern, die von der Landwirtschaft leben. Allerdings ist die Gegend um *Vinay* fruchtbar genug für den großflächigen Anbau von *Shatak*wurzeln, Reis und Tabak. Ansonsten wird vor allen Dingen Viehzucht betrieben, vor allem die von Wasserbüffeln und Selemferkeln, da diese wenig anspruchsvollen Tiere kein kostbares Siedlungsland beanspruchen, sondern auch hervorragend mit den sumpfigen Böden zurechtkommen. Der überwiegende Teil der Brabaker lebt allerdings vom Fischfang.

Handwerk und Bergbau: Die Handwerker, die es im Königreich gibt, verstehen sich zumeist auf die Herstellung all jener Dinge, die für die Seefahrt und Fischerei unentbehrlich sind, seien es nun Netze, Taue oder Segelwerk; aber auch Reparatur und Neubau von Schiffen wird von einigen Werften ausgeführt. Ebenfalls erwähnenswert sind noch die Gerber, die sich vor allem auf die Veredelung von Echsenleder spezialisiert haben, um daraus das begehrte feuerfeste *Iryanleder* zu fertigen und daraus Gewänder, Sattelzeug u.a. zu erzeugen, die auch weit über B. hinaus gerühmt werden. Daneben existieren noch eine Anzahl von Handwerksbetrieben, die die Dinge des täglichen Gebrauchs fertigen, die aber mit einer beständigen Rohstoffknappheit zu kämpfen haben.

Es gibt kaum Bodenschätze in B. – die einzigen erwähnenswerten, die berühmten Schlangenaugenopale, werden in einer Mine in der Nähe von *H'Rabaal* gefördert.

Siedlungen: Aufgrund der ungeeigneten Landschaft gibt es nur wenige nennenswerte Ansiedlungen. Die größte ist natürlich die Stadt B. mit ihren etwa 3.400 Einwohnern. Daneben gibt es noch die Städte *H'RABAAL*, *SYLPHUR* und *VINAY*, die jeweils über etwa 600 Einwohner verfügen. Die einzigen übrigen (neben einigen Waldmenschensiedlungen im Regenwald) sind die Fischerdörfer *Plesse*, *Nagra*, *Ranak* und *Chutal*, Dörfer, die zumeist aus einfachen, eng beieinanderliegenden Hütten aus Brabaker Rohr bestehen. Am Rand des Dorfes gibt es meist einen Platz, an dem sämtliche Boote liegen, und die Netze aufgespannt werden, außerdem stehen hier auch die *Bakter*, drei Schritt hohe und oft mehr als fünf Schritt breite Dörrgestänge, an denen die ausgenommenen Fische in der Sonne getrocknet werden, eine Maßnahme, die dazu führt, daß man die Ansiedlungen schon lange vorher riechen kann.

Verkehr und Wege: Das Brabaker Sumpfland ist tückisch, und es gibt nur sehr wenige Wege, die ohne ortskundige Führer gangbar sind. Daher findet der meiste Verkehr entweder auf dem Meer oder dem *Mysob* statt. Die einzige Straße des Königreiches führt von B. entlang des *Mysob* bis nach *Sylphur* und von dort als schmale Piste weiter bis nach *H'Rabaal*. Es gibt keine ausgebauten oder gar gepflasterten Straßen, sondern nur

Knüppeldämme, die die einzelnen Dörfer verbinden. Diese sind allerdings gerade während und nach der Regenzeit recht gefährlich, da sich die Sümpfe häufig unverhofft ausdehnen.

Handel und Währung: B. liegt recht günstig und wird von vielen Seefahrern, die Kap B. umfahren, angelaufen, um Proviant einzukaufen, ihre Schiffe auszubessern und um Waren aus B. und dem Umland zu erwerben. Wer nicht die Risiken eingehen will, bis zu den *Waldinseln* zu reisen, kann die meisten dort zu findenden Dinge in B. zwar zu einem höheren Preis, aber ohne allzu große Gefahren erwerben. In Brabak kommen aber auch viele Güter aus dem *Lieblichen Feld*, von den *Zyklopeninseln*, aber auch aus *Aranien* und zeitweise sogar aus dem *Bornland* auf den Markt, wobei manche Ladung sofort von einem Schiff auf das nächste verkauft wird – ein Versuch die hohen Marktzölle zu umgehen. In B. wird nicht groß nachgefragt, wo die Waren herkommen, und so gibt es auch hier immer irgendwelche Einzelstücke, die ein Adliger auf den Inseln bestellte und dann doch lieber den zahlreichen Piraten und Freibeutern überließ. Überhaupt verfügt Brabak für ein Königreich von doch recht geringer Größe über eine recht große Anzahl von Kaperfahrern, da König *Mizirion III.* recht freigiebig mit dem Erteilen von Kaperbriefen ist.

B. hat als eigene Währung den *Brabaker Dukaten*, ein Geldstück, das zwar den nominellen Wert eines mittelreichischen Golddukaten hat, aber selbst im Königreich von vielen nur widerwillig akzeptiert wird, da der Goldgehalt des Brabaker Dukaten bei nur etwa sechs bis sieben Silbertalern liegt. Daher ist es gerade bei größeren Geschäften üblich sich auf den Preis von zehn Mittelreichs-Dukaten oder aber wahlweise fünfzehn Brabaker Dukaten zu einigen.

Sitten und Brauchtum: Das Leben wird im Süden sehr stark von den Temperaturen geprägt. Die Menschen verbringen einen großen Teil ihrer Zeit im Freien und lieben Wettkämpfe in der Arena ebenso sehr wie prachtvolle Festumzüge, Straßenfeste oder (im Falle der reicheren Einwohner) abendliche Bälle. Im großen und ganzen unterscheiden sich die Sitten und Bräuche nicht besonders von denen in den übrigen Städten und Siedlungen des Südens.

Künste: In B. versteht man sich auf die kunstvolle Verarbeitung von *Iryanleder*, aber auch sonstiger Echsenhäute, zu Taschen, Kleidung, aber auch vornehmen Sattelzeug und Peitschen; auch gibt es einige Manufakturen, die sich auf die Weiterverarbeitung der aus H'Rabaal stammenden Opale spezialisiert haben.

Wissenschaft und Bildung: Gerade in B. ist eine sehr deutliche Trennungslinie zwischen den sozialen Schichten zu bemerken. Es gibt einige wenige sehr Reiche, eine kleine Mittelschicht, die zum großen Teil mehr schlecht als recht lebt und eine Unmenge armer Leute. Daher ist die Bildung hier häufig noch schlechter als in vielen anderen Teilen Aventuriens. Die reichen Familien halten sich Privatlehrer, und wer es sich von den Handwerkern leisten kann, schickt das älteste Kind in einen der Tempel.

Was die Wissenschaft angeht, so gibt es in B. neben der Magierakademie eine Reihe von Philosophen, Freidenkern und sogar eine Alchimistenvereinigung. In B. leben eine Reihe von sehr umstrittenen, bisweilen sogar in anderen Ländern und Provinzen steckbrieflich gesuchten Menschen, die jedoch sehr viel für die Brabaker Wissenschaft getan haben. So gelang es dem ehemaligen Gareth Hofmagus *Galotta* als erstem, ein Elixier zu entwickeln, mit dem man ein Stück Sumpf trockenlegen kann. Leider kosten aber die Zutaten für einen Rechtschritt Land 3.000 Dukaten, so daß an einen Großeinsatz derzeit noch nicht zu denken ist...

Die übrige Brabaker Wissenschaft findet sich wie üblich in den Hesindetempeln, die bedauerlicherweise wenig besucht werden, obwohl sie zum Teil echsisches Wissen aus alter Zeit aufbewahren. Auch das Geheimnis der Iryanlederverarbeitung wurde von Brabaker Wissenschaftlern entwickelt.

Religion: Der wohl populärste Gott ist *Efferd*, dem nicht nur in den Dörfern, sondern auch an einigen Stellen an der Küste kleine Schreine geweiht sind und zu dessen Ehren sich der König bereits seit Jahren bemüht, den größten Efferd-Tempel Aventuriens zu bauen (T. in Brabak-Stadt: BOR, EFF, PHE, RAH, Nandus). Ansonsten gibt es in H'Rabaal noch einen *Hesinde*- sowie einen *Tsa*-Tempel, in Vinay eine Halle des *Swafnir*.

Der *Rahja*-Tempel der Hauptstadt ist allenfalls ein besseres Bordell, das vor allem den Reichen des Königreichs als gutes Alibi dient, um ungestört ihren Neigungen und Lastern frönen zu können. Der Brabaker *Boron*-Kult folgt im Gegensatz zu vielen Städten der Umgebung dem *Puniner Ritus*, eine weitere deutliche Haltung gegen *Al'Anfa*.

Magie: Die einzige MAGIERAKADEMIE des Königreiches ist die DUNKLE HALLE DER GEISTER, eben jene Akademie Aventuriens, die über die zweifelhafte Ehre verfügt, den schlechtesten Leumund zu besitzen. An dieser "schwarzen" Akademie findet man auch jene Magier, die selbst in *Mirham* oder *Lowangen* keinen Zugang erhalten. Während es bei den Vornehmen des Königreiches in Mode ist, sich die böartigsten Magier einzuladen, um zu zeigen, daß man sich vor wirklich nichts fürchtet, haben die meisten Brabaker einen großen Respekt vor der Magie und den üblen Subjekten, die durch das Königreich streifen. Die Akademie greift auch schon einmal in weltliche Streitigkeiten ein, indem sie irgendwelche jenseitigen Wesenheiten mit der "Schlichtung" beauftragt – und so verwundert es nicht, daß viele Brabaker das Zeichen des Prais machen, wenn sie einen Magier erblicken.

Der Staat: Obwohl B. formal ein Königreich unter König *Mizirion III.* ist, handelt es sich doch eher um eine Herrschaft der reichen Familien, die den Staat wie einen Kuchen unter sich aufgeteilt haben. Dies sind im einzelnen die folgenden Mächtigen:

An der Spitze des Staates steht seit seiner Unabhängigkeit die Dynastie der *De Sylphur*, die ihre wichtigsten Ländereien in und um Sylphur am mittleren Mysob besitzt. Hier betreiben die Schuldknechte der Familie vor

allem den Anbau von Süßwurz, Shatak und Reis; die eigentliche Macht aber genießen die De Sylphur, weil sie in den letzten beiden Jahrhunderten praktisch identisch mit der Obrigkeit Brabaks wurden: Jeder Regent hat die öffentlichen Ämter am liebsten mit seinen Verwandten besetzt.

Einst die Linie der Könige von H'Rabaa, zählen die *Charazzar* heute noch zu den wichtigsten und einflußreichsten Familien des kleinen Brabaker Reiches. Nicht nur nach Ansicht mißgünstiger Feinde weisen die Charazzar eine Reihe von äußeren Merkmalen auf, die bei Menschen eher als beunruhigende Hinweise auf schwindende Gesundheit anzusehen sind – sei es die Tendenz zu schuppigen Hautkrankheiten, die seltsam kleinen, fast verkümmerten Ohrmuscheln, der geringe Haarwuchs mit vorzeitigem Haarausfall in frühen Jahren sowie – am unheimlichsten – der berühmte "Böse Blick der Charazzar", ein unerschütterliches Starren aus scheinbar lidlosen Augen.

Die dritte wichtige Familie der Stadt sind die *Hammerfaust von Vinay* – ersteres der Name der Thorwaler-Otta, aus der sie hervorgegangen sind, zweites der Name des relativ reichen Dorfes, das ihnen einst als Belohnung verliehen wurde.

Die Familie *Geraucis* ist vor allem im Reedergeschäft tätig und besitzt gut zwei Drittel aller Handelsschiffe unter Brabaker Flagge; vor allem aber haben die Geraucis selber oder über Mittelsmänner den Löwenanteil der Warenmaklerei in Händen.

Die *Bocadillo* sind Bodenspekulanten und Miethäuser reinsten Wassers – seit langem haben sie es verstanden, gewaltige Mengen des kostbaren Baulandes in ihren Besitz zu bringen und entweder gegen immensen Profit weiterzuverkaufen oder – weit lieber noch – mit billigen Häusern aus Brabakrohr und Gottvertrauen zu überziehen, die sie dann gegen hohe Gebühr an kleine Krämer und Handwerker vermieten.

Die *Zeforikas* (entfernt verwandt mit der *Chorhoper* Familie gleichen Namens) betreiben die größte und einzige Werft für Hochseeschiffe und verdienen gut am Bau neuer Schiffe, aber weit besser an der Wartung und Reparatur derjenigen, die die gefährvolle Fahrt um das Kap gerade vor oder hinter sich haben. Die meisten Schiffe der Königlichen Flotte stammen aus ihrer Werft; ebenso gehören ihnen direkt oder indirekt fast alle Läden und Werkstätten für Schiffsbedarf sowie einige Seefahrerkneipen und Pfandhäuser im Brabaker Hafen.

Die kleinste der reichen Familien Brabaks sind die *Du Berilis*, die paradoxerweise neben den De Sylphur zum ältesten Adel der Region gehören – doch ihr wichtigstes Einkommen ist kaum adlig zu nennen: Ihnen gehören sämtliche Bordelle im Hafen und fast alle Kurtisanen, Dirnen und Lustknaben zahlen ihnen für einen eher schwachen Schutz hohe Abgaben.

Die Audienza: Einst nicht mehr als die beratende Versammlung, hat sich der Rat der Großen Familien heute zu einem eigenständigen Machtfaktor entwickelt, der dem König fast gleichkommt – denn so zerstritten die Sippen auch sind, wenn es darum geht, Mizirions Einfluß zu schmälern und den eigenen auszubauen, sind sie sich nur zu einig. Unter anderem hat sich die Audienza in den letzten Jahren das Recht erstritten, bei der Besetzung der wichtigsten Ämter der Stadt mitzureden und über Dinge wie Steuern, Zölle und ähnliches mitzuentcheiden.

Recht und Gesetz: In B. kümmert man sich nicht um die auf dem übrigen Kontinent üblichen Gesetze. Die hier gültigen dienen vornehmlich dazu, die Vorrechte der Reichen noch weiter auszubauen, während der Mittelstand fast rechtlos ist. Die anderswo üblichen Gesetze gegen Ketzerei, Irrlehren und Schwarze Magie finden hier keine Anwendung, so daß sich viele Verbrecher hier niedergelassen haben.

Die Königlich Brabaker Kanzlei ist zuständig für die Führung von Unterlagen aller Art und besonders für die Aufsicht über die Rechtsprechung. Das Hofgericht ist allerdings verglichen mit den Gerichtshöfen anderer Monarchen eher machtlos – sehr viel wird einfach mit Vergleichen und gezielten Morden geregelt.

Armee und Flotte: Der Anführer der Königlich Brabaker Armee, der Großmarschall, befehligt nicht nur die wenigen Brabaker Hellebardiere, sondern auch die anderenorts untergebrachten Krieger, alles in allem etwa vier Banner. Die Stadt genießt auch gerüchteweise die Ergebenheit mehrerer Sippen der Echsenmenschen in den Sümpfen – eine "Hilfstruppe", die vor allem gut ist, um B. gegen alle Angriffe zu Lande zu schützen.

Die Königliche Brabaker Flotte ist klein verglichen mit denen anderer Mächte, doch nicht ohne Bedeutung im Kräftespiel im Südmeer. Mit ihren zwölf Galeeren, acht Seglern, einigen Drachenschiffen und zahlreichen kleinen Hilfsfahrzeugen (auch als Piratenschiffe zu bezeichnen) ist sie durchaus in der Lage, Feinde zur See zumindest an der Eroberung Brabaks zu hindern.

Zeittafel Brabak:

- 1755 v.H. Siedler aus Methumis und Neetha errichten in der Bucht von Kap B. ein Dorf mit Landesteg, der schnell zu einem richtigen Hafen heranwächst. Der rasche Bevölkerungsanstieg bringt Ernährungsprobleme mit sich, da nur ein zwei Meilen breiter Streifen landeinwärts für die Landwirtschaft geeignet ist.
- 1694 v.H. Erste große Hungersnot, der ein großer Teil der Bevölkerung zum Opfer fällt.
- 1595 v.H. B. erhält die Stadtrechte; der *Kronkolonie B.* wird ein jährlicher Beitrag zur Stationierung und Erhaltung zweier Einheiten der kaiserlichen Flotte als Abgaben auferlegt.
- 391 v.H. Beim großen Brand von B. wird fast die gesamte Stadt sowie das königliche Archiv vernichtet.
- 144 v.H. Gouverneur *Thiralion* erklärt die Unabhängigkeit B.s vom Mittelreich und läßt sich zum König

krönen.

49-47 v.H. König *Peleiston* schließt mit den anderen südlichen Stadtstaaten ein Bündnis gegen Al'Anfa. Nach der Kriegserklärung überfällt die Liga eine Handelsflotte der Al'Anfaner Sklavenhändler im Hafen von Mengbilla. Mit dieser Beute rüstet man neue Schiffe aus. Die *Charazzar* von H'Rabaaal nehmen die Thorwaler der Hammerfaust-Otta in ihren Dienst und damit B. in die Zange, doch nach dem Seitenwechsel des Söldnerhauptmanns muß sich H'Rabaaal dem stärkeren Nachbarn unterwerfen. Die *Seeschlacht vor Charypso* wird zu einer vernichtenden Niederlage Al'Anfas.

Brabakbengel; Hiebwaaffe, die eine schwere Metallkugel trägt, aus der seitlich vier kurze Spieße hervorstechen, somit dem *Streitkolben* ähnlich – besonders bedrohlich aber ist der zusätzliche lange Stachel am vorderen Ende. Nicht selten verleihen humorvolle – oder zynische – Waffenschmiede dem B. ein scheinbar grinsendes Gesicht.

Brabakdrift; schwache, ablandige Meeresströmung bis etwa vier Tagesreisen südlich von *Brabak*.

Brabaker Schweiß; eine schwere Fieberkrankheit (auch *Sumpffieber* genannt), die vor allem in Südaventurien verbreitet ist und durch allerlei Sumpflebewesen übertragen werden kann. Der B.S. führt recht schnell zu hohem Fieber und Wahnvorstellungen und dauert selten länger als eine Woche an. Todesfälle durch B.S. kommen vor allem bei schlechter Versorgung vor, können jedoch durch Einnahme von *Donf* vermieden werden. Nach einmaliger Erkrankung ist das Opfer in Zukunft gegen B.S. immun.

Brabaker Rohr; dem Bambus ähnliches Gewächs; variiert zwischen kleinen Halmen von einem bis zu wahren Riesen von mehr als 30 Schritt Länge mit einem Durchmesser von einem Finger bis zu einem Spann. In den Halmen mehrerer Arten findet man zuweilen winzige mineralische Ablagerungen, die im Handel als *Tabaschir* bezeichnet werden. Das Tabaschir gilt schon seit langer Zeit als Wundermittel, und man wendet es bei vielen Gebrechen an, außerdem hat es einen Ruf als *Rahjaikum*.

B.R. wird im Süden vor allem als Baustoff der Armen verwendet; zahlreiche einfache Hütten entstehen mit seiner Hilfe. Die Vielfalt der Waren, die man außerdem aus ihm herstellt, ist enorm: Mobiliar, Angelruten, Eimer, Eß- und Trinkgefäße, Flöße, Speere, Pfeile, Fischreusen, Hüte, Schuhsohlen und allerlei anderes Flechtwerk. Ferner wird im aventurischen Süden schon seit langem ein Brei aus Fasern des B.R.s zur Herstellung von Papier verwendet. Die Halme sind aufgrund ihrer Gestalt hervorragend zur Herstellung von Musikinstrumenten geeignet. Aus ihnen werden Maultrommeln, Flöten, Daumenklappern sowie xylophonähnliche Instrumente gefertigt. Es soll auch nicht verschwiegen werden, daß das B.R. einen großen Anteil an der Erziehung der Novizen in Tempeln und Magierakademien hat. Aber nicht nur die Halme werden genutzt, die Blätter finden als Tierfutter Verwendung, und die jungen Schößlinge werden gerne als Gemüse gegessen.

Das B.R. findet man an den Rändern der südaventurischen Sümpfe, hauptsächlich an *Mysob* und *Szinto*, generell jedoch südlich des *Loch Harodrol*. Das Rohr wächst mit einer erstaunlichen Geschwindigkeit. In den ersten Tagen, wenn die Triebe aus dem Erdreich kommen, bis zu 3 Spann pro Tag. Der beeindruckend schnelle Wuchs wurde in Brabak früher dazu genutzt, Delinquenten auf besonders unangenehme Art und Weise zu Tode zu bringen. Man "spann sie auf das Rohr", d.h. sie wurden auf einem frischen Feld mit Rohr in geringer Höhe über dem Erdreich festgebunden. Die schnell sprießenden und nadelspitzen Rohre durchbohrten dann mehr oder weniger schnell seinen Körper.

Brabaker Waldelefant; in den Regenwäldern zwischen Brabak und Mengbilla anzutreffende Elefantenart, die bis zu zweieinhalb Schritt Schulterhöhe erreicht und wegen ihrer hellen Stoßzähne (bis zu 1,5 Schritt Länge) gejagt wird.

Brack, -s; mit einer Ausdehnung von siebenzig mal achtzehn Meilen größter See der BRINASKER MARSCHEN und einziger See im Flußlauf des SVELLT. Sein Name gibt Hinweis auf sein gelbes, brackiges Wasser, das an der tiefsten Stelle drei Schritt mißt und ein Gemisch aus dem Salzwasser des *Golf von Riva*, der lehmigen Brühe des Svellt, den Abwässern der Stadt *Tjolmar*, vermoderten Schilffresten und toten Fischen darstellt. Kaum vorstellbar, daß inmitten des Sees eine Ansammlung von Hausbooten schwimmt. Nahezu 200 Personen wohnen hier; von entlaufenen Sträflingen bis hin zu geistesverwirrten Flußfischern reicht die Palette skurriler Gestalten, die ihre Siedlung *Parkauki* nennen. Drei Abflüsse gen Norden hat der See, von denen jedoch nur einer svelltabwärts nach *Enqui* führt und sich die magenwendenden Gerüche langsam von würziger Seeluft ablösen lassen.

Braggu; ein *Niederer Dämon* aus dem Gefolge THARGUNITOTHS.

Brandan, -s; Sohn des *Brodosch*, Enkel des *Brogar*, erster und vermutlich größter der zwergischen GEODEN. Der Großvatersname deutet an, daß dieser Mann ein "Prinz" aus urväterlichem Hause war – und doch verzichtete er auf alle Ehren und verließ Heim und Sippe, um sich den Mysterien der Natur zu weihen. Die anderen Druiden haben ihn schnell als den Ersten der ihren akzeptiert und viel wird gesagt über die Macht, die Brandan bald über die Geister und ELEMENTE der Natur hatte.

Zu jener Zeit führten die von PYRDACOR versklavten Geister des Elementes Erz Krieg gegen die *Zwerge*. Die Geoden waren es, die mit Magie und ohne Waffen die Erzwesen durch eigene Kreaturen in langen Gefechten vernichteten, ihre Scheinseelen austrieben und die feindlichen Geister verbannten – und dabei oftmals von den beschworenen Kräften selbst zerfetzt oder in den Irrsinn getrieben wurden.

Den Ausschlag aber gab ein von zahlreichen Legenden umwobener Pakt Brandans mit dem Herrn des Ehernen Elementes selbst, der der Versklavung seiner Kinder nicht länger zusehen mochte und der alle Scheinseelen befreite und sogar die Stollen und Gänge der Angroschim mit einem Schutzpanzer umgab, der den Fels seit dieser Zeit für magische Wesen undurchdringlich gemacht hat. Um diesen Pakt zu schließen, drang Brandan angeblich bis in die *Zitadelle* des Erzherren tief unter dem *Raschtulswall* vor.

Danach erzwang Brandan mit List und Opfermut einen ewigen Frieden: Als bei einer der Verhandlungen auf einer Insel im *Yaquir* ein zufriedenstellendes Ergebnis erreicht worden war, hatte er sich erhoben, wie um sich zu erleichtern, und dabei scherzhaft die Zwerge bei *Angrosch* und *Sumu*, *Pyrdacor* aber bei der Macht der Elemente schwören lassen, den Frieden zumindest solange zu achten, bis er zurückkäme.

Als dieses geschehen war, trat er hinaus und stürzte sich in den *Yaquir*. Seine Leiche aber wurde niemals gefunden (vermutlich ist sie schließlich an der Stelle des heutigen Kuslik ins Meer getragen worden); für die Druiden und Geoden Aventuriens aber ist Brandan entrückt worden.

Brandans Ring; mit 99 Steinen größter der GEODENRINGE; liegt in der Nähe der Mündung der *Galebra* in den *Großen Fluß*; höchstes Heiligtum aller av. Geoden.

Branibor; HOHER DRACHE mit eisernen Flügeln; gilt als der Hüter der Gerechtigkeit und ist damit – neben DARADOR – einer der beiden Drachen, die immer wieder eng mit *Praios* in Verbindung gebracht werden.

Braunchen; für ihre Verfehlungen zeitweise ausgestoßene FEEN, die als diensteifrige Geister ihren Dienst bei Menschen ableisten.

Braunenklamm; enges Flußtal des *Braunwassers* im östlichen *Weiden* und dort gelegene Ortschaft gleichen Namens. Die B. war Austragungsort der SCHLACHT VON BALIHO. Durch die B. führt die *Tobriscche Straße*, die später zu *Goblinpfad* und *Sichelstieg* wird.

Braunsfurt; *weidensche* Kleinstadt mit 900 Einwohnern; an der Mündung des *Braunwassers* in den *Pandlaril* gelegen.

Braunwasser; Fluß in *Weiden*; entspringt in den Vorbergen der *Schwarzen Sichel* und vereinigt sich bei *Braunsfurt* mit dem PANDLARIL.

Brautmond; zwergischer Name für den Monat *Rahja* (siehe ZEITRECHNUNG).

Brazoragh, -s; wichtigste Gottheit der ORKS, die die Naturgewalten, die (männliche) Fruchtbarkeit und den Kampf ums Überleben repräsentiert; wird meist als *Steppenrindbulle* oder Ork mit Stierkopf dargestellt. Ihm zu Ehren werden unter den Orks vielerlei Kampfspiele abgehalten; feste Feiertage sind jedoch unbekannt.

Die Priester des B. sind meist gleichzeitig die Stammeshäuptlinge – und zudem meist die kampfkraftigsten Exemplare ihrer Art, da sie sich ihre Stellung nur als Sieger in verschiedenen Kämpfen verdienen können (und sie ebenso leicht wieder verlieren). Sie tragen meist eine Hörner-"krone" aus dem Gehörn des Steppenrinds; ihnen stehen die besten Ausrüstungsstücke und (nominell) alle Frauen des Stammes zu.

Brecheisbucht; große Bucht am östlichen Ende von *Ifirns Ozean* un-terhalb der Gipfel des *Ehernen Schwerts*; im Frühling schnell eisfrei, da hier flüssiges Feuer aus dem Meeresboden quillt; aus selbigem Grund auch oft von dichten Nebelbänken überlagert. Am Südrand der B. liegt der Hafen *Paavi*.

Bredenhag; zentral gelegene Gft. im Kgr. ALBERNIA mit Grenzen nach *Nostris* im Norden sowie *Windhag* und *Nordmarken* auf der gegenüberliegenden Seite. Vielgestaltig präsentiert sich das Land; so zählen der große Binnensee *Waller* im westlichen *Seenland* genauso zu B. wie Teile des FARINDELWALDES, die schier endlose Heide von *Abagund* und ein Abschnitt des *Großen Flusses*. Dementsprechend bestreiten die Bewohner in den fünfzehn Baronien ihren Lebensunterhalt ebenso durch Fischerei und Korbflechterei, wie durch Ackerbau und Viehzucht oder Holzfällerei (letztgenanntes gilt nicht für den mysteriösen Farindel). Regiert wird die Grafschaft

von *Gräfin Rianod ni Llud*, die ihren Sitz im gleichnamigen Ort B. bezogen hat.

Bredero, Dapifer ter; (*53 v.H.); Erzherrscher (im Range eines Grafen) von *Arivor*; Seneschall (Oberbefehlshaber) des *Rondra*-Ordens der ARDARITEN.

Bregelsaum; seit mehr als 150 Jahren herrschendes Adelsgeschlecht zu WARUNK.

Breite; linker Quellfluß des GROSSEN FLUSSES; entspringt im südlichen *Finsterkamm* und fließt durch dichten Wald in südöstliche Richtung. Einige Meilen bergab trifft sie auf den *Saljethweg*, der sie vorbei an den Orten *Weihenhorst* und *Greifenberg* bis *Greifenfurt* begleitet. Von dort wendet sie sich nach Südwesten und fließt durch die – nach ihr benannte – *Breitenau*, wo sich mit der *Ange* zum Großen Fluß vereinigt.

Breitenau; im Keil zwischen den Flüssen *Ange* und *Breite* gelegenes, zum *Greifenfurtschen* gehörendes Weideland südlich des *Finsterkamms*.

Breitschwert; im Vergleich zum herkömmlichen *Schwert* (*Langschwert*) ist diese Waffe etwa eine Hand breit kürzer, aber mit einer stärkeren Klinge versehen. Diese Nebenform findet man in all jenen Gegenden, wo die Schmiedekunst nicht weit genug entwickelt ist, lange und schlanke Klingen zu fertigen. Historisch gesehen ist das B. somit der Vorgänger der heute existierenden Schwerter.

Brendan; der erste und wohl mächtigste der GEODEN; Schreibweise des Namens unklar; siehe daher unter BRANDAN.

Brigella; Fluß in *Almada*; entspringt an den Südhängen des *Eisenwaldes* und mündet bei *Brig-Lo* in den YAQUIR.

Brig-Lo, -s; 165 Einwohner zählendes Dörfchen in der gleichnamigen Baronie der almadanischen Gft. *Yaquirtal* an der Einmündung der *Brigella* in den *Yaquir*. Die Siedlung liegt auf einer Landzunge zwischen den beiden Flüssen und zählt etwa drei Dutzend Häuser, größtenteils aus Lehm und Holz gebaut und mit Yaquir-Schilf gedeckt. Am Fluß entlang verlaufen hier eine alte Straße und ein ausgetretener Karawanenpfad mit einer alten Brücke über die *Brigella*, die man überqueren muß, wenn man von Westen kommt. Einziges Steingebäude ist ein Kavalleriefort, es liegt jedoch auf der anderen Seite der *Brigella* und gehört somit zur *Mark Südpforte* (G: 1 Zöllner der Gft. *Yaquirtal* in *Brig-Lo*, 10 Fußsoldaten und 5 Reiter des Ksl. Almadanischen Garderegiments im Fort). Wenn die einzige Herberge des Ortes belegt ist, finden Pilger und Reisende Unterkunft bei den gastfreundlichen Einwohnern.

Kaum jemand würde das kleine Dörfchen kennen, hätten hier nicht die Götter *Praios*, *Rondra*, *Efferd* und *Ingerimm* einst persönlich in die Geschichte Aventuriens eingegriffen. In der *Zweiten Dämonenschlacht* im Jahre 993 v.H., als die Heere aus *Gareth* und *Bosparan* unweit des Dorfes aufeinandertrafen, schlugen sie die von HELA-HORAS beschworenen Dämonen wieder in ihre Sphäre zurück.

Zahlreiche Monumente, Gedenkstätten und Grabmäler rings um das Schlachtfeld erinnern an die Sieger und die Gefallenen, und alljährlich treffen zum Jahrestag der Schlacht Tausende von Pilgern ein, um das historische Ereignis zu feiern. So begeht man am 30. *Praios* die Verbrennung der Dämonen am Hügel der Vier. Die symbolische Verbrennung von Stroh- und Lumpenpuppen sowie alchemistisches Feuerwerk leiten den Monat *Rondra* ein.

Der *Vierertempel* von B., der einige Jahre später mitten auf dem Schlachtfeld, dem sog. *Hügel der Vier* errichtet und gleichzeitig allen vier besagten Göttern geweiht wurde, ist jedoch im Jahr 618 v.H. durch *Praiana* 'die Gleißende', seinerzeit *Statthalterin* der *Priesterkaiser* in *Almada*, geschleift worden. Von den ehemals vier Götterstatuen, eine jede mehr als zwei Mannslängen hoch, ist heute nur noch das Standbild des *Praios* erhalten. Es fand sich im Hof eines Gasthauses in *Brig-Lo* und wurde durch Kaiser *Eslam I.* wieder an seinen alten Platz geschafft. Geweihte Tempel in B. gehören *Boron* und *Tsa* (letzteres ein kleiner Schrein auf dem Schlachtfeld).

Brigon-Horas; (? – 110 v.BF); erster der KUSLIKER KAISER. Mit dem Kusliker Geschlecht beginnt sich das *Alte Reich* ab dem Jahr 162 v.BF. wieder aus den *Dunklen Zeiten* zu erheben. Vor allem außerhalb des *Lieblichen Feldes* kommt es zur Stabilisierung. So wird *Gareth* zur Metropole einer wiedererstarkten Provinz. Bemerkenswertes trägt sich an der Nord-grenze des Reiches zu: ein erstmals vereintes Heer von Elfen und Zwergen vernichtet ein Orkheer nördlich von *Saljeth*. Der *Saljeth-Pakt* besiegelt fortan die Rechte und Pflichten zwischen den einst verfeindeten Völkern. Nach dem Tode von B. wird der Thron des Alten Reiches von seinem Sohn SILEM bestiegen.

Brillantzwerg, -s; brillantzwergisch; ein Volk der ZWERGE. Ein kleines Volk sind die Kunst und Eleganz liebenden *Angroschim* der *Beilunker Berge*, doch ihr Ruhm hat sich – vor allem durch eigenes Zutun – über ganz

Aventurien verbreitet, das sie auf der Suche nach Ruhm und Schätzen von Norden nach Süden durchstreifen.

Denn ihnen liegen Abenteuerlust und Neugierde im Blut, und fast jeder B. verbringt viele Jahre in der Fremde, um sie nach interessanten Dingen zu durchsuchen.

Ihren Frauen bringen die B. höchste Verehrung entgegen, denn auch in diesem Volk gibt es ihrer nur wenige. So hat sich auch die Sitte der Brautwerbung zu einem Extrem entwickelt, bei dem jede Zwergin drei bis fünf – ausgesprochene Schönheiten sogar weit mehr – Verehrer hat, die mit Gedichten und Heldentaten um ihre Gunst buhlen und ihr alle denkbaren Geschenke bringen, um die Rivalen auszustechen.

Die Frauen aber genießen durch diese Werbung nicht nur sehr viel Ansehen, sie erreichen auch materiellen Wohlstand, denn alle Geschenke ihrer Freier werden ihr persönliches Eigentum, abseits des Familienbesitzes. Zudem wandeln sie sich auch nach der Hochzeit selten zum braven Hausmütterchen, sondern behalten die Entscheidungsgewalt im neuen Heim, erziehen die Kinder und haben sogar das Recht, sich bei längerer Abwesenheit des Gemahls einen zeitweiligen "Gesellschafter" zu erwählen.

Verbreitung: Das kleine Volk der B. hat seine Hauptwohnsitze im Königreich LORGOLOSC in den Beilunker Bergen, wo sich das Leben noch einmal in der "Hauptstadt" SCHATODOR konzentriert, die ihnen als ruhmreichste Hochburg kultivierten Lebens gilt, mit der *Gareth* oder *Vinsalt* längst nicht mithalten können...

Andererseits sind die B. ausgesprochen wanderlustig, und auf der Suche nach neuen Abenteuern reisen sie durch ganz Aventurien, so daß praktisch von *Frigorn* bis *Hot-Alem* einzelne ihres Volkes leben, die für eine Weile ihre Künste ausüben und dann weiterziehen.

Lebensweise: Die B. treiben viel Handel mit anderen Völkern, denn sie sehen sich gern als kulturelle Elite und sind grober Arbeit abgeneigt, so daß sie fast alle Güter wie etwa Lebensmittel im Austausch gegen ihre Kunstwerke erwerben und in den eigenen Gärten lieber Blumen und Duftkräuter züchten; ja sogar den Schmiedestahl kaufen sie am liebsten in *Beilunk* von *maraskanischen* Händlern – denn nur den Stahl dieser Insel erachten sie als hinreichend edel und geschmeidig für die schlanken Schwerter, die sie als Waffen bevorzugen.

Die Wohnungen der B. liegen auf eine eigenartige Weise zugleich im Berg und im Freien: Tief in den Fels bohren sie nur ihre Diamantminen, ansonsten aber schlagen sie ihre Häuser aus dem Stein von Berghängen und schließen sie zur Außenwelt nur mit starken Wänden aus durchsichtigem oder zumindest durchscheinendem Kristall ab.

Ein wichtiger Beruf neben dem Kunsthandwerk und der Klingenschmiederei ist die Pferdezucht: Aus *maraskanischen* Wildpferden haben die B. eine kleinwüchsige Rasse geschaffen, die dennoch die dicken Bäuche und kurzen eselhaften Beine so vieler anderer Ponyrassen vermissen läßt und fast wie ein getreulich miniaturisiertes Novadipferd wirkt – angeblich sollen am Beginn der Zucht einige entführte *Shadif*-Stuten stehen.

Auf diesen Tieren vermögen die B. Reiterkunststücke zu vollbringen, die bei einem Menschen zwar kaum verwundern mögen, die man aber von Angroschim nie erwarten würde.

Kunstsin: Wie kein anderes Zwergenvolk haben die B. ein ausgeprägtes Kunstverständnis: Bei ihnen gilt nicht nur als ästhetisch angenehm, was handlich und zweckmäßig ist; sie können auch Kunstwerke schätzen, die ohne jeden Nutzwert einfach nur schön sind.

Die Musik der B. wird hauptsächlich auf Lauten, Harfen und anderen Saiteninstrumenten gespielt und besteht vor allem aus erzählenden Gesangstücken, die von alten und neuen Heldentaten und Diebereien berichten oder aber die Schönheit, Klugheit und Anmut der Angebeteten loben und preisen.

Glaube und Magie: Auch die B. sehen sich als Geschöpfe und Kinder des INGERIMM, der daneben auch als Schirmherr der Künste und des Handwerks erscheint und dem sie deshalb großen Respekt zollen und auch nach dem Tode einen Teil ihrer Beute zurückerstatten. Hier zeigt sich aber auch schon ein anderer Zug dieser Angroschim, die in vielen Geschichten auch von PHEX, dem flinken und wieseligen Begleiter des ruhigen und unerschütterlichen Ingerimm erzählen.

Der astralen Kunst stehen die B. eher neugierig als feindlich gegenüber – sie interessieren sich zumindest so weit dafür, wie ihnen dieses Wissen beim Umgehen von Fallen und anderen "Erwerbshindernissen" magischen Ursprungs helfen mag...

Brin (von Gareth); (*9 v.H.); Sohn Kaiser HALS und seiner Gemahlin Alara *Paligan*; König von GARETIEN (und gemäß dem Recht der Kaiser Träger diverser Fürsten-, Grafen-, Barons- und Ehrentitel); verheiratet mit der *albernischen* Königstochter *Emer ni Bennain*; mußte seinen Anspruch auf den Thron gegen den Usurpator *Answin von Rabermund* durchsetzen; erfahren in mehreren Gefechten des *Orkensturms*; trägt momentan (bis zur endgültigen Feststellung des Ablebens Kaiser *Hals*) den Titel REICHSBEHÜTER und regiert als solcher das MITTELREICH.

Brinask; Fluß in Nordaventurien; entspringt in den Vorbergen des *Rorwhed* und bildet mit dem *Svellt* die inneren Begrenzungen der BRI-NASKER MARSCHEN; auf fast der gesamten Strecke von Sumpfland umgeben und in viele kleine Seen und Altarme unterteilt.

Brinasker Marschen; ausgedehnte Tiefebene südlich des *Golf von Riva* zwischen den GJALSKER

KREIDEKLIPPEN im Westen und dem Fluß KVILL im Osten, auch als *Niederlandt* bezeichnet. Von den Flüssen JORAANI, UPVAL, SVELLT, NURAN RORWHED und BRINASK gespeist, überzieht ein Netz von Tümpeln und Seen das Land, von denen der BRACK der größte ist. An keiner Stelle höher als fünfzehn Schritt gelegen, läßt das alljährliche Hochwasser durch die Schneeschmelze in Finsterkamm und den Vorgebirgen des Orklandes alle Wasser über die Ufer treten und trotz der typischen Hausbauweise auf Pfählen fürchten die hier lebenden Menschen um Hab und Gut. Doch auch von See droht Gefahr, denn eine Sturmflut im Jahr 746 v.H. wischte die Stadt *Swelt* westlich von ENQUI einfach hinfort.

Die Allgegenwart des nassen Elements prägt nicht nur die Ausgestaltung von Flora und Fauna, denn keine Straße durchzieht das Land und einziges Transportmittel ist das flache Flußschiff. Dem Broterwerb dienen die Torfstecherei östlich von TJOLMAR und die Fischerei im sogenannten BRUCH nahe Enqui. Zu den Rändern hin verwandelt sich das Land und weicht fetten Wiesen, die Ackerbau und Viehzucht ermöglichen. Östlich des Brinask liegt das EINHORNGRAS, das seinen Namen zu Recht trägt und die ursprüngliche Heimat dieser stolzen und seltenen Tiere gewesen sein soll.

Bringen; angeblich ein *Lindwurm*, der vom (ebenso angeblichen) Magier NACHTSCHATTEN erlegt wurde.

Brokskal; kleines Dorf (EW: 310; T: TRA) im nordöstlichen Regengebirge; B. (= zerbrochene Schale) wurde Anfang Hesinde im Jahr 15 Hal gegründet. Die Siedler, Bettler und Arme aus den Elendsvierteln FASARS wurden auf Grund einer Vision des Fasarer Propheten *Ben Aram* von diesem und einigen tapferen Recken durch Wüste und Dschungel in den Westen Aventuriens geführt. Nach einigen anfänglichen Schwierigkeiten mit *Achaz* und *Waldmenschen* leben die Siedler hier ein hartes aber zufriedenes Leben. Nach dem Tode Ben Arams führt seine Tochter Aischa die Geschäfte des Dorfes.

Brodosch; Sohn des *Brogar*, Vater des BRANDAN, ein Zwerg der Vorzeit.

Brogar; einer der acht mythologischen Stammväter der Zwerge; Vater des *Brodosch* und Großvater des BRANDAN. B.s Volk zog unter ihrem Ältesten *Brumil* nach dem *Tag des Zorns* gen Norden und wurde zuletzt am Ehernen Schwert gesehen – die *Söhne B.s* gelten seitdem als verschollen.

Bronn; ein *Vampir*, der als Mittler des ORAKELS VOM PURPURBERG auftritt.

Bruch; sumpfiges Tiefland in Nordaventurien; zwischen *Svellt* und *Brinask* gelegen und Teil der BRINASKER MARSCHEN. Wichtigste Verkehrsader des relativ dicht besiedelten B. ist der NURAN RORWHED mit dem *Dornwasser* und dem *Muunasee*.

Bruder des Blutes; einer der vielen Beinamen des Söldnergottes KOR.

Brüder von Monad; nach zyklischer Überlieferung eine Gruppe von ZYKLOPEN, die ins Südmeer auswanderte.

Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius; siehe ANCONITEN.

Bruderloser; maraskanische Bezeichnung für den Feind der *Zwölfgeschwister*, den NAMENLOSEN.

Bruderschaft der Wissenden; eine der drei großen MAGIERGILDEN, in der sich die Anhänger des *Weges der Linken Hand*, die *Schwarzmagier* zusammengefunden haben; kleinste und jüngste der aventurischen *Magietraditionen*, die ihren Mitgliedern jegliche Freiheit in Forschung und Lehre läßt und eher als Forum für den Austausch von Neuigkeiten gilt.

Die Mitglieder der B.d.W. sind jedoch nicht nur *Nekromanten* und *Dämonologen*, sondern in erster Linie Forscher, die sich mit allerlei höchst obskuren Themen befassen, und Philosophen, die mit dem *Zwölfgötterglauben* in Fehde stehen. Allen ist jedoch gemein, daß für sie die Erlangung von Wissen das höchste Gut darstellt und sie sich keinerlei moralische Beschränkungen auferlegen lassen.

Zentren der aventurischen Schwarzmagie sind die Magierakademien zu Brabak, Fasar und Mirham sowie Mengbilla und Al'Anfa.

Bruderschaft von Wind und Wogen; Gemeinschaft der *Efferdgeweihten*. Wie es riesige Meere, große Ströme und kleine Rinnsale gibt, findet diese Hierarchie Ausdruck in den Gewändern ihrer Gottesdiener. Weit verbreitet sind die meerfarbenen Roben der einfachen Geweihten, die oftmals von komplizierten Schuppenmustern durchweht und mit Kragen und Gürteln aus Schildpatt oder Perlmutter verziert sind. Schmückendes Beiwerk liefern auch allerlei Fundstücke des Meeres. Prachtvoller ausgestattet gehen die Tempelobersten einher, zudem tragen sie Manschetten und Stirnband aus der Haut des gefürchteten Blutrochen.

Die obersten Geweihten einer Provinz – sieben an der Zahl und *Meister des Flusses* oder *Meister der Brandung* genannt – krönen ihr Haupt mit einer Tiara aus Schildpatt und gewellten Armreifen aus dem Bein gestrandeter Wale. Die Tempel der Meister der Brandung stehen in *Thorwal* (Ifirns Ozean), *Harben* (Meer der Sieben Winde), *Festum* (Nördliches Perlenmeer), *Llanka* (Golfgebiete) und *Brabak* (Südmeer), die der Flußmeister in *Thalusa* (Kaucatan) und *Albenhus* (Binnenland).

Der *Hüter des Zirkels* schließlich kleidet sich in eine Robe, die gänzlich aus der Haut einer riesigen Seeschlange gefertigt ist. Insignium der Würde ist ein beinerner Stab, der oberen Endes in einen springenden Delphin ausläuft. Dieses Amt bekleidet seit dem Jahr 10 Hal die Erhabene *Larona Seeträumer* im Hauptsitz und wichtigsten Tempel der Bruderschaft zu *Bethana*.

Viele Geweihte gelten als sprunghaft in ihren Emotionen, auch wenn sie für gewöhnlich zwar friedlich und ruhig erscheinen. Zu ihren gottgewollten Auflagen zählt das Vermeiden offenen Feuers und Lichtes, was ebenfalls die Zubereitung von Nahrung betrifft. Der Geweihte nährt sich daher von rohem Fisch, Fleisch und Gemüse und meidet alles, was von Delphin, Wal oder Robbe kommt. Erlaubt ist jedoch uneingeschränkt, was Efferds Reich ihm beschert. Mancherorts wird das Speisegebot inzwischen weniger streng ausgelegt.

Die Gotteshäuser werden mit glühenden Steinen beheizt, Licht spenden GWEN-PETRYL-STEINE, die zumeist als *Efferdfeuer* bekannt sind. Die Wunder der Efferdjünger stehen mit Efferds ureigenem Element, dem Wasser, und den Winden in Zusammenhang, jedoch ist bei keiner anderen Gottheit der Grat zwischen Gnade und Unbarmherzigkeit so ausgeprägt wie bei dem Launenhaften.

Brukha-Klah; die *Gepanzerte Made*; ein *Niederer Dämon* aus dem Gefolge BELZHORASHS.

Bryda; Fluß in Nordostaventurien; Nebenfluß der LETTA, der ebenso wie diese in den *Nordwalser Höhen* entspringt und sich nach etwa 100 Meilen mit dieser vereinigt.

Bund aus Feuer und Erz; die zwergische Bezeichnung für die Ehe eines zwergischen Paares.

Bund des wahren Glaubens; aus den Jüngern der Prophetin ILLUMESTRA hervorgegangener Orden, der sich allen ZWÖLFGÖTTERN verpflichtet fühlt. Die Schwestern und Brüder des Ordens – heute nur noch 400 – finden sich überall dort, wo der Kampf des Guten, Zwölfgöttlichen gegen das Böse, Dämonische noch anhält. Der Orden stellt die meisten Wanderprediger, die häufig auf den Marktplätzen der großen Städte oder in den Schänken der Weiler zu finden sind. Das einzige Kloster, das auch nach der Blütezeit während der *Dunklen Zeiten* und der Zerstörung *Maranos* im zweiten Orkkrieg bestehen blieb, ist MANTRASH’MOR.

Bund des Weißen Pentagramms; "weiße" Gilde der Magier, die sich der göttlichen Ordnung verschrieben hat und nach deren Glauben die Magie eine Gabe der Göttin *Hesinde* ist. Trotz einer allgemeinen Antipathie von Seiten der *Praiospriesterschaft* sind die Mitglieder des B.W.P. von ihrer göttlichen Mission überzeugt, den rechten Weg der Magie zu verbreiten, daher auch der Name *Weg der Rechten Hand* für die Pfade der *Weißmagie*.

Derzeitiger Vorsitzender des COLLEGIUM CANONICUM und somit Sprecher des B.W.P. ist der Leiter der *Akademie Schwert und Stab zu Beilunk*, Saldor *Foslarin*, ein ungewöhnlicher *Zwerg*, der trotz seines strengen Wesens über die Gabe der Diplomatie verfügt. Dem B.W.P. gehören sämtliche weißmagischen Akademien an, da ihnen und ihren Abgängern ansonsten der entsprechende Status nicht zuerkannt wird.

Bunte Hausschweine; verbreitetste av. Hausschweinart; wird bis zu anderthalb Schritt lang und besitzt ein braunweiß oder schwarzweiß geschecktes, borstiges Fell.

Bunte Lichter von Perricum; Volksfest am 1. Efferd in Perricum; wird mit Laternenumzügen und allerlei efferdgefälligen Wettkämpfen begangen.

Bunte Mauern (von Methumis); in den Jahren 8 bis 13 Hal wiedererrichtetes Monumentalfresko entlang der seewärtigen Stadtmauer (420 Schritt) von *Methumis*; zeigt allerlei religiöse und historische Themen.

Buskurdh, f., Mz.: Buskurdi; blutiges Kampfspiel der *Ferkinas*, bei dem zwei Mannschaften um den Besitz eines Beutestückes kämpfen. Mit Vorliebe benutzt man dazu einen Gefangenen, in schlechten Tagen begnügt man sich mit einer Ziege. Häufig wird die – kaum reglementierte – B. auch stellvertretend dazu genutzt, Streitigkeiten unter Sippen auszutragen und dadurch eine möglicherweise ewig währende Blutrache zu umgehen.

Byakka; eine *orkische* Einhandaxt, grob der thorwalschen *Skraja* ähnelnd, jedoch meist mit einem zusätzlichen Dorn zwischen den Schlagblättern ausgestattet.

Calaman; (um 4.000 v.H.); legendärer zwergischer Held; Meisterdieb; Entdecker der Tulamiden. Seine

Queste brachte ihm *Ordamons Krone* als Hochzeitsgeschenk für seine Verlobte *Aghira* – und somit den TAG DES ZORNS über die *Zwerge*. In seine Verbannung folgten ihm viele seiner Brüder vom Volke *Curobans* und gründeten somit das Volk der BRILLANTZWERGE.

Calderine von und zu Hardenfels; (*30 v.H.); Gräfin der *nordmärkischen* Gft. ALBENHUS.

Caldaia; *nordalmanisches* Hochland. Ausgedehnte, hügelige Heidelandschaft, in der heute Schäfer ihre Phraischafe grasen lassen. Von den Goblins einst *Hagal Redkai* getauft, was soviel bedeutet wie "Hohe Mutter".

Calijnaar; einer der Beschwörungsamen der *Erzdämonin* ASFALOTH.

Cantera; gemäß der thorwalschen Geschichte um das Jahr 2.650 v.H. der Name des güldenländischen Reiches, das den Untergang HJALDINGARDS und damit die Flucht der HJALDINGER nach Aventurien auslöste.

Canyzeth; eine Heilige des *Hesinde*-Kultes; Schöpferin der berühmten Statue 'Hesinde mit dem Menschenschüler'.

Caralus der Löwe; (angeblich um 1.850 v.H.); ein Held der *almanischen* Sagen, der die Zauberin *Fanalolie* herausforderte.

Carlog; ein binsenähnliches, vornehmlich westav. Sumpfgewächs, dessen Blütenstempel bei Einnahme die Lichtempfindlichkeit der Augen erhöhen.

Cella; geht mit ihrem Bruder Bardo als *Kaiserliche Geschwister* in die Geschichte des Neuen Reiches ein. In deren von Dekadenz geprägter Regierungszeit in den Jahren von 45 v.H. – 18 v.H. kommt es zu exzessiven Ausuferungen jedweder Gelüste; von Kaiserin C. heißt es gar, daß sie ihre "Minister" nur während ihres täglichen Bades in Stutenmilch empfangen habe.

Ihr Vetter RETO bereitet dem Spuk ein Ende, indem er die beiden schließlich absetzt. Aber: C. darf nach dem mysteriösen Verschwinden Kaiser *Hals* als einzige leibhaftige Kaiserin des Mittelreiches gelten, zumal Thronfolger *Brin* sich zunächst mit dem Titel eines *Reichsbehüters* begnügt.

Cellyana von Khunchom; (*40 v.H.); Akademieleiterin der SCHULE DER HELLSICHT ZU THORWAL.

Ch'ryskl; eine kleine *trahelische* Messingmünze; von Gewicht und Wert her dem gebräuchlichen Heller *identisch* (siehe WÄHRUNGEN).

Chabab; Grenzfluß zwischen dem *Lieblichen Feld* und dem *Königreich Dról*. Er speist sich aus den beiden Nebenflüssen *Banchab* und *Therkabas*, die beide in den *Hohen Eternen* entspringen, und mündet bei *Neetha* in die *Zykloptensee*. Mit dem Namen *Chababien* bezeichnet man gewöhnlich die hügelige Savanne zwischen dem C. und den Hohen Eternen.

Chababien; Landschaft am CHABAB; auch Name eines *Sultanats*, das in ständiger Fehde mit ARRATISTAN liegt.

Chag; eine der wenigen menschlichen Siedlungen im Gebiet der *Echsensümpfe*, etwa 20 Meilen südöstlich von *Selem* gelegen.

Chaluk; Fluß in Süd-Aranien, der bei *Birchaluk (Gorien)* entspringt und nach etwa 120 Meilen in den *Maraskansund* mündet. Im Sommer ist der C. oft bis auf ein kleines Rinnsal ausgetrocknet.

Chalwen; eine RIESIN der av. Vorzeit, die angeblich mitsamt ihrem riesigen Thron im Kampf gegen *Pyrdacor* im *Maraskansund* versank.

Chamaeleon-Springkraut; siehe BASILAMINE.

Chamib al Etba; wörtlich: *Schule des offenen Leibes* (tulamid.), die medizinische Fakultät der HALLE DER ERLEUCHTUNG, der Al'anfaner Universalschule; berühmte Lehrstätte der av. Medizin; siehe HEILKUNDE.

Chamallah al-Ghatar ibn Rafim; (79 v.H. – 12 v.H.); Sohn RAFIM AL-MAUGIRS, MALKILLAHS II. AL-YANUF; *Kalif* der *Novadis* in den Jahren 36 v.H. bis 12 v.H.; unterliegt den Armeen des *Lieblichen Feldes* in der *Schlacht von Olbris* (34 v.H.); erobert 32 v.H. *Chorhop*; muß dann jedoch wegen eines Putschversuchs seines

Onkels nach *Unau* zurückkehren. Nach der Niederschlagung der Revolte erklärt er MHERWED zur neuen Hauptstadt des Kalifats. Sein Nachfolger wird sein einziger Sohn ABU DHEL RUMUN.

Chaneb; Fluß zum *Perlenmeer*. Durch die Abkunft vom *Cichanebi-See* stark salzhaltiges Gewässer. Mündet bei *Kannemünde* in die sog. *Tränenbucht*. Die Bezeichnung "Kanne" stellt eine Verballhornung des tulamidischen Flußnamens durch die bornländischen Kolonisten dar.

Chap mata Tapam; (moh.: *Berg, der an der Seele frißt*); ein Tafelberg im nördlichen Regenwald, auf dem sich H'REZXEM, eine heilige Stätte der *Echsenmenschen* vom *Loch Harodrol* befindet. Wird von den WALDMENSCHEN der Umgebung gemieden.

Charazzar; eine einflußreiche *Brabaker* Familie, der die unheilige Vermischung mit Echsenwesen nachgesagt wird.

Charyb'Yzz; eine ehemals verehrte Gottheit der *Echsenmenschen*; die Herrscherin des Meeres, durch eine riesige Seeschlange repräsentiert. Wahrscheinlich handelt es sich bei C. um eine Erscheinungs- und Verehrungsform der *Erzdämonin* CHARYPTOROTH.

Charypso, -s; charyptisch; Charypter; die Stelle, an der die Insel Altoum dem Festland am nächsten kommt, besitzt zugleich einen guten natürlichen Hafen und trug schon mehrmals eine Stadt – in der Regel vom nahen *Sylla* an der Gegenküste aus gegründet. Doch auch die heutige Stadt C., etwa 150 Jahre alt, hat sich vor über 100 Jahren bereits losgesagt und ist zu einem erbitterten Rivalen der einstigen Mutterstadt geworden. Diese Rivalität hat bis zu einem engen Bündnis mit Al'Anfa geführt, das C. heute einerseits nennenswerte Einkünfte als Versorgungshafen der Al'Anfaner Flotte bringt, der Stadt andererseits aber die erbitterte Feindschaft fast aller übrigen Stadtstaaten der Region eingetragen hat (EW: 1.500 bis 2.000; G: 15 Stadtbüttel, diverse Freibeuter).

Diese Feindschaft wird durch die skrupellosen Raubzüge und Piratenstücke der charyptischen Seeräuber nur noch verstärkt, da die Piraten oft auch die Matrosen erobelter Schiffe als Sklaven verkaufen.

Sehr viele dieser Piraten sind Abschaum aus aller Herren Länder, die in den teils zerfallenen Teilen der Stadt hausen und stark zum Ruf C.s als der gesetz- und gottlosesten Stadt (T: EFF, PHE, beide schlecht erhalten) des Südens beigetragen haben. Eine von den Feinden der Stadt gerne kolportierte Legende erzählt von einem Unheiligtum der Charyptoroth, das sich in ihrer Nähe befinden soll.

Charypser Feuer; ein alchemistisches Brandöl; s. HYLAILER FEUER.

Charyptoroth; auch als *Gal'k'zuul*, *Globomong* oder *Charyb'Yzz* bekannt; eine ERZDÄMONIN und Herrscherin über die Tiefen des Meeres und die verderbende Kraft des Wassers; als solche mit Sturmfluten, Schiffsuntergängen und ähnlichem assoziiert – und damit dämonische Gegnerin *Efferds*.

Cheria; großer, fleischiger Wüstenkaktus, dessen getrocknetes Fleisch – *Cheriacha* genannt – von den *Novadis* als Rauschmittel verwendet wird.

Cheriacha; getrocknetes Fleisch des *Cheria*-Wüstenkaktus, von den *Novadis* als Rauschmittel verwendet. Pur oder mit Tabak gemischt wird er in Wasserpfeifen geraucht und führt zu heftigen Visionen. Oftmals findet C. eine kultische Verwendung, da die Kraft des Krautes den Rauchenden in die Nähe *Rastullahs* führen und so für göttliche Offenbarungen empfänglich machen soll.

Chi'Khro; eine *zilitische* Siedlung, die weit in den Echsen Sümpfen verborgen liegt.

Chimäre; mittels schwarzer Magie erzeugtes Mischwesen aus zwei oder mehr verschiedenen Tierarten, bisweilen auch Menschen. C. sind i.a. aggressiv, selten bei klarem Verstand und nicht fortpflanzungsfähig. Bekannteste C.-Art ist wohl der MANTIKOR.

Chirakahs; ein WALDMENSCHEN-Stamm, der im nördlichen REGENGEBIRGE zwischen *Mengbilla*, *Chorhop* und *Port Corrad* lebt. Ursprünglich ein sehr kriegerisches Volk, ist der Stamm der C. schon vor einiger Zeit von ehrgeizigen *Tsa*- und *Travia*-Priestern missioniert worden. Den Glauben an *Tsa* haben sie zwar nicht angenommen, ihren kriegerischen Lebenswandel haben sie aber aufgegeben.

Chonchinis; ein Heilkraut, das aus einer bodendeckenden Pflanze mit dunkelgrünen Blättern gewonnen wird, die in den mittellav. Steppen heimisch ist. C.-Salbe findet vor allem bei Verbrennungen Anwendung.

Chorbash, f.; jährliche Stammesversammlung der NOVADIS in der heimatlichen Oase.

Chorhop, -s; Chorhoper; Chorhoper; südav. Hafenstadt am *Meer der Sieben Winde*. So wechselhaft wie das hier verehrte Glück scheint auch die Spielerstadt (EW: 1.420) am SÜDASK zu sein – oft hat sie die Herren gewechselt, ohne sich im Grunde zu verändern. Seit gut fünfzig Jahren kennt man das einstige *Corapia* unter seinem tulamidischen Namen – doch auch die Anwesenheit von fast 300 *Novadis*, Veteranen und Nachfahren der Eroberer, hat nur wenig das Bild der Stadt verändert.

C. bietet ein buntes Gemisch unterschiedlichster Bauformen. Im Novadiviertel findet man viele der bauchigen Gebäude, wie sie bei den Tulamiden bevorzugt werden. Die Reichen der Stadt haben vielfach die im Süden üblichen weißen Villen mit Veranda, Laubengängen und Gartenhof, während der Wohnsitz der herrschenden Familie *Zeforika* ein tulamidisch anmutender Rundbau aus weißem und rosa Marmor ist.

Die größte Einnahmequelle C.s ist dann auch die Werft der Zeforikas. Hier arbeitet gut ein Fünftel der Bevölkerung mehr oder weniger freiwillig. Die Nähe zum Regenwald mit seinen Edelhölzern hat entscheidend dazu beigetragen, daß Holz billig und leicht erhältlich ist und heute die meisten Galeeren *Mengbillas*, *Dròls* und mancher anderen Stadt aus C. stammen.

Mit dem Stamm der YAKOSH-DEJ jedenfalls treibt die Stadt regen Handel und bezieht nicht wenige ihrer Sklaven von ihm – Kriegsgefangene, die den Raubzügen der *Waldmenschen* zum Opfer fielen.

In ganz Südaventurien sprichwörtlich geworden ist die Wettleidenschaft und Glücksspielversessenheit der Chorhoper – an neun wechselnden Terminen im Jahr finden über alltägliche private Wetten hinaus noch große Wettspiele und öffentliche Glücksspiele statt. Daß bei diesen Veranstaltungen der Tempel des Glücksgottes *Phex* (Weitere T: BOR(A), Rastullah) Unsummen an Dankesgaben und "Bestechungsgeldern" einnimmt, versteht sich von allein.

Doch eine Verlosung – nämlich die zu jedem ersten Frühlingsvollmond abgehaltene – schlägt all diese Ereignisse um Längen: In der Großen Lotterie werden nämlich nichts geringeres als die neun höchsten Ämter des Stadtstaates vergeben.

Als "Teilnahmegebühr" müssen entweder 1.000 Dukaten oder die ei-gene Freiheit eingesetzt werden. Man erhält dann eine Losnummer zuge-wiesen und wartet, bis die große Trommel gedreht ist und die neun Elfen-beinplättchen mit den siegreichen Nummern hervorgezogen wurden.

Der Brauch der Großen Lotterie ist noch ziemlich jung und wurde erst vor knapp hundert Jahren von Sarkisian *Zeforika*, dem Großvater und Vorgänger Meister Adnans, eingeführt: Nach der wiederholten Plünderung der Stadt durch die *Thorwaler* hatte *Phex* seinem Oberpriester eine Vision geschickt, nach der das Schicksal C.s künftig ganz von den Entscheidungen des Glücksgottes abhängen sollte. Seit dieser Zeit hat kein Stadtregent jemals die Macht gehabt, den Einfluß der Reeder-, Händler- und Priesterdynastie *Zeforika* zu verringern oder gar auszuschalten – im Gegenteil: Ein jeder der neun "Machthaber" weiß nur zu gut, daß eine "Wiederwahl" so gut wie ausgeschlossen ist und nutzt deshalb sein Jahr im Amt, um möglichst gründlich für die Zeit danach vorzusorgen. Bestechung ist demnach eher die Regel als die Ausnahme und es gibt immer wieder einmal den Fall, daß die Ärmsten der Armen, die gerade noch ihre Freiheit besitzen, auch diese riskieren, um entweder in einem Jahr reich oder am nächsten Tag Sklave zu sein...

Von den knapp dreihundert *Novadis* sind immerhin gut hundert Männer im kampffähigen Alter, doch sie halten sich weitgehend aus dem Treiben der übrigen Stadtbewohner heraus – und daß sie sich nicht einmal vor einigen Jahren dem Krieg gegen *Al'Anfa* angeschlossen haben, wird ihnen in *Mherwed* sehr verübelt (G: ca. 70 Stadtgardisten).

Chrmk; aus etwa 5.000 Zeichen bestehende, gültige Schrift der Echsensprache *Rssahh*; seit etwa 3.200 v.H. in Gebrauch und damit wahrscheinlich die am längsten verwendete Schrift Aventuriens (siehe **SPRACHEN**).

Chr'Ssir'Ssr; eine nur noch selten verehrte Gottheit der ECHSENMENSCHEN, als Flugechse repräsentiert und ehemals eine Herrschergottheit der echsischen *Theokraten*. Die Priester des C. gelten als Mittler zwischen Echsen und Göttern.

Chrs H'Ranga; echsisch für *Treppe der Götter*; eine uralte Ruine unbekanntem Verwendungszwecks; etwa 15 Meilen westlich von *Ssd'l* in den *Echsensümpfen* gelegen.

Chuchas; alte Schriftzeichen der echsischen Sprache *Rssahh*; Nachfolger des *H'Chuchas* und Vorgänger des *Chrmk*. Teile des C. sind auch als *Yash'Hualay-Glyphen* bekannt. (siehe **SPRACHEN**).

Chutal; Fischerdorf im Kgr. BRABAK und eine der wenigen festen menschlichen Ansiedlungen dort.

Cichanebi; großer Salzsee in der südlichen *Khom*, nordwestlich von *Unau*. Mit seinem Salz beinhaltet er ein kostbares Gut, und an seiner süd-lichen Seite, nahe dem Abfluß des *Chaneb*, ziehen die Unauer von Zeit zu Zeit auf die Kruste, um das reichtumbringende Salz abzubauen. Diese anstrengende Arbeit erweist sich mitunter als äußerst gefährlich, denn nur zu oft lauert unter dünner Scholle der alles verschlingende Salzschlamm. Die sog.

Salzgänger, tapfere und gläubige Männer im Angesichte *Rastullahs*, loten jedes Jahr nach der Regenzeit aufs neue gangbare Passagen und Wege über den See aus.

Ciszk'Nr; Zwischenreich der ECHSENMENSCHEN in den Sümpfen von Selem; gegründet nach dem zweiten DRACHENKRIEG und der Niederwerfung PYRDACORS (um 3.100 v.H.), untergegangen um 2.500 v.H.. Die Echsen von C. führten lange Krieg gegen die *Tulamiden* unter RASCHTUL-AL-SCHEIK und BASTRABUN.

Codex Albyricus; im Jahre 446 v.H. auf Veranlassung *Rohals* erstmals niedergelegte und seitdem oft erweiterte und korrigierte Gesetzessammlung, die sich mit magischen Vergehen und Verbrechen, deren Untersuchung, Nachweis und Ahndung beschäftigt; Grundlage der Gildengerichtsbarkeit.

Collegium Canonicum; höchstes Gremium des BUNDES DES WEISSEN PENTAGRAMMS; Gildenrat und höchste Gerichtsbarkeit der *Weißmagier*.

Conchobair, Raidri; (*38 v.H.); Markgraf (vormals Graf) von WINHALL; eine lebende Legende: Bezwinger der maraskanischen *Blut-zwillinge* und des Riesenogers *Arzuch*, Befreier der Prinzessin von *Weiden* aus den Fängen eines Gob-linhäuptlings, Gewinner des vorletzten *Donnersturmrennens*, mehrfacher Sieger des *Gareth* *Kaiserturniers*; wegen seiner Fechtkünste *Schwertkönig* genannt.

Comtessa, Comto; *Adelstitel* im *Lieblichen Feld*; unter den *Grafen*, jedoch über den *Baronen* und *Landherren* angeordnet; wird gewöhnlich an die ältesten Kinder eines Grafen verliehen und ist meist mit einem kleinen Lehen verbunden. Die korrekte Anrede für einen C. ist *Ew. Edelhochgeboren*.

Cor; Weiler mit ca. 40 Einwohnern im Hzm. *Paavi*; früher eine Pelzhandelsstation, nach mehreren Überfällen um das Jahr 12 Hal fast gänzlich aufgegeben.

Cor-Berge; fast senkrecht aufragender Tafelberg (etwa 300 Schritt über dem Umland) von etwa 70 Meilen Länge und 5 bis 12 Meilen Breite; nördlich des Weilers *Cor*, südlich des *Lamsen* gelegen; letzter, östlicher Ausläufer der EISZINNEN.

Corapia; alter Name der Stadt CHORHOP vor der Eroberung durch die *Novadis*.

Corula und Columna; Heldinnen der *maraskanischen* Mythologie, die sogenannten *Schwertschwwestern*. Siehe HELDEN UND HELDENSAGEN.

Corrad von Hardenstein; (399 v.H. – 326 v.H.); Admiral der mittelreichischen Perlenmeerflotte unter *Eslam I.*; Gründer des Hafens PORT CORRAD im Jahre 361 v.H.

Corullku; (Geburtsort und -datum unbekannt); Abgänger der *Al-Achami* zu *Fasar*; lebte angeblich lange Zeit unter *Firnelfen*; Gründer und *Spektabilität* der SCHULE DER BEHERRSCHUNG ZU NEERSAND.

Cossëira, Berytos; (*35 v.H.); Herzog von *Pailos*; *Heermeister des Seekönigreichs beider Hylailos* (der ZYKLOPENINSELN also) und dem *Hofmeister Urras von Malur* in der Regierung des Königreichs gleichgestellt; leistete 18 Hal Königin *Amene* den Treueeid.

Croenar von Marvinko; (*34 v.H.); Landgraf der Lgft. SIKRAM im *Lieblichen Feld*, aus dem alten Geschlecht derer von Marvinko; für seine Intrigen berüchtigt.

Cumrat, (I); ursprünglich alttulamidisches Adjektiv: standhaft, beständig, aber auch widerborstig und trotzig.

Cumrat, (II); Gegend um die *Yrosamündung* in den *Yaquir*, benannt nach einer Sage um die zwei Felsen, die die Einfahrt in den *Yaquir* behindern. Befragt man alteingesessene Anwohner, so wird man allerlei wirres und sich widersprechendes Zeug zu hören bekommen, allen Aussagen gemein ist jedoch, daß der nördlichere der beiden Felsen den Namen *Itzach*, der südlichere den Namen *Aytan* trägt. Zumeist wird dieser, mit einigem Aberglauben behaftete, Ort von den meisten Anwohnern eher gemieden. Beide Felsen ragen, mit einem Umfang von etwa sechs Schritt, wohl an die zehn Schritt aus dem Wasser.

Cumrat, (III); der erwähnte Name für die seit Firun 22 Hal im Bau befindliche Pfalz für das Kaiserhaus Gareth. Der Name wurde von übereifrigen Beamten wohl vorschnell übernommen, ohne dem gesamten Hintergrund nachzugehen. C. liegt an einem taktisch günstigen Ort, hoch droben in zumindest dreißig Schritt Höhe am steilen Abhang des ausgedehnten Felsufers, direkt über dem *Yaquir*.

Ein sonst weitestgehend üblicher Treidelpfad ist an dieser Stelle nicht zu finden, die Besatzungen müssen rudern, die Zuggespanne müssen ggf. über Land den Umweg von mehr als einer Meile um C. herum nehmen.

Schon lange vor Baubeginn begannen Querelen um die Bauplanung der Pfalz, und stetig neue Ungewißheiten sorgten in der Folgezeit für allerlei merkwürdigen und belustigenden Unfug, der auf der Baustelle einherging.

Curfan (von Jergan); (569 v.H. – 525 v.H.); letzter Fürst der maraskanischen *Arethiniden-Dynastie*; von *Rohal* abgesetzt und daraufhin von einer wütenden Volksmenge erschlagen.

Cyclopea; alter und ungebräuchlicher Name für die *Zyklopeninseln*, ebenso wie die Bezeichnung *Thalassocrat von C.* für den Seeherrscher der Inseln.

Dabla; bei *Tulamiden* und *Novadis* verbreitete kleine Trommel, die aus einem mit Kamelleder bespannten Tongefäß besteht. Sie wird zwischen den Beinen gehalten und mit Handballen und Fingerkuppen geschlagen, wodurch ein stetiges Dröhnen erzeugt wird.

Dachse; bekannte av. Arten sind der SCHNEE- und der STREIFEN-D.

Dajin; Name mehrerer *maraskanischer* Könige. Die bedeutendsten unter diesen sind:

1) *Dajin I.* (Regentschaft 234 v.H. – 222 v.H.) rief sich im Alter von 16 Jahren zum ersten Herrscher des Freien und Unabhängigen Königreichs Maraskan aus und begründete damit das moderne Maraskan.

2) *Dajin VII. der Fromme* (186 v.H. – 181 v.H.). Sicher der beliebteste aller maraskanischen Könige. Er sah seinen Thron nur zweimal, nämlich am Tage seiner Krönung und wenige Monde vor seinem Ableben. In den Jahren dazwischen reiste er oft unerkannt über die Insel, sprach Recht oder beging derart zahlreiche Heldentaten, daß man annehmen muß, daß viele ihm erst nach seinem Ableben zugeschrieben worden sind.

Verbrieft ist eine Geschichte aus dem Jahre 183 v.H. Damals sollten in Jergan fünf Banditen öffentlich hingerichtet werden. Unerkannt sprach der König mit jedem von ihnen und erklärte dann laut, daß es die Not gewesen sei, welche die fünf Männer und Frauen zu ihren Taten getrieben habe, also müsse statt ihrer jener auf dem Richtplatz stehen, der so viel Not zugelassen habe. Permold, der damalige Graf der Stadt, sah dies als Herausforderung seiner Macht und schickte seine Leibgarde, den vorgeblichen Aufwiegler zu inhaftieren. Nachdem D. zwölf verwundet hatte, gab er sich zu erkennen mit den Worten: "Siehe, Permold, wie blind dein Herz geworden ist!" Als der Fürst den König erkannte, ergriff ihn der Schrecken, und er schickte zwölf weitere, dieses Mal, den König zu töten. D. erschlug jeden einzelnen von ihnen, dann aber – statt den Grafen für diese Rebellion zu strafen – ermahnte er ihn und verzieh ihm. Mit Erfolg, denn Permolds Herrschaft änderte sich von Grund auf. Tyrannei wich Barmherzigkeit, und als D. zwei Jahre später verstarb, legte Permold sein Amt nieder und zog fürderhin als Wandermönch von Dorf zu Dorf.

Während der Regierungszeit D.s und bedingt durch die ständige Abwesenheit des Königs, nahmen Korruption und Ämterkauf in Tuzak ein bisher nie gekanntes Ausmaß an. Als der König in seine Stadt zurückkehrte, war er derartig angewidert davon, daß er sämtliche Beamte des Hofes entließ, und eine Reform des Königreiches versprach. Sie kam nicht mehr zustande, da D. zwei Monde später im *Roab* ertrank, und sein kaum noch kenntlicher Leichnam erst nach vielen Tagen gefunden wurde.

Dalida-Horas; genaue Lebens- und Regierungszeit unbekannt; frühe (wahrscheinlich erste) Kaiserin des *Alten Reiches*; vermutlich Mutter von SENEK-HORAS; herrschte um 900 v.BF. in *Bosparan*. In ihre Regierungszeit fällt die Stadtgründung von *Bethana*.

Dalek-Horas; (459 v.BF. – 370 v.BF.); von 401 v.BF. – 370 v.BF. Kaiser des *Alten Reiches*. Einer der glück- und talentlosen Potentaten während des DUNKLEN ZEITALTERS. Thronfolger auf dem bosparanischen Thron wird sein Sohn DALEK II.

Dalek-Horas II.; (497 v.BF. – 328 v.BF.); Kaiser des *Alten Reiches* von 370 v.BF. – 329 v.BF. Unter seiner Herrschaft wird das DUNKLE ZEITALTER noch ein wenig finsterer und das Jahr 331 v.BF. hält gleich mehrere Katastrophen parat: die Provinz Ober-Yaquirien – mittlerweile von tulamidischen Siedlern geradezu unterwandert – wird kurzerhand zum *Emirat Al'Mada* ausgerufen; am 9. Travia wagen sechzehn thorwalsche Drachenschiffe einen Raubzug yaquiraufwärts, plündern Nord-*Bosparan* und zerstören alle Brücken über den Fluß. Sein Nachfolger wird JEL.

Dalek-Horas III.; (227 v.BF. – 160 v.BF.); Kaiser des *Alten Reiches* von 191 v.BF. – 162 v.BF.; einer der Herrscher während des DUNKLEN ZEITALTERS. Nachfolger auf dem Thron wird BRIGON, der erste der KUSLIKER KAISER.

Dämon; jenseitiges Wesen; Bewohner der siebten *Sphäre*, der sogenannten NIEDERHÖLLEN; kann im Diesseits nur existieren, wenn es von einem Zauberkundigen beschworen wird. Man unterscheidet (in der Reihenfolge aufsteigender Macht) zwischen NIEDEREN DÄMONEN, GEHÖRNTEN DÄMONEN und ERZDÄMONEN.

Dämonenbrache; Ort der *Ersten Dämonenschlacht* des Jahres 1561 v.H.; im Südwesten von *Gareth* gelegen;

bis heute verfluchte und gemiedene Stätte ruheloser Geister und grausig veränderter Natur.

Vom Wirken der Dämonen sind heute noch Spuren zu finden: Hier wachsen jetzt knorrige, seltsam verdrehte Bäume, bluttrinkende Blumen, undurchdringliche Büsche mit giftigen Dornen und ähnliche, auf schreckliche Art und Weise veränderte Pflanzen. Nachts ziehen oft die jammernden Geister ruheloser Toter umher und erschrecken den ahnungslosen Wanderer. Nur ein *Golgari*-Schrein, der Untote und Geister fernhalten soll, ist ein einigermaßen sicherer Ort in der Dämonenbrache. Immer wieder wurde versucht den mysteriösen Ort zu erkunden, zuletzt von *Melwyn Stoorrebrandt*, dem dritten Hofmagier am Hofe zu Gareth. Doch man kann einem Reisenden besonders nachts nur raten, den Weg entlang der Brache zu meiden.

Im Phex des Jahres 19 Hal wird den *Orks* auf den östlich benachbarten *Silkwiesen* die entscheidende Niederlage auf ihrem Kriegszug gegen das Mittelreich beigebracht.

Dämonenfäule; eine mysteriöse, durch Dämonen übertragene *Krankheit*; siehe DUGLUMSPEST.

Dämonenmeister; der wohl geläufigste Beiname des berühmten Magiers BORBARAD.

Dämonenschlacht; Name zweier Gefechte der av. Geschichte. Die *Erste Dämonenschlacht* trug sich zu im Jahr 1561 v.H., als Kaiser FRAN-HORAS von Bosparan *Dämonen* und *Erzdämonen* anrief, um die aufständischen Garether zu bezwingen. Als deren Heer vernichtend geschlagen war, wandten sich die Dämonen jedoch gegen die Bosparaner, und selbst Fran-Horas vermochte sie nicht aufzuhalten, als sie auch sein eigenes Heer vernichteten. Erst nachdem sie ihr blutiges Werk vollbracht hatten, kehrten sie wieder in ihre Sphäre zurück. Die Erste D. markiert einen Wendepunkt in der Geschichte des *Alten Reiches*, den Beginn des DUNKLEN ZEITALTERS. Das Schlachtfeld bei Gareth wird zur *Dämonenbrache*, einem verfluchten und gemiedenen Ort.

Am 30. Praios 993 v.H. kommt es abermals zum Kampf der Bosparaner Truppen mit den aufständischen Garethern, diesmal in der Nähe des kleinen Dörfchens BRIG-LO am Zusammenfluß von *Brigella* und *Yaquir*. Dieser Kampf setzt den Beginn der *Zweiten Dämonenschlacht*, als Kaiserin HELA-HORAS die unheiligen Beschwörungen ihres Ahnen zu vollziehen beginnt, nachdem sich das Schlachtenglück zu ihren Ungunsten neigt. Als sich die ersten dämonischen Schatten aus der Finsternis lösen und die bis dahin siegreichen Garether angreifen wollen, geschieht jedoch ein Wunder: Die Götter *Praios*, *Rondra*, *Efferd* und *Ingerimm* erscheinen persönlich, gehüllt in strahlende Rüstungen, in den Händen Waffen in heller, fast weißer Glut und schlagen die Dämonen zurück. Die Garether schlagen darauf die Bosparaner und töten jeden Kaiserlichen, der ihnen in die Hände fällt. Kaiserin Hela-Horas gelingt die Flucht nach Bosparan, wohin ihr die Aufständischen nachsetzen und mit der Eroberung der Stadt das Ende des *Alten Reiches* markieren. Heute noch wird der Jahrestag der Zweiten D. in Brig-Lo gefeiert.

Dämonensultan; ein *Dämon* von unbeschreiblicher Macht (und daher unbeschwörbar); angeblich der Herrscher der *Niederhöllen*.

Dämonologie, auch: Dämonenbeschwörung; ein Untergebiet des magischen *Spezialgebiets* der BESCHWÖRUNG.

Dannike; Errike; (*41 v.H.); Sammler von allerlei Märchen, Volkssagen und Legenden; bekannt durch sein Werk *‘Was glaubt das Volk?’*.

Dar'Klajid; ein anderer Name für die *Erzdämonin* BELKELEL.

Darador; traditionell als höchster und ältester der sechs HOHEN DRACHEN bezeichnet, ist D. mit den hundertfarbigen Flügeln der Drache des Lichtes. Zu seinen Aufgaben gehört es, das Licht der Sonne gegen die Angriffe der Dunkelheit zu beschützen, was ihn zu einem natürlichen Vertrauten des *Praios* macht. D. gilt als himmlischer Meister der *Antimagic*.

Darando; bekanntes Handelshaus aus *Neetha*, das zu den wichtigsten des *Lieblichen Feldes* gehört und vor allem durch den Handel mit den *Zyklopeninseln* reich geworden ist; verfügt nach dem Anschluß der In-seln ans *Bosparanische Kaiserreich* über erheblichen Einfluß am Hofe zu Teremon; Leiter des Handelshauses ist der mittlerweile 92jährige *Lessandro D.*

Darbonia; seit dem Jahre 11 Hal das regierende Adelsgeschlecht der mittelreichischen Gft. MENDENA.

Darmfraisch; eine mit Durchfall einhergehende Krankheit; siehe FLINKER DIFAR.

Darmpfeifen; auch *Balgpfeifen* genannt; die vielen Arten der aventurischen Dudelsäcke.

Darna; ein etwa 1.000 WALDMENSCHEN umfassender, friedlicher Stamm, der im Bergland des ALTIMONT in der westlichen Hälfte ALTOUMS lebt.

Darpat; zentral verlaufender Fluß des Mittelreiches zum *Golf von Perricum*. Der Obere D. entspringt am Schnittpunkt der Provinzen *Weiden*, *Greifenfurt* und *Darpatien*, dessen Grenze er – zunächst in südlicher Richtung fließend – für die kommenden 100 Meilen bilden wird. Dann, kurz nach seinem Zusammenfluß mit dem Mittleren D. (*Dergel*) ändert er seinen Lauf nach Südosten und mündet später in das *Ochsenwasser*. An dessen südl. Abfluß donnert er die *Ochsenwasserfälle* hinab, passiert bald darauf *Rommilys* und trennt fürderhin *Darpatien* von *Garetien*, bis er nördlich von *Perricum* ins *Perlenmeer* mündet.

Darpatbülle; recht neue Züchtung hellbrauner Rinder, die vor allem wegen ihrer enormen Kraft als Zugtiere eingesetzt werden (vorzugsweise natürlich keine Bullen, sondern Ochsen).

Darpathecht; recht seltene Raubfischart in mittellav. Binnengewässern; ausgesprochen schnell und kräftig; bis zu acht Spann Länge und 20 Stein Gewicht.

Darpatien, -s; darpatisch; Darpatier; zentral gelegenes Fürstentum im Neuen Reich. Größtenteils deckt sich die Grenze zu den Nachbarprovinzen mit dem Verlauf der Flüsse Darpat und Radrom. Von Süd nach Ost liegt D. eingerahmt von den mittelreichischen Landen *Garetien*, *Greifenfurt*, *Weiden*, *Tobrien*, *Warunk* und *Beilunk*. Die Grafschaft *Trollzacken* grenzt südöstlich schließlich an den *Golf von Perricum*.

Klima: D. liegt in den gemäßigten Breiten auf dem aventurischen Kontinent. Die Sommer sind warm und niederschlagsreich. Die Winter sind, besonders im Norden, mitunter streng und bringen reichlich Schnee mit sich.

Landschaft: Nördlich setzt sich die zu *Weiden* gehörende *Menzheimer Au* weiter ins *Darpatische* fort. Waldbestandene Hügel säumen den Grenzverlauf nach *Greifenfurt* entlang des Oberen *Darpat* ebenso wie den Übergang zur *Trollpforte*, welche den östlichen Durchlaß zwischen *Schwarzer Sichel* und *Trollzacken* darstellt. Zerklüftete Höhen von 1000 Schritt sind das typische Erscheinungsbild der *Trollzacken*, die sowohl westlich wie östlich zu einer sanften Hügellandschaft auslaufen. Im Westen stößt man alsbald auf das große *Ochsenwasser*, in dem sich die Wasser des *Dergel* und *Darpat* aufstauen. Im südlichen Teil der Grafschaft *Zweimühlen*, jenseits der Ufer des *Ochsenwassers*, sind sumpfige Niederungen üblich. Prägend für den fruchtbaren Landstrich sind jedoch die üppigen *Weiden*, auf denen die *Darpatbullen* grasen.

Tierwelt: Besonders im Bereich der Wälder sind Wölfe, aber auch andere Raubtiere keine Seltenheit. Die endlosen Hügel sind die Heimat von zahlreichen Kleintieren und Nagern, die hier in einer Vielgestaltigkeit anzutreffen sind wie sonst nirgends im Reich.

Bevölkerung: Die *Darpatier* gehören dem freundlichsten und offensten Menschenschlag an, den man sich vorstellen kann, und ergänzen sich somit trefflich mit der einladenden und fruchtbaren Landschaft mit den, das Auge beruhigenden Hügeln. Reich ist das Land und gewiß ein Grund für die Großzügigkeit seiner Bürger. Zu der hier herrschenden Gastfreundlichkeit paßt die tiefgehende Verehrung der Göttin *Travia*, deren Haupttempel ebenfalls hier angesiedelt ist.

Im südlichen *Darpatien* sind auch zahlreiche Zwerge heimisch, die sich teilweise dem Silber der *Minen* widmen. Die Z. vom *Hügelvolk* in *Rommilys* sorgen aber auch für einladende Gastlichkeit. Nicht unerwähnt lassen darf man die *Trolle* im Bereich des Gebirges, das nach ihnen benannt ist. So man welchen von ihnen begegnet, und dies wird eher außerhalb ihrer Heimat sein, geben sie sich auf ihre "charmant-trollige" Art. Jene aber, die sich nicht aus ihren angestammten Gebieten fortbewegen, wünschen sich genausowenig, daß man ihnen über den Weg läuft. Für mehr Aufsehen sorgen sicherlich die *Barbarenstämme*, die ebenfalls in den zerklüfteten Tälern des Gebirges leben, es allerdings zur Sitte haben werden lassen, die *darpatische* Gastfreundschaft auf ihre eigene Art zu nutzen. Die Gehöfte am Fuß der Berge sind daher besser befestigt, obwohl die Tore auch hier zumeist offenstehen.

Landwirtschaft: Roggen und Gerste sind die typischen Getreide der Region. Vielerorts sieht man von Obstbäumen bestandene Flächen, mit dessen Früchten man hier vieles anzustellen weiß; sie finden sich schnell zu *Most* und *Brannt* – mitunter auch in diesen eingelegt – verarbeitet in den *Gasthäusern* wieder. Der *Trollzacker*, ein Obstgeist ist weithin gerühmt. Aber auch *Früchtebrot* zählt zu den *Spezialitäten* der Region. Die *Domäne* liegt allerdings in der *Rinderzucht*, und die großen und ausdauernden *Darpatbullen* sind allorten zu sehen. Sie zählen im *Mittelreich* zu den meistgenutzten *Zugtieren* für *Gespanne* und *Wagen* und auch ihr *Dung* wird weithin auf den *Feldern* verwendet. Das *Ochsenwasser* wartet mit zahlreichen *Fischarten* auf. An den *Südhängen* der *Trollzacken* entlang des *Darpat*s gedeihen die *Reben* für einen *aromatischen Rotwein*.

Handwerk und Bergbau: Silber zu *Schmuck* und vor allem *Eisen* zu *Stahl* und *Waffen*, *Schmiede* jeglicher Art finden ein breites *Betätigungsfeld* – und dies besonders bei der *Reichsarmee*, wie auch bei den *Kaiserlichen Wagenwerken* zu *Wehrheim*. In der Gegend um *Zwerch* locken die *Silberminen* Arbeiter und *Feinschmiede*. *Bootsbau* zieht das große *Ochsenwasser* nach sich, das sowohl als *Fischgrund* wie als *Transportweg* eine Rolle spielt. Von geringerer Bedeutung ist die *Baumwollspinnerei*.

Wege und Siedlungen: An erster Stelle ist die Kreuzung von Reichsstraße 1 und 2 bei Wehrheim anzuführen. Nicht von ungefähr liegt die Reichskriegshauptstadt an diesen wichtigen Straßen, denn schnelle Truppenbewegungen sind in unruhigen Zeiten entscheidend über Sieg und Niederlage. Wehrheim ist vor allem für die Sicherung des nördlichen Reiches gegen die immer wiederkehrende Gefahr durch einfallende Orkhorden von Bedeutung. Auch beim zweiten ZUG DER OGER war die Nähe der Stadt von Vorteil. Im Binnenverkehr spielt auch der Dergel bis zum Süden des Ochsenwassers sowie der Darpat unterhalb der Ochsenwasserfälle hin zum Golf von Perricum eine Rolle. Zweite bedeutende Ansiedlung ist die Fürstenstadt Rommilys unweit des Sees.

Handel: Neben den Gütern, die hier zuhauf produziert werden, gab es in der jüngeren Vergangenheit noch einen kuriosen, aber etwas makaberen Exportschlager: beste Preise ließen sich erzielen durch den Verkauf von Ogerschädeln vom Schlachtfeld in der Trollpfote.

Regierung und Verwaltung: Sitz von Fürstin Irmegund von Rabenmund ä.H. ist die darpatische Hauptstadt Rommilys. Die Provinz, die ob ihres Reichtums auch stets gewissen Druck gen Gareth ausüben konnte, steht traditionsgemäß unter der Obhut von Vertretern dieses einflußreichen, aber nicht ununstrittenen Geschlechts. Im weiteren untergliedert sich D. in die Grafschaften Wehrheim, Zweimühlen, Trollzacken, Ochsenwasser und die Rommilyser Mark. Zusätzliche Bedeutung verleiht der Grafentitel von Wehrheim, denn dieser geht einher mit dem Oberbefehl über die kaiserlichen Truppen.

Armee und Flotte: Wehrheim ist die mittelreichische Garnisonsstadt schlechthin und beherbergt Elitetruppen aus vielen Teilen des Reiches. Die Bezeichnung "Wehrheimer Strammstehen" ist daher bis in den entlegensten Winkel ein Begriff.

Debrek; (984 v.H. – 895 v.H.); ältester Sohn des ersten mittelreichischen Kaisers *Raul von Gareth* und von 940 v.H. – 895 v.H. erster der für ihre Umsicht gerühmten KLUGEN KAISER. Nach der Auflösung der Protektorate des Alten Reiches ernennt er seinen jüngsten Bruder *Hardo* zum *Erzherzog von Kuslik*. Die Kaiserwürde geht mit seinem Tod über an seinen Sohn NARDES.

Degen; von allen schnellen Stichwaffen ist der D. dem Schwert am ähnlichsten: Mit einer schlanken, zweischneidigen Klinge und einer wohlgeschärften Spitze ist er die bevorzugte Waffe jener Kavaliere, die auch im edlen Klingenspiel nicht ganz auf kräftige Hiebe verzichten mögen.

Dekapus; zehnamige Riesenkrake mit zehn Schritt langen Tentakeln und einer Rumpflänge von acht Schritt bei einem Durchmesser von sechs Schritt. Ein (glücklicherweise seltener und nur auf hoher See zu findender) D. ist durchaus in der Lage, ein kleines Schiff zu versenken. Der D. gilt als Feind des *Pottwals* und wird daher von *Thorwalern* gejagt, wo sie seiner ansichtig werden.

Dela; alte Baronie in ALBERNIA. Nach dem Wiederaufbau HAVENAS (ab 291 v.H.) wurde das Gebiet der Baronie der jetzigen Grafenmark Havena zugeordnet. Auf dem Marktplatz des gleichnamigen Dorfes ist noch heute eine Statue der letzten Baronin zu sehen, *Nahema von D.* Das Dorf D. liegt auf halbem Weg zwischen Havena und *Nordhag*, an der Straße nach *Nostria*. Der Bürgermeister D.s verwaltet noch immer den Schlüssel eines Hauses, das seit dem Jahr 291 v.H., in dem Baronin NAHEMA ver-schwand, niemand betreten hat.

Delphin (I); blaugrünes, bis zu 2,5 Schritt langes Meerestier; heiliges Tier des *Efferd* und auf allen Meeren – sowohl in Küstennähe als auch auf hoher See – anzutreffen.

Delphin (II); Sternzeichen im ZWÖLFKREIS. Der springende D. besteht aus fünf Sternen, die man an der gebildeten Fischform gut erkennen kann. Es ist das Zeichen des Meeresherrn *Efferd* und steht für Veränderung und Zeit. Der D. erscheint mit seiner Schnauze kurz vor Jahresende am Horizont und sein Schwanz taucht erst zu Anfang des Winters im Hesinde-Mond wieder ab.

Demokratie; eine besondere Form des Hochverrats gegen Kaiser und Reich; von einer angenommenen Gleichheit vor den Göttern ausgehende Staatsphilosophie, die das Glück der Menschheit in der Selbstbestimmung ihrer Herrscher sieht; beruht teilweise auf den Schriften der *Sekte von Ilaris*. Nicht zu verwechseln mit Strukturen wie der aristokratischen Republik oder der *Adelsversammlung* des Bornlandes.

Denar; nicht mehr geprägte Silbermünze des *Kalifats*; entspricht in Wert und Gewicht etwa 2 *Silbertalern* (s. WÄHRUNGEN).

Denderan; (*30 v.H.); ältester Sohn König FRUMOLDS von *Maraskan* und nach dessen Tod nomineller König der Insel; residiert in BORAN, der einzigen nicht vom Mittelreich besetzten Stadt der Insel und verfügt (auch nach mittlerweile 30 Jahren) über eine gut gefüllte Kriegskasse.

Der-lachend-über-das-Schlachtfeld-schreitet; einer der vielen Beinamen KORS.

Dere; -s; derisch; eine erdähnliche Welt, auf der AVENTURIEN liegt. Außer Aventurien gibt es noch drei andere Kontinente, GÜLDENLAND, RIESLAND und das legendäre UTHURIA im Süden, über das jedoch fast nichts bekannt ist. Die Kugelgestalt der Welt wird nur von wenigen Aventurieren erkannt, die meisten gehen davon aus, daß ihre Welt eine Scheibe ist, sozusagen ein Spielbrett für die Götter und die Wesen die über ihnen stehen. Meist sind es nur Außenseiter wie die Brabaker und Warunker Philosophen, die die Kugeltheorie vertreten, die jedoch in den letzten Jahren stets mehr Zulauf – so z.B. durch die Khunchomer Kapitänsschule – erhalten. Ein weiteres Gedankenspiel dieser Art findet in der sog. HOHLWELTTHEORIE seinen Ausdruck. Im RUR-UND-GROR-Glauben der Maraskaner gilt die Welt als Diskus, den der göttliche Rur seinem Zwillingbruder als Geschenk zugebracht hat und der nun auf dem Weg zu Gror seine Kreise durch den Weltenraum zieht.

Dergel; auch *Mittlerer Darpat*; entspringt im *Greifenfurtschen* und mündet schließlich als nordwestlicher Zufluß ins *Ochsenwasser*. Vereinigt sich an der Grenze zum darpatischen *Wehrheim* mit dem *Oberen Darpat*. Fließt später mit dem *Olku* zusammen und bildet danach für einige Meilen die natürliche Grenze zum südl. gelegenen Kgr. *Garetien*.

Dermot von Paavi; (*21 v.H.); Herzog des unabhängigen Hzm. Paavi; verfügt über wenig Macht, aber gute diplomatische Kontakte.

De Sylphur; eine einflußreiche *brabakische* Familie, die auch seit etwa 180 v.H. den König des Kgr. BRABAK – derzeit MIZIRION III. – stellt.

Deut; eine bornländische Messingmünze; entspricht vom Wert etwa einem *Heller* (s. WÄHRUNGEN).

Deutschnickeln, Deutschnackeln; ein besonders bei nordav. Fuhrleuten beliebtes Geschicklichkeitsspiel, bei dem versucht wird, mit einem Peitschenschlag eine kleine Münze – zum Beispiel einen *Deut* – zu treffen (siehe SPORT UND SPIEL).

Dhachmani; einflußreiches Handelshaus aus *Khunchom*, das zusammen mit den Häusern *Warrlinger*, *Gerbstein* und *Stoerrebrandt* das MARASKANKONTOR betreibt; Familienpatriarch Ruban ibn D. betreibt mit seiner *Zedrakke* "Diamant" noch immer den größten Teil der (inoffiziellen) Geschäfte.

Dharai; ein als schwarzgrauer Gallertklumpen erscheinender *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge LOLGRAMOTHS, der über enorme physische Kräfte verfügt.

Diamantenes Sultanat; das 2.317 v.H. bis 1.010 v.H. bestehendes Großreich der *Tulamiden* mit der Hauptstadt *Khunchom*; unmittelbarer Vorgänger war das *Sultanat von Khunchom*, das auf die tulamidischen Gründerväter und Großhelden RASHDUL und BASTRABUN zurückging und als die beherrschende Macht im *Mhanadital* ab 2.350 v.H. in starke Konflikte mit den *Magiermogulen vom Gadang* geriet. *Khunchom* ging dank der Zaubermacht seines Herrschers *Sulman al-Nassori* siegreich aus den folgenden *Skorpionkriegen* hervor und wurde zum Sitz des ersten *Diamantenen Sultans*, ein Titel, den Sulman nach seinem Triumph annahm. Zum Symbol von Unzerstörbarkeit und Glanz des Reiches wurde das *Drachenei*.

Spätere Sultane übernahmen altechtisches Zeremoniell und wurden zu hochverehrten, vom Volk abgeschirmten Priesterkönigen, die über Provinzen und Vasallenreiche von *Al'Anfa* bis *Warunk* herrschten. Durch innere Kriege, Thronfolgewirren und eine Reihe unfähiger Sultane verlor das Reich immer mehr Macht, bis es schließlich unter *Hela-Horas* endgültig dem Bosparanischen Reich einverleibt wurde.

Dennoch hat das D.S. mehr als ein Jahrtausend bestanden, ein gutes Drittel des Kontinentes beherrscht und selbst Kontakt nach jenseits des Perlenmeeres gepflegt; für die gegenwärtigen Tulamiden ist es daher ein stetes Symbol einstiger politischer, militärischer und kultureller Größe, das wiederzuerrichten vielen ein Herzensanliegen ist. Politisch verstehen sich sowohl das *Kalifat* wie auch *Aranien* als Nachfolger des Großreiches.

Dickspecht; ein bis zu sechs Spann Länge messender Laufvogel, der vor allem an *Yaquir* und *Mhanadi* angetroffen werden kann.

Die Brüder; Doppelgipfel in den TROLLZACKEN; erreicht eine Höhe von gut 2.100 Schritt.

Diener (oder: Freunde) Sumus; die an Zahl und Bedeutung weitaus wichtigste Schule der zwergischen GEODEN, die einer ausgesprochen gefühlsbetonten Weltsicht anhängen: Die Natur ist für sie voller Geister und Seelen, mit denen in Einklang zu leben sie sich bemühen. Der kühle und klare Verstand gilt ihnen als jung, jünger zumindest als das Gefühl und die Intuition, die wie ein Instinkt das Verhalten der Wesen seit frühester Zeit lenken. Wohl deshalb handeln sie auch recht intuitiv und aus dem Unbewußten und haben die besten

Kontakte zu den Geschöpfen ohne Sprache.

Die D.S. entsprechen praktisch den HEXEN der Menschen, unterscheiden sich in manchen Feinheiten durchaus von ihnen – vom zahlenmäßigen Übergewicht der Männer einmal ganz abgesehen.

Denn keine Macht der Welt kann einen noch so frommen *Angroschim* zum Fliegen bewegen, und so wird auch auf keinem Treffen *Flugsalbe* gebraut. Stattdessen aber entsteht auf den zwei Sonnwendfesten im Jahr aus Quellwasser, Kräutern, Gebeten und etwas Magie ein Trank, der für sechs Monde die Gabe verleiht, ohne Verzögerung durch jede natürliche Vegetation streifen zu können, d.h. die Füße finden selbst in Sumpf oder Treibsand stets einen festen Punkt, und auch im dichtesten Unterholz kann der Freund Sumus wie auf einem breiten Weg wandeln.

Dieser Trank ist nicht nur eine Bequemlichkeit für Leute, die viel im Freien leben, er ist manchmal auch Rettung in großer Not gewesen. Denn seit den großen *Druiden*-Verfolgungen etwa unter den *Priesterkaisern* liegen viele *Steinringe* im dichtesten Wald an Stellen, die man nur mit diesem Trank oder aber einem Regiment Hackmesserschwinger erreichen kann.

Relativ stark ausgeprägt ist hingegen die VERTRAUTEN-Magie, wobei die Geoden vor allem vier Tierarten bevorzugen: Die besondern Anhänger der ELEMENTE Erde und Wasser wählen sehr häufig die Kröte bzw. die Schlange. Die Wildkatze gilt als symbolisches Tier des Feuers, während der Sturmfalke fast immer die Wahl ist, wenn der Geode sich speziell zum Luftelement hingezogen fühlt. Die Unerschütterlichkeit und Festigkeit des Erzes schließlich wird durch Weiße Berghunde wiedergegeben, eine schneefarbene Rasse, die körperlich dem Schwarzen Olporter sehr ähnelt.

Difar; ein extrem schneller und beweglicher *Niederer Dämon* aus dem Gefolge LOLGRAMOTHS, der vor allem zum Überbringen von Nachrichten beschworen wird.

Dirham; kleine Kupfermünze aus *Al'Anfa* vom Wert eines *Kreuzers* (s. WÄHRUNGEN).

Dirimethos II. der Reiche; (159 v.H. – 86 v.H.); sagenhaft reicher *Seekönig der Zyklopeninseln* (132 v.H. – 86 v.H.), der im Kampf gegen *thorwalsche* Piraten von HYGGLIK DEM GROSSEN erschlagen wurde.

Disdychonda; eine große, fleischfressende Pflanze aus den Dschungeln Südaventuriens, die sogar menschengroße Wesen verschlingen kann. Aus den Nesseln, die die Blätter der D. bedecken, wird das Lähmungsgift KELMON gewonnen.

Diskusstafette; bekannter Brauch der Insel MARASKAN, der den Flug des WELTENDISKUS symbolisieren soll; beginnt jeweils jährlich am 19. Rondra – dem maraskanischen Neujahrstag – in *Tuzak* und endet in *Boran*.

Djer; das alt-tulamidische Wort für *Gipfel*, das sich noch in vielen Bergnamen findet.

Djer Chuzach; mit ca. 5.250 Schritt der höchste Gipfel der HOHEN ETERNEN; oberhalb der Quelle des *Chabab* gelegen.

Djer Larkashmi; höchster Berg der ETERNEN; etwa 3.850 Schritt hoch.

Djer Tulam; der höchste Berg des RASCHTULSWALLS und damit Kontinental-Aventuriens; von vielerlei Legenden um die Entstehung der *Tulamiden* umrankt; Höhe nie vermessen, aber auf etwa 9.000 Schritt geschätzt.

Djurmold; Name mehrerer *maraskanischer* Fürsten und Könige, de-ren bekanntester sicherlich D. I. (338 v.H. – 261 v.H.) ist, der 303 v.H. das souveräne Fürstentum MARASKAN ausruft.

Dogul, -s; *tobrischer* Fluß zur Ostküste des Mittelreiches. Er entspringt in der Lgft. *Tobimora* und bildet in seinem Oberlauf zugleich deren Ostgrenze zur Gft. *Misamund*. Sein schiffbarer Unterlauf, der auch Flußfischern zum Erwerb dient, führt durch die Grafschaft *Mendena*, wo er bei *Ilur* in eine flache Bucht der *Tobrischen See* mündet.

Doguler Bausch; ein leichtes und recht wetterfestes Mischgewebe aus BAUSCH und Leinen.

Dolch (I); eine der weitestverbreiteten Waffen Aventuriens: D. haben fast immer zwei Schneiden und oft zumindest den Ansatz einer Parierstange. Schon vor langer Zeit hat sich der D. zum klassischen Statussymbol entwickelt, so daß auch sehr stark verzierte Exemplare zahlreich sind. Als *Schwere D.* kennen wir jene Varianten, die schwerer, länger und meist auch robuster sind als herkömmliche D. Sie werden fast nie zur Zierde getragen, sondern nur von jenen benutzt, die damit auch gut umgehen können – deshalb ist der durchschnittliche

Schwere D. auch weit weniger verziert als seine leichteren Brüder.

Dolch (II); Sternbild am Südhimmel: vier helle, bunte Sterne; wird auch als *Pfeil* bezeichnet. Wegen der schnellen Umlaufbahn geht es dreimal im Jahr, im Rondra, Hesinde und Peraine, in der Höhe von Jilaskan auf. In der Sterndeutung wird das Erscheinen dieses Zeichens mit Verrat, Lüge, Intrige oder Gift interpretiert.

Domäne (I); im *Lieblichen Feld* eine von der Größe her einer BARONIE entsprechendes Lehen; wird von einem *Landherrn* oder einer *Landherrin* regiert.

Domäne (II); der Herrschaftsbereich eines ERZDÄMONEN in den NIEDERHÖLLEN; je nach Art des Dämonen gestaltet und angeblich als groteske Parodie auf den *Zwölfkreis* in der sechsten Sphäre und die *Zwölfgöttlichen Paradiese* in der fünften Sphäre errichtet.

Domaris von Atalente; eigentlich: *von A'Tall*; (*16 v.H.); Magierin, studierte in *Punin* und *Mirham*; Gildensiegel aus Punin; lebt am *Koschpaß* im Turm der ehemaligen Burg *Koschwacht*; freie Lehrmeisterin, die sich mit *Kristallomantie* und vergleichender Magiekunde befaßt.

Donf; eine in fast ganz Aventurien vorkommende Sumpfpflanze mit fingerdickem Stengel und violetter Blüte. D.-Stengel sind dem Heilungsprozeß bei vielerlei Krankheiten dienlich.

Donnerbach (I), -s; Donnerbacher; Donnerbacher; freie Stadt mit ca. 2.100 Einwohnern südlich der *Salamandersteine* an der Mündung des *Donnerbach* – der hier mit lautem Getöse 60 Schritt zu Tal fällt – in den NEUNAUUGENSEE. Die Gründung der Stadt geht zurück auf *Rondra*-Gläubige, die im Jahr 650 v.H. auf der Flucht vor den Häschern der *Priesterkaiser* die von unbekannter Hand geschaffenen, weiträumigen Kavernen hinter dem ‘König der Wasserfälle’ entdeckten und ihrer Göttin dort einen Tempel errichteten. Einzig auf dem gefährlichen Weg über einen schmalen Felssims ist diese bedeutende Verehrungs- und Orakelstätte zu erreichen, in der auch die WUNDERSAME RÜSTUNG, eines der wichtigsten Artefakte der Kriegsgöttin, ruht. Oberhalb des Wasserfalls wurde seinerzeit die Residenz *Donnerhall* erbaut, die bis zum heutigen Tage als Sitz für die *Fürst-Erzgeweihten* dient (weitere T: HES, PER).

Nach anfänglichen Auseinandersetzungen mit den ansässigen Au- und nahen Waldelfen fand man schließlich doch zueinander und prägte die eigentümliche Mischung aus Freiheitsliebe und Gefolgschaftstreue, für die die kleine Stadt berühmt ist. Die Elfen stellen heute nahezu ein Drittel der Bevölkerung, sogar Waldelfen schätzen die Stadt als Tauschplatz für die Errungenschaften menschlicher Zivilisation. So ist die Existenz der in einem Ulmenhain ansässigen Magierschule, dem berühmten SEMINAR DER ELFISCHEN VERSTÄNDIGUNG UND NATÜRLICHEN HEILUNG, in der man Elfenzauber so unmittelbar wie nirgendwo sonst studieren kann, kaum überraschend. Die Vielfalt wird komplettiert durch eines der vier Hauptklöster der ANCONITER, in dem die Kunst des Heilens gelehrt wird.

Die Beherrschung von Klinge und Bogen gilt viel in der Stadt, jedoch lebt man hier sehr friedfertig und erst die Orküberfälle der jüngeren Zeit haben zum verstärkten Ausbau der Holzpalisaden rund um Häuser und Höfe geführt (G: 40 Rondrageweihete, weitere 60 Knappen und Eleven des Tempels, 50 Stadtgardisten). Zur Wehrhaftigkeit wie zum Erwerb tragen einige Schmiededen bei, die neben dem Eisenerz aus dem unmittelbaren Hinterland auch Kupfer und Zinn aus *Uhdenberg* verarbeiten. Die Freibauern im Umland leben von der Zucht kräftiger, blondbrauner Zugtiere, den sogenannten *Nordmähen*. Ebenso von Bedeutung ist die Posthalterei unter dem silbernen Falkenzeichen des Festumer Handelsherrn *Stoerrebrandt*. Die Wohnbauten sind entweder aus urwüchsigem Bruchstein oder (bei den Pfahlbauten der Auelfen) aus feinen Hölzern gefertigt und liegen großzügig am Seeufer verteilt, so daß mancher Pilger, der weitgereist eine prächtige Tempelstadt erwartet, sich enttäuscht zeigt. Seinen wahren Wert gibt der Ort eben nicht auf den ersten Blick preis.

Donnerbach (II), -s; kleiner, aber reißender Fluß in Nordaventurien. Entspringt in den SALAMANDERSTEINEN und mündet beim gleichnamigen Ort in den NEUNAUUGENSEE. Kurz vor seiner Mündung befindet sich der berühmte Wasserfall.

Donnerhall; schmucklose, aber effektive Festung bei DONNERBACH; um 580 v.H. fertiggestellt; Residenz des dortigen *Fürst-Erzgeweihten*.

Donnernder Himmelreiter; einer der Beinamen KORS.

Donnerorden; Orden der *Rondra*. Eigentliche Bezeichnung: ORDEN DES DONNERS.

Donnersturm; der mit ETERNIUM beschlagene und von den Rössern *Astaran*, *Thorra*, *Ronnar* und *Zyathach* gezogene Streitwagen *Rondras*; heiliges Artefakt des Rondra-Kultes; wurde 1.853 v.H. vom Hl. LEOMAR für die Menschen gewonnen und wird alle 25 Jahre dem Sieger des D.-Rennens verliehen.

Doppelbogen; eine Fernwaffe, die durch ihre doppelte Krümmung fast wie zwei zusammengesetzte Bögen

aussieht. Tatsächlich ist es diese besondere Biegung, die dem D. seine besondere Feder- und Durchschlagskraft verleiht.

Doppelkhunchomer; großer Zweihandsäbel mit breiter, geschwungener Klinge, der gerne in eine Schärpe gesteckt auf dem Rücken getragen wird. Diese in sich schon imposante Waffe ist von vielen Sagen und Legenden umrankt, und viele Benimmregeln schränken ihren Gebrauch im Tulamidenland ein, so daß ihr Gebrauch nur wenigen vornehmen Kriegern erlaubt ist.

Doppelstück; ein anderer Name für die DUBLONE, eine *al'anfanische Münze* (siehe **WÄHRUNGEN**).

Dorschbarsch; ein Speisefisch, der im Meer um die *Zyklopeninseln* gefangen wird.

Dotter; (bisweilen auch: *-dottir*); in *thorwalschen* Frauennamen zu findende Schlußsilbe; gleichbedeutend mit Tochter des/der..., so in Frenja Thorkillsdottir: Frenja, Tochter des Thorkill.

Dotz; mit etwa 3.700 Schritt Höhe einer der höchsten Gipfel des Koschgebirges.

Dozman; (? – 477 v.BF.); Kaiser von *Bosparan*, der von 1474 bis 1470 v.H. (481–477 v.BF.), während des DUNKLEN ZEITALTERS, regierte. Vor seiner Thronbesteigung war er der Großadmiral der Westmeerflotte und hatte mit viel Mühe geschafft, die Seestreitmacht zusammenzuhalten und durch die größten Wirren zu führen.

Als im Jahre 1474 v.H. zwei konkurrierende Kaiser in *Belhanka* und *Bosparan* regieren und das *Alte Reich* in einen gewaltigen Bürgerkrieg zu stürzen drohen, erklärt D. sie beide für abgesetzt und läßt sie wenig später, als sie nunmehr gegen ihn vorgehen wollen, meucheln. Der neue Kaiser widmete viel Zeit seiner Residenz in *Kuslik*, wo er unter anderem *Efferd* einen großen Tempelneubau errichtete und die Verehrung von Götzen der Orks unterband, ging aber auch entschieden gegen Gefahren für das Reich vor: In seine kurze Regierungszeit fällt ein strenger Bann gegen den Kult des *Namenlosen* und mehrere Maßnahmen gegen düstere *Druiden*.

Bei dem Versuch, einen Kultplatz des Namenlosen auf *Pailos* auszuheben, verschwand der Kaiser allerdings im Jahre 1470 v.H. mit seiner Galeere "Schwertfisch von Kuslik" auf dem Meer. Sein Nachfolger auf dem Kaiserthron wird YARUM.

Beim Volk des Lieblichen Feldes hält sich bis heute die Legende, der populäre Herrscher habe sich durch seine Maßnahmen den Fluch eines mächtigen Druiden zugezogen, dem er nur durch Verlassen des festen Erdbodens habe entkommen können. Durch Efferd erhöht, soll der einstige Admiral heute noch auf den Meeren umherfahren und den von *Dämonen* und anderen übernatürlichen Schrecken Geplagten beistehen. Die Fischer der ganzen Westküste kennen Sagen um den "Kaiser auf dem silbernen Schiff" der in Not geratenen Seefahrern hilft, sie mit archaischen Münzen beschenkt und allerlei Fragen über seit Jahrhunderten tote Leute stellt.

Drache (I); größtes *Sternbild* am *Nordhimmel*; wird aus 33, zum Teil kaum sichtbaren Sternen gebildet. Völlig aufgegangen, nimmt er fast ein Viertel des Nachthimmels ein. Von allen Kulturen, mit Ausnahme der Elfen, wird dieses Sternbild als D. oder vergleichbares Ungeheuer identifiziert. In der astrologischen Deutung steht er für Macht, Sieg oder Triumph. Von besonderer Bedeutung ist der D. für die tulamidischen Sterndeuter, die das Sternzeichen in Zusammenhang mit seinem Widerpart, dem Sternbild des *Helden* beobachten.

Drache (II), -n; Drachen; drachisch; die D., manchmal auch als *Lindwürmer* bezeichnet, sind neben den RIESEN die gewaltigsten Kreaturen Aventuriens; allein ihre gewaltige Körpergröße beeindruckt, doch viele D. können noch mehr: sie sind in der Kraft der Magie bewandert. Die mächtigsten D. sind die ALTEN D., doch auch mit einem *Kaiser-D.* oder *Höhlen-D.* ist nicht zu spaßen, gar nicht zu sprechen von einem *Riesenlindwurm*.

Wenn man auch meist von "dem" D. spricht, so gibt es dennoch auch weibliche Wesen ihrer Art, der Unterschied ist jedoch für gewöhnliche Menschen nicht zu erkennen. Wer einmal das Glück hat, das selten stattfindende Paarungsritual zweier D. zu beobachten, dem bietet sich ein wahrhaft atemberaubendes (und bodenerschütterndes) Schauspiel.

In den Adern der meisten D. fließt heißes Blut, das eine Temperatur von bis zu 80 Grad hat. Es wird von Alchimisten gern zu allerlei Tränken verarbeitet, besonders begehrt ist jedoch der KARFUNKELSTEIN, der im Hirn eines D. zu finden ist. Je edler und mächtiger der D. ist, desto mächtiger ist auch sein Karfunkel, aber selbst der Karfunkel eines Höhlen-D. besitzt zumindest die Größe einer Erbse.

Die bekannten Arten aventurischer D. sind:

Baumdrache: Mit einer Spannweite von 3 Schritt sind die Baum-D. kleinere Vertreter der Drachenfamilie. Ihr Domizil schlagen sie meist in den Wipfeln alter Bäume auf, so z.B. von Eichen. Man kann sie überall im nördlichen Aventurien antreffen, bisweilen auch in südlicheren Landstrichen. Sie sind nicht besonders intelligent und weder der Zauberei noch der Sprache mächtig. Ähnlich den Elstern sammeln sie alles, was blinkt und funkelt. Die braun/grüneschuppten Baum-D. haben ein Bein- und ein Armpaar, wobei die Arme in ihrem unteren Bereich mit den Flügeln verwachsen sind. Der Baum-D. verfügt über einen FEUERATEM, der schwere Verbrennungen hervorrufen kann.

Frostwurm: Frostwürmer leben nur im äußersten Norden Aventuriens, im ewigen Eis. Sie sind trotz ihrer großen Schwingen flugunfähig. Ihre drei Beinpaare ermöglichen ihrem eleganten schlangenförmigen Körper jedoch an Land eine gute Fortbewegung. Der bis zu 8 Schritt lange Leib ist mit großen, weißlich glänzenden Schuppen bedeckt. Sie halten sich am liebsten in Gletscherspalten, engen Schluchten und Schneewehen auf, wo sie ihrer Beute auflauern. Frostwürmer verfügen nicht über einen Feueratem, sondern entziehen mit ihrem Atem und ihren Schwingen der Umgebung Wärme. Sie sind der Sprache nicht mächtig und sammeln im Gegensatz zu anderen D. keine glänzenden, sondern schwarze Gegenstände.

Gletscherwurm: Der sehr seltene Gletscherwurm ist ein D. von außerordentlicher Schönheit. In seiner Jugend macht er ein Larvenstadium durch, dann gleicht er einer riesigen, fünf Meter langen Raupe mit 6 Beinpaaren. Der Ursprung der Gletscherwürmer liegt noch nicht allzulange zurück, denn erst vor 2000 Jahren wurden die ersten drei ihrer Rasse durch die Elfe PARDONA geschaffen. Ein ausgewachsener Gletscherwurm hat eine Spannweite von 12 Schritt, sein Körper ist mit verschiedenen großen, weißen und silbernen Schuppen bedeckt. Seine vier Arme haben gefährliche silberne Krallen. Einen *Feueratem* hat der Gletscherwurm nicht. Nur im äußersten Norden Aventuriens besteht die Gefahr, einem Gletscherwurm zu begegnen, da er sich nur in Gebieten aufhält, in denen das ganze Jahr über Eis und Schnee herrschen.

Grubenwurm: Die Moore und Sümpfe Aventuriens sind die Heimat des Grubenwurms, einer wahrhaft abscheulichen Kreatur. Da in seinen Adern kein heißes Blut fließt, zählen ihn die meisten aventurischen Gelehrten gar nicht zu den D. Er ist in der Tat nur ein sehr entfernter Verwandter dieser Art, da er nur eine tierhafte Intelligenz besitzt, keinen Hort anlegt und auch über keinen Feueratem verfügt. Wegen der Anpassung an seinen recht düsteren Lebensraum, scheut der Grubenwurm helles Licht und Feuer. Ständig umgibt ihn ein übler Gestank nach Aas, Moor und Verdauungsgasen. Sein wurmähnlicher, geschuppter Leib ist von braunschwarzer Farbe, und mit seinen kümmerlichen Beinen kann er sich nur äußerst langsam voranbewegen. Fast ein Viertel seines zwei bis drei Schritt langen Körpers nimmt sein gewaltiges Maul ein.

Höhlendrache: Der flugunfähige Höhlen-D. ist etwa fünf Schritt lang und von schwärzlichen Schuppen bedeckt. Die vorderen seiner vier kräftigen Beine kann er gut als Greifwerkzeuge einsetzen. Höhlen-D. sind intelligent und verfügen neben ihrem FEUERATEM auch über einige Zauber. Ihren Namen haben sie von ihrem bevorzugten Aufenthaltsort, natürlich entstandenen Höhlen, manchmal bewohnen sie jedoch auch alte Ruinen. Seine Wohnstatt verläßt der Höhlen-D. nur zweimal im Jahr: zur Winter- und Sommersonnenwende fliegt er aus und begibt sich auf Raubzug. Den Rest des Jahres hält er sich bei seinem Hort auf und verläßt nur zum Fressen die Höhle. Da er ein Revier von einigen hundert Quadratkilometern benötigt, ist er nur noch selten anzutreffen. Einige wenige Exemplare gibt es noch im *Khoram-Gebirge*, im *Steineichenwald*, in den *Drachensteinen* und den *Wal-Bergen*.

Horndrache: Wie *Tatzel-* und *Grubenwurm* ist auch der Horn-D. nur ein entfernter Verwandter der D. Der 10 Schritt lange Horndrache hat seinen Namen von dem ein bis zwei Meter langen grauen Horn auf seinem Maul. Mit diesem Horn kann er bei seinen oft lautlosen Sturzflugangriffen seine Opfer aufspießen. Er ist der schnellste Flieger unter den D. und übertrifft in seiner Grazie sogar noch die Westwind-D. Die Unterseite seines mächtigen Leibes ist weiß, sein Rücken grasgrün. Horn-D. besitzen weder einen Hort, noch verfügen sie über den *Feueratem* ihrer "Brüder". Ihre Intelligenz ist genauso gering wie ihre arkanen Kräfte. Die wenigen Horn-D., die es noch gibt, leben in der *Roten Sichel* und dem westlichen Teil der *Drachensteine*. Verwandte der Horn-D. sind die *Fels-D.* im nördlichen *Bornland* und in den *Wal-Bergen*. Sie unterscheiden sich nur durch die graue Farbe ihrer Schuppen und dadurch, daß sie ihr Horn schon im zarten Alter von 200 Jahren verlieren, auch sind sie etwas plumper als ihre eleganten Vettern.

Kaiserdrache: Der Kaiser-D. ist seines Namens wahrhaft würdig: ein Ungetüm von zwanzig Schritt Länge, mit einer ebensolchen Spannweite und von unvorstellbarer Kraft. Sein gewaltiger FEUERATEM kann mehrere Gegner gleichzeitig vernichten. Rotgoldene Schuppen bedecken seinen majestätischen Körper, die gewaltigen Klauen seiner vier Arme sind von stählerner Härte. Kaiser-D. gehören zu den intelligentesten D., und auch die Zauberei beherrschen sie recht gut, ihr Hort umfaßt oft gewaltige Mengen Gold und Geschmeide. Die wenigen Kaiser-D., die es noch gibt, leben im *Ehernen Schwert*, in den *Trollzacken* und am Rand der *Khomwüste*. Die bekanntesten unter ihnen sind SHAFIR in den nördlichen *Hohen Eternen*, AGAPYR im *Raschtulswall* und APEP in den *Drachensteinen*.

Meckerdrachen: Kaum von der Größe eines Raben ist der Mecker-D. Sein Rumpf ist mit grauen Schuppen bedeckt; auf einem langen, biegsamen Hals sitzt ein Reptilkopf mit spitzen Zähnen. Das äußerst intelligente Wesen gleicht fast einer gewöhnlichen, etwas klein geratenen Flugechse, doch sein (winziger) *Feueratem* ordnet ihn in die Familie der Drachen ein. Seinen Namen hat der intelligente D. dadurch erworben, daß er sich oft auf Gespräche mit Menschen einläßt. Hierbei meckert und mäkelte er jedoch immer an deren Sitten und Gebräuchen herum, so daß er diesen Namen nicht ganz zu unrecht trägt. Der *Taschen-D.*, wie er auch genannt wird, verfügt kaum über magische Fähigkeiten, nur auf den Gebieten der Bewegung und Verständigung tut er sich hervor. Ein sehr ähnliches Geschöpf, der *Zwerg-D.*, ist auf einigen *Waldinseln* zu finden.

Purpurwurm: Die Schuppen des Purpurwurms haben ihm seinen Namen gegeben, in seiner Jugend sind sie hellviolett, im Alter werden sie immer dunkler, bis sie schließlich schwarz-purpurn schimmern. Sein Leib ist fünfzehn Schritt lang und besitzt einen mächtigen, breiten Schädel am Ende des langen Halses. Der Purpurwurm hat sechs kräftige Beine, auf denen er sich am Boden schnell und geschickt fortbewegt. In der Luft ist er weniger

gewandt, seine Schwingen vermögen den gewaltigen Körper kaum zu tragen. Purpurwürmer sind intelligent und verfügen über ausgezeichnete magische Fähigkeiten. Mit diesen können sie sich hervorragend gegen Angreifer zur Wehr setzen, aber auch ihr FEUERATEM hat schon so manchem Recken ein Ende gesetzt. In ganz Aventurien gibt es nur noch etwa fünfzehn Purpurwürmer, vorwiegend in den östlichen Vorgebirgen des *Raschtulswalls* und auf der Insel *Maraskan*. Auf einen Hort legen sie nur wenig Wert; sie konzentrieren sich eher auf die Erprobung neuer arkaner Kräfte als auf die Anhäufung von Reichtümern.

Riesensindwürmer: Riesensindwürmer sind die intelligentesten, größten und grausamsten Mitglieder der Drachenfamilie. Ihr sechsbeiniger Rumpf ist etwa doppelt so groß wie der eines Elefanten und allein der Schwanz hat eine Länge von acht Schritt. Ihre ledrigen Schwingen haben eine Spannweite von fünfzehn Schritt. Der Körper des Riesensindwurms wird von einer irisierenden, giftgrünen Schuppenhaut geschützt. Er hat drei Hälse und Köpfe, von denen jeder einzelne so gefährlich ist wie ein einzelner Höhlen-D. Ein im Kampf abgeschlagener Kopf wächst innerhalb weniger Augenblicke nach. Dieser Umstand (und sein FEUERATEM) macht ihn zu einem höchst gefährlichen Gegner, obgleich seine arkanen Kräfte nur sehr gering ausgeprägt sind. An seinen meist recht reichhaltigen Hort heranzukommen, ist wahrhaft eine Aufgabe für Helden und Heldinnen. Zum Glück gibt es nur noch sehr wenige Riesensindwürmer, vorwiegend im Süden Aventuriens, in der Umgebung des *Regengebirges*, am Rand der *Khom*, im *Orkland*, in den *Salamandersteinen* und im *Ehernen Schwert*. Hier wohnen sie meist auf Berggipfeln oder in Ruinen.

Tatzelwurm: Der Tatzelwurm ist nur entfernt den D. zuzuordnen. Er ist nicht flugfähig und seine Intelligenz erreicht die seiner großen Verwandten bei weitem nicht. Er verfügt auch weder über einen *Feueratem* noch über magische Fähigkeiten. Tatzelwürmer sind drei bis vier Schritt lang. Ihr feister, schuppiger Körper ist von graubrauner Farbe und wird von sechs oder acht kurzen Beinen getragen. Zwischen seinen Schuppen wachsen rötliche, borstige Haare. Sein Kopf gleicht dem eines Krokodils, beim Atmen haucht er einen gelblichen, schweflig riechenden Odem aus. Tatzelwürmer sind nicht ortsfest und ziehen oft umher, wobei sie ihre Horte zurücklassen. Diese enthalten meist nur sehr wenig Kostbarkeiten und allein ihr Gestank macht sie meist unbrauchbar. Diese faulige, modrige Ausdünstung haftet dem ganzen Tier und allem, was es berührt, an. Tatzelwürmer wohnen oft in verlassenen Tierbauten oder Ruinen. Die meisten von ihnen leben im *Finsterkamm* und im übrigen Mittelaventurien.

Westwinddrachen: Der Körper eines Westwinddrachen ist mit seinen sieben Schritt Länge eine imposante Erscheinung. Seine gewaltigen Flügel (Spannweite 10 Schritt) machen ihn zu einem eleganten und geschickten Flieger. Die Bauchunterseite des D. ist hellblau, Rücken und Flügeloberseite sind braun und gelb gesprenkelt. Sein sechsbeiniger Rumpf ist kurz und flach, sein Hals und Schwanz sind lang und ausgesprochen biegsam. Westwinddrachen sind nicht sonderlich intelligent, nicht der Sprache mächtig und verfügen über keinerlei magische Fähigkeiten.

Westwinddrachen haben neben den Kaiserdrachen den gefährlichsten FEUERATEM, denn sie können ihn als gerichteten Flammenstrahl speien. Die meisten von ihnen leben auf einer Insel im Südosten des *Güldenlandes*. Dort werden diese Drachen angeblich auch als Jungtiere gefangen und zu Reittieren abgerichtet.

Drachenei; ein riesiger Edelstein, den noch niemand gesehen hat; nach üblicher Lesart der KARFUNKELSTEIN PYRDACORS; bisweilen auch als Edelstein aus einer echsischen Herrscherkrone, ja auch als Stein aus der Krone *Ordamons* angesehen; ruht angeblich unter der *D.-Akademie* zu *Khunchom*.

Drachenei-Akademie zu Khunchom; auf die VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM, besonders auf die Artefakterstellung, spezialisierte MAGIERAKADEMIE "grauer" Ausrichtung (19 Lehrmeister, 85 Schüler). Das "Magische Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay, wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban, zur Erforschung von Magie und Materie" in Khunchom rechnet sich zu den ältesten Akademien Aventuriens, und wirklich ist fast jeder als Magier bekannte Fürst oder Bürger der Stadt auch mit der Schule verbunden – *Bastrabun* soll sie gegründet, der erste *Diamantene Sultan Sulman al-Nassori* sie geleitet haben...

Berühmt geworden ist die Akademie als Ursprung zahlreicher magischer Artefakte, die teils verspielt, teils überaus machtvoll sind – in keiner anderen Schule Aventuriens versteht man sich so auf die Maßarbeit von Artefakten nach Kundenwunsch; wenn nur der Preis stimmt.

Der jetzige Akademieleiter, Khadil Okharim, hat sein Amt in der vierten Generation inne, denn zu den ungewöhnlichen Bräuchen der Akademie zählt auch die oft zu beobachtende "Dynastiebildung" im Rektorat – theoretisch ist der Posten des Leiters gar mit dem des Stadtfürsten und des Diamantenen Sultans vereint, doch hat seit Jahrhunderten keine Spektabilität mehr diesen Anspruch angemeldet.

Der für seine Geschäftstüchtigkeit berühmt-berüchtigte Tulamide hat die Akademie allerdings in anderer Hinsicht ins Gerede gebracht: Er ist der Kopf einer Magiergruppe, die *Phex* als Gott der List, des Mondes und der Sterne noch höher als *Hesinde* und *Mada* einschätzt, was die Quelle der astralen Kraft und der Magie angeht, und eine Hinwendung zur "Nebelgrauen Magie" der Klugheit vertritt – eine Haltung, die durchaus zur Spaltung der *Grauen Gilde* führen könnte.

Drachengarde; eines der kaiserlichen *Elite-Garderegimenter* des Neuen Reiches; seit der Besetzung *Maraskans* in *Jergan* stationiert und nach mehr als einem Dutzend Jahren Kleinkrieg wahrscheinlich das

erfahrenste Regiment des Neuen Reiches; während des *Orkensturms* unter anderem in der *Schlacht auf den Silkwiesen* erfolgreich.

Drachenkrieg; zwei kosmische Auseinandersetzungen von größter Bedeutung für die Geschichte der Sterblichen:

Als *Erster Drachenkrieg* wird der Zweikampf zwischen den ALTEN DRACHEN FAMERLOR und PYRDACOR genannt, bei dem es um die Ehre ging, in *Alverans* Hallen einziehen zu dürfen. Das Duell wurde vom zaubermächtigen Pyrdacor mit Magie, vom kriegerischen Famerlor mit Kraft und Geschick geführt und soll – quasi als Nebenerscheinung – gewaltige Verwüstungen auf Dere angerichtet und mehrere Menschenvölker ausgelöscht haben. Der Kampf endete durch den Schiedsspruch der Götter, die – allen voran *Rondra* – Famerlor als den Würdigeren erwählten. Der zurückgesetzte Pyrdacor errichtete daraufhin sein eigenes Reich auf Dere – das Gottdrachenreich von *Zze Tha*.

Der *Zweite Drachenkrieg* (um 3.100 v.H.) hatte zum Anlaß, daß Pyrdacor von seiner Bastion *Zze Tha* aus immer stärker ins Weltgeschehen eingriff und nicht nur die Ordnung Deres, sondern auch die der Sphären zu verletzen begann. Durch das Eingreifen der Alten Drachen – nach manchen Berichten der Himmlischen, nach anderen der übrigen fünf derischen – wurde Pyrdacor besiegt und sein Reich zerstört; ein Ereignis, das die folgende Ausbreitung der menschlichen Reiche erst möglich machte.

Drachenodem; ein in der *Festumer Bucht* und der *Tobrischen See* von Norden, von den Höhen des *Ehernen Schwertes* herabwehender Nordwind.

Drachenschiff; die außerhalb des thorwalschen Sprachraums gebräuchliche Bezeichnung für eine OTTA, einen *Schiffstyp*, der durch seinen mit Drachenköpfen geschmückten Vorsteven auffällt.

Drachenspalt; andere Bezeichnung für die *Braunenklamm*, das tief eingeschnittene Tal der *Braunwasser* zwischen den Orten *Braunenklamm* und *Aelderwald*; Schauplatz der SCHLACHT IM DRACHENSPALT.

Drachenspeichel; ein alchemistisches Elixier von grünlicher Farbe, das als Gift Schwellungen und Schmerzen am ganzen Körper sowie heftige Schwindelanfälle erzeugt; wirkt in den seltensten Fällen tödlich.

Drachenstein, -s; *Reichsmark* im Hzm. TOBRIEN. Grenzt im Westen und Norden an die Weidener Mark *Sichelwacht* und im Nordosten an das *Bornland*. Zu ihr gehören der nördliche Teil der SCHWARZEN SICHEL, der am SICHELSTEG beginnt und die DRACHENSTEINE an der Nordgrenze des Reiches. Wie das benachbarte *Osterfelde* in einer Gegend gelegen, in der sich magische Phänomene häufen, ist es schwierig, die abergläubischen Bewohner zum Erzabbau zu bewegen, der die Mark auf einen Schlag sämtlicher Geldprobleme entheben könnte. Doch auch Höhenlage und Unzugänglichkeit der Drachensteine erschweren die Erzgewinnung. Da die Mark größtenteils aus felsigem Gebiet besteht, ist die Bevölkerungszahl gering. Einen beträchtlichen Teil davon stellen *Orks* und *Goblins* aus der Sichel und *Nivesen* aus den Drachensteinen. *Markverweserin* dieser unwirtlichen und armen Gegend ist *Argonia Zirkevist von D.*, resoluter Sproß einer seit Generationen erfolgreichen Geldwechsler- und Händlerfamilie.

Drachensteine; Gebirge in Nordaventurien. Die höchsten Gipfel der D. erheben sich bis in 3000 Schritt Höhe. Das Gebirge besteht aus grauem Granitgestein, das in den Höhenregionen offen zu Tage tritt. Viele kleine Bäche durchziehen die Felsen und haben zahllose Schluchten und Höhlen in das Gestein gegraben. Im Westen speisen sie die Quellflüsse der *Misa* und des *Tobimora*.

Ihren Namen tragen die Berge wegen der Drachen, die hier beheimatet sind. Nur die mutigsten Siedler wagen sich deshalb in die fruchtbaren Täler des Gebirges. Abgesehen von vier Dörfern gibt es keine menschlichen Siedlungen mehr in den Bergen, denn der *Kaiserdrache* APEP hält eine weitere Besiedlung des Gebirges durch Menschen für eine Bedrohung der Drachen. Deshalb sorgt Apep dafür, daß diese nicht überhand nehmen...

Drachentöter; ein vier Schritt langer eiserner Speer, der von seinen *zwerghischen* Erfindern immer nur in Paaren benutzt wird: Zwei Recken des Kleinen Volkes rücken mit dieser Waffe gemeinsam vorwärts, und bekämpfen, verjagen oder besiegen mit wuchtigen Stößen die Drachen und Tatzelwürmer, die sich in ihren Höhlen breitzumachen beabsichtigen. Zur Führung einer solchen Waffe wird selbst von zwei Personen außergewöhnliche Körperkraft benötigt.

Drachenzahn; eine den *Zwergen* eigene *Dolchform*, die sich durch eine breite Klinge und eine kaum sichtbare Krümmung auszeichnet. Der Sage nach waren die ersten Dolche dieser Art echte Drachenzähne, heute aber sind alle derartigen Dolche aus gutem Zwergenstahl gefertigt und sollen vorzüglich ausgewogen in der Hand liegen.

Drachisch; geistige Sprache der *Drachen*; für Menschen nur unter dem Einsatz von Zauberei zu erlernen; eine

Umschrift und Grammatik existieren als DRAKNED-HIEROGLYPHEN (s. **SPRACHEN**).

Draconiter, -s; Draconiter; *hesindegefälliger* Orden. Seit einigen Jahren besteht der *Heilige Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens unserer göttlichen Herrin Hesinde*. Die Ordensburg der D., deren Namenspatron NACLADOR und deren höchste Heilige CANYZETH ist, steht zu THEGÛN im *Lieblichen Feld*. Die D. sind der *Erhabenen* zu jeder Zeit an jedem Ort zu Diensten und der *Abtprimas* E. Q. *Eternenwacht*, der zugleich *Erzwissenbewahrer* von *Neetha* ist, ist der Göttin ein sehr wohlgefälliger Mann und scheint unter ihrem besonderen Segen zu stehen.

Im Kodex des Heiligen Drachenordens heißt es: *”Die heilige Aufgabe eines jeden Draconiters sei es, das geheiligte Wissen der Herrin zu sammeln, zu erforschen und zu vertiefen sowie dafür Sorge zu tragen, dieses Wissen jedem, der die heiligste Herrin verehrt, zugänglich zu machen. Davon sei das Verbotene Wissen ausgenommen, welches allein den höchsten Würdenträgern der Kirche und des heiligen Drachenordens vorbehalten bleibt. Weiterhin soll der Draconiter niemals vergessen, daß seine Taten den Ruhm der Allwissenden mehren und die Weisheit der Menschheit vorantreiben. Der Orden wahrt die Gebote der Herrin streng und soll von nun an Sorge dafür tragen, daß der Kodex der Tugenden allenthalben erfüllt werde. Somit soll der Kirche zum ersten Male seit ihrem Bestehen ein Orden förglich sein, der auf Geheiß der Magisterin der Magister und der heiligsten Herrin selbst den Geschicken der Allwissenden und der Kirche dienlich sei.”*

Dragenfeld; Dorf am *Goblinstieg*; seit dem Ende des Jahres 22 Hal wegen völliger und unerklärlicher Verwüstung verfallen und verlassen; Bewohnerschaft größtenteils verstorben; einzig der *Tsa-Tempel* des Ortes ist noch einigermaßen erhalten.

Dragoner; auch *Drachenreiter* genannt; eine Sonderform der Schwere Reiterei; erkenntlich an den am Rücken angebrachten *”Drachenflügeln”*; meist mit Lanze und Schwert bewaffnet und mit Plattenpanzer gerüstet. Eine der berühmtesten D.-Einheiten sind die bornländischen *”Geflügelten”*.

Dragosch Aldewîn von Sichelhofen; (D. Corrhenstein); (20 v.H. – 23 Hal); ehemaliger Abtmarschall des *Ordens zur Wahrung*; von 21 bis 23 Hal SCHWERT DER SCHWERTER.

Drakned-Hieroglyphen; um das Jahr 1.000 v.H. von Pher *Drodont* im *Compendium Drakomagia* geschaffene Umschrift des *Drachischen* (s. **SPRACHEN**).

Drasdech; in der *orkischen* Gesellschaftsordnung die Kaste der Handwerker (und neuerdings auch Händler). Die D. verehren meist GRAVESH, den Schmiede- und Handwerksgott.

Drehhörner; eine Rinderart; siehe RASHDULER DREHHÖRNER.

Dreiecksrochen; bisweilen auch *Segelrochen* genannt; großer Seefisch mit etwa zehn Schritt Spannweite und einer Länge von etwa acht Schritt; Oberseite glänzend schwarz, Unterseite weiß mit schwarzen Tupfen.

Dreigehörnte Wächter des Limbus; die drei *Dämonen* *Abysmaroth*, *Abysssabel* und *Abyssandur* (auch als *Abracoor*, *Abramelin* und *Abraxandor* bekannt); selbsternannte Herren über den *Limbus*, den Zwischenraum zwischen den *Sphären* und eine große Gefahr für *Sphärenreisende*.

Dreizack; vor allem ein Werkzeug des Fischers, mit dem er im seichten Wasser nach Beutefischen sticht: drei in einer Ebene liegende, mistforckenähnliche Spitzen an einem etwa anderthalb Schritt langen Stiel. Anders als der recht ähnliche EFFERDBART ist er oft mit Widerhaken versehen. Hin und wieder sieht man auch mit D. ausgestattete Arenakämpfer.

Drodont, Pher; (um 1.000 v.H.); Erz-Magier und Drachenkundler aus *Nebachot*; Verfasser des *Compendium Drakomagia* und wahrscheinlich Erfinder der DRAKNED-HIEROGLYPHEN.

Drôl (I), -s; drôlsch; Drôler; Hafenstadt in Südwestaventurien. Rosenstadt nennt man D. (EW: 2.100; T: BOR, EFF, PHE, PRA, RAH) am HAROTRUD, und tatsächlich ist die ganze Stadt von Rosen und anderen Blüten gekennzeichnet: Sei es nun, daß sie wild an Lagerhäusern ranken, säuberlich gestutzt die Villen und Gärten der Noblen verzieren oder nur als geschnitzter, gemalter oder gestickter Schmuck auftreten – Blumen sind zum Symbol der blühenden Handelsstadt geworden.

Ihre wirtschaftliche Blüte verdankt die Stadt, die viele Jahrhunderte verschlafen zu haben scheint, vor allem den beiden Handelswegen nord-wärts ins *Liebliche Feld* und entlang des LOCH HARÔDROL nach *Port Corrad* und *Selem*. Die der Stadt vorgelagerte Felsenbucht ist hingegen so von Riffen und Untiefen durchsetzt, daß kein Unkundiger darauf hoffen kann, hier sicher vorbeizukommen – deshalb ist es seit langem notwendig, daß die

Schiffe einen Lotsen aufnehmen, wenn sie sich dem Hafen nähern oder ihn verlassen wollen.

Einige der wichtigsten Gewerbe D.s sind die Spitzenklöppelei, die Brokatweberei und die Erzeugung buntglasierter Ziegel mit Blumenmuster, aber auch die Purpurfärberei und die Seidenherstellung.

Staatsrechtlich ist D. seit wenigen Jahren wieder Teil des ALTEN REICHES, seit sie von Truppen der Kaiserin Amene besetzt wurde (G: 2 Banner Ksl. Bosparaner Pikeniere, 1 Komp. Hylailer Seesöldner, 50 Stadtgardisten) – doch den Drôlern gelang es, aus diesem Schicksal das Beste zu machen: Die Stadt und alle umliegenden Dörfer erhielten den Status einer Freien Stadt mit Recht auf die Wahl eines Bürgermeisters, ja, sogar die vorgelagerte, fast menschenleere Insel *Tenos* ging in die Obhut D.s (*Vizekönigreich D.*) über und wird von weniger gesetzestreuem Händlern gerne als Schmugglerposten genutzt.

Heutzutage ist es daher nur zum Vorteil D.s, daß alle in die Stadt geschafften Waren im Zollgebiet des Alten Reiches sind und daher ohne weitere Verzollung zu den Käufern nach *Kuslik* und *Vinsalt* gebracht werden können – und wie die Waren nach D. gelangt sind, das fragt man nicht...

Drôl (II); seit 20 Hal (Vize-)Königreich des *Bosparanischen Kaiserreichs*; gegliedert in die Grafschaften *Shilishfurtbrück*, *Mascarat* und die Staats-Vogtei D.; regiert von Staatsmarschall *Folnor Sirensteen von Irendor*.

Drôler Mark; ehemalige Markgrafschaft des *Neuen Reiches*; im Jahre 937 v.H. eingerichtet und etwa die Gebiete zwischen *Onjet* und *Loch Harodrôl* umfassend.

Drolina; eine Trickwaffe, bzw. "Trickscheide": Dieses Gebilde wird am Unterarm getragen und mit einem Dolch bestückt – doch anders als bei allen übrigen Armbandscheiden zeigt hier die Klinge in Richtung der Hand. Beim auslösenden Muskelreflex wird die Waffe nach vorne geschleudert, wo man nur noch die Hand um den Griff schließen muß und angriffsbereit ist.

Dromone; ein *Schiffstyp*, Sonderform der *Galeere*. Die D. stellt wahrscheinlich den Höhe- und Schlußpunkt der Entwicklung im Galeerenbau dar: ein extrem langgestrecktes Schiff mit je zwei versetzten Riemenreihen pro Seite und zwei havenisch getakelten Hilfsmasten; wegen der hohen Geschwindigkeit und Wendigkeit werden die D. vor allem als Kurierschiffe und Piratenjäger eingesetzt.

-

Druide, -n; druidisch; Zauberkundige; haben den Ruf unheimlicher Außenseiter und verschrobener Einsiedler, die fernab der Gesellschaft rätselhafte und oftmals düstere Rituale in der Wildnis vollführen.

Die D. verehren – ähnlich wie die HEXEN – die Welt als lebendige Schöpferin und Erdmutter SUMU und behaupten, als einzige die Kräfte der Erde – die ELEMENTE – wirklich verstehen und nutzen zu können. Tatsächlich gelten sie vielfach als die unerreichten Fachkundigen der Elementarmagie, die allerdings ihre Kräfte oftmals zur Beherrschung anderer Geschöpfe und auch von Mitmenschen einsetzen.

D. kennen keine schriftliche Überlieferung, sondern erlernen ihre Kunst von ihren Lehrmeistern, bei denen sie auch oft ihre gesamte Kinderzeit verbringen. Die endlosen Gedächtnisübungen und Lehrstunden werden nur selten von Zeiten der Muße unterbrochen, so daß nicht wenige D. tatsächlich oft zu abweisenden Einzelgängern werden, die wenig von menschlicher Gesellschaft halten und wissen und nur der Vervollkommnung ihrer Künste leben.

Dryade; auch *Nymphe* genannt; eine Art der FEEN, die in Bäumen wohnt und dem Menschen als verführerische Frau erscheint.

Dryadenwald; häufig gehörte Bezeichnung für einen von FEENwesen bewohnten oder verzauberten Wald. Neben dem FARINDELWALD in *Albernia* soll es noch viele kleinere derart verwunschene Waldstücke geben, darunter an solch entlegenen Orten wie auf der Zyklopeninsel *Phenos*.

Dschadra; ein spezieller Reiterspeer der Tulamiden, der sich vor allem durch seinen besonderen Schmuck von wehenden Fell- und Stoffstreifen äußerlich von anderen Speeren unterscheidet: Was wie willkürlich angebrachte Tuchfetzen wirken mag, ist in Wahrheit ein nach uralten Erkenntnissen gefertigtes System, das dem Speer bei einem schnellen Reiterangriff besonderen Auftrieb verleiht und als Kennzeichen und Eigentum der Sippe dient.

Dschella; gefühlsbetonte und wankelmütige sechste Frau RASTULLAHS, von der in den Überlieferungen der *Novadis* berichtet wird. Sie ist die jüngste seiner neun Frauen und gilt als Sendbotin von Freude und Genuß. Gemeinsam mit der achten Frau Rastullahs, *Khabla*, könnte D. ein Synonym für *Rahja*, die Göttin der Liebe und der Freuden sein.

Dschijindar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund; seit dem kaiserlichen Hoftag von 21 Hal und der Ernennung Graf *Uchakbars* zum *Reichs-Leutenant* der amtierende Kaiserliche Vogt von ALMADA.

Dschinn; Dschinne; (auch: *Djinn*, Mz.: *Djinni* oder *Djinnis*); eine meist halb menschlich erscheinende

Elementarmanifestation von großer Macht; vor allem im Tulamidenland häufig beschworener *Elementargeist* und dort auch in vielen Märchen und Sagen präsent. D. sind in der Lage, ihr ELEMENT erscheinen zu lassen, es zu wandeln, durch es zu reisen und dergleichen mehr.

Dschiss(andra); eine besondere Form der *elfischen* Musik; Improvisationen auf Handharfe und Flöte, meist mit begleitendem Erzählgesang; für menschliche Ohren hochgradig ungewohnt.

Dubar; eine der vulkanisch noch aktiven ZYKLOPENINSELN; nur von wenigen Menschen, dafür jedoch von mindestens zwei Dutzend ZYKLOPEN besiedelt; gilt zudem als Stützpunkt mehrerer Piratenflottillen.

Dualismus; verschiedene Ausprägungen des *Zwölfgötterkultes*; religiöse Gemeinschaften, die das Pantheon in Gegensatzpaare aufteilen. Eine dieser Formen ist der traditionelle tulamidische D., die andere der LOWANGER D.; nicht zu verwechseln mit dem maraskanischen *Zweigötterglauben*.

Du Berilis; eine alte und einflußreiche BRABAKER Familie, die einen Großteil der Prostitution der Stadt kontrolliert; mit Sitz in der *Audienza*.

Dublone; schwere Goldmünze aus *Al'Anfa*; auch *Doppelstück* genannt; entspricht von Wert und Gewicht etwa 2 Dukaten (s. WÄHRUNGEN).

Duglum; der *Pestbringer*, ein mächtiger Diener BELZHORASHS; gefürchteter Überbringer von Krankheiten; siebenfach *Gehörnter Dämon*.

Duglumspest; eine mysteriöse und sehr seltene Krankheit, die dem Opfer nicht nur Leib und Leben, sondern auch die Seele raubt. Es heißt, daß ein an der D. Erkrankter sich unter schrecklichen Begleiterscheinungen langsam und unwiderruflich in einen *Dämonen* verwandelt (daher auch der andere Name *Dämonenfäule* für die D.). Die D. wird ausnahmslos von GEHÖRNTEN DÄMONEN übertragen; es ist jedoch nicht klar, ob sie ASFALOTH oder BELZHORASH zuzuordnen ist.

Dukaten; gebräuchliche Goldmünze (1 Unze Gold) des *Neuen Reiches* und des *Lieblichen Feldes*; av. Standardwährung für größere Beträge; mit einer irdischen Kaufkraft von ca. 50 DM (s. WÄHRUNGEN).

Dumpfschädel; eine av. Krankheit, die mit leichtem Fieber die Sinne benebelt und Husten und Heiserkeit mit sich bringt. Der D. gilt als Hesindefluch für notorische Lügner. Die Krankheit ist bei angemessener Behandlung ungefährlich, jedoch besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, sich als Folgeerkrankung die ungleich schwerere BLAUE KEUCHE zuzuziehen.

Dumron Okosch; ein Begriff aus dem *Rogolan*, der soviel wie "*Schwarze Zuflucht*" bedeutet und später von den Menschen zu *Kosch* verkürzt wurde; zwg. Name des KOSCHGEBIRGES.

Dunkelalben; von PARDONA geschaffene Parodien der ELFEN und zu deren Vernichtung bestimmt.

Dunkelmond; zwergischer Name des Monats *Hesinde* (s. ZEITRECHNUNG).

Dunkle Halle der Geister zu Brabak; berüchtigte MAGIERAKADEMIE, die sich mit DÄMONOLOGIE beschäftigt und dem WEG DER LINKEN HAND zugerechnet wird (9 Lehrmeister, 35 Schüler). Die Akademie (Traditionsname: Konvent der verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärenkundliches Institut und Halle der Geister zu Brabak) ist im zweitgrößten Gebäude der Stadt BRABAK, einem riesigen Granitbau mit nur winzig kleinen Fenstern untergebracht. Der einzige Zugang zur D.H.G. liegt hinter einer schweren, bronzenen, mit Dämonenfratzen verzierten Eingangstüre. Es gibt keinen Klopfer und wer Einlaß begehrt, muß seine Hand in den messerscharfen Schnabel eines basaltenen Vogels legen und nur zu leicht glaubt man, die blutrote, feuchtschimmernde Farbe des Schnabels stamme von Unglücklichen, die hier ihre Hand verloren haben.

Die Gesinnung der hier lebenden Zauberkundigen ist ebenso dunkel wie das Gebäude, in dem sie leben, denn in Brabak werden auch jene Magier aufgenommen, die in keiner anderen Akademie Aventuriens Zutritt genießen. Brabak folgte aber nicht immer dem Weg der linken Hand: Die dunkle Halle der Geister ist der Nachfolger des legendären *Konzils der Geister*, das sich zum größten Teil selbst vernichtete. Die Überlebenden gründeten dann in Brabak die dunkle Halle, als graue Akademie, wissend, daß vieles, was sie erforscht hatten, besser in Vergessenheit geraten sollte.

Aber auch heute existieren in Brabak eine Reihe von Folianten, die altes Wissen enthalten und sicher verschlossen aufbewahrt werden. Da die Eingeweihten nichts von ihrem Wissen preisgeben wird die Brabaker Akademie in Magierkreisen häufig als Gruppe von unfähigen Spinnern betrachtet, ein gefährlicher Trugschluß,

den die Brabaker Magier aber gerne unterstützen, denn er bietet ihnen die Möglichkeit, in Ruhe ihren Forschungen nachzugehen.

Es gibt in Brabak keine besonderen Aufnahmebedingungen, aber es wird von den Eleven erwartet, daß sie mindestens ein Buch für die Bibliothek besorgen. Wer jedoch woanders magische Verbrechen begangen hat, die höchsten Wagemut beweisen, darf darauf hoffen, hier mit offenen Armen empfangen zu werden, da man hier dem Grundsatz anhängt, daß kein Magier in der Ausübung seiner Magie behindert werden darf.

So geht auch das Amt des Akademieleiters an denjenigen, der nicht nur die gewagtesten magischen Theorien aufstellt sondern auch bereit ist, diese zu beweisen. Der ehemalige Akademieleiter Bradonon *Beldurian* gelangte in sein Amt, indem er einen Erzdämonen befahl und diesen zum Königspalast marschieren ließ, um im dortigen Park einen Apfel zu pflücken. Dies war eine der wenigen erfolgreichen Beschwörungen von Erzdämonen – diese sind aber bekanntlich nachtragend und so konnte sich Bradonon nur zwei Jahre an seinem Amt erfreuen...

Die Brabaker Akademie lebt von dem, was die dort lebenden Magier freiwillig geben, wie auch von Spenden der reichen Familien, die sich gerne als Freunde und Gönner der Magier sehen.

Dunkles Zeitalter; auch *Dunkle Zeiten* genannt. Jene Epoche nach der DÄMONENSCHLACHT und dem Tod von FRAN-HORAS, an dessen Todestag fünf Stunden lang schreckliche Schreie durch den Kaiserpalast hallten, markiert einen Wendepunkt in der Geschichte des *Alien Reiches*. Die gesamte Epoche erstreckt sich über die Jahre 1553 v.H. – 1143 v.H.

Nach dem Wüten der vom Kaiser beschworenen Dämonenhorden gibt es keine Armee mehr, der Kaiser selbst 'verscheidet' ohne Erben, das Land hat einen unglaublichen Blutzoll an Menschen gezahlt und liegt darnieder, während an den Grenzen die Orks und Goblins einfallen. Das in Trümmern liegende Gareth wird von einem Orkhäuptling und seinem Stamm geknechtet, die Menschen unterjocht und in die Sklaverei verschleppt. 1260 v.H. stirbt hier die später vom Boten des Lichts heiliggesprochene *Lechmin von Weiseprein* unter grausamsten Qualen den Opfertod. Unter der Knute marodierender Horden fliehen viele der überlebenden Gareth in das Kosch-Gebirge und suchen Schutz in der noch unbehelligten Enklave *Wengenhalm*.

Wie im Gareth Land sieht es an fast allen Punkten des Reiches aus. Einzig das Kernland, das damals etwa dem Gebiet des heutigen *Lieblichen Feldes* entsprach, verfügt noch über ein einigermaßen geordnetes Reichswesen. Doch auch dort liegt vieles im Argen; die Kaiser regieren meist nur 'kurz und heftig', Staatsstürze und Umstürze folgen einander, ohne daß die meisten von ihnen einen Erfolg verzeichnen können. Auf die Dynastie der OLRUKIDEN (1557 v.H. – 1483 v.H.) folgt das *Zweikaiserjahr* mit den Hauptstädten *Belhanka* und *Bosparan*, verschiedene Totenkulte, allen voran die Bewegung der NEMEKATHÄER, kommen auf, scheitern aber. *Nemekath* bleibt die Hinrichtung erspart, stattdessen wird er auf die Zyklopeninseln deportiert, wo der Kult auch nach seinem Tod weiterexistiert und schließlich den neuen Glauben nach *Al'Anfa* trägt.

Kaiser YARUM erläßt kurz nach seiner Krönung zum Horas 1437 v.H. die LEX IMPERIA, während sich im Reich Dekadenz und Tollheit die Waage halten und sich der Adel belustigt den Vergnügungen neuer Götzenkulte, dem Arenakampf und manch orkischem Laster hingibt. Im Kusliker Tempel der Hesinde beten die Menschen ein Bildnis des Orkgötzen *Brazoragh* an, der Zwölfgötterglaube erlischt vielerorts fast völlig. Den meisten Geweihtenschaften, allen voran die Praios-Priesterschaft mit den acht Wahrern der Ordnung, die in Bosparan ausharren, gelingt es allerdings, die schlimmen Zeiten ohne größere Schäden zu überdauern.

Die *Thorwaler* nutzen die Gunst der Stunde und überfallen 1324 v.H. Bosparan, besetzen den Nordteil der Stadt und brennen alle Yaquir-Brücken nieder. Erst bei Anrücken eines Entsatzheeres aus Kuslik ziehen die Eroberer wieder ab. Solcherart Vorstöße geschahen während der folgenden Jahre immer wieder, wechselten sich aber späterhin mit dem Versuch von Handelsbeziehungen ab. Die Drachenboote fuhren erstmals mit Waren aus, die sie in den Küstenstädten feilboten, deren Verteidigung für einen Überfall zu stark war. Vor einer Plünderung in folgenden Jahren konnte sich aber keine Stadt sicher wähnen, die Thorwaler wählten ihre Vorgehensweise je nach Lage der Dinge.

1226 v.H. erfolgt ein Einfall der Orks: Erstmals gelingt es einem Häuptling der Orks, *Nargazz Blutfaust*, alle Stämme zu einen und sie gegen das darniederliegende Kaiserreich zu führen. 1246 v.H. fällt *Baliho* und *Nargazz* ruft sich zum 'König des Nortreiches' aus. Währenddessen fliehen immer mehr Siedler aus den Randprovinzen, hier besonders aus dem Gebiet des heutigen *Almada*, vor den Goblins und Orks ins Kernland. *Albernia* und die *Nordmarken* spalten sich in zahlreiche eigenständige Gebiete, die aber jedes für sich eine gewisse Ordnung wahren können. Die *Zyklopeninseln* werden von Flüchtlingen überrannt, innerhalb kürzester Zeit verdoppelt sich die Einwohnerzahl der Inseln. Über Jahrzehnte hinweg weiten die Orks ihr Reich nach Norden zum Meer hin aus, bis sie durch das verzweifelte Heer der Kaiserlichen bei *Wehrheim* aufgehalten werden.

Doch erst die *Schlacht von Saljeth* (1134 v.H.), bei der die Scharen der Orks den vereinten Heeren von *Elfen* und *Zwergen* gegenüberstehen, vertreibt diese endgültig aus dem Reichsgebiet und schwächt sie derart, daß lange Zeit kein Ork mehr die Grenzen des Reiches überschreitet. Die Schlacht selbst indes bleibt den meisten Menschen verborgen, auch wenn sie weitreichende Folgen für ihre Zukunft zeitigt.

Erst die *Kusliker Kaiser*, deren Herrschaft 1155 v.H. mit der Thronbesteigung BRIGONS beginnt, setzen den D.Z. ein Ende und führen das Reich langsam wieder aus der Finsternis.

Durchlaucht; Adelsprädikat; die korrekte Anrede für eine/n FÜRSTEN/FÜRSTIN (als Provinzherr/in) lautet *Ew. D.*

Ebenholz; ein seltenes, schwarzes Tropenholz, das sich vor allem auf *Maraskan*, an den Hängen des *Regengebirges* und den *Waldinseln* findet.

Eberfänger; eine Waffe, die von ihrer Form her zwischen *Dolch* und kurzem *Schwert* anzusiedeln ist. Bei dieser oft schön geschmückten Jagdwaffe ist die Klinge nahe der Spitze breiter als am Heft, so daß man mit ihr sowohl die nötigen Hiebe gegen angreifendes Wild führen wie auch nach erfolgreicher Jagd Fell und Schwarte durchdringen kann, um die Beute auszunehmen. Von Zeit zu Zeit sieht man auch besonders kostbar – nicht unbedingt besonders gut – gearbeitete Klingen, die dem ahnungslosen Praiostagsjäger als "Einhornfänger" oder "Orkstecher" angeboten werden.

Eberstamm; herrschendes Adelsgeschlecht des mittelreichischen Fürstentums KOSCH.

Echsenmensch, -en, die Echsenmenschen (oder: Achaz); echsisch; menschenähnliches, kulturschaffendes Volk. Viele Legenden und Sagen berichten vom alten Volk der E.; es war das erste, das in Aventurien eine hohe Kultur erreichte. Lange vor den ersten Menschenreichen gab es gewaltige Echsenkönige, und besonders unter ihrem Gottkaiser PYRDACOR beherrschten sie ganz Aventurien. Wenig ist von der einstigen Pracht und der jahrtausendelangen Herrschaft der *Echsenwesen* und ihrer Reiche übriggeblieben.

Bei den meisten E. ist übrigens der Eigenname *Achaz* in Gebrauch, deshalb wollen wir ihn ebenfalls im folgenden Text verwenden. A. bedeutet "ewiges Volk". Diese Bezeichnung beruht auf dem Glauben an die Wiedergeburt in einem neuen Körper und damit einer unsterblichen Seele. Aus diesem Grund ist auch die Bezeichnung "Sterblicher" für einen Menschen nicht hochnäsig gemeint, sie beruht schlicht und einfach auf dem Glauben, daß die Menschen und alle anderen Wesen nicht wiedergeboren werden. Die Bezeichnung *Echsen-Mensch* wird von den meisten A. nicht gerne gehört, da die Menschen ihrer Meinung nach weit weniger zivilisiert sind.

Verbreitung: Das Hauptverbreitungsgebiet der A. sind die ECHSENSÜMPFE zwischen *Kannemünde* und *Selem*. Hier ist außer den vielen kleinen Stämmen und Sippen der Stamm der *Zansch'Jrr* von Bedeutung. Hinzu kommen Stämme an den Flüssen *Mysob* und *Mhanadi*, am *Loch Harodrol*, im *Regengebirge*, auf *Maraskan* und auf den *Waldinseln*. Selbst im kalten *Orkland* lebt ein kleines Volk. Alle Dörfer und Siedlungen liegen in Sümpfen oder zumindest an einem Fluß oder größerem Gewässer.

Erscheinung und Völker: Die Vielfalt des echsischen Lebens ist beachtlich. Anscheinend meint es ihre Göttin *Tsa* gut mit ihnen, denn sie ermöglichte selbst Stämmen unter extremsten Umweltbedingungen das Überleben. Immer wieder bringt die echsische Natur Veränderungen hervor, und ganze Stämme wandeln über Generationen ihr Aussehen und entfernen sich von der Wurzel des alten Volkes. Auch einzelne Wesen, die sich vom restlichen Volk bisweilen stark unterscheiden, entstehen mitunter durch das Wirken *Tsas* oder *Hesindes*. Fast immer sind diese Wesen große Führer oder Priester des echsischen Volkes. So kam vor kurzem Kunde von einem Wesen halb Schlange, halb Mensch, das in einem verborgenen Tal im *Regengebirge* lebt und den Glauben an die Göttin H'SZINT lehrt. Alle Echsenvölker haben eine gemeinsame Sprache, die auf jener Sprache basiert, die vor vielen tausend Jahren unter der Regentschaft *Pyrdacors* gesprochen wurde.

Fast allen Völkern gemeinsam ist die Kältestarre, die die größte Behinderung der Echsenwesen darstellt. Die einzige Ausnahme bildet hier das Volk der *Azhlazah* (s.u.). Einige magiekundige A. können sich mittels arkaner Kräfte gegen das schnelle Auskühlen ihres Körpers schützen. Meist wird die Auswirkung der Kältestarre überschätzt; nur A. der *Echsensümpfe* leiden stark unter ihren Folgen, aber schon Echsenmenschen aus *H'Rabaal* und *Brabak* haben weniger Probleme, ihr Körper stellt sich schnell auf andere Umgebungstemperaturen ein und kann die Körperwärme speichern. Ein Teil der Wärme entsteht auch durch Zufuhr an Nährstoffen, so daß der A. bei Kälte seine Nahrungszufuhr erhöhen sollte. Nur Individuen, die nie ihre sumpfige Heimat verlassen haben, leiden unter der Kälte. Die schlimmste Folge bei Frost ist die Verlangsamung der Körperfunktionen bis zur absoluten Bewegungslosigkeit.

A. sind, genauso wie Menschen zweigeschlechtlich, einige Priester *Zsahhs*, *H'Szints* oder *Sad'Huarrs* verstehen es sogar, mittels magischer Rituale ihr Geschlecht zu wandeln – was schon manch eine Sippe vor dem Untergang bewahrt hat. A.-Frauen legen bis zu 6 Eier, deren Schale je nach Volk von einer ledrigen oder harten, kalkähnlichen Konsistenz ist.

Die A. des Orklandes: Die A. vom Volk der *Azhlazah* sind mit einer Körpergröße von durchschnittlich 1,7 Schritt kleiner als ihre Verwandten in den Selemer Sümpfen. Ihre Haut, die aus kleinen, meist giftgrünen Schuppen besteht, bietet ihnen einen guten Schutz gegen die Kälte des Orklandes. Zwischen den fünf Fingern und Zehen ihrer Hände bzw. Füße spannen sich Schwimmhäute, die ihnen das Fortkommen im Wasser erleichtern. Ein aufrechtstehender, etwa handbreiter Hautkamm zieht sich von der Stirn bis zur Schwanzmitte. An ihm erkennt man das Geschlecht des Individuums: ist der Kamm rot, so ist es eine Frau, hat der Kamm die gleiche Farbe wie die Schuppen, so ist es ein Achaz-Mann. Neben den äußeren Unterschieden kennen die *Azhlazah* keine Kältestarre, so wie sie ihre südlichen Verwandten fürchten müssen. Sie leben recht gut im kalten

Orkland und halten in den kalten Jahreszeiten einen Winterschlaf, in dem sie neue Kräfte schöpfen.

Die A. der Waldinseln zeichnen sich durch ihren schlanken, hohen Wuchs aus und werden bis zu 2,5 Schritt groß. Auch ihre Lebenserwartung liegt mit 250 Jahren fast beim Doppelten der anderen Völker. Sie haben im Gegensatz zu anderen A. eine dreifingrige Krallenhand: einen Daumen und zwei Finger. Die wichtigsten Stämme sind die *Zzst* auf *Aeltikan*, auf *Benbukkula* die *O'shr*, die *Zarrsi* auf *Iltoken* und die *Kyshn't* auf *Ulikanni*.

Bei den Waldinseleichen ist es üblich, die Schuppen zu färben. Die hierzu verwendeten Farben sind jenen ähnlich, mit denen die *Waldmensen* ihre *Luloa-Hautbilder* anfertigen. Meist wird nach der endgültigen Aufnahme in den Stamm (bei Frauen nach der ersten Eiablage, bei Männern, nachdem sie eine Frau geheiratet oder eine bestimmte Tat für den Stamm vollbracht haben) von dem Dorfältesten die Bemalung vorgenommen. Hierbei richtet man sich nach dem Charakter des Kandidaten. Ein ruhiger A. erhält ein gleichmäßiges Muster, jemand, der wild und aufbrausend ist, erhält viele Farbtöne in wellenförmigen, wilden Mustern. So kann man teilweise sogar sehr bunte Echsenmenschen bewundern, die jede ihrer Schuppen einen anderen Farbton gegeben haben.

Mit Katamaranen durchfahren sie die Leere zwischen den *Waldinseln*, *Altoum* und *Maraskan*. In Küstennähe lassen sie sich aber auch bisweilen von den großen, grün-weiß gemusterten Schildkröten tragen, die hauptsächlich auf *Benbukkula* vorkommen.

Die Achaz am Loch Harodrol: An den Ufern des Loch Harodrol leben einige kleine Stämme, die friedlich mit ihren menschlichen Nachbarn auskommen. Wenn ihre Krieger zu den Waffen greifen, so tun sie dies nur, um auf die Jagd zu gehen. Die A. am Loch Harodrol dressieren Flugechsen, die von erfahrenen Kriegern als "Jagdvoegel" benutzt werden. Oft werden diese bunt bemalt.

Von Reisenden, die den Knüppeldamm den See entlang benutzen, wird ein "Zoll" verlangt, der in der Form von metallenen Gegenständen zu entrichten ist. Ein Teil hiervon wird dem See geopfert, der Rest zu Werkzeugen und Waffen weiterverarbeitet. Die Opfer an den See sollen *G'dzill* beruhigen, ein gewaltiges, schlingerähnliches Wesen, das auf dem Grund des Loch Harodrol ruht. Die A. verstehen sich als Wächter dieser Bestie, es heißt aber auch, sie könnten es durch den Ruf mit einem heiligen Horn erwecken. Die Opfer werden oft am Südende des Sees dargebracht, hier künden die *Stehenden Steine*, alte Monolithen mit einer fast vergessenen Bildschrift, von einer längst vergangenen Kultur. Das religiöse Zentrum der Achaz vom See ist *H'Rezxm*, das heilige Tal der Tempel auf dem Berg *Chap mata Tapam* im nördlichen Regengebirge.

Die A. in den Selemer Sümpfen, an Mysob & Mhanadi: Der ständige Überlebenskampf gegen Sumpfechsen, Schlinger und Alligatoren hat die Achaz in den Echsen Sümpfen geformt: Sie sind kräftiger und mit einer Durchschnittsgröße von 1,85 Schritt auch größer als ihre Verwandten im Norden, nur die A. auf den Waldinseln überragen sie noch. Ihr Kamm ist weniger ausgeprägt als bei den Azhlazah. Auch ihre Schuppen sind härter und bilden einen guten Schutz gegen die Unbilden der Natur.

Größter Stamm der Echsen Sümpfe sind die *Zansch'Jrr*, wahrscheinlich der größte A.-Stamm überhaupt. Bei *Selem* lebt ebenfalls der Stamm der *Akrr'tzr*; er wird von den anderen Stämmen und Sippen gemieden, denn immer wieder kam es in der Vergangenheit vor, daß sich Menschen und *Akrr'tzr* in seltsamen Ritualen vereint haben. Einige des Stammes gleichen mehr geschuppten Menschen als A. Bei anderen hingegen fehlt der Schwanz oder ist nur rudimentär vorhanden. In *Brabak* und *Selem* gibt es Stadtteile, in denen Echsenmenschen friedlich mit ihren menschlichen Nachbarn zusammenleben.

Die A. bei H'Rabaal und im Regengebirge: In H'RABAAL findet man noch einige Zeugnisse der alten E.-rasse unter *Pyrdacor*. Doch selbst hier, in der einstigen "Heiligen Stadt", wird viel im Verborgenen gehalten und gut behütet vor den neugierigen Blicken der Menschen. Hier gibt es noch Magier der A., wobei man in vielen kleinen Dörfern im Sumpf eher *Schamanen* antrifft. Und nur noch hier gibt es Priester und Gelehrte, die wissen, wie einst die gewaltigen Tempel und Pyramiden errichtet wurden. Im Aussehen gleichen die A. hier dem Volk der Selemer Sümpfe. Sie sind jedoch von nicht so kräftiger Statur, da sie nicht einen täglichen Überlebenskampf gegen die Natur führen müssen.

A. auf Maraskan: Auch wenn vor etwa 2.800 Jahren viele Achaz und andere Echsenwesen nach *Maraskan* ausgewandert sind, kann man dort nur wenige Spuren ihrer Zivilisation vorfinden. Hauptsächlich an der Südostküste und auf den vorgelagerten Inseln nördlich von *Andalkan* leben einige A., die in Katamaranen das Meer befahren. Die meisten der Achaz auf der Hauptinsel leben in der im Gebirge verborgenen Stadt *Akrabaal*.

An der Ostküste der Insel, in einer langen Bucht, etwa 80 Kilometer nördlich von *Sinoda* gibt es eine bedeutende Kultstätte, den *Friedhof der Seeschlangen*. Auf *Andalkan* findet sich eine weitere Kultstätte, in der man *H'Szinth*, *Sad'Huarr* und besonders *Charyb'Yzz* verehrt. Hier wird alle 49 Jahre ein großes Fest begangen, wenn sich die Seeschlangen zur Paarung vor der Küste zusammenfinden; zuletzt geschah dies im Jahre 14 Hal.

Eine Eigenart der Maraskan-A. ist ihr fast symbiotisches Zusammenleben mit einigen Pflanzen- und Tierarten. Ihre Priester und Magier verstehen es, mittels Zauberei Pflanzen zu formen und sie zu verändern. Einige der Jäger tragen eine dichte, mit ihren Schuppen verwachsene Flechtenart auf dem Körper. Diese wirkt wie eine Rüstung, und schon so mancher Feind war erstaunt, als er sah wie sich jüngst dort, wo er glaubte eine Schwachstelle in der "Rüstung" des Gegners ausgemacht zu haben, sich diese veränderte und genau dort zusammenballte. Eine besondere Art der Tarnung ist ebenfalls üblich: ein Pflanzennetz, das andere Pflanzen aufnimmt und sich ebenfalls dem Körper anpaßt, ermöglicht es den Jägern, förmlich mit dem Wald zu

verschmelzen. Auch Werkzeuge und Waffen sind mit der gleichen Magie behandelt. Einige Menschen sind schon wahnsinnig geworden, als sie sahen, daß der Speer, der sie getroffen hatte, begann, in der Wunde Wurzeln zu schlagen, die sich in Windeseile auch über den Rest ihres Körpers ausbreiteten. Aber auch zu weniger kriegerischen Zwecken werden Tiere und Pflanzen gezüchtet und die Pflanzenhäuser und Baumbauten der Maraskan-A. bieten so manches, fast elfisch erscheinende Naturwunder.

Andere Völker: Neben all diesen Völkern gab es vor langer Zeit noch eine Vielzahl anderer Rassen, so die *Shinthr* mit dem Haupt einer *Kobra*, die bulligen *Jhrarhra* vom Aussehen einer aufrecht gehenden *Hornechse* oder die schlangenähnlichen, magiebegabten *Ssrkhrsechim*. Neben den eigentlichen A. kennt man ZILITEN, KRAKONIER und MARUS, die aber nicht dem Volksstamm der E. angehören. Von den Marus und den LEVIATANIM gibt es nur noch einige wenige Exemplare auf Dere; gerade bei diesen Stämmen ist dies sicher gut, denn sie gehören zu den blutrünstigsten intelligenten Wesen Aventuriens.

Geschichte: Vor mehr als 9.000 Jahren folgten die Vorfahren der heutigen E. dem Drachen *Pyrdacor*. Sie verehrten ihn aufgrund seiner gewaltigen Macht und seines großen Wissens. Doch mit dem Untergang *Pyrdacors* nach dem zweiten *Drachenkrieg* (ca. 3.100 v.H.) kam auch der Niedergang der echsischen Rasse. Das einst blühende Land der A. wurde zur Wüste *Khom*, und mit diesem Zentrum der alten Kultur schwand auch auf lange Zeit der Überlebenswille des Volkes. Das mächtige Imperium *Pyrdacors* zerbrach in viele kleine Stämme, und das langsam erstarkende Volk der Menschen machte den E. das Leben schwer. Die kriegerischen Rassen der *Leviatanim* und *Marus* führten blutige Schlachten mit den Menschen, bis es diesen unter der Führung *RASHTULS* und seines Sohnes *BASTRABUN* gelang, die A. in die Sümpfe zurückzudrängen. Durch die Errichtung von *BASTRABUNS BANN* (ca. 2.750 v.H.), der sich von Selem bis Kannemünde erstreckte, am Verlassen der Sümpfe gehindert, wurde ein Teil des echsischen Volkes isoliert. Zur gleichen Zeit zogen viele Echsenmenschen und *Marus* nach Maraskan, damals noch *Marustan* genannt, ins Exil. Auf Maraskan wurde mit dem Wissen der alten Rassen die Stadt *Akrabaal* gegründet, die dort noch heute im Verborgenen existiert.

Jene A., die vor den Menschen in den Süden des *Regengebirges* geflüchtet waren, gründeten ein Reich, dessen Zentrum die schon damals alte Stadt *H'Rabaal* wurde. Jenes Reich brach jedoch vor mehr als 700 Jahren auseinander. Die Waldinseln, schon unter *Pyrdacor* von Echsen besiedelt, bildeten eine weitere Zuflucht. Und selbst bis ins Orkland und in den Ort, an dem heute Thorwal liegt, flüchteten einige Stämme. Andere zogen auf Schiffen ins Südmeer, gen *Uthuria*. Inzwischen ist bei den meisten Völkern selbst die uralte Prophezeiung von *Krsh Tssh'Kt*, dem "Verkünder der Erneuerung" verlorengegangen, der eines Tages erscheinen soll, um den Frieden mit der Welt herzustellen.

Siedlungen: Die A. leben heute meist an verborgenen Stellen, oft in unzugänglichen Sümpfen. Ihre alten Städte haben sie zum Großteil aufgegeben, und so verschwinden diese immer mehr unter einem dicht wuchernden Pflanzenteppich. Einzig *H'Rabaal*, ihre heilige Stadt, zeugt noch ein wenig von der Hochkultur des Sumpfvolkes. Die großen Tempelpyramiden dort, errichtet aus mörtellos aufeinandergefügteten Steinen, stehen noch wie vor mehr als 5.400 Jahren, als man sie erbaute. Kunstvolle Reliefs künden von den Heldentaten und Kämpfen echsischer Streiter und Magier. Gewaltige Statuen zeigen Könige, Götter und Völker, deren Namen heute niemand mehr kennt. Die uralten Straßen, die einst die alten Städte verbanden, werden, wo sie noch nicht vom Dschungel verschlungen sind, noch heute genutzt.

Die Errichtung der großen Bauten der alten Rassen hatte hauptsächlich drei Gründe: entweder einem Gott oder Herrscher zu Ehren, als Aufbewahrungsort für verrottungsanfällige Gegenstände oder als Schutz vor den Gefahren der Natur. Das "einfache Volk" lebte schon immer in kleinen einfachen Hütten. In den vorzeitlichen Steinbauten fanden sich sumpf- und teichähnliche Wohnbereiche; die Werkstätten und Arbeitsräume hingegen waren trocken, jedoch teilweise mit aufwendiger Technik ausgestattet, so sorgten z.B. metallene Öfen dafür, daß auch im Inneren der Gebäude eine angenehme Temperatur herrschte.

Die A., die einst die Städte verließen, haben sich in ihrer Lebensweise ihrer jeweiligen Umgebung angepaßt; in den sumpfigen Auen des *Mysob* oder am *Loch Harodrol* leben sie zumeist in Pfahlbauten; der Stamm der *Azhlazah* im *Orkland* lebt in künstlichen Hügeln, riesigen Biberburgen nicht unähnlich; die E. der Waldinseln bauen Rundhäuser aus Bambus und Schilf; die Maraskan-A. schließlich haben ihre eigene Methode, ihre Häuser zu formen (s.o.).

Die A. und ihre Nachbarn: Keiner der bedeutenden Könige und Häuptlinge der Echsenvölker und -stämme hat in den letzten hundert Jahren Krieg gegen die Menschen geführt, und doch kommt es immer wieder zu Übergriffen auf die zumeist friedlichen Echsenwesen. Meist sind es Schatzsucher, die die Geheimnisse alter Städte zu ergründen suchen oder fanatische *NOVADIS*, die den Echsen buchstäblich ans Leder wollen. Aber auch Alchimisten auf der Suche nach dem ewigen Leben stören die Ruhe der Völker der Sümpfe. Der Aberglaube der Menschen macht es den Echsen gleichfalls nicht leicht; so heißt es z.B.:

"Echsen und alle anderen Kaltblüter haben keine Gefühle und kennen keinen Schmerz", "Echsen haben kein Herz und damit auch keine Seele", "Die Schuppen eines Echsenmenschen verlängern das Leben".

Sitten, Brauchtum und Lebensweise: Die A. suchen im allgemeinen ein friedliches Leben im Einklang mit der Natur und ihren Nachbarn. Für ihre einfache Lebensweise brauchen sie nicht viel, und das Wenige, dessen sie bedürfen, liefert ihnen der Sumpf. Die Jäger tragen Schilde aus gehärtetem Leder oder benutzen Schildkrötenpanzer. Auch ihre Waffen sind einfach: Speere, Fischspieße und steinerne Messer. Metall ist hochgeschätzt und teuer. Um ein kleines Dorf mit nicht mehr als 300 – 400 Wesen zu verwalten – größer sind

die meisten Siedlungen nicht – braucht man keinen König. Meist gibt es einen Häuptling, der über ein Dorf oder einen Stamm herrscht. Selten kommt eine Vereinigung mehrerer Stämme unter einem Herrscher vor; z.Zt. nur in den Echsensümpfen.

In der Vergangenheit, bevor das Volk in viele kleine Sippen und Stämme zerfiel, haben die E. jedoch verschiedenste Herrschaftssysteme gekannt. Von der *Magokratie* über patriarchalische und selbst matriarchalische Formen bis zu einer Art *Theokratie*, wie sie die A. am Loch Harodrol kennen. Das Volk der *Cisz'hr* führte vor etwa 3.000 Jahren ein Leben wie in einem Insektenstaat: das Wohl der Masse stand über dem eines Einzelnen, selbst Eigennamen waren unbekannt.

E. häuten sich 6 mal in ihrem Leben, jedesmal ist es ein besonderes Ereignis. Erst nach der letzten Häutung gilt der A. als vollwertiges Mitglied der Sippe. Üblicherweise werden die alten Häute in einer feierlichen Zeremonie der *"Allesspendenden Mutter"* zurückgegeben.

Recht und Gesetz: Die Rechtsprechung erfolgt üblicherweise durch den Häuptling oder *Schamanen* des Stammes. Er richtet sich nach seinen eigenen Erfahrungen und den (zumeist ungeschriebenen) Gesetzen des Stammes. In *H'Rabaal* und *Selem* gibt es jedoch noch weise Echsenmenschen, die noch über die Kenntnis der 1664 × 1664 Weisheiten des Güldenen verfügen. Diese gehen bis auf Pyrdacor zurück, denn einst wurde von emsigen Schreibern jedes Wort des Gottkaisers mitgeschrieben und zum Gesetz ausgerufen. Strafen sind häufig erniedrigender Art, z.B. eine Woche "Einzelhaft" zusammen mit einem halben Dutzend gereizter Stinktiere. Oft wird der Verurteilte auch in ein niederes Tier, z.B. eine Kröte verwandelt und muß so eine gewisse Zeit zubringen. Die Todesstrafe wird nur sehr selten verhängt, denn man mischt sich nur ungern in die Wege der Götter ein, und jedes Leben kommt schließlich von diesen.

Künste und Wissenschaften: Die heute lebenden A. nutzen selten die Technik ihrer Vorfahren. Meist fertigen sie nur das an, was sie zum Leben brauchen: Der Fischer knüpft Netze und schnitzt Speere, der Bauer nutzt einen einfachen Holzpflug, vor den er eine Sumpfechse spannt. Doch vor mehr als 3.000 Jahren wurden zahlreiche Handwerkstechniken beherrscht, die heutzutage in Vergessenheit geraten sind. Einige wenige Vasen aus gefärbten Glas sind noch erhalten, deren Qualität bis heute nie wieder erreicht wurde. Man verstand sich ebenso darauf, eine Art künstliche Jade herzustellen, eine heutzutage vollkommen unbekannt Technik. Aus jenem Material wurde Schmuck hergestellt, ebenso wie Schmuckdolche und rituelle Gegenstände. Die alten Tempel und Paläste wurden mit glasierten Ziegeln verziert, die ihnen ihr düsteres Aussehen nahmen. An einer der Tempelpyramiden H'Rabaals ist heute noch ein Teil des ursprünglichen Schmucks erhalten; die gesamte Ostseite schimmert in Regenbogenfarben, wenn die Strahlen der Sonne darauf fallen.

Die errichteten Pyramiden, Paläste und Städte setzten ein großes Verständnis für die Regeln der Mechanik voraus. Bis zu 300 Schritt erhoben sich jene monumentalen Bauwerke über den Erdboden. Obwohl die Eisenbearbeitung bekannt war, wurden die meisten Gegenstände aus Bronze gefertigt, aber auch silberne Gabeln, stählerne Schreibfedern und Gegenstände aus magischen Metallen waren bekannt.

Gegenstände, die nicht für den alltäglichen Gebrauch bestimmt waren, wurden oft mit Email verziert, wobei meist Tiere, Pflanzen und Personen abgebildet wurden. Reine Schmuckornamente waren den alten A. fremd. In der Auswahl der Motive war man sehr vorsichtig, denn dem Glauben der A. nach enthält das Abbild etwas von der Essenz des Abgebildeten.

Den Buchdruck mit beweglichen Lettern kannte man zwar nicht, und doch benutzte man verschiedene Reproduktionsverfahren. Zum einen den Stempeldruck für kleinere Texte und zum anderen den Blockdruck, wobei ganze Textseiten in eine Holzplatte eingeschnitten wurden. Leider sind von diesen Texten nur noch wenige Fragmente erhalten, denn die getrockneten Palmblätter oder Pergamente, die man anstelle von Papier benutzte, mußten immer trocken gelagert werden, damit sie nicht ein Fraß der Insekten oder des Schimmels wurden. Und mit den Pyramiden zerfielen so auch die einzigen geeigneten Aufbewahrungsorte für derlei Schriftgut. Überwiegend für religiöse und magische Texte verwendete man ein Aufzeichnungsverfahren, bei dem der Text in dünne Goldplatten graviert wurde. Später wurden diese Blätter dann durch Ringe verbunden, auf diese Weise entstanden ganze Bücher. Leider sind von den "goldenen Bibliotheken" von *Elem* und *Zze Tha* nur noch Bruchstücke erhalten. Hier war es jedoch nicht der Zahn der Zeit, sondern die Goldgier der Menschen, die unermeßliche Schätze zerstört hat. Allein in *H'Rabaal* sind noch einige dieser Bücher erhalten, die jedoch unter Verschuß gehalten werden.

Religion: Von den zahlreichen Göttern, die dereinst verehrt wurden, ist heute hauptsächlich der Glaube an ZSAHH (*Tsa*), SSAD'HUARR (*Satuaria*), H'SZINT (*Hesinde*) und SSAD'NAVV (*Satinav*) erhalten geblieben. Götter wie KHA, *"Die Hüterin der Ewigkeit"*, oder SRF'SRF, *"Der Große Schwarm"* haben nie große Verehrung gefunden. Srf'Srf wurde z.B. nur von einer Echsen Sippe verehrt, die vor kurzem noch, vor ihrem plötzlichen Verschwinden, in der Nähe der GORISCHEN WÜSTE lebte. *Kha*, dargestellt als Schildkröte, gilt als die Hüterin der Gesetze der Ewigkeit, als Beobachterin und Schreiberin dessen, was geschehen ist. Nur noch wenige E. und Ziliten, hauptsächlich am *Mysob*, bei *Hôt-Alem* und am *Loch Harodrol* haben noch den Glauben an Kha bewahrt.

Die blutigen Götter der Vergangenheit, die Flugechse *Chr'Ssir'Ssr*, die Seeschlange *Charyb'Yzz* und der Schlinger *Kr'Thon'Chh* werden zum Glück nur noch von wenigen verehrt: *Chr'Ssir'Ssr* weist den Weg zu den Göttern, die am Firmament wohnen. Seine Priester, die auf ihren Flugechsen umherfliegen, sind somit auch den Göttern am nächsten und verwalten für diese die Welt. Sie gelten als Mittler zwischen Echsen und Göttern.

Selten duldet ein Chr'Ssir'Ssr Gläubiger andere Götter neben seinem Gott, allenfalls unter ihm.

Tausende von Jahren wurde *Kr'Thon'Chh* warmes Blut geopfert, oft das von Menschen. Er steht für die körperlichen Gaben und hilft denen, die sich selbst helfen. Er vertritt das eiserne Gesetz der Natur; der Stärkere gewinne. Auch er war ein Gott der Eroberer und Unterdrücker, der selten andere Götter neben sich duldete.

Hinter *Charyb'Yzz*, der Herrin des feuchten Elements, verbirgt sich wohl nichts anderes als die *Erzdämonin* CHARYPTOROTH. Ihre heiligen Tiere sind die allesverschlingende Seeschlange und der Krakenmolch.

Der Gott *V'Sar*, "*der Herr der vollkommenen Seelen*", ist nur noch unter dem Namen VISAR bekannt, den ihm einst die Menschen gaben, während *H'Rtsi* (echsisch: heilige Mutter), die man dazumal als *Allesgebärende Mutter* verehrte, ist nur ein anderer Name für *Zsahh*. Über allen Göttern stand vor vielen tausend Jahren *Pyrdacor*, doch seit seinem Tod hat er keine Verehrer mehr.

Neben den Göttern gibt es noch eine Vielzahl an *H'Rangarim*, heilige Wesen, die man verehrt und denen man Opfer bringt. Den genauen Rang eines H'Rangarim zu bestimmen ist nur den Priestern möglich. Der Begriff H'Rangarim umfaßt all das, was man allgemein als *Mindere Geister* bezeichnet, aber auch *Feenwesen* und elementare Kräfte.

Obwohl es kein Pantheon der Echsengötter gibt, werden doch meist mehrere Götter verehrt, je nach Lebensweise des Stammes. Manchmal stehen diese in einem "logischen" Zusammenhang. So z.B. die Zweiheit *Sad'Huarr/Sad'Navv* als Verkörperung des Gebenden und des Nehmenden. Auch werden die Götter, die man unter anderem Namen als einige der *Zwölfgötter* kennt, anders verehrt als bei den Menschen. So findet HESINDE (*H'Szint*) weniger als Göttin der Magie und der Kunst Verehrung, sie wird als große Veränderin angebetet. TSA wird als "*Allesspendende Mutter*" verehrt, man sieht sie ebenso als Verkörperung des Wandelbaren. Fast alle A. glauben an die Wiedergeburt in einem neuen Körper. Erst nach der Vervollkommnung und Erleuchtung steigt die Seele auf zu den Göttern.

Dem Glaube der A. nach haben die Götter eine Vielzahl mächtiger Wesen gesandt, um das Schicksal der Sterblichen zu lenken, sie zu prüfen oder einfach nur, um sie zu beobachten. Diese und andere Kreaturen, oft auf Grund ihrer Einzigartigkeit für Gesandte der Götter oder Manifestationen derselben gehalten, sind sogenannte "lebende Götter". So gibt es zum Beispiel gewaltige Drachenschildkröten oder Flugechsen, die solcherart Verehrung finden. Auch der RIESE *Felsknacker*, der auf *Maraskan* lebt, wird von den dort beheimateten E. verehrt.

Magie: Etwa ein Fünftel der A. sind magisch begabt. Bei den meisten wird diese Begabung nie entdeckt und gefördert, doch besitzen die *Schamanen* und *Magier* der Echsenmenschen oft erstaunliche Fähigkeiten. Die magische Tradition bei den A. hat uralte Wurzeln und kennt zwei Hauptwege der Magie: einen intuitiven, schamanistischen und den vernunftgesteuerten der Magier. Eine besondere und von den menschlichen Magiern kaum erforschte Spielart der übernatürlichen Kräfte ist die *Kristallomantie* (Edelsteinmagie): Sie ist nur noch wenigen A.-Magiern bekannt. Man bedient sich hierbei verschiedener Edelsteine und Kristalle und nützt die ihnen innewohnenden natürlichen Kräfte. So gibt es für verschiedene Zwecke und Wirkungen auch jeweils die passenden Steine. Auch die Kugelzauber, die heute jeder Gildenmagier verwendet, sind angeblich Ableger der echsischen Kristallomantie.

Viele Sprüche echsischen Ursprungs waren in ihrer Urform Gebete. Sie beschäftigen sich mit der Verwandlung oder Beeinflussung des eigenen Körpers, und werden meist im Namen *Zsahhs* und *H'Szints* gesprochen. So gibt es Zauber, um sich vor Kälte zu schützen, zur Geschlechtswandlung, zur Tarnung, zur Regeneration und zur Verwandlung von Gegnern. Viele Zauber wirken besonders mächtig auf andere Reptilien und Amphibien: So können Tiere als Nachrichtenträger benutzt oder ihr Aussehen angenommen werden, und manchen Magiern ge-lingt es gar, selbst die großen Echsen der Sümpfe unter ihre Kontrolle zu bringen. Die A. auf *Maraskan* haben eine besondere Spielart der Magie entwickelt, die sich mit der Verwandlung und Formung von Pflanzen beschäftigt. Besonders am Mysob, in der Nähe Brabaks und bei Selem findet man auch echsische Zauberer, die in ihrer Weltsicht den menschlichen *Hexen* nahe stehen und selbige auch bisweilen auf ihren Hexennächten aufsuchen, wobei sie häufig menschliche Gestalt annehmen.

Echsensümpfe; Landschaft in Südostaventurien. Die E. sind der letzte Rest jenes gewaltigen Sumpfes, der sich einst dort ausbreitete, wo sich heute nur die Ödnis der *Khomwüste* erstreckt. Mit *Pyrdacor* ging auch jenes gewaltige Gebiet zugrunde, und heute bezeichnet man als E. nur noch das Gebiet zwischen *Selem* und *Kannemünde*.

Es gibt nur wenige menschliche Siedlungen am Rande der Sümpfe. *Port Zornbrecht*, *Port Kellis* und das kleine Dörfchen *Chag*, etwa 20 Kilometer südöstlich von *Selem* gelegen, bilden hier die wenigen Ausnahmen. Die Sümpfe selbst sind Siedlungsgebiet der *Achaz*. Aber auf der Suche nach wertvollen Kräutern und anderen Stoffen, so z.B. Rauschkräuter, verschiedene Farbstoffe, Reptilleder, Vanille und zahlreiche andere Gewürze, dringen immer wieder Menschen in die Sümpfe vor. Überdies erzählt man sich die Legende von der Quelle der ewigen Jugend, die irgendwo in den E. zu finden sein soll und die schon Generationen abenteuerlustiger Gesellen umsonst gesucht haben.

In den Sümpfen ist es ständig feucht; genau gesagt, heiß und feucht während des Tages und kalt und feucht in den Nachtstunden. Ein Wechsel zwischen den Jahreszeiten ist kaum spürbar.

Frühmorgens steigt Nebel aus den Sümpfen und bleibt in geisterhaften Fahnen an den ausladenden Ästen

abgestorbener Bäume hängen. Auch tagsüber ist kaum einmal die Sonne durch den immerwährenden Dunst zu erkennen. Personen und Gegenstände, die diese Feuchtigkeit nicht vertragen, haben in den Sümpfen nichts verloren. Innerhalb kürzester Zeit werden so z.B. Papier, alchemistische Pflüverchen, Bogensehnen und mitgebrachter Proviant unbrauchbar.

Die Luftfeuchtigkeit der dampfenden, immergrünen Mangrovenwälder treibt den Schweiß aus allen Poren, und aus allen Richtungen sind die Geräusche von fliegenden, summenden Insekten, das Quaken der Frösche, die trägen Schwanzschläge der Alligatoren und das Brüllen urzeitlicher Echsen zu hören. Fremdartige und exotische Gerüche steigen in die Nase. Brodelnden, blubbernden Sumpflöchern entweichen übelriechende Gase die selbst kräftige und gesunde Abenteurer plötzlich ohnmächtig werden lassen oder ihren Geist verwirren. Besonders bei Ebbe entsteigen dem Brackwasser und dem blauschwarzen Schlamm zwischen den Mangroven faulige Gase.

Eine besonders eintönige und gefährliche Gegend sind die sogenannten *Teersümpfe* ostnordöstlich von *Selem*. In dieser Landschaft aus abgestorbenen Bäumen und schwarzem, zähem Schlamm gibt es kein Leben.

Die südlichen Regionen der Sümpfe kann man gut mit dem Boot befahren. So weit das Auge reicht, sieht man Schilf und Sumpfschachtelhalme, nur ab und zu unterbricht eine feste Insel die Ebene. Nirgendwo findet sich eine Stelle, wo das Boot anlegen könnte, und wo man eine solche zu erspähen glaubt, ist es bei näherem Hinsehen nur ein schwammiges, modriges Etwas. Vereinzelt trifft man auf *Floßleute*, die hier Schilf für ihre Boote schneiden oder mit den Achaz Handel treiben.

Der Boden in den Sümpfen ist nur von scheinbarer Sicherheit, trügerische Gräser und Flechten verbergen oft tückische Sumpflöcher. An anderen Stellen, besonders in den Mangrovenwäldern mit ihren Stelzenwurzeln, ist es selbst mit einem Boot unmöglich anzulanden. In diesen Regionen, in denen immer ein schummriges, dämmriges Licht herrscht, ist es nur für einen geübten Kletterer möglich, sich über die feuchten und glitschigen Wurzeln einen Weg zu bahnen, und oft scheint es, als ob sich die kreischenden Affen in den Wipfeln darüber lustig machen wollten. Bei Hochwasser sitzen die Kronen der Bäume hier fast auf dem Meeresspiegel auf, bei Ebbe stehen die Luftwurzeln der Bäume entblößt da. Im Sumpfwald im Zentrum der Echsen Sümpfe, wo der Tidenhub nicht mehr so stark spürbar ist, ragen einzelne gigantische, teilweise abgestorbene Baumriesen aus stillen dunklen Seen. Die toten Baumruinen bieten dennoch vielen Orchideen, Lianen und anderen Symbionten einen ausreichenden Nährboden. Auf festem Boden breitet sich hier ein dichter Urwald mit fast undurchdringbarem Unterholz aus.

Umgestürzte, vermodernde Bäume blockieren oft den weiteren Weg in das Innere der Sümpfe, Lianen hängen wie Vorhänge herab und verbergen andere Pflanzen wie die gefürchtete, fleischfressende *Disdychonda* oder den unscheinbaren Lotos, die einem den (gar nicht so schnellen) Tod bringen können. In größeren Wassergebieten sind schwimmende Inseln aus Astwerk und Moder der einzige annähernd feste Halt.

Die Fauna ist ebenso wie die Flora gefährlich und für einen unbedachten Wanderer sogar tödlich. *Sumpfechsen*, *Schlinger*, *Alligatoren* und andere Reptilien machen die Sümpfe zu einem tückischen Gebiet. Aber auch kleine Blutsauger, Bremsen, Moskitos, unter denen die gefürchteten *Borbaradmoskitos* noch nicht einmal die gefährlichsten sind, machen einem das Leben schwer. Schlangen, Sumpfratten, Egel, Spinnen und andere giftige Kleintiere sondern nicht nur Gift ab, sondern verbreiten auch so manche Krankheit, so z.B. den *Blutigen Rotz*, oder den *Brabaker Schweiß*, auch *Sumpffieber* genannt.

Aber die Echsen Sümpfe haben auch ihre Schönheiten; Magnolien, Sumpflilien und Orchideen wirken wie Edelsteine im ansonsten eintönigen Grün, bunt schillernde Insekten, allen voran die bis zu spannlangen Libellen bilden ebenso weitere Farbtupfer wie farbige Kolibris.

Nur Achaz können in den Sümpfen leben und sich gleichzeitig wohlfühlen. Für sie ist das Klima ideal, und so finden sich zahlreiche Siedlungen und Dörfer im Sumpf verstreut. Sie sind an dieses Leben gewöhnt, und was für Menschen Unbehagen, Bedrohung oder gar Todesgefahr bedeutet, ist für sie angenehm, lebensnotwendig oder einfach Nahrung.

Ursprünglich von den *Tulamiden* in die heutigen Sümpfe zurückgedrängt wurden sie dort durch BASTRABUNS BANN gefangen gehalten. Der um 2750 v.H. errichtete Wall verhinderte, daß eines der Echsenwesen, sei es nun *Achaz*, *Maru* oder *Zilit* die Sümpfe nach Norden verlassen konnte. Heute ist der magische Wall zerstört, seine Runen und Zaubersprüche wurden nicht mehr erneuert, und so stehen nur noch wenige Säulen und Mauerstücke von dem einstigen Bollwerk gegen die Achaz und ihre Brüder.

Im Westen der Sümpfe existierte lange Zeit (ca. 3000-2500 v.H.) das Reich der *Ciszk' Hr*. Noch heute künden einige Pyramiden südöstlich Selems von ihrer hohen Kultur. Die Achaz jenes Volkes kannten keine Individuen; das Wohl der Masse stand über dem eines Einzelnen, selbst Eigennamen waren unbekannt. Das letzte Großreich der Achaz, das Königreich *Krup' Hruz* zerfällt in einem Bürgerkrieg vor ca. 2.200 Jahren. Der letzte Herrscher des Reiches, ein schlangenneibiger *Ssrkhrsechim* flüchtet auf die *Inseln im Nebel*. Heute leben die Achaz hauptsächlich in Pfahlbauten an der Küste der offenen Gewässer und an Lagunen, die durch Sandinseln vom offenen Meer getrennt sind. Ein anderer Stamm im Zentrum der Sümpfe, dort wo der Boden fest ist, versteht sich darauf Flugechsen abzurichten und zur Jagd zu verwenden. Die kräftig gebauten Achaz sind größer als ihre Verwandten im Norden, überragt werden sie nur noch von den Achaz der *Waldinseln*. Sie leben hauptsächlich von der Jagd auf die Tiere des Sumpfes, Schildkröten, Frösche und Schlangen stehen ebenso auf ihrem Speisezettel wie Vögel und Fische. Die wenigsten essen pflanzliche Nahrung, doch im Norden gibt es einen Stamm, der schwimmende Gärten anlegt. Diese schwimmenden Inseln werden aus Reisigbündeln geflochten und

mit Erde gefüllt, bevor sie mit allerlei Kräutern bepflanzt werden.

Neben vielen kleinen Sippen ist der Stamm der *Zansch'Jrr* von Bedeutung. Unter der Führung seines Häuptlings *Skar Shr Shzinth* wurden viele kleine Dörfer und Siedlungen der östlichen Sümpfe friedlich vereint. Auch die Gefahr durch die wenigen Marus im Osten der Sümpfe konnte bisher abgewendet werden, zuletzt im Kampf um das Dorf *Ssd'l*. Südöstlich von *Ssd'l* gibt es auch einen alten verrufenen Ort, der von den Achaz bewacht wird, ein gewaltiger schwarzer Schädel liegt hier halb im Sumpf verborgen. Das Haupt ähnelt dem eines *Drachen* und war schon alt, als *Pyrdacor* herrschte.

In der Nähe von Selem leben die *Akrr'Tzr*; sie werden von den anderen Stämmen und Sippschaften gemieden, denn immer wieder kam es in der Vergangenheit vor, daß sich Menschen und *Akrr'Tzr* in seltsamen Ritualen vereint haben. Einige Angehörige des Stammes gleichen heute mehr geschuppten Menschen als Achaz. Bei anderen hingegen fehlt der Schwanz oder ist nur rudimentär vorhanden.

In der Siedlung *Chi'Khro*, die auf einer großen Insel im Inneren der Sümpfe liegt und wegen wandernder Sandbänke und den Mangroven an der Küste nur schwer zu erreichen ist, leben Ziliten, die von vielen Echsenmenschen der umliegenden Siedlungen als heilige Männer und Frauen verehrt werden. Im Süden der Sümpfe, bei *Krs'Zzah* liegt ein geheimnisumwobenes Kloster, in dem *Tsa* in ihrer alten echsischen Urform als *Zsahh* verehrt wird. Im Herzen der östlichen Halbinsel liegen die Überreste einer inzwischen halb versunkenen, namenlosen Stadt. Zu ihrer Blütezeit hat sie wohl mehr Einwohner gehabt als das heutige Gareth, doch jetzt ist sie verlassen. Mit dem Niedergang der Achazkultur und durch die darauffolgenden Kriege zwischen den Echsenrassen ging viel altes Wissen verloren, und so nahm sich der Sumpf wieder, was ihm einst kundige Baumeister abgetrotzt hatten. Große Kanäle hatten einst das Wasser des Sumpfes gefaßt und auf diese Weise das Land trockengelegt. Inzwischen jedoch sind diese zerfallen und die metallenen Tore der Stadt stehen, halb im Morast versunken und flankiert von gewaltigen steinernen *Leviatanim*, jedem Besucher offen, der es schafft bis hierher vorzudringen. Auch andernorts trifft man auf Zeugnisse der alten Echsenkultur. Steinernen Stelen, mit *Yash'Hualay-Glyphen* bedeckt und inzwischen überwuchert und fast bis zur Unleserlichkeit verwittert, haben ebenso die Zeit überdauert wie auch die Statuen alter Götter und Herrscher. Viele Ruinen lassen ihren ursprünglichen Sinn nicht mehr erkennen, so z.B. die *Treppe der Götter* (echsisch: *Chrs H'Ranga*), die auf den Hügeln 15 Meilen westlich von *Ssd'l* steht und in den Himmel zu führen scheint.

Echsenwesen; Sammelbegriff für alle intelligenten, annähernd humanoiden Reptilien, also vornehmlich ECHSENMENSCHEN oder *Achaz*, MARUS, KRAKONIER und ZILITEN, aber auch die ausgestorbenen LEVIATANIM, SSRKHRSECHIM, SHINTHR und JHRARHRA. Zur Geschichte der E. siehe ECHSENMENSCHEN.

Echsisch; Sammelbegriff für die Sprachen der *Echsenwesen*, vor allem aber für das *Rssahh*, die Gemeinsprache der *Achaz*, *Krakonier* und *Marus* (s. **SPRACHEN**).

Edelhochgeboren; die korrekte Anrede für einen COMTO (Adelstitel des *Lieblichen Feldes*) lautet Euer E.

Edle, Edler; ein weitverbreiteter Titel des *niedereren Adels*; in der Rangstruktur des *Mittelreichs* (und vieler ähnlich gearteter Staaten) unter dem BARON angesiedelt; in den seltensten Fällen mit einer Burg oder einem Landgut belehnt. Den E. gleichrangig sind die JUNKER. Die korrekte Anrede für eine E. ist *Ew. Wohlgeboren*.

Eestiva, -s; eestivanisch; Eestivaner; Stadt in Nordaventurien; an der LETTA, etwa 100 Meilen vor ihrer Mündung in die *Bernsteinbucht* gelegen. Die Siedlung entstand an einer Brücke, die hier über den Fluß führt. Neben der Brücke steht ein wichtiger Tempel der *Ifirn*, zu dem selbst Pilger aus großer Entfernung kommen. Die 580 Einwohner E.s (davon je etwa 30% Nivesen und Norbarden) leben hauptsächlich von Fischfang und Karenzucht, außerdem bauen sie eine widerstandsfähige Abart des Weizens an, die jedoch nur eine kärgliche Ernte liefert. Im Winter verdoppelt sich die Einwohnerzahl, wenn viele umherziehende Norbarden und Nivesen hier ihr Winterlager aufschlagen.

In E. steht auch die einzige Kornmühle der Umgebung. Als die Tat eines Wahnsinnigen diese Mühle im Jahre 15 Hal zerstörte, wurde von *Paavi* aus die Versorgung mit Korn sichergestellt. Auch in so manchem harten Winter mußte man schon auf die Kornspeicher des Herzogs in Paavi zurückgreifen.

Regiert wird Eestiva von einem *Baron*, der dem Hz. von *Paavi* untersteht und dem 5 Büttel zur Seite gestellt sind, die jedoch selten einmal mehr als Kneipenschlägereien zu schlichten haben.

Efferd (I); Gott des ZWÖLFGÖTTER-Pantheons; Gott des Wassers, des Windes und der Seefahrt. Seine Farbe ist das Blau-Grün des wogenden Meeres, Tier und Sternbild sind ihm der *Delphin*, seine Pflanzen sind Seerose und Zeder.

Wasser ist das Element der Ewigkeit: es trägt den Körper der erschlagenen *Sumu* auf seinen Schultern, es nährt die Wurzeln von Pflanzen, tränkt die Tiere und begießt die Ernte der Menschen. Ohne Wasser ist Leben undenkbar, die Macht E.s schafft, bewahrt oder nimmt das Leben. E. ist der Schutzgott der Seefahrer, Fischer und Hafenstädte, als Herr des Regens wird er auch dort verehrt, wo Wüstenei und Dürre vorherrschen. Auf der

anderen Seite ist er Beherrscher der urtümlichen, elementaren Mächte und besänftigt Stürme wie Seeungeheuer oder entfesselt diese, seine Kinder, als Jahrhundertwelle oder Springflut.

So soll der Mensch dem Willen des Wassers gehorchen und dem Flußbett des Lebens folgen, bis er eines Tages in den ewigen, allumfassenden Fluten des Meeres aufgeht. Den nach Schaden trachtenden Sünder erwartet indes das langsame Versickern in der Wüste, ohne Richtung und ohne Hoffnung auf Erlösung.

Die Geweihten des Efferd haben sich zur *Bruderschaft von Wind und Wogen* zusammengeschlossen. Die obersten Geweihten einer Provinz werden *Meister des Flusses* oder *Meister der Brandung* genannt. Die Tempel der Meister der Brandung stehen in *Thorwal* (Ifirns Ozean), *Harben* (Meer der Sieben Winde), *Festum* (Nördliches Perlenmeer), *Llanka* (Golfgebiete) und *Brabak* (Südmeer), die der Flußmeister in *Thalusa* (Kaucatan) und *Albenhus* (Binnenland). Höchster Geweihter schließlich ist der *Hüter des Zirkels*. Dieses Amt bekleidet seit dem Jahr 10 Hal die Erhabene *Larona Seeträumer* im Hauptsitz und wichtigsten Tempel der Bruderschaft zu *Bethana*, wo auch *E.s Wasserkrug*, der Heilige Talisman des Kultes aufbewahrt wird.

Höchste Verehrung widmen Gläubige auch dem *Efferdpfeiler*, einer gefährlichen, den Klippen von *Olport* vorgelagerten Felsnadel, die schon zahlreiche Opfer zum Meerese Gott beordnete. Jedoch, seit jeweils am 1. Tag des Efferd kleine Schiffsmodelle den Fluten überantwortet werden, gilt der Hafen als einer der sichersten der Region. Beliebte Pilgerstätte ist ebenfalls der Tempel zu *Grangor*, den großzügige Spenden seitens der Bewohner der Inselstadt in der *Phecadimündung* - die ihren Reichtum auf dem Seehandel begründet sehen - zu einem der prächtigsten werden ließen. Große Verehrung an den westlichen Küsten genießt die Heilige *Elida von Salza*, die einst während der Namenlosen Tage vier Versorgungsschiffe sicher durch fürchterlichste Orkane nach Brabak geleitete und die Menschen dort vor einer Hungersnot bewahrte. Seither wird ihrer stets zwischen den Jahren gedacht. Einer der höchsten Feiertage im Zwölfgötterglauben ist der *Tag des Wassers* am 1. Efferd eines jeden Jahres; das *Fischerfest* am 30. Efferd bildet den rituellen Abschluß der schiffbaren Jahreszeit.

Die Tempel des E. sind meist in der Nähe des Wassers erbaut, mancherorts reichen Tempelräume gar bis hinein. So launisch der Gott, so unterschiedlich auch die Gottesdienste, denen zumindest reiche Opfergaben zur Gewogenheit gemein sind. Die Gotteshäuser werden mit glühenden Steinen beheizt, Licht spenden GWEN-PETRYL-STEINE, die zumeist als *Efferdfeuer* bekannt sind.

E.s Sohn ist SWAFNIR, der Walgott der Thorwaler. Gezeugt mit der Göttin *Rondra*, die sich einst von den wütend peitschenden Wassern, die der Zorn des Meerese Gottes ihr als Werbung entgegenwarf, beeindruckt zeigte.

Efferd (II); der dritte Monat im aventurischen Jahreslauf und damit dem irdischen September entsprechend (siehe ZEITRECHNUNG).

Efferdbart; dreizackähnliche Waffe, ein Ritualinstrument der *Efferdpriesterschaft*, verfügt über drei lange, in einem Dreieck angeordnete, sowie eine kurze mittlere Spitze. Heutzutage wird der E. nicht nur von den Anhängern des Gottes, sondern auch von anderen Seefahrern benutzt.

Efferdbrüder; die aventurische Gilde der Seeleute; unterhalten Häuser in allen größeren Hafenstädten (Gründungsort und Hauptsitz HAVENA), in denen Matrosen zwischen Fahrten Unterkunft und Speisung erhalten. Die E. treffen Heuerabsprachen mit den meisten Reedereien, führen Schiffsregister und kümmern sich um die Hinterbliebenen verschollener Seeleute.

Efferdfeuer; landläufige Bezeichnung für GWEN-PETRYL-STEINE, die in den Tempeln des Meerese Gottes *Efferd* als kalte Lichtquelle benutzt werden, da offenes Feuer gegen die Auflagen der Gottheit verstößt.

Efferdgeweihte; siehe BRUDERSCHAFT VON WIND UND WOGEN.

Efferdland; siehe LAMAHRIA.

Efferdpfeiler; eine Felsformation vor dem *Olporter* Hafen, an der lange Zeit Schiffe verunglückten. Seitdem hier regelmäßig dem Meerese Gott Opfer dargebracht werden, gilt der Hafen als sprichwörtlich sicher.

Efferds Wasserkrug; heiliger Talisman des Efferd-Kultes. Der irdene Krug mit einem Fassungsvermögen von etwa 10 Litern kann wahre Fluten aus sich ergießen, die jedes Feuer erlöschen, es sei denn sie stehen unter dem Schutz des *Ingerimm* oder entstammen dem Atem eines uralten Drachen.

Efferdsfrüchte; Sammelbezeichnung für allerlei Muscheln, kleine Krebstiere und Tintlinge, die alle beim Fischfang als Überschuß anfallen und oftmals die Nahrung der ärmsten Bewohner der Hafenstädte bilden.

Efferdssieche; die aventurische Bezeichnung für die Seekrankheit.

Egel; wirbellose Tiere, die sich vor allem vom Blut von Säugetieren ernähren; neben den in der Medizin verwendeten Blut-E. kennt man noch die weitaus größeren SUMPFEGEL und RIESENSPRINGEGEL.

Egelschreck; ein dem Fetten Wegerich ähnelndes, mittelav. *Heilkraut*, das Blutungen stoppt und verschiedene Parasiten vertreibt.

Ehernes Schwert; Gebirge in Nordostaventurien; trennt Aventurien von seinem östlichen Nachbarkontinent RIESLAND. Seine stellenweise mehr als 10.000 Schritt hohen, eisbedeckten Gipfel machen ein Passieren unmöglich, zumal kein Paß in gangbarer Höhe bekannt ist. Das E.S. birgt so manches Geheimnis: Hier ruht FULDIGOR, einer der ALTEN DRACHEN und hier verliert sich die Spur der *Zwerge* vom Stamm des BROGAR. Am Westhang des Gebirges lebt das Volk der *Wilden Zwerge*, die kaum noch etwas mit ihren Ahnen gemeinsam haben. Obwohl es einige Metalle im Ehernen Schwert gibt, die einen Abbau lohnend machen würden, wird hier kaum Bergbau betrieben; nur in der Nähe von *Notmark* wird Kupfer und Zinn gewonnen und in einigen Steinbrüchen roter und schwarzer Marmor gebrochen.

Ehhn; echsisches Zeitmaß; 1 E. entspricht 500 Jahren (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Ehrenstein; herrschendes Adelsgeschlecht des mittelreichischen Herzogtums TOBRIEN. Hz. *Kunibald von E.* war vor einigen Jahren mit ANSWIN VON RABENMUND in eine Verschwörung gegen den Kaiserthron verwickelt, gilt heutzutage aber als überaus reichstreu.

Eidechse (I); die sich durch Häutung ewig verjüngende E. ist das heilige Tier der TSA.

Eidechse (II); achtetes Sternbild im *Zwölfkreis*. Die E. beschreibt mit 9 Sternen ein sehr dichtes Sternzeichen, das der Lebensgöttin *Tsa* geweiht ist. Zudem besitzt dieses Zeichen mit SAJALANA einen der hellsten Sterne des Himmels. Viele Sterndeuter sind der Meinung, daß in seinem Glanz die Schöpfung und der Neubeginn in Tsas Geist leuchten. In der astrologischen Deutung steht die E. für Geburt, Hoffnung und Neubeginn. Das Sternzeichen erscheint im Boron-Mond am Horizont und geht im Ingerimm unter.

Eigenhöriger, Eigenleute; alte *almanische* Bezeichnung für *Leibeigene*.

Eigeborene; besondere Form der av. *Hexen*. Sehr selten geschieht es, daß eine schwangere Hexe (noch seltener eine gewöhnliche Frau) kein lebendes Kind gebiert, sondern ein Ei zur Welt bringt – ein in Hexenkreisen vielbesprochenes Ereignis, denn das Kind, das nach sieben Monden und sieben Tagen aus diesem Ei schlüpft, wird als Geschenk der ewigjungen Göttin *Tsa* irgendwann zwischen seinem sechzehnten und dreißigsten Lebensjahr aufhören zu altern und künftig mit immerwährender Schönheit gesegnet sein.

Es gibt keinerlei wirksames Mittel die "Geburt" eines Eies herbeizuführen, und oft wiederfährt diese Gabe nach göttlichem Ratschluß Müttern, die keinerlei besondere Verdienste erworben haben.

Der reiche Legendschatz der Hexen berichtet von vielen Taten besonderer Unsterblicher; so gibt es auch die Meinung, daß die Geschehnisse der Hexenschaft (oder gar der Menschheit) von einigen unsterblichen Meisterinnen gelenkt werden, die im Verborgenen wirken.

Eine sehr populäre Sage behauptet, daß die für ihre Schönheit und Leidenschaftlichkeit berühmte und von vielen Legenden umwobene NAHEMA einstmals aus einem Hexenei geboren und nur durch eine Laune des Schicksals von einem Magier aufgezogen und ausgebildet wurde.

Einhorn; äußerst seltenes, in ganz Aventurien anzutreffendes, pferdeähnliches Tier von etwa acht Spann Stockmaß mit zweifach gedrehtem, goldenem Horn auf der Stirn, das Längen bis zu einem halben Schritt erreichen kann; auch von E. mit roten, silbernen oder schwarzen Hörnern wurde schon berichtet, ebenso wie von solchen mit schwarzem Fell (E. sind für gewöhnlich schneeweiß).

E. gelten als hochintelligent, auch wenn sie nicht in der Lage sind, eine menschliche Sprache zu sprechen, und sind eindeutig der Zauberei, na-mentlich der Bezauberung und der Heilung mächtig. Ihr Horn (auch *Alicorn* genannt) gilt als äußerst heilkräftig und bildet die Grundlage von vielerlei Tinkturen. Dieses Horn wird bisweilen abgeworfen und läßt sich in den Wäldern finden, bisweilen stellen aber auch skrupellose Jäger dem Tier nach.

E., die nur als Hengste beobachtet wurden, sind angeblich *unsterblich*, gelten als Gemahle der Elfenrösser (die ja nur als Stuten existieren), werden von Jungfrauen magisch angezogen und liegen mit den Auerochsen in ewiger Fehde.

Einhorngras; ausgedehntes Grasland in Nordaventurien, östlich der BRINASKER MARSCHEN gelegen. Von lichten Birkenwäldern aufgelockert und fruchtbar für alle Arten von Wiesenkräutern, gilt das E. als ursprüngliche Heimstatt der *Einhörner*.

Eis; eines der sechs av. ELEMENTE, auch *Frost*, *Schnee* oder *Kälte* genannt; in der Überlieferung der GEODEN mit dem Tod assoziiert.

Eisbär (I); meist FIRUNSBÄR genannt; das heilige Tier des FIRUN.

Eisbär (II); siebtes Sternzeichen im *Zwölfkreis*. Das aus 7, weiß-blau funkelnden Sternen bestehende Zeichen des Eisbären ist dem Wintergott *Firun* heilig. Zwischen Travia und Peraine-Mond ist es am Firmament erkennbar. Astrologisch steht es als Symbol für Beendigung, Überwältigen und Sterben.

Eisegrein; das nachtschwarze Himmelsroß, auf dem Wintergott *Firun* die WILDE JAGD anführt.

Eiselfen; ein ungebräuchlicher Name für die *Firnelfen*; siehe ELFEN.

Eisengarde; eine gräfliche Elitetruppe zu WEHRHEIM.

Eisenkrabbe; eine kleine, eßbare Krabbenart, die an allen Küsten vor-kommt und durch ihren extrem harten, grauen Panzer bekannt ist.

Eisenwald (I); Gebirge in Zentralaventurien; wird im Norden durch den Lauf des *Großen Flusses* begrenzt und erstreckt sich westlich bis nahe *Elenvina*. Im Osten grenzen die steilen Gipfel auf der Höhe von *Albenhus* an das AMBOSSGEBIRGE. Der E. bedeckt den südlichen Teil der Hzm. *Nordmarken* und *Kosch* und den Norden des Kgr. *Almada*. An seinem Südhang entspringt die *Brigella*, die bei *Brig-Lo* in den *Yaquir* mündet, an der Grenze zum Amboß fließt der *Ambocebra* herab. Die höchsten Gipfel des E. ragen bis knapp unter 3.000 Schritt Höhe auf.

Der Name des Gebirges leitet sich von den reichen Eisenerzvorkommen ab: hier befinden sich einige der ältesten und ergiebigsten Eisenerzminen der Zwerge, die in der gleichnamigen Bergfreiheit unter dem Eisenwald nach Metallen schürfen.

Eisenwald (II); *Bergfreiheit*; das zweite große Reich der *Erzzerge*. Unterhalb der Oberfläche des E.-Gebirges gelegen, war sie lange Zeit nur ein Vorposten der Bergfreiheit *Xorlosch*, wurde aber nach dem *Tag des Zorns* selbstständig und wird heute von Bergkönig *Fargol*, *Sohn des Fanderam* regiert, der ein Zwerg des Friedens ist und bereits mehrfach als Mittler zwischen *Lieblichem Feld* und *Mittelreich* eintrat. Die reichen Vorkommen an Eisen- und Kupfererz sowie an Edelsteinen und Steinsalz begründen den Reichtum der fleißigen Zwerge.

Eisenwalder Langohrschafe; zähe und berggängige Schafsart, die vor allem von Zwergen gehalten wird.

Eiserne Tiger; Elite-Garderegiment *Araniens*; vormals (vor der Einstellung der Tributzahlungen) die in Zorgan stationierte Kaiserliche *Tigergarde*.

Eissegler; ein seltener Schiffstyp, der fast ausschließlich von Firnelfen genutzt wird: unter einem Bootsrumph (von selten mehr als 7 Schritt Länge) sind Kufen angebracht, von denen ein Paar meist lenkbar ist; die Takelung ist häufig *havenisch*. Bei gutem Wind können E. enorme Spitzengeschwindigkeiten erreichen.

Eiszinnen; zerklüfteter Gebirgszug mit unzähligen Gletschern in der Zone fast ewigen Eises des aventurischen Nordens. Er erhebt sich zwischen der noch weiter nördlich gelegenen GRIMMFROSTÖDE und dem *Blauen See* im Süden. Kaum ein Mensch setzt seinen Fuß in diese Breiten, allein den *Firnelfen* bleibt es vorbehalten, dort ihre Eispaläste zu formen.

Lediglich eine zweimonatige Schneeschmelze und das gelegentliche Erzittern der Erde setzen diesen kristallinen Kunstwerken ein vorzeitiges Ende. Die Beben sind die Folge zahlreicher Vulkane, von denen als bekanntester der *Teufelstisch* zu nennen ist. Gelegentlich speit er seine Lavafetzen sogar hinaus bis auf den Blauen See. Die höchsten Gipfel tragen keine Namen, sind jedoch teilweise mehr als 6.000 Schritt hoch. Neben der Bedrohung durch eine lebensfeindliche Umgebung lauert Gefahr durch *Frost-* und *Gletscherwürmer*.

Eitriger Krötenschemel; ein gelbrot gesprenkelter, bis zu kürbisgroßer Giftpilz, aus dem ein mittelschweres Gift gleichen Namens destilliert werden kann; gilt als bevorzugte Nahrung der hochgiftigen MARASKANTARANTEL.

El Burum; der alte *tulamidische* Name der Stadt ELBURUM.

El Envina; angeblich alter *tulamidischer* Name der Stadt ELENVINA.

El Harkir; (*24 v.H.); berühmtester Pirat der Neuzeit, der sein Unwesen vor allem im *Perlenmeer* treibt; berüchtigt durch Überfälle auf praktisch jede dortige Küstenstadt; sein Überfall auf *Al'Anfa* im Jahre 15 Hal wird häufig als Grund für den Krieg *Al'Anfas* gegen das *Kalifat* genannt; während des Krieges ist der gläubige *Rastullahanhänger* nominell "Kaperadmiral" des Kalifen.

Elben; eine veraltete Bezeichnung für die Völker der ELFEN.

Elburum, -s; elburisch; Elburumer; Stadt an der av. Ostküste im Fsm. *Aranien*. Die einst als *El Burum* gegründete altehrwürdige Tulamiden-Stadt (EW: 4.950; G: 2 Kompanien Stadtgardisten; T: EFF, HES, PHE, PER, TRA, Rur und Gror) liegt am Kopf der Halbinsel, die man als *Oron* oder auch *Elburische Küste* kennt – ein deutlicher Hinweis auf die regionale Vorherrschaft der Stadt.

Hier folgt man den alten Sitten Araniens besonders treu und ist nur wenig von den Entwicklungen der letzten Jahrhunderte – Kaiserherrschaft und Aufstieg der *Novadis* – beeinflusst worden.

Wirtschaftlich befindet sich E. auf dem absteigenden Ast – denn seit der einstmals florierende Handel mit *Maraskan* weitgehend beendet wurde, liegt der Handelshafen größtenteils brach, und so manche Kauffrau heuert gleichfalls arbeitslose Fischer an, auf daß sie mit ihren Booten vorbeikommenden Kauffahrern "auflauern" und in blühenden Farben die Vorteile des Hafens von E. schildern.

Die Unabhängigkeit Araniens wird hier daher mit sehr gemischten Gefühlen gesehen, und besonders nimmt man es der Fürstin in *Zorgan* übel, daß sie die seit Jahrhunderten genutzten und schwer angeschlagenen Wälder der Umgebung als persönliches Jagdrevier unter ihren Schutz gestellt und jeden Holzschlag verboten hat: Das Schicksal der Bäume scheint den Elburumern angesichts ihrer fast bankrotten Werften fürwahr nebensächlich.

Die einzigen, denen es gut zu gehen scheint, sind die fünf Sippen von Exil-Maraskanern, die unter dem Deckmantel des Rur-und-Gror-Kultes einen recht florierenden Schmuggel mit *Jergan* betreiben und jegliche Nachforschung als "Zwölfgötter-Inquisition" brandmarken.

Gegen Ende des Monats *Rondra* allerdings kommt Leben in die Stadt, denn dann ist an der Küste der grellrote *Feuerschlick* zu finden, der in Vollmondnächten geheimnisvoll leuchtet und Heilkräfte besitzen soll.

Elch; auch *Schaufelhirsch* oder der *Alte des Waldes* genannt; erreicht bis zu 2 Schritt Schulterhöhe und in hohem

Alter ein fast ebenso weit ausladendes Geweih. Die südlichste Region, in der man einen E. antreffen kann, ist das *Bornland*, als dessen heimliches Wahrzeichen er auch gilt.

Elefanten; den meisten Aventurieren nur vom Hörensagen bekannte Ungetüme, namentlich der BRABAKER WALDELEFANT, das MAMMUT und das MASTODON.

Elem; alter Name der Stadt SELEM.

Elemente; Bestandteile und Grundbausteine der dritten *Sphäre* (der diesseitigen Welt). Aus sechs Elementen besteht die Schöpfung, aus ihnen ist die gesamte sichtbare und geistige Welt zusammengefügt. Jeweils zwei von ihnen (*Feuer* und *Wasser*, *Luft* und *Erz*, *Eis* und *Humus*) gelten dabei als Gegensatzpaare, die nach zwergischer Überlieferung das "Paar des Willens", das "Paar der Masse" und das "Paar des Lebens" genannt werden. Diese Gegensätze sind im sogenannten *Siegel der Elemente* repräsentiert. In den Spekulationen der *Magier* existiert als *siebtes Element* noch die *Kraft*, der Ursprung aller Zauberei.

Über jedes Element gebietet ein ELEMENTARHERR, eine Wesenheit von unvorstellbarer, den Göttern vergleichbarer Macht, die nach alter Überlieferung eine Zitadelle auf Dere besitzen soll. Weitere, "bewußte" Manifestationen der elementaren Kräfte sind die DSCHINNE und die ELEMENTARGEISTER.

Erz: Dieses Element, auch Fels oder Stein genannt, steht für die "Knochen der Erde", für Felsen, Sand, Erze und Metalle, im geistigen Sinne für Beständigkeit, Unbeugsamkeit und Festigkeit – ein klassisches Beispiel dafür sollen die *Zwerge* selbst sein. Es heißt, die *Zitadelle* des Erzes läge in unergründlicher Tiefe unter dem *Raschtulswall* – und nur einige Zwerge besitzen die Kühnheit und prahlen damit, ihre Hallen aus Diamant und Zwergensilber erblickt zu haben. Das (alchemistische) Zeichen des Erzes ist das auf einer Ecke stehende Quadrat; als Farbe ist ihm Orange, die symbolische Farbe des Goldes, zugeordnet.

Feuer: Das offensichtlichste Beispiel für das Feuer ist die Flamme des Herdes und der Esse, doch übertragen steht das Feuer auch für die ganze Welt der Energie, des Lichts, der Kraft und Aktivität, das Vorwärtstrebende und Aggressive; verkörpert etwa in der Kampfmagie, aber auch im schöpferisch brennenden Geist und drängender Willenskraft. Von der *Zitadelle* des Feuers heißt es, daß sie in einem Vulkan im südöstlichen *Riesland* läge. Das Symbol des Feuers ist ein aufwärtsweisendes Dreieck (bei den Zwergen eine aufsteigende Flamme oder Wellenlinie); ihm ist die Farbe Rot zugeordnet.

Erde (auch: Humus): Als Element ist die Erde nicht nur der feuchte Mutterboden, sondern auch das Leben, das sich darin abspielt, der unaufhörliche Zyklus von Geburt und Tod, der anderen Geschöpfen Leben ermöglicht. In dieser Hinsicht ist die Erde von allen Elementen das der Gesamtheit am Nächsten stehende. Ihr werden auch die Lebenskraft generell und die Heilzauberei zugeordnet. Legenden berichten von einer *Zitadelle* der Erde, die in einem gigantischen Urwald im Süden des *Gül-denlandes* liegen soll. Zwischen Entstehen, Vergehen und Neubeginn herrscht ein ewiger Kreislauf; und deshalb wird das Element Erde durch eine sich in den Schwanz beißende Schlange oder, in stilisierter Form, einen einfachen Kreis symbolisiert; die Symbolfarbe

der Erde ist Grün.

Wasser: Nicht allein die Bäche und Flüsse stehen für das Wasser, auch die Wolken am Himmel, der Nebel und das Meer. Als Element verkörpert das Wasser aber auch Passivität und die Gefühlswelt, das scheinbar weiche und nachgiebige Prinzip, das doch oft stärker ist als die heiße Aktivität und Aggressivität des Feuers, dessen ewiger Widersacher das Wasser ist. Weitere Ausprägungen des Wassers sind Wandelbarkeit, Verwandlungs- und Veränderungsmagie. Die Zitadelle des Wassers soll entweder auf dem Boden des *Meeres der Sieben Winde* oder aber im *Neunaugensee* liegen. Als Symbol des Wasser wird eine waagerechte Wellenlinie verwendet, seine Farbe ist Blau.

Luft: Dieses Element ist nicht nur die Luft um uns herum, die wir atmen und durchschreiten, sondern vor allem die Bewegung derselben, der Wind – aber es bezeichnet auch die Idee des Flüchtigen, nicht Faßbaren und Wandelbaren und ist damit dem Element Erz direkt entgegengesetzt. Daneben ist die Luft auch mit Hellsicht- und Verständigungsmagie assoziiert. Man munkelt über die Zitadelle der Luft, daß sie eine riesige Festung in den Wolken sein soll; andere sprechen von einem Platz auf dem höchsten Gipfel des *Ehernen Schwertes*. Zur Darstellung dieses Elementes wird meist eine Spirale benutzt, doch können auch komplizierte Wirbelmuster erscheinen; als seine Symbolfarbe wird oft Weiß, manchmal auch Gelb verwendet.

Kälte, Frost: Auch als *Eis* oder *Schnee* bezeichnet, steht dieses Element für weit mehr als für gefrorenes Wasser: Es bezeichnet die Eiskälte, die alles erstarren läßt, den Frost, der das Leben beendet, die weiße Ödnis, die sich über das Land senkt und Stillstand bringt. Als Verkörperung des wahren, des endgültigen Todes, ist das Eis der ewige Feind des Elementes Erde. Letzterer krasser Gegensatz wird vor allem von den zwergischen GEODEN vertreten, von denen sich nur die am finstersten gesinnten dem Eis zugehörig fühlen. Angeblich liegt die Zitadelle des Eises im äußersten Norden, direkt unterhalb des Nordsterns. Wenn ein Symbol benötigt wird, findet das Doppelkreuz oder ein Schneekristall Verwendung, meist in der Farbe Grau, selten auch Purpur.

Elementargeist; eine beseelte *Repräsentation elementarer Kräfte*; erscheinen meist als typische Manifestation ihres speziellen ELEMENTS: als Woge, großer Eiskristall, Windhauch, Baum usw.; können mittels bestimmter Formeln herbeigerufen und eventuell zu einem *Dienst* überredet werden.

Elementarismus; auch *Elementarbeschwörung* oder *Beschwörung elementarer Kräfte* genannt; eine Unterabteilung der BESCHWÖRUNG, eines *Spezialgebiets* der Magie; beschäftigt sich vornehmlich mit dem Herbeirufen von DSCHINNEN, ELEMENTARGEISTERN und ELEMENTARHERREN.

Elementarherren; angeblich die personifizierte, reine Kraft eines ELEMENTS; Wesen von nahezu göttergleicher Macht, die jedoch mit bestimmten magischen Formeln *gerufen* (wenn auch nie gezwungen) werden können.

Elenvina, -s; elenvinisch; Elenviner; Stadt im Hzm. *Nordmarken*; in einer Schleife des *Großen Flusses*, südlich von *Kyndoch* zwischen *Windhagbergen* und *Eisenwald* gelegen. Aus der ursprünglichen Tulamidensiedlung *El Envina* entwickelte sie sich durch die günstige Lage rasch zu einer der größten Handelsstädte des Mittelreiches (EW: 3.880). Der Binnenhafen wickelt den Handel mit *Havena*, *Albenhus* und *Ferdok* ab, auf dem Landweg ist *Grangor* bestens zu erreichen. Die Stadt wahrt ihren Reichtum durch den Schutz der Herzogsfeste direkt in der Flußbiegung am westlichen Stadtrand. Der *Orden des Donners* sorgt mit seinen Söldnern, die in Hundertschaftsstärke stetig im Sold des Herzogs stehen, gleichfalls für eine beruhigende Atmosphäre (G: 3 Banner Ksl. Nordmärkische Pikeniere, 1 Banner Hzgl. Nordmärkische Flußgardisten, 100 Söldner vom Orden des Donners, 25 Stadtgardisten).

Doch nicht nur dem reinen Profit ist die Stadt verbunden; die HALLE DER HERRSCHAFT, eine bedeutende Magierakademie Aventuriens, ist ein Hort der Gelehrsamkeit und der arkanen Wissenschaften. Die Kultur wird gleichsam großgeschrieben, wobei man auf billige Vergnügungen verzichtet und stattdessen Attraktionen wie das Museum für Binnenschiffahrt und die Handelshalle bietet, in der jedermann – gegen Gebühr – in prächtiger Umgebung seine Waren feilbieten kann. Das Kuppeldach ist ein Meisterwerk zwergischer Baukunst und ganz entgegen ihrer Philosophie hoch in den Himmel hinauftragend und zugleich eines der höchsten Gewölbe Aventuriens. Daß die ganze Konstruktion freitragend ist und gänzlich ohne Säulen auskommt, hat man wohl weniger dem Ehrgeiz der Baumeister als vielmehr dem Geiz der Stadtherren zu verdanken, die keinen Schritt Standfläche "für unnütz Mauerwerk" verschenken wollten. Beeindruckend ist auch das Gebäude mit der Orgel, die in jahrelanger Arbeit vom Elfen *Silberkind* und dem Zwergen *Ingrosh* gefertigt wurde. Weitere Stationen für den Kulturreisenden sind die Herzogenpromenade am Großen Fluß und das Nordmarkentor, ein von Zwergen erbauter Triumphbogen, der die Kaiserallee im Zentrum der Stadt überspannt. Unter diesem Tor marschieren alljährlich am 22. *Rondra* die Truppen des Herzogs zur Parade auf. Der Tempel des *Praios*, die Wehr-Halle, bietet ein ebensolches Prachtbild in goldenem Glanz, der dem des Garether Tempels kaum nachsteht (weitere T: EFF, HES, PHE, TRA).

In jüngster Zeit hat E. politisch beträchtlich an Bedeutung gewonnen, da der selbsternannte BOTE DES LICHTES, HILBERIAN PRAIOFOLD III. LUMERIAN nun hier in den Heiligen Hallen residiert und *Jariel Praiotin XII. Heliodan* in Gareth zum Ketzer erklärt hat. Damit finden sich die Stadt und ihre Bewohner plötzlich im Zentrum

des zweiten Schismas in der Geschichte der Praioskirche wieder.

Elenviner Vollblut; relativ neue Züchtung edler Pferde; durch Einkreuzen von *Shadif*-Hengsten in bestimmte Zuchtlinien der *Warunker* entstanden; Stockmaß um 8 Spann; sehr temperamentvoll, aber durchaus zu Höchstleistungen abrichtbar; Fellfarbe vornehmlich braun, schwarz oder fuchsfarben.

Elf, -en, weibl.: Elfe oder Elfin; elfisch; kulturschaffendes av. Volk; Hochzivilisation; eines der fremdartigsten Völker Aventuriens: Die wenigen E., die es noch gibt, leben mit Ausnahme der Au-E. weitab von den Städten der Menschen. Dort wohnen sie friedlich zusammen; nie gab es Krieg unter ihnen. Nur wenige tragische Fälle sind bekannt, bei denen ein E. durch die Hand eines anderen E. umgekommen ist.

Die E. kennen keine Staatsformen und Herrscher, die über das Volk gebieten. Sie leben in kleinen Ansiedlungen, die meist zu klein sind, um sie als Dorf bezeichnen zu können. In jeder Familie oder Sippe – im allgemeinen einige Dutzend Elfen – gibt es stets jemand, der sich durch natürliche Autorität hervorhebt und in der Folge als Sprecher anerkannt wird. Dies mögen je nach Belang – Jagd, Arbeitsteilung und Brauchtum – auch verschiedene Personen sein. So folgt die Sippe einmal dem Ältesten, dann dem Jagdmeister, hier dem besten Pfadfinder, dort der kunstfertigsten Meisterin, heute der zauberkräftigen Heilerin und morgen der Person, die alle zum Lachen bringt.

Erscheinung und Völker: E. sind schlank und hochgewachsen. Bis zu zwei Schritt messend, sind sie meist ebenso groß wie Menschen, wirken jedoch durch ihren schlanken Wuchs höher gewachsen. Ihr Körper ist von makelloser Schönheit und Ebenmaß, und so versehen die Menschen besonders Wohlgestalte ihres eigenen Volks mit dem Attribut 'elfengleich'. Ein auffälliges Erkennungsmerkmal der E. sind ihre spitz zulaufenden Ohren, eine weitere faszinierende Eigenart ihre – im Vergleich zu Menschen – großen Augen, die in den Farben der herrlichsten Edelsteine leuchten, sei es amethystviolett, bernsteinfarben, rubinrot, saphirblau, smaragdgrün oder gar goldgesprenkelt. Ihre hohen Wangenknochen und langen Hälse verstärken den exotischen Eindruck. Den E.-männern wächst kein Bart, wodurch die Unterscheidung zwischen Männern und Frauen mitunter schwerfällt, denn beide Geschlechter haben oftmals androgyne Gesichtszüge. Frauen wie Männer tragen ihr meist helles Haar überwiegend lang und offen.

Obwohl die E. ein sehr sinnenfrohes Leben führen, hält sich die Anzahl der Geburten in Grenzen, denn zum einen sind E. von Natur aus weniger fruchtbar als Menschen, zum anderen können E.-frauen ihre Empfängnis willentlich kontrollieren. E. besitzen eine ausgeprägte Sinnenschärfe: sie haben besonders gute Ohren, können hervorragend im Dunkeln sehen, und ihre feinen Nasen sind so sensibel, daß sie den Geruch eines stinkenden *Tatzel-* oder *Grubenwurms* nicht ertragen, bzw. aus großer Entfernung wahrnehmen. E. schlafen nicht regelmäßig, letztendlich aber ebenso viel wie Menschen. In der Not kann ein E. unbeeinträchtigt eine Woche durchwachen, solange er sich nicht übermäßig anstrengt. Die scharfen Sinne der E., durch die sie stets sprunghaft bleiben, lassen für den Laien leicht den Eindruck entstehen, daß sie überhaupt nicht schlafen.

Ein großes Mysterium des E.-volkes ist seine Lebensdauer; an abgelegenen Orten leben E., die bereits an die tausend Jahre alt sind, doch handelt es sich hierbei um Ausnahmen. Die Lebensdauer steht im Zusammenhang mit Lebensinhalt und -ziel. Wenn ein E. fühlt, daß er seinen Lebenszweck erfüllt hat, nimmt er innerlich befriedigt Abschied von der Welt und welkt innerhalb von wenigen Tagen und Wochen dahin.

Wegen ihrer feinen Sinne sind den E. Nahrungsmittel, die aus Fäulnis und Gärungsprozessen entstehen, unangenehm. So lehnen sie z.B. Bier und Käse aus diesen Gründen ab. Aber auch Brot, Korn und Milch zählen E. nicht zu ihren Nahrungsmitteln.

Auelfen: Fast zwei Drittel aller E. gehören zum Volk der Au-E., insgesamt wohl 12.000 an der Zahl. Eine unberührte Lebensweise wie vor der Ankunft der Menschen findet man nur noch bei einigen Sippen an den Oberläufen von *Oblomon*, *Frisund* und *Letta*. Am flachen *Oblomon* mit seinen waldreichen Ufern wechselt ihre Besiedlung mit der der Wald-E. ab; vor allem im Mittellauf, nahe *Oblarasim*, sind ihre Dörfer recht leicht zu finden. Am und im *Alavi-See* stehen gleich Dutzende der Pfahlbaudörfer, weitere Sippen leben entlang des kalten *Frisund*. Auch an der *Letta*, in den lichten Wäldern nördlich von *Bjaldorn*, sind die Auelfen leicht zu finden. In den fruchtbaren Auen Mittelaventuriens, namentlich in *Garetien* und *Almada*, sind E. ein eher vertrauter Anblick, leben sie dort bereits seit Menschengedenken. Viele Au-E. haben eine Spur Menschenblut in den Adern. Etwa 3.500 von ihnen leben heute in den Dörfern und Städten der Menschen: Besonders *DONNERBACH*, *KVIRASIM* und *OBLARASIM* haben einen hohen auelfischen Bevölkerungsanteil.

Einige des Auvolkes leben als Jäger und Wildbeuter, andere bauen Kräuter und Obst an und tauschen es bei den Menschen gegen Waren, die sie selbst nicht herstellen können oder wollen. Die E. in den Städten bilden manchmal eigene Gemeinschaften und bewohnen eigene Viertel oder Gassen. Zumeist sind es jedoch einzelne Individuen, die hier einem Handwerk nachgehen. Die in der Wildnis lebenden, meist in *BAUSCH* gekleideten, Au-E. ernähren sich von der Jagd, dem Anbau von Obst und Gemüse, besonders aber vom Fischfang.

Waldelfen: Von den etwa 6.000 Wald-E. leben heute bereits fast 1.000 in *GERASIM*, *KVIRASIM* und vergleichbaren Siedlungen mit Menschen zusammen. Die meisten Wald-E. hatten und haben keinen Kontakt mit der menschlichen Zivilisation, und in den inneren *SALAMANDERSTEINEN* gibt es Stämme, die noch nie einen Menschen zu Gesicht bekommen haben. Die Elfen des Waldvolkes sind noch naturverbundener als ihre Brüder und Schwestern vom Auvolk.

Ihre Behausungen bestehen meist aus lebendem, grünem Holz und sind kunstvoll in die umliegende Flora eingefügt, oftmals Wohnstatt, Pflanze und Kunstwerk in einem. Durch andere Pflanzen, wie lebende Brücken geformt, sind sie mit benachbarten Bäumen und Baumhäusern verbunden, und so spielt sich das 'Dorfleben' oft in den Wipfeln der Bäume ab. Auf diese Art werden auch viele andere geheime Waldpfade errichtet, die keines Menschen Auge zu erblicken vermag.

Der Wald bietet den Wald-E. alles, was sie zum Leben brauchen, zahlreiche Pflanzen bieten ihnen Nahrung: Waldbeeren und wilde Kirschen ebenso wie Eicheln, Kastanien, verschiedene Pilze und zahlreiche Kräuter. Getreide, Brot, Zucker, Milch und Bier kennen sie nicht. Salz ist, wie bei fast allen Naturvölkern eine große Kostbarkeit.

In den klaren Flüssen, Bächen und Seen der Wälder fischen sie Wandersalme, Regenbogenforellen und Gnitzten. Auch die Jagd auf Hasen, Auerhähne, Hirsche, und andere Tiere bringt ihnen so manches schmackhafte Stück Fleisch. Überhaupt sind die Wald-E. begeisterte Jäger, doch jagen sie nur soviel, wie sie selber oder ihre Sippe zum Leben brauchen. Das erlegte Wild liefert ihnen neben der Nahrung auch Dinge des täglichen Gebrauchs; aus den Bälgen von Biber und Wildkatze entstehen Beuteltaschen und Wasserschläuche. Das Leder wird zu Kleidung verarbeitet und bietet Schutz vor Wind und Wetter. Die Sehnen braucht man für die Bögen und die Därme werden zu Fäden verarbeitet, aus Knochen werden die passenden Nadeln hergestellt.

Wald-E. kleiden sich meist in wildlederne Jagdhemden, die oft mit wertvollen Trophäen verziert sind. Ergänzt wird die Kleidung durch ein ledernes Lendentuch oder enganliegende Beinlinge aus weichstem Leder oder Bausch. An den Füßen tragen sie Stiefel oder Halbschuhe ähnlich den *Mohassins* der *Waldmenschen*.

Zu den waldelfischen Kunstformen zählt die Flechtereie: von Körben über Windschirme bis hin zu Matten werden zahlreiche Gebrauchsgegenstände aus Weidenruten geflochten. Oft wird dieses Flechtwerk mit Blüten oder grünen Trieben verziert, die ihre Elfenmagie lebendig zu erhalten vermag. Besonders Wald-E., aber auch Steppen- und Au-E. verstehen es, Gebäude und Brücken aus lebendem Holz zu formen. Auf diese Weise schaffen sie auch Boote und Fahrzeuge, die die Erde, in der sie wurzeln, selbst mit sich führen.

Firnelfen: Die ca. 2000 Firn-E. des äußersten Nordens leben sehr abgeschlossen von der Welt der Menschen. Nur im Sommer verlassen einige Familien die selbst gewählte Verbannung, um wichtige und kostbare Güter mit den *Nivesen* und *Norbarden* zu tauschen. Sie sind die Nachkommen jener E., die einst im ewigen Eis die Stadt *Ometheon* errichteten.

Die Firn-E., auch *Eis- oder Winterelfen* genannt, errichten mittels ihrer Magie wahre Eispaläste. Über die Generationen sind oft riesige Anlagen entstanden, die unter dem Eis gewaltige Ausdehnungen erreichen können, meist aber nur auf einer Etage angelegt sind. Viele der kleineren Eispaläste und -häuser besitzen kegel- oder tropfenförmige Türme, die oben spitz zulaufen.

Die ganze Lebensweise des Firnvolkes ist an ihre extreme Lebensweise angepaßt, so sind sie auch das einzige E.-volk, das kein Gastrecht kennt. Die Nahrung ist zu selten und zu schwer zu beschaffen, jeder Bissen wird für die Sippe und den Stamm benötigt. Die Sippe steht im Mittelpunkt des Lebens, kein E. kann in den sturmgepeitschten und eisigen Regionen des Nordens allein überleben. Ganze Sippen schließen sich zusammen, um Jagd auf die großen Gegner zu machen, *Mammuts*, *Seetiger* und *Firnyaks*. Zur Jagd verwendet man auch *Eissegler*, manche so groß wie ein Fischerboot. Mit ihnen können selbst große Entfernungen innerhalb kürzester Zeit überwunden werden.

Ab und zu verläßt ein Firn-E. seine eisige Heimat, um in *Paavi* oder *Leskari* Handel mit den Menschen zu treiben oder um Beinschnitzereien, Felle, Bernstein gegen Honig, Zucker, Salz, wollene Tücher oder Holz zu tauschen. Aber sofort danach kehrt er wieder zurück, denn außerhalb seiner Sippe ist der Firn-E. ein entwurzeltes Wesen, verzehrt vom Heimweh nach seiner Sippe und voller Sehnsucht nach den vertrauten Eisflächen des hohen Nordens.

Firn-E. sind Meister der aventurischen Kürschnerei, sie verarbeiten die Felle ihrer Beute, sei es nun *Firunsbär*, *Blaufuchs*, *Schneelaurer*, *Robbe*, *Seetiger* oder *Mammut*. Aus dem dichten Fell des Mammut machen sie Decken und aus den dünneren Fellen von Scheehase, Robbe, Fuchs oder Schneelaurer wärmende Pelzkleidung.

Steppenelfen: Einige Sippen der Au-E. haben die Flüsse und Seen verlassen und leben als Reitervolk. Diese Steppen-E. nennen sich selbst Kinder der Winde. Sie leben in folgenden Gebieten: im EINHORNGRAS, dem Hochland zwischen dem Mittellauf des *Kvill* und dem *Brinask*; in der GRÜNEN EBENE, einer nur vom Regen getränkten Senke nördlich der *Roten Sichel*; im Hochland zwischen *Gerasim* am *Oblomon* und dem RABENPASS über die *Gelbe Sichel*, das die Elfen *goblinda* nennen; schließlich in den südlichen Ausläufern jener Weite zwischen *Frisund* und *Letta*, die unter dem nivesisch-elfischen Wort *Tundra* bekannt geworden ist. Die zwei größten Stämme der Kinder des Windes leben in der kargen Tundra und der Grünen Ebene. Die etwa 500 Steppen-E., die etwas kleiner und gedrungener als ihre Vettern sind, leiten ihre Herkunft von dem Elfen *Lariel* her. Seine Reiter überlebten als einzige seinerzeit den Untergang des Elfenreiches von *Tie'Shianna*. Ihre Reittiere sind ausdauernde kleine Ponys und Abkömmlinge von *Paavi-Ponys* und Zauberstuten, die die Elfen mittels ihrer Magie herbeirufen können.

Andere Völker: Geschlechtliche Verbindungen zwischen Menschen und E. sind nur teilweise fruchtbar. Nur E.-frauen werden von Menschenmännern schwanger. In solchen Fällen ist die Mutter fast immer eine Auelfe, geben sich die anderen Völker doch kaum mit Menschen ab. Bei den Vätern findet man Mittelländer und Nivesen, seltener auch Norbarden und Thorwaler. Bei den *Halbelfen*, die solch einer Verbindung entspringen,

findet man jedwede Mischform. Die Ohren können katzen gleich sein oder in zierlichen Spitzen enden. Die Augen sind teils vom überirdischen Feuer der Elfen oder besitzen lediglich eine eigentümliche Farbe. Ihr Leib erscheint stets schlank und geschickt. Halbelfen können meist zaubern wie ihre Mütter, vor allem wenn sie von jenen unterwiesen werden. Wenn sie allerdings alleine aufwachsen, verodet diese Gabe oft. Die Lebenserwartung eines Halbelfen beträgt selten mehr als 100 Jahre, doch bleiben sie meist bis auf ein kurzes Greisenalter von jugendlicher Erscheinung, wie es ihrem mütterlichen Erbeil entspricht.

Geheimnisumwoben und von zahlreichen Mysterien umgeben sind die *Lichtelfen*, aus denen die heutigen E. hervorgegangen sein sollen. Die Licht-E., die sich aus der Welt der Feen der Stofflichkeit, der Welt, zugewandt haben, wurden zu den ersten *Hochelfen*. Licht-E. sind FEEN, sie leben in ihrer eigenen Welt. Nur von wenigen Licht-E. sind die Namen bekannt, die bekannteste ist die *Träumende Madaya* aus den Salamandersteinen, sie gilt als 'Erste und Letzte der E.'. Wenn Licht-E. erscheinen, sind sie oft von einer Lichtaura umgeben, oder Schmetterlinge und kleine Vögel umschwirren sie. Ihre silbernen oder goldenen Haare wehen in einem sachten Wind, manche ändern ihre Haarfarbe auch mit der Jahreszeit; lindgrün im Frühling, korn gelb im Sommer, weinrot im Herbst und schneeweiß im Winter.

Die *Hoch-E.* sind nicht mit den Licht-E. identisch, sie sind die Elfen, die die großen Städte schufen und aus denen das jetzige Auvolk hervorging. Sie sind jedoch ebenso ausgestorben wie die *Wüstenelfen*, die nach dem Untergang *Tie'Shiannas* ein Leben als Nomaden in der *Khomwüste* fristeten.

Die *Nacht-* oder *Dunkelalben* schließlich, einst geschaffen durch PARDONA, sind ein grausames Volk. Ihre Schöpferin bediente sich zur Vollendung ihres Werkes der Hilfe zahlreicher *Dämonen* und *Erzdämonen*, somit tragen auch ihre Schöpfungen einen Teil Dämonenblut in sich. Ihre Gestalt fasziniert dennoch, die zierlichen blassen Körper sind ebenso schön wie ihr spinnwebfeines, seidiges Haar von weißer oder silberner Farbe. Ein Blick ihrer gänzlich blauen oder schwarzen, pupillenlosen Augen kann Menschen regelrechte Angstschauer über den Rücken laufen lassen. Doch makellos sind sie nicht, das Licht der Sonne ist ihnen sehr unangenehm, und die Berührung mit Eisen verbrennt ihre Haut. Meist tragen sie reichverzierte Waffen und Rüstungen aus einer Legierung des magischen Metalls *Endurium*. Die etwa 750 Nachtalben leben in schwarzen Basaltpalästen in einer Glaskuppel auf dem Grunde des Meeres, weit nördlich von *Yetiland*. Ihre Existenz ist in Aventurien erst seit der Expedition des Thorwalers *Phileasson Foggwulf* in den Jahren 14 – 16 Hal bekannt.

Elfen und ihre Nachbarn: Die anderen Völker Aventuriens haben zahlreiche Namen für das Volk der E.: *Elben*, *Alfen* oder auch *Alben* (nach letzteren sind u.a. das Land *Albernia* und die Stadt *Albenhus* benannt), bisweilen auch *Lichtvolk*, *Hohes Volk* oder *Altes Volk*. So unterschiedlich wie die Namensgebung ist auch das Ansehen der E. bei den anderen Rassen. Bezauberung und Neid sind die Gefühle, mit denen Menschen den E. seit Jahrhunderten begegnen. Wie sonst sollten sie auch auf Wesen reagieren, die scheinbar unsterblich und ewig jung sind, stets friedvoll und glücklich, die mit einer Handbewegung verwirklichen, wofür ein Bauer oder Handwerker Tage oder Wochen schuftet und die jede Bemühung, jede Frage, ja jeden Zorn mit einem brüderlichen Lächeln beantworten. Besonders die *Weidener* und *Lowanger* stehen den E. eher negativ gegenüber, hier herrscht die alte Feindschaft zwischen landbesitzenden Viehzüchtern und freien Jägern, im *Kosch* ist es mehr der Aberglaube gegenüber der Magie der Elfen.

Den Nachbarn von E. bereitet deren Vorstellung von Eigentum und Besitz oft Probleme. Ein E. nimmt sich, was er braucht, er kann sich nicht vorstellen, daß etwa Tiere oder gar Land einer bestimmten Person gehören könnten.

Das Verhältnis zwischen E. und *Zwergen* ist eher von Unkenntnis als von Haß bestimmt. Bei den E. hält sich z.B. der Aberglaube, daß sich Zwerge Holz beschaffen und unter die Erde schaffen, um sie eines Tages anzuzünden. Oft haben E. und Zwerge jedoch zusammen gekämpft, z.B. in der *Schlacht von Saljeth*, so daß man eigentlich nicht von einer Feindschaft der beiden Völker sprechen kann.

Ein Großteil des Kontaktes mit den E. ist vom Aberglauben der Menschen geprägt: In Nordaventurien bemüht man sich beim Hausbau sehr, die Mauern 'elfenfest' zu machen. Wenn ein Mensch auf der Baustelle über eine unfertige Mauer steigt, so glauben die Bauern, dann entstehe dort ein E.-tor, durch das später E. (und andere Geister) eindringen können. Es heißt, daß die E. seelenlos seien und mit einem Blick die Seele eines rechtschaffenen Menschen rauben können. In der Vorstellung einfacher Bauern wird der E. oft sogar mit dem *Vampir* gleichgesetzt. Einige E. sind gar getötet worden, weil man glaubte, ihre Knochen seien reines *Elfenbein*. Der Glaube, daß derjenige zehn Jahre seines Lebens dazugewinne, der eine Nacht mit einem oder einer E. verbringt, hat da weit weniger Schaden verursacht.

Besonders im Süden, in den Städten der *Tulamiden*, sind E. gern gesehen, denn sie gelten als DSCHINNE oder fleischgewordene Geister. Deshalb werden sie respektvoll behandelt, zugleich aber auch mit Wünschen bestürmt. Da für die Tulamiden im Norden das Reich des Todes liegt, halten viele die E. für unsterbliche Sendboten aus dem (besseren) Jenseits.

Recht und Gesetz: Da E. eine andere Vorstellung von Besitz haben, kommen sie bisweilen mit dem Gesetz in Konflikt. Der *Tralloper Vertrag* von 1024 v.H., erlassen durch Kaiser *Murak-Horas*, ratifiziert durch *Rohal* und bestätigt durch Kaiser *Eslam I.*, sichert den E. ein gesondertes Ständerecht und bietet ihnen dadurch innerhalb der menschlichen Gesellschaftsordnung einen gewissen Freiheitsraum:

"Wo ein Elf ergriffen wird bei einer Tat gegen die guten Sitten oder gegen ein Eigentumsrecht, da soll man ihn (über das Recht) aufklären, und er möge ziehen. Auch darf ein Elf seinen (persönlichen) Bogen mit sich führen

innerhalb der Stadtmauern, sofern er ihn nicht benutzt.“

Keinesfalls ersetzt dieses Privileg aber das Bürgerrecht; wie jeder Leibeigene oder Reichsfremde ist er vom Rechtsverkehr ausgeschlossen; es ist ihm selbst nicht erlaubt, vor den Richter zu treten, Klage zu führen, Dokumente zu unterzeichnen, Grundbesitz zu erwerben, sich zu verheiraten oder zu erben. Wie jedem Bürgerrechtslosen steht es ihm aber frei, einen Bürgen zu erwählen, der für ihn eintritt und den Rechtsverkehr übernimmt.

Untereinander muß selten Gericht gesprochen werden; geschieht dies einmal, so trifft sich die gesamte Sippe und beratschlagt über den Fall. Der Rechtsbrecher beugt sich normalerweise dem Urteil der Sippe. Die E. kennen eigentlich nur eine Art der Strafe, die Verbannung. Leibesstrafen lehnen sie ab und wenden sie nicht an.

Künste und Wissenschaften: Die E. sind in all jenen Künsten bewandert, die sie zum alltäglichen Überleben brauchen. So sind die Wald-E. und Firn-E. hervorragende Jäger und Waldläufer, letztere haben jedoch besonders die Kürschnerei zur Meisterschaft entwickelt. Weniger praktischen Nutzens, jedoch hochentwickelt, sind Musik und Gesang. Bei jedem Bardenwettbewerb gehören E. zu den besten Teilnehmern. E. beherrschen eine besondere Art des Gesangs, den zweistimmigen Sologesang. Sie können durch Mund und Nase sprechen und singen, wobei sie beiden Klängen unterschiedliche Höhe verleihen können. Das klassische Instrument ist die Beinflöte. Auch Holzflöten, mit Magie aus lebendigem Holz geformt, oder Hirtenflöten (*Levthan-Flöten*), die aus mehreren nebeneinanderstehenden Flöten verschiedener Längen gefertigt sind, dienen den E. als Instrument. Die Handharfe wird gerne zur Begleitung gesungener Texte verwendet. Neben den *Zauberliedern* und altelfischen Balladen sowie den neueren Liedern und Musikstücken pflegen die Au- und Firn-E. eine besondere Art der Musik: den *Dschissandra* (elfisch: in etwa *‘mitreißendes Klingen’*) manchmal auch *Dschiss* genannt. Dabei flötet, fidelt und plappert man fröhlich drauflos und erzählt von seinen Erlebnissen.

Bei der Verzierung von Kleidung, Schmuck, Wohnung und Gebrauchsgegenständen lehnen elfische Künstler die Darstellung von E. und Tieren ab. Stattdessen finden sich reine Schmuckornamente, oft verwoben mit den kunstvollen Schriftzeichen des *Isdira*.

Mechanik und Ingenieurskunst kannten nur die städtebauenden Hochelfen, doch auch bei ihnen wurde ein Problem eher durch Magie als durch aufwendige mechanische Konstruktionen gelöst. So bargen die alten Städte neben architektonischen Meisterwerken auch wahre Wunder an Magie. Jede Stadt war autark und konnte sich selber versorgen. Leider ist von diesen Wundern der alten elfischen Hochkultur wenig bis nichts erhalten geblieben.

Religion: Die E. kennen zwei mächtige Prinzipien: Das schaffende *‘Nurti’* und das zerstörende *‘Zerzal’*. Die E. sehen in ihnen lediglich die Kräfte der Natur und versuchen nicht, sie durch Gebete und Opfergaben gnädig zu stimmen. Das Beschwören und Herbeirufen von mächtigen Wesen z.B. Dämonen und Geistern betrachten die E. sogar als schweren Eingriff in die natürliche Ordnung. Die städtebauenden Hoch-E. verehrten jedoch einst, von dessen Macht geblendet, den Drachen *Pyrdacor*. Doch diese Art der Verehrung, die eines gottgleichen Wesens, ist keineswegs mit der Anbetung der *Zwölfgötter* zu vergleichen. Während die *Zwölfgötter* im fernen *Alveran* weilen, war *Pyrdacor* immer zugegen, und überall waren Zeichen seiner Macht zu sehen. Nach dem Verschwinden *Pyrdacors* fielen jedoch seine Anhänger von ihm ab und kein E. verehrte ihn mehr.

Zu dieser Zeit verehrte man auch die beiden Prinzipien *Nurti* und *Zerzal*, ebenfalls fast gottgleich. Obwohl man ihnen keine Opfer brachte, baute man ihnen doch Tempel, um daran zu erinnern, daß alles was einst gegeben wurde wieder vergehen wird, und als Erinnerung, daß es schicksalslenkende Mächte gibt. Das Schicksal wurde personifiziert durch *Orima*. *Orima* wurde mit einer Augenbinde abgebildet, in der einen Hand ein Füllhorn, in der anderen ein Schwert. *Nurti* wurde meist als Frau dargestellt. Andernorts kennt man sie auch als *Nanurda* oder *Nanurta*, die Hingabevolle, die Freudenspenderin. *Zerzal* wurde als Frau oder geschlechtsloses Wesen mit Luchs- bzw. Löwenkopf gezeigt. Meist trägt sie auf den Abbildungen einen Pflock in Händen.

Diese Art der Verehrung ist jedoch Vergangenheit, einige Elfen glauben zwar an die Existenz von Göttern, eine Verehrung dieser Wesenheiten lehnen sie jedoch ab; *”was soll die Ameise den Riesen verehren, der sie achtlos unter seinem Fuß zertreten kann und sie dabei noch nicht einmal bemerkt. Und dies alles nur für ein paar Brotkrumen, die der Riese von seinem Tische fallen läßt?”* Wald-E. lächeln meist nur milde über die Unterwürfigkeit der Menschen gegenüber ihren Göttern. Firn-E. hingegen reagieren mit offenem Widerwillen und oftmals fast mit Wut über das devote Verhalten der Menschen. Obwohl es nie an Versuchen gemangelt hat, ist es noch keinem Priester der *Zwölfgötter* gelungen, auf Dauer einen E. zu bekehren.

Magie: E. identifizieren ihre astrale Kraft als *Mandra* oder, wenn sie *Garethi* sprechen, als Seelenkraft. *Mandra* entspricht ihrer Vorstellung nach dem natürlichen Fluß der Magie. Im Gegensatz dazu steht *Taubra*, das willkürliche Eingreifen ins astrale Kontinuum. Die Vorfahren der E., die Licht- und Hoch-E., konnten wahre Wunder vollbringen. So vermag es die Licht-E. *Niamh Goldhaar*, einen ganzen Wald mittels ihrer Magie zu durchdringen und so zu formen, wie es ihr gefällt. Die Magie der Licht-E. wirkt am stärksten, wenn es um Leben, Licht, Erinnerungen und Zeit geht, Kampf- und Zerstörungsmagie ist ihnen fremd.

Die E. haben nicht viel mit den Fähigkeiten ihrer Vorfahren gemeinsam, doch immer wieder versetzen sie menschliche Zauberer in Staunen. Die E. sind überaus heilkundig, was Leib und Seele angeht. Der Balsamsalabunde, berühmtester Heilzauber überhaupt, ist elfischen Ursprungs; das Zauberwort stammt nicht – wie so viele andere – aus dem *Bosparano*, sondern ist eine Verballhornung der elfischen Worte *bhalsama sala bian da’o*, die in etwa mit den Begriffen Heilung und Sicherheit, Haar und Fleisch zu übersetzen ist.

Besonders die Firn-E. haben sich in ihrer Magie der widrigen Witterung ihrer eiskalten Heimat angepaßt. Sie vermögen es, wahre Kunstwerke aus dem Eis zu formen, tiefe Schluchten mit einer Regenbogenbrücke zu überspannen und sich selbst auf größere Entfernungen mit ihren Brüdern und Schwestern zu verständigen. Was den Firn-E. mit Eis, war den Hoch-E. auch mit den anderen Elementen möglich, selbst Stein und Feuer brachten sie in beliebige Formen.

Die Wald-E. erwählen sich ein *Namenstier*, dessen Name sie fortan als Zweitname oder Geheimname führen. In manchen Sippen, die einen gemeinsamen Namen führen, ist auch das Tier das gleiche. Sie jagen es nicht, sprechen mit ihm, wo immer sie es treffen und können mittels Zauberei dessen Gestalt annehmen.

Interessierte menschliche Magier können die elfische Magie besonders gut im KREIS DER EINFÜHLUNG in den Salamandersteinen, der SCHULE DES DIREKTEN WEGES in Gerasim und der HALLE DES WINDES zu Olport studieren. Eine Magie, die nur den Elfen vorbehalten bleibt, sind die magischen *Elfenlieder*. Sie zu singen, erfordert die Gabe des zweistimmigen Sologesangs, die einzig und allein den Elfen gegeben ist.

Elfenbein; hornartiges Material, das aus den Hauern von *Mammuts*, *Mastodons* und *Elefanten* sowie den Hörnern von *Nashörnern* gewonnen und zu Schmuck verarbeitet wird; laut verbreiteter Volksmeinung bestehen die Knochen der Elfen aus reinem E.; selbige nennen das E. auch *Mammuton*.

Elfenkönig; nur in der menschlichen Sagenwelt existierender uralter und allweiser Oberherrscher der *Elfen*.

Elfenlieder; eine besondere Form der elfischen Zauberei, bei der der Sinngehalt der Zauberformel als Melodie überliefert wird. Die E. erfordern den zweistimmigen Sologesang und sind aus diesem und anderen Gründen für andere Rassen nicht zu erlernen.

Elfenrösser; milchweiße oder nachtschwarze Pferde der elfischen Mythologie; die Stuten wurden bereits mehrfach beobachtet, noch nie jedoch ein Hengst; angeblich auf den *Inseln im Nebel* beheimatet.

Elfenstern; einer der hellsten und schnellsten Sterne am *Nordhimmel*. Er durchläuft seine Bahn vom hohen Norden bis über die Salamandersteine und wieder zurück in weniger als vier Tagen. Die Elfen verwenden seine Umlaufzeit für eine Zeiteinheit, die sich jedoch mit der Tag-Nacht-Rechnung nicht verträgt. In der Astrologie ist der Elfenstern ein Symbol für Freiheit.

Elfisch (I); umgangssprachliche Bezeichnung für das ISDIRA, die gemeinsame Sprache der *Elfenvölker* (s. SPRACHEN).

Elfisch (II); aventurische Bezeichnung für die gleichgeschlechtliche Liebe unter Männern.

Eleve, -n; f: Elevin; in geistlichen oder geistigen Berufen (also der Geweihtenschaft und den MAGIERGILDEN) die Stufe der jüngsten "Lehrlinge"; meist gefolgt vom NOVIZEN.

Elidamuscheln; etwa handtellergröße Muscheln mit weißlich-gelber, stark geriffelter Schale; oftmals billige Nahrung für die Ärmsten einer Hafenstadt.

Emir, -s; f: Emirin; aus der Zeit des *Diamantenen Sultanats* stammender *tulamidischer* Adelstitel; im KALIFAT heutzutage Titel für einen Beamten, der etwa den Rang eines (mittelreichischen) *Provinzherrn* bekleidet und über ein EMIRAT herrscht. Von etwa gleichem Rang ist der (über nomadisierende Stämme herrschende) SULTAN.

Emirat; Herrschaftsbereich eines EMIRS; nur in Gebieten des KALIFATS mit einem großen Anteil sesshafter Bevölkerung übliche Aufteilung des Landes; in Stammesgebieten finden sich dagegen SULTANATE. Ein E. ist meist aufgeteilt in mehrere SANDSCHAKS, über die ein BEY herrscht.

Endurium; eines der fünf MAGISCHEN METALLE. Wenn es richtig verarbeitet wird – was nur alchimistisch begabten Hüttenwerkern und Meisterschmieden gelingt – überbietet das schwarzglänzende Metall mit seiner Kombination von Härte und Elastizität jeden aventurischen Stahl. Es besitzt die Eigenschaft, daß es Metalle, die mit ihm legiert werden, schwarz färbt – selbst dann, wenn nur ein Bruchteil E. in der Legierung vorhanden ist.

E. wird in Aventurien nur in der *Maraskankette* und auf dem Grund des Meeres nördlich von *Yeti-Land* gefunden. Eine andere Quelle ist das *Gül-denland*, aus dem es meist fertig zu Waffen verarbeitet, importiert wird. Die Bergwerke auf Maraskan werden von der Elite des Neuen Reiches bewacht. Obwohl dort sicherlich mehrere hundert Quader Erz im Jahr ans Tageslicht befördert werden, bleiben nach der Verhüttung nur etwa fünf Stein davon übrig. Im Jahr 14 Hal wurde für ein Stein güldenländisches Endurium der stolze Preis von 12.000 Dukaten bezahlt.

Engasal, -s; engasalisch; Engasaler; teilautonomes Herzogtum am nördlichen INGVAL zwischen *Orkland*,

Nostria, *Andergast* und den *thorwalschen* Besitzungen am Ingval. Bis zum Jahr 6 Hal territorial von *Nostria* und *Andergast* beansprucht, wird E. schließlich die Unabhängigkeit zuerkannt, bleibt jedoch weiterhin an beide tributpflichtig. Auf einer Fläche von 20 Rechtmeylen leben ca. 120 Einwohner, darunter auch einige *Elfen*, *Goblins* und *Zwerge*. Das Hzm. umfaßt eine Burg, ein Dorf, eine Manufaktur, einige Weinhügel und Äcker sowie einen Wehrturm an seiner Nordgrenze. Der Götterverehrung dienen ein *Rahja*-Tempel im Innern der Burg (Staatsreligion), ein *Boron*-Tempel (zugleich *trahelische* Gesandtschaft), ein *Rur-und-Gror*-Gebetshaus und ein *Phex*-Schrein.

Regiert wird E. von Herzog *Garf I.* (* 10 v.H.), einem Magier und notorischen Feinschmecker, der oft wegen seiner Sammelleidenschaft aller erdenklichen Titel in der Adelswelt verlacht wird. Dennoch hat sein diplomatisches Geschick dem kleinen Herzogtum enge diplomatische und wirtschaftliche Kontakte zu *Nostria und Andergast*, *Al'Anfa und Trahelien* sowie einigen *Mittelreich-Baronien* eingebracht. Seine Heirat mit der albernischen Prinzessin *Mhyra Ni Bennain* und die Freundschaft zum bornländischen Grafen *Wahnfried von Ask* festigen seine Position in Adelskreisen.

Für Reisende bietet vor allem der *Rahja*-Tempel innerhalb der Burgmauern einen Anreiz, Station zu machen. Auf (zahlende) Gäste zeigt sich das Herzogtum denn auch bestens vorbereitet. So gibt es auf der Burg zahlreiche Gästezimmer, eine exquisite Küche, eine Wechselstation für Pferde und – neben dem Tempel – einen ausgeprägten und lebhaften Bordellbetrieb. Der Außenhandel lebt vor allem von den Produkten der *Garfolóra-Manufaktur*. Dazu gehören u.a. veredelte Schweinsblasen zur Empfängnisverhütung, Parfüm und Körperpuder. Der engasalische Wein hält das, was die nördliche Lage, die Witterung und der lehmige Boden versprechen. Daß auf zahlreichen Feldern Zuckerrüben angebaut werden, ist daher kein Zufall – ohne Zuckerzusatz dient der Wein nur als Grundlage alchemistischer Tinkturen und einiger *Garfolóra*-Produkte. Weitere Gewinne erwirtschaften sich aus dem Zwischenhandel mit aus *Al'Anfa und Trahelien* importiertem Rauschkraut, das auch einigen der engasalischen Weine zugesetzt sein soll.

Militärisch stellt E. keinerlei Macht dar. Die regulären Truppen belaufen sich auf 32 Krieger, die in Friedenszeiten aber anderen Berufen nachgehen. Nach engasalischer Zählweise beläuft sich die Truppenstärke damit auf zwei *Bataillone* (!), aber das Land ist eben klein. Für Notfälle hat das Herzogtum genügend Dukaten bei der Nordlandbank deponiert, um ein kleineres Söldnerheer anzuheuern. Furor machte das I. Engasalische Pikenierbattalion mit seinen mitunter tragikomischen Bemühungen, an zahlreichen Orten des Kontinents Recht und Ordnung zu schaffen.

Zu den Besonderheiten des Herzogtums zählt eine eigene Zeitrechnung, die auf der Gründungsurkunde der Burg E. beruht. Das Jahr 22 Hal entspricht somit dem Jahr 1361 nach der E.-Akte. Alles in allem ist das Herzogtum durchaus eine Reise wert. Zumindest Freunde erlesener Speisen und kurioser Erlebnisse werden hier auf ihre Kosten kommen. Wenn ein Land *Aventuriens* die Bezeichnung "Operettenstaat" verdient hat, so ist dies sicherlich E..

Enqui, -s; Enquiner; Enquiner; auf Pfählen gebauter Hafentort in der ärmlichen, nördlichen Einöde der **BRINASKER MARSCHEN** an der Mündung des **SVELLT** in den *Golf von Riva*, weitab der Zivilisation mit Walfängern, Transiedern und Beinschnitzern. Dies zumindest gilt bis zum 29. Efferd 17 Hal, als nach mehrmaliger, mißachteter Warnung drei Drachenschiffe der *Thorwaler* einfallen und deren Besatzung jeden erschlägt, der in irgendeiner Form mit dem Töten von Walen seinen Lebensunterhalt bestreitet. Zuletzt erhängt man den Fürsten, plündert seine Schatzkammern im Palast auf dem *Irrlichthügel*, ernennt kurzerhand den 17-jährigen *Ingald Ingibjarsson* zum *Hetmann* von E. und errichtet einen *Ottaskin* abseits der Stadt, von wo aus fortan Recht gesprochen wird (T: EFF, FIR, PER, RON, Swafnir).

Einerlei, ob die *thorwalsche* Präsenz oder die exponierte Lage des Ortes, der nur auf dem Seeweg oder mit flachen Flußbooten über den *Svellt* zu erreichen ist, die *Orks* bei ihrem großen Feldzug von der Eroberung E.s abhalten kann, so halten schließlich die Flüchtlinge des Krieges zu Hunderten Einzug. Neben den alten Pfahlbauten der Seefahrer und Pelzhändler am Westarm des Flusses sind eine Unzahl ärmlicher Hütten entstanden, auch schlecht gezimmerte Hausboote und Hüttenflöße dienen den geflüchteten Bauern aus dem *Svellttal* nun als Unterschlupf. Dem Tod entwischt, sind sie nun oft Opfer für allerlei übles Gesindel, das sich seit jeher in der Einöde fremder Gerichtsbarkeit zu entziehen sucht und nun im verwaisten Palast einen Unterschlupf gefunden hat. Hehler ziehen den ohnehin mittellosen auch noch den letzten Kreuzer für lebensnotwendige Güter aus der Tasche. Gutes Gold findet seinen Weg zum *Irrlichthügel* durch Söldner und Seefahrervolk, die gern gesehene Gäste in Spielhalle und den beiden Bordellen sind.

Das einzig ernstzunehmende Hotel befindet sich im Handwerkerquartier im Westen des Ortes nahe den Kais des Seehafens, wo auch einzelne Steinhäuser als Kontore oder Lager dienen. Hier patrouillieren auch die schwerbewaffneten Kriegsflöße der *Thorwaler*, die sich sonst nur selten in der Stadt blicken lassen (G: ca. 50 *Thorwaler* der *Ingibjara*, 50 Kämpfer der *Svelltschen* Bürgerwehr).

In kommender Zeit wird jedoch mancher Flüchtling überlegen, ob es nicht trotz Tributpflicht an die *Orks* ratsam erscheint, auf die verwaisten Höfe zurückzukehren, anstatt hier noch länger in Armut zu darben. So wird die Stadt in absehbarer Zeit wieder deutlich weniger als 3.000 Einwohner beherbergen.

Entermesser; klassische Waffe der Piraten, aber auch ein allgemeines Seemannswerkzeug: Ein derbes

Hiebmesser zum Spleißen der Taue und für andere Arbeiten auf See. Daneben gibt es aber auch noch kostbar verzierte Entermesser, mit vergoldetem Griff und perlengeschmücktem Knauf, wie es zahlreiche Korsaren aus Sage und Historie geführt haben sollen.

Enzyclopaedia Magica; als siebenbändiger *Foliant* regelmäßig (etwa alle 200 Jahre) neu herausgegebenes Nachschlagewerk der gildenmagischen Zauberei; enthält neben neuesten Forschungsergebnissen und den bekannten Zauberformeln vor allem Verzeichnisse sämtlicher *Magierakademien* und bekannter Zauberer.

Eolan IV. Berlinghan von Methumis; (*28 v.H.); dem uralten Adelsgeschlecht derer von *Berlinghan* entstammender *Herzog von Methumis*; beim Volk sehr beliebter und in Staatsdingen recht bewandelter Herrscher.

Epizykel, Epizyklen; bislang kaum berechenbare "Schlenker" und "Schleifen" in den Bahnen der WANDELSTERNE.

Er, dem Morden Freude ist; einer der vielen Beinamen des Halbgottes KOR.

Erbuntertänigkeit; siehe LEIBEIGENSCHAFT.

Erdkraft; vor allem bei den zwergischen GEODEN zu findender Begriff für die Sternkraft oder ASTRALE KRAFT, die den Geoden als von *Sumu* ausgehend erscheint; auch bei menschlichen *Druiden* bisweilen in Gebrauch.

Erd(s)tag; im zwölgöttergläubigen Teil Aventuriens allgemeine Bezeichnung für den zweiten Tag der Woche.

Ergoch; in der *orkischen* Gesellschaftsstruktur die Kaste der Sklaven, die nominell dem jeweiligen Stammeshäuptling gehören, der sie an an-dere Orks "weiterverleiht". Die meisten E. sind Kriegsgefangene anderer Ork-Stämme, *Goblins* oder *Oger*, in der Zeit seit dem *Orkensturm* jedoch auch häufiger Menschen.

Erhabene Weisheit; die korrekte Anrede für den BOTEN DES LICHTS lautet *Euer E.W.*

Erhabene, Erhabener (I); korrekte Anrede für den oder die höchste/n Geweihte/n eines der *Zwölgötter*-Kulte mit Ausnahme des BOTEN DES LICHTS und des PATRIARCHEN VON AL'ANFA.

Erhabene, Erhabener (II); inoffizieller, aber höchst gebräuchlicher Titel für die mächtigsten Würdenträger der Stadt FASAR.

Erkin (I); etwa 80 Meilen langer Quellfluß des MHANADI, der von den Höhen des *Raschtulswalls* herabströmt.

Erkin (II); ein *Sultanat* in der Gegend des gleichnamigen Flusses.

Erlaucht; die korrekte Anrede für einen MARKGRAFEN lautet *Ew. Erlaucht.*

Erleuchtungsfest; 30. Hesinde; höchster und wichtigster Festtag des *Hesinde*-Kultes; siehe FEIERTAGE.

Erntefestmassaker; am Erntefest des Jahres 658 v.H. richten *Praios*-Anhänger in Gareth unter denen der Göttin *Rondra* ein blutiges Gemetzel an. Als Anlaß dient ihnen die mysteriöse, jedoch wahrscheinlich selbstinszenierte, Ermordung des 15-jährigen kaiserlichen Thronfolgers *Rude II.* Dem Massaker folgt die Ausrottung von vielen Rondragläubigen im ganzen Land. Die 130 Jahre währende Epoche der Priesterkaiser beginnt. Der 4. Travia, der *Tag der Helden*, gilt daher als Trauertag für alle Rondragläubigen (siehe FEIERTAGE).

Erwählter; Titel des Ordensvorstehers des praiosgefälligen BANNSTRAHL-Ordens.

Erz; eines der sechs av. ELEMENTE, auch *Fels* oder *Stein* genannt; steht für Standfestigkeit.

Erzdämon; eine jenseitige Wesenheit, die in der Siebten *Sphäre* über eine *Domäne* der NIEDERHÖLLEN herrscht. Den E. werden so auch Gefolgschaften von *Niederer* und *Gehörnten Dämonen* zugeschrieben. Bisweilen werden sie den *Zwölgöttern* als Gegenspieler zugeordnet.

Mehr zu den einzelnen E. finden Sie unter den Einträgen BLAKHARAZ (*Tyakra'man*), BELHALHAR (*Xarfai*), CHARYPTOROTH (*Globomong*), LOLGRAMOTH (*Thezzphai*), THARGUNITOTH (*Tijakool*), AMAZEROTH (*Iribaar*),

BELSHIRASH (*Nagrach*), ASFALOTH (*Calijnaar*), TASFARELEL (*Zholvar*), BELZHORASH (*Mishkhara*), AGRIMOTH (*Widharcal*) und BELKELEL (*Dar'Klajid*).

Erzherrschaft; Kirchenlehen in der Größe einer *Grafschaft*, von ei-nem Erzherrscher regiert. Die einzige, heute noch bestehende E. ist ARI-VOR im *Lieblichen Feld*, ein Lehen des ARDARITENORDENS.

Erzherzogtum Kuslik; nach dem Untergang des *Bosparanischen Reiches* und dem Ende der Besatzungszeit eines der beiden Teilgebiete des *Lieblichen Feldes* (das andere ist die DRÖLER MARK), etwa von der *Brigella* bis zum *Onjet* reichend. Das Adelsgeschlecht von KUSLIK-GALAHAN stammt von den Erzherzögen von Kuslik ab.

Erzwissensbewahrer; Titel für einen regionalen Hochgeweihten des *Hesinde-Kults*, etwa einem *Meister des Bundes* oder einem *Wahrer der Ordnung* entsprechend.

Erzzwerg, -s; erzzwergisch; das vielleicht größte Volk der ZWERGE und gleichzeitig das konservativste. Andererseits aber weicht es vielfach vom Bild des "typischen Zwerges" deutlich ab – aufgrund ihrer zurückgezogenen Lebensweise bekommt man außerhalb ihrer Festungen nur selten etwas von ihnen zu sehen. Denn die sehr ernsten E. sehen sich selber als die Seele des Angroschimvolkes und dessen wichtigste spirituelle Beschützer vor der Gefahr durch *Drachen* und andere räuberische Feinde. Im Bewußtsein dieser Verantwortung halten sich die E. aus den meisten weltlichen Verstrickungen heraus und verfolgen statt dessen das alte Ziel, eine Bastion gegen die Habgier und Herrschsucht zu sein, die der Drache PYRDACOR über die Welt gebracht hat – zu einer Zeit, wo alle anderen Völker von Goldgier, Ruhmsucht, Kampfeslust oder Völlerei vom rechten Wege abgekommen sind und Scharen von jungen, kurzlebigen und ahnungslosen Menschen das Land überfluteten.

Geschichte ist für die E. deshalb nicht vergangen, sondern ein Teil des täglichen Lebens, der jeden noch so kleinen Handgriff beeinflusst. Viele E. haben daher die Angewohnheit, über Vorfälle lange vor ihrer Geburt zu sprechen, als seien sie dabei gewesen. Wohl deshalb entstand auch der menschliche Irrglaube, die alten Männer der E. würden vor dem Tod ihres Körpers ihre Seele einfach mit dunklen Ritualen auf Kinder übertragen – oder, noch schlichter, die Angroschim dieses Volkes seien tatsächlich einfach belebter Fels und deshalb unsterblich und alterslos.

Verbreitung: Die Heimat der E. ist und bleibt das heilige XORLOSCH, doch daneben haben sie sich über den ganzen EISENWALD und das *Koschgebirge* verbreitet und einzelne Sippen leben in menschlichen Städten in ganz Aventurien, wo sie vor allem als Schmiede, Baumeister und Steinmetze leben.

Lebensweise: Auch die E. kennen Freude und Spaß und feiern Feste zu Ehren des Gottes; darüber noch aber stellen sie die Notwendigkeit guter und vor allem gewissenhafter Arbeit: Für seinen Beruf, den er oft als Berufung und Teil von ANGROSCHS göttlichem Plan versteht, lebt ein E.; und es scheint, daß sich die besonders ernsten unter ihnen fast schämen, daß sie wie alle Sterblichen auch Freizeit und Zerstreuung brauchen.

So könnte man auch vermuten, daß die E. keinen Humor kennen – und ihr ernsthaftes Auftreten scheint das zu bestätigen. Doch wenn sie auch schenkelklopfendes Gejohle verabscheuen, verfügen sie doch meist über einen leisen, überaus trockenen Witz, der nur zu oft von unerfahrenen Zuhörern für bare Münze genommen wird.

Die E. wohnen wie seit eh und je in tiefgelegenen Kammern im Fels, wo sie ihre Kinder sicher wissen können vor allen Angriffen aus der Höhe. Falls sie allerdings einmal in anderer Umgebung leben müssen, wählen sie am liebsten gut befestigte Häuser mit dicken steinernen Mauern und geräumigen Kellern.

Gekleidet gehen sie zu der meisten Zeit in einfache, lange Gewänder aus dunklem, wasserabweisendem Lodenstoff, doch für Dankesfeiern und besondere Anlässe stellen sie auch spezielle Arten Brokat aus Gold- oder Silberfäden und schwarzem Tuch her, der geradezu geheimnisvoll schimmert.

Kunst: Die E. sind Meister der Rechenkunst, die die Welt scheinbar mühelos in Form von Zahlen bringen können und allerlei komplizierte Bogen- und Winkelberechnungen beherrschen, die sonst keinem verständlich sind und noch geheimnisvoller wirken als die meisten Zauberformeln. Deshalb sind Baumeister aus dem Volk der E. auch gesuchte Leute für alle Bauvorhaben der aventurischen Obrigkeiten – und als bezahlte Arbeit errichten sie auch anderen Göttern Tempelbauten, selbst wenn sie diese Wesenheiten nicht anbeten. Auch die Erfindungen der *Addiermaschine* und der *Zinsspindel* werden den E. zugeschrieben.

Die besondere Vorliebe der E. gilt jedoch nicht nur der praktischen Rechenkunst, sondern auch der Zahlenmystik als Mittel zur Erklärung der Welt, soll doch Ingerimm seine Schöpfung getreulich berechnet und durchkonstruiert haben: So stammt etwa die Idee von den sieben mal sieben Ursippen ebenso aus Xorlosch wie etwa die Vorstellung von 7777 Jahren und 77 Tagen, die ein Äon ausmachen und andere "Berechnungen" der Welt.

Gesellschaft: Die E. schätzen und verehren das Alter, und einem Älteren darf nur respektvoll begegnet werden, selbst wenn man ihm widersprechen muß. Als die würdigsten unter den Alten gelten die verstorbenen Ahnen, die nun in Angroschs Gegenwart leben und denen große Feste gewidmet sind. Doch auch zur übrigen Zeit gedenkt man ihrer oft und versucht, vor ihren Augen zu bestehen – denn es wird allgemein geglaubt, daß die Vorfahren auch heute noch das Treiben ihrer nahen und fernen Nachkommen beobachten, auch wenn sie nur selten und in höchster Not eingreifen und Botschaften senden.

Den Frauen gegenüber sind sie voller Verehrung und räumen ihnen viele Rechte etwa im Handwerk ein, doch zugleich halten sie sie fast schon mit Zwang in ihren Hallen unter dem Berg, um sie keiner denkbaren Gefahr auszusetzen.

Ein wichtige Rolle in der erzzwergischen Gesellschaft spielen auch die zahlreichen Bruderschaften, die zum Teil einfachen Handwerksgilden ähneln, die dennoch über komplexe Aufnahme-rituale verfügen, zum Teil aber auch eher ordensähnliche Gemeinschaften sind, zu deren Satzung eine ehrenhafte Aufgabe und die gegenseitige Unterstützung und Förderung der Mitglieder gehört.

Glaube und Magie: *Angrosch* ist der Große Gott, neben dem die Erzzwerge keine anderen Götter anerkennen, es sei denn als mindere Helfer. Denn der *"Allmächtige Baumeister der Welt"*, so ein gängiger Ehrenname des Gottes, hat einst die Welt zu dem gefügt, was wir kennen, und alles geordnet; doch andere Mächte haben Verwirrung und Wirrnis in die Welt gebracht und versuchen jederzeit, sie zu unterjochen. Trotzdem ist noch nichts entschieden, denn der Gott schuf aus Felsgestein und Erz die Zwerge, auf daß sie als seine am meisten geliebten Kinder allerzeit gegen seine Feinde auftreten.

Angroschs Sitz ist dabei im feurigen Herzen der Erde, von wo er alle Vorgänge beobachtet – und er ist als Vater der Zwerge nicht nur freundlich und liebevoll, sondern auch streng und hart, wenn das nötig ist; ein erbarmungsloser Feind aller Sünder und Frevler. Den Namen Angrosch verwenden die E. vor allem im Rogolan sowie bei allen religiösen Handlungen, während sie im Gespräch mit Menschen durchaus auch von Ingerimm sprechen.

Eine besondere Stellung nimmt im Glaubensgebäude der E. der *Drache* ein, den die Angroschim nur selten mit seinem Namen *Pyrdacor* bezeichnen – denn in ihren Augen ist er ewig und von zeitlichen Ereignissen nicht verletzbar, mag seine sterbliche Hülle, der goldene Drachenleib, auch vernichtet und sein Name fast vergessen sein. Denn der Drache ist der Inbegriff aller Habgier und Herrschsucht, die von Menschen und Zwergen so schnell Besitz ergreift und jene, die sich als Herren dünken, doch nur zu Sklaven des Drachen macht.

Nicht die abergläubische Furcht vor aller Zauberei ist es, die die E. wachsam gegen alle Magie sein läßt – es ist das Wissen, daß derlei Macht immer die Fähigkeit hat, ihre Anhänger zu verderben und oft die unterwirft, die sie zu beherrschen glauben.

Eslam; Name mehrerer Kaiser des Mittelreichs aus der *Almadaner Dynastie* oder ESLAMIDEN genannten Linie:

Eslam (I.) (von Almada); (441 v.H. – 348 v.H.); entfernter Verwandter des einstigen mittelreichischen Kaisers *Ugdalf* (684 v.H. – 660 v.H.). Erster Kaiser nach dem *Krieg der Magier* und erster der nach ihm benannten Dynastie, der ESLAMIDEN. Leitete eine von Frieden bestimmte, aber glücklose und uninspirierte Epoche in der Geschichte des *Neuen Reiches* ein. E. wurde schon bald nach seiner Inthronisation (391 v.H.) zu einem eitlen und törichten Popanz. Nachfolger auf dem Garether Thron wird im Jahr 348 v.H. sein Sohn TOLAK.

Eslam II.; (336 v.H. – 265 v.H.); vierter Kaiser der als ESLAMIDEN bezeichneten zweiten Dynastie auf dem Thron des *Neuen Reiches*. Regiert seit 296 v.H. unscheinbar auf dem Thron, den sein – auf mysteriöse Weise verschwundener – Vater ALRIK zuvor mit einiger Umsicht wieder zu gewissem Ansehen führen konnte. Lediglich das Erdbeben von *Havena*, noch im Jahr der Lossagung *Albernias* vom Kaiserreich 291 v.H., verhinderte ähnliche Aufstände in anderen Provinzen, wurde diese Katastrophe doch als Zeichen eines – wider Erwarten doch – mit den Göttern im Bunde stehenden Herrscherhauses gewertet. Thronfolger nach seinem Tode wird sein Sohn ESLAM III., dem es bereits zuteil wird, erste bittere Früchte einer schwachen Reichsführung zu ernten.

Eslam III.; (311 v.H. – 246 v.H.); fünfter Kaiser der *Almadaner Dynastie* (ESLAMIDEN). Wird 265 v.H. Nachfolger seines Vaters ESLAM II. auf dem Thron des *Neuen Reiches*. Die langjährige Schwäche des Reiches wird endgültig offenbar: Die Adligen des Lieblichen Feldes treffen den *Baliiri-Schwur*; in der Nacht zum 22. Eff. 249 v.H. werden überall zwischen Grangor und Methumis kaiserliche Festen und Garnisonen berannt: Der Unabhängigkeitskrieg des Alten gegen das Neue Reich beginnt. Doch erst unter E.s Sohn – abermals ESLAM (IV.) geheißen – soll diese Auseinandersetzung, die nur seitens der Aufständischen beherzt geführt wird, ihr Ende finden.

Eslam IV.; (280 v.H. – 221 v.H.); sechster Kaiser der *Almadaner Dynastie* (ESLAMIDEN). Er tritt im Jahr 246 v.H. die Nachfolge seines Vaters ESLAM III. im Neuen Reich an. Der Bürgerkrieg befindet sich in vollem Gange, der letzte Einsatz auf Seiten der Kaiserlichen fehlt jedoch, und man verzettelt sich immer häufiger in verlustreichen Einzelgefechten. Der 241 v.H. beschlossene *Friede von Kuslik* besiegelt die Unabhängigkeit des Alten Reiches. Doch es kommt noch schlimmer für das Reich. Andere Provinzen folgen dem Lieblichen Feld, und 238 v.H. separieren sich Bornland und Maraskan, acht Jahre später fällt die gesamte Khomregion vom Reich ab. Thronfolger wird 221 v.H. E.s Sohn BODAR.

Eslam V.; (183 v.H. – 112 v.H.); neunter und vorletzter Kaiser der *Almadaner Dynastie* (ESLAMIDEN). Im Jahr 150 v.H. tritt er die Nachfolge seines Vaters BODAR II. an. Das Imperium zerfällt beständig weiter und verkleinert sich Schritt um Schritt. 145 v.H. sagt sich *Al'Anfa* los, auch die anderen Stadtstaaten im Süden begehren auf. Beim Versuch, die aufständischen Städte *Drol* und *Mengbilla* niederzuwerfen, versinkt die kaiserliche Flotte bei der *"Großen Havarie"* vor der *Zyklopeninsel Hylailos*. Da sich unter den Toten auch die beiden ältesten Söhne E.s befinden, wird sein dritter – als haltlos bekannter – Sohn VALPO im Jahr 112 v.H.

Kaiser auf dem Garethher Thron.

Eslamabad; inmitten eines Talkessels der *Amhallassih-Kuppen* liegt die schöne Stadt E. Die heißen und wunderwirkenden Quellen des Tales lassen nicht nur die Vegetation erblühen, sondern sind zudem Anreiz für viele begüterte Kranke, Gebrechliche wie auch Müßiggänger hier zu verweilen. So gibt es hier auch für Heiler und Quacksalber so manche Zechine zu verdienen.

Eslamiden; (391 v.H. – 91 v.H.); erste Herrscher-Dynastie im *Neuen Reich* nach dem *Krieg der Magier*. Die Linie geht entfernt zurück auf *Ugdalf*, den letzten amtierenden Kaiser vor der Machtergreifung durch die Priesterschaft des *Praios* im Jahre 658 v.H. Wegen der almadanischen Abkunft auch *Almadaner Dynastie* genannt. Gestützt auf Vereinbarungen im *Garethher Pamphlet* wird den Kindern das Erbrecht auf den Garethher Thron zugesichert. Es beginnt eine friedensreiche Zeit, die allerdings weniger auf umsichtige Herrschaft denn auf eine allgemeine Kriegsmüdigkeit im Reich zurückzuführen ist. Das fehlende Durchsetzungsvermögen der Herrscherlinie Eslams führt neben erheblichen territorialen Einbußen – *Altes Reich* (241 v.H.), *Bornland* und *Maraskan* (238 v.H.), *Khom-Region* (230 v.H.) sowie *Al'Anfa* und die südlichen Stadtstaaten (ab 145 v.H.) – weiterhin zu einem Autoritäts- und Achtungsverlust in der Bevölkerung, dessen Auswirkungen noch bis in die jüngste Zeit zum Tragen kommen.

Zeittafel Eslamiden:

391 – 348 v.H.	Eslam (I.) von Almada
348 – 330 v.H.	Tolak
330 – 296 v.H.	Alrik
296 – 265 v.H.	Eslam II.
265 – 246 v.H.	Eslam III.
246 – 221 v.H.	Eslam IV.
221 – 184 v.H.	Bodar
184 – 150 v.H.	Bodar II.
150 – 112 v.H.	Eslam V.
112 – 91 v.H.	Valpo (der Trinker)

Eslamidischer Baustil; *tulamidisch* beeinflusste, verspielte Richtung der Baukunst: Kuppeln, Türmchen, Minarette zieren selbst einfache Gebäude; sehr beliebt sind auch Fensterornamente und Bodenmosaiken.

Eslamo; unter Kaiser *Eslam II.* eingeführte und unter Kaiser *Alrik* wieder abgeschaffte Münze des Neuen Reiches.

Eslamsbogen; mehr als 25 Schritt hoher Torbogen, der sich über die prächtige Kaiser-Reto-Straße zu *Gareth* erhebt. Vielleicht die "herausragendste" Leistung von Kaiser *Eslam II.*, der das mächtige Bauwerk in den Jahren 288–286 v.H. errichten ließ. Ein riesiges, aber wenig kunstvolles Relief zeigt den Kaiser, der mit ausgestrecktem Arm auf eine Stadt deutet, die soeben von einer Flutwelle verschlungen wird. Die Abbildung spielt auf das Große Beben von *Havena* an, bei der die halbe Stadt kaum ein Jahr nach ihrer Lossagung vom Kaiserreich im Meer versank, und soll die Nähe des Kaisergeschlechts zu den Göttern dokumentieren.

Eslamsbrück, -s; Eslamsbrücker; Eslamsbrücker; Stadt in der mittelreichischen Provinz *Tobrien*, am Mittellauf der *TOBIMORA*, etwa 45 Meilen südlich des *Yslisees*. Eine seltsame Geschichte führte zur Gründung der Stadt: Im Jahre 252 v.H. ertrank beinahe eine Geliebte Kaiser *Eslams III.* in einer Furt des *Tobimora*, als ein Rad ihrer Kutsche brach und diese im Wasser versank. Als der Kaiser davon erfuhr, ließ er an der Furt eine Brücke errichten. Zudem stiftete er aus Dankbarkeit einen kleinen *Praios*-Tempel (weiterer T: *RON*). Damit Brücke und Tempel, weitab aller Dörfer gelegen, nicht verfielen, ließ der Kaiser einfach ein ganzes Dorf umsiedeln, nur um diese zu unterhalten!

Das neue Dorf E. entwickelte sich recht gut, denn der *Tobimora* war an dieser Stelle schon immer reich an *Tobritzen*; Korn und Flachs gedeihen auch recht gut. Aus dem Flachs wird ein gutes Tuch gewebt, das man einfärbt und an fahrende Händler verkauft. Einen besonders guten Ruf haben der kleinen Stadt mit ihren mittlerweile 1.300 Einwohnern ihre Spitzen eingebracht, die von vielen Familien im Dorf geklopelt werden. Die Kenntnis von der Spitzenklöppelei wurde im Jahre 171 v.H. von einer *Praios*-Priesterin aus *Drol* mitgebracht. Was ursprünglich eine Gedulds- und Konzentrationsübung sein sollte, entwickelte sich bald zum Haupthandelsgut der Stadt und ist heute ihr ertragreichster Wirtschaftszweig. Ein großer Teil der Klöppeleien wird von der eigenen Familie verkauft; so ist die Hälfte einer Weberfamilie mit der Weberei beschäftigt, die andere Hälfte zieht umher und preist die Ware an.

Strategisch ist die beim Ort gelegene Brücke zwar nur von geringem Wert, aber seit dem *Marsch der 1.000 Oger* ist in E. sicherheitshalber ein Banner Gräflisch Mendenische Langschwerter in einer kleinen Garnison vor

dem Ort stationiert.

Eslamsgrund (I); südlichste Grafschaft im mittelreichischen *Kgr. Garetien*. Grenzt im Süden an die Nachbarprovinz *Almada*, zu dem es noch bis zum Jahr 391 v.H. gehörte. Wurde zu Beginn der *Almadaner Dynastie* in einer Schenkung derer "von Almada" an die zentrale Provinz mit dem traditionellen Kaisersitz (seit 993 v.H.) übergeben.

Eslamsgrund (II); Reichsstadt und Grafensitz in der gleichnamigen garetischen Grafschaft. Nahebei liegt das *Tal der Kaiser*, die Begräbnisstätte der mittelreichischen Kaiser seit der *Almadaner Dynastie*.

Eslamsroden, -s; Eslamsroder; Eslamsrodener; einst ein gastfreundlicher Ort mit 1.100 Einwohnern in der *Mgft. Greifenfurt*, auf halbem Weg zwischen den Städten *Greifenfurt* und *Wehrheim* an der *Reichsstraße I* gelegen. Die Stadtgründung geht zurück auf Kaiser *Eslam II.*, der in einer Rodung der östlichen Breitenau eine Wechselstation für Pferde errichten ließ. Das Land im Süden des *Finsterkamms* läßt Korn und Kohl gedeihlich sprießen und auch die Zucht von Rind und Pferd ist ein lohnenswertes Unterfangen. Doch zu Bekanntheit führt vor allem das wohlschmeckende *Eslamsbräu*, ein Bier, das aus dem Quellwasser benachbarter Bäche und der Gerste der Auen reift.

Ein jähes Ende jeglicher Beschaulichkeit brachte der Feldzug der *Orks* im Rondra des Jahres 19 Hal gegen das Mittelreich. Zunächst preßte der Truppenaufmarsch der Kaiserlichen vor der *Schlacht von Orkenwall* das letzte aus den Speichern heraus, den Rest besorgten plündernde und brandschatzende *Orks*, die der aufgeriebenen Armee auf ihrem Rückzug gen *Wehrheim* nachsetzten.

Auch wenn die *Orks* mittlerweile wieder abgezogen sind, so hat die Stadt noch immer schwer an den Folgen zu tragen: den etwa 800 Einwohnern und der teilberittenen Schwadron *Greifenfurter Landwehr* stehen nur noch 30 intakte Häuser, darunter ein *Travia-* und ein *Rondratempel* zur Verfügung. Am Wiederaufbau des *Perainetempels* wird noch gearbeitet, jedoch haben die Bewohner E.s vornehmlich die perainegefällige Pflicht, ihre Felder wieder in den Ursprungszustand zu versetzen.

Eternen; Gebirgszug in Westaventurien; südliche Fortsetzung der *Hohen E.* Erstreckt sich bis ins bewaldete Vorland von *Selem*. Weniger hoch als die *Hohen E.* – der *Djer Larkashmi*, der bei weitem imposanteste Gipfel der E., erreicht keine 4.000 Schritt – steht dieses Gebirge seinem "großen Bruder" jedoch an Wildheit in Nichts nach, zudem soll so mancher *Lindwurm* in den unzugänglichen Nebelwäldern der E. sein Domizil haben.

Eternium; das seltenste der MAGISCHEN METALLE, in ganz Aventurien gibt es vielleicht eine Unze davon. Es leuchtet von innen heraus in der Glut der Sonne und ist noch schwerer als *Zwergengold* oder *Mondsilber*. Der Legende nach ist dies das Metall der Götter, das nicht aus der Erde gegraben werden kann, sondern nur als Geschenk der *Zwölfgötter* zu den Menschen kommt. Seine Macht in der Artefaktmagie oder der Alchimie wäre wohl immens.

Etilia; nach dem Sagenkreis des *Boron-Kultes* eine (sterbliche) Ge-liebte des Totengottes, mit der zusammen er die bleiche *MARBO* zeugte.

Etlaskan; Insel südwestlich von *Maraskan*; gehört zur mittelreichischen Gft. *JILASKAN*; recht flach, dicht bewaldet und nur von wenigen Siedlern bewohnt.

Euer, Eure; Anredeform für Adlige wie in *Euer Königliche Hoheit*; abgekürzt *Ew.*

Eule; neben der gemeinen E. (Spannweite bis zu 1 Schritt, graubraunes Gefieder), die auch bisweilen als *VERTRAUTE* von *Hexen* gesehen wird, kennt man in Aventurien noch die ungleich größere *SCHÄDELEULE* und den berüchtigten *NACHTWIND*.

Ew.; geläufige Abkürzung für die Anrede *EUER, EURE*.

Ewiger Drache von Phecadien; mythologisches Ungeheuer der *Siedlerzeit*; wurde von *GERON DEM EINHÄNDIGEN* mit sieben Hieben des Schwertes *SIEBENSTREICH* getötet.

Ewiger Eiskristall; ein etwa faustgroßer, ebenmäßiger Eiskristall, der niemals schmilzt und als heiliges Artefakt der *IFIRN* gilt; wird im Tempel zu *Olport* aufbewahrt.

Ewiges Volk; Übersetzung des Wortes *Achaz*, des Eigennamens der *ECHSENMENSCHEN*.

Fabulon; der König der *FEENwesen* Aventuriens.

Fächersprache; die in höfischen Kreisen – vor allem bei den Damen – beliebte Methode, sich Nachrichten mittels bestimmter Zeichen mit dem Fächer zuzuwinke; siehe **ETIKETTE**.

Fahrende Gemeinschaft; Spielart der av. *Hexen*. Mit einem guten Drittel hat diese satuarische Gemeinschaft deutlich mehr Männer in ihren Reihen als die Hexen insgesamt; und auch sonst ist sie sehr ungewöhnlich: Die Fahrenden leben wie "normale" Gaukler in Zelten und Wagen und sind fast ständig auf Wanderschaft. Typische Eigenschaften sind ihre akrobatische Begabung und der ungebundene, lustige Lebensstil. Ihr wichtigster *Zirkel* ist der liebfeldische, doch auch dort sind sie nur eine Minderheit. Die weitaus meisten Fahrenden haben zahme *Moosäffchen* als *Vertraute*. Bemerkenswert gute Kontakte bestehen zwischen den Fahrenden und *Scharlatanen*.

Falken; die bekanntesten aventurischen F.-arten sind der BLAUFALKE und der STURMFALKE.

Falkenberg-Rabenmund, Dschijndar von; (* 5 v.H.); aus einer Nebenlinie des Hauses *Rabenmund*; Baron zu *Neuborn*; seit dem Hoftagsbeschluß vom Hesinde 21 Hal *Reichsvogt* von ALMADA.

Falkenflug; ein in WARUNK heimischer, auf den Nordosten Aventuriens begrenzter **BOTENDIENST**.

Famerlor; einer der sechs HOHEN DRACHEN, der als die Verkörperung der *Kampfmagie* gilt. Mit seinem Löwenhaupt ist er ein furchteinflößender Feind, der einst sogar den ALTEN DRACHEN PYRDACOR bezwungen hat und danach auf Fürsprache *Rondras* in die Hallen ALVERANS einzog. F. gilt als himmlischer Gefährte der *Rondra* und Vater ihres Sohnes KOR.

Fanalolie; eine almadanische Magierin, siehe CARALUS.

Farindelwald; dicht bewaldetes Gebiet im mittelreichischen Kgr. *Albernia*, dessen Eckpunkte mit den Städten *Honingen*, *Winhall* und *Orbatal* beschrieben werden können. Obwohl die für den Schiffbau so begehrte Steineiche hier in Mengen wächst, wagt es bereits seit tausend Jahren niemand mehr, Hand oder Axt an sie zu legen, denn so lange liegt es zurück, daß die mysteriöse *Farindel Wipfelwind* eine eindeutige Warnung verlauten ließ. Zahlreich sind die Opfer des Waldes, tückisch seine fremdartigen Bewohner, und auch die Bäume scheinen mehr als nur Baum zu sein. Das Betreten des Waldes allein darf als gefährlich eingestuft werden, denn schon bald verliert sich jegliche Orientierung, kein Lichtstrahl dringt mehr bis auf den Boden und die Tannichte aus Schwarztannen sind nahezu undurchdringlich, doch gerade auf ihren Lichtungen gedeiht manch heil- oder zauberkräftiger Strauch. Am Rand des F. lebt so mancher Köhler, doch nutzen diese für ihre Meiler nur Reisig und totes Fallholz, und selbst mit mehr Wissen über die Wesen des Waldes ausgestattet als jeder andere, würden sie um keinen Preis darüber Auskunft geben.

Farlorn, -s; farlornsch; Farlorner; 100-Seelen-Dorf im hohen Norden Aventuriens, fernab jeglicher Zivilisation und kurz vor dem ewigen Eis gelegen. Die überwiegend *nivesische* Bevölkerung lebt von der Jagd und dem, was die karge Landschaft zu bieten hat. Eines der wenigen Steingebäude ist dem Wintergott *Firun* geweiht.

Fasan; ein bis zu vier Spann messender wildlebender Hühnervogel Zentralaventuriens; in südlicheren Gefilden durch den *Regenbogen-F.* und den *Saphirpfau* vertreten; F. unterliegen meist dem *Jagdrecht* des Adels.

Fasar, -s; Fasarer; Fasarer; Stadt im Hochland Mhanadistans; viertgrößte Stadt Aventuriens (etwa 23.000 Einwohner aller Rassen und Völker); zugleich die älteste Menschenstadt: Vor über dreitausend Jahren wurde sie von den Tulamiden des nahen *Raschtulswalls* nach einem ersten Sieg über die Echsischen als Vorposten im Tal gegründet. Zunächst hatte F. einen eigenen Sultan, dessen Dynastie allerdings recht bald den *Magiermogulen vom Gadang* zum Opfer fiel, die F. zum Mittelpunkt eines Großreiches zwischen *Raschtulswall*, *Perlenmeer* und *Mhanadi* machten. Ihren Charakter als wehrhafte Festungs- und Hauptstadt verlor sie zum Ende der *Skorpionkriege*, als nach der Niederlage der Magiermogule ihre Mauern geschleift wurden.

Seitdem herrschten verschiedene Dynastien über die Stadt und ihr Umland, und gegenwärtig muß sich der tulamidische Fürst von F. die Macht mit diversen "Erhabenen" teilen, zu denen ein novadischer Sultan, die Hochgeweihten von Praios-, Phex- und Rahja-Tempel wie auch einige Handelsherren zählen (G: keine organisierten Truppen, jedoch Söldner aller Erhabenen). Die Gefechte, Intrigen und Kabbalen zwischen den Mächtigen sind allgemein berüchtigt und geben zahlreichen, noch düsteren Gruppen – wie etwa einem Kult des *Namenlosen* – Gelegenheit, im nur halb verborgenen zu gedeihen (T: alle Zwölfgötter außer *Efferd* und *Firun*, dazu *Rastullah*, diverse Halbgötter und sogar einige alte tulamidische Stadtgötzen). Viele Stadtviertel haben einen eigenen Charakter, doch den allermeisten ist gemein, daß sich die vornehmen Villen und Kontore der Machthaber weit über die Elendshütten der Massen erheben und oft derartig mit Brücken verbunden sind, daß ein Erhabener nur selten den Fuß auf eine der überfüllten, lärmenden und stinkenden Gassen setzen muß.

Wirtschaftlich ist F. für seine Teppichknüpfereien und den Weinbau bekannt, vor allem aber ist die Stadt ein überaus wichtiger Fundort für Edelsteine, insbesondere Diamanten: Sehr viele Fasarer schufteten schon mit fünf Jahren in den planlos gegrabenen Stollen, um gelegentlich einmal für den Herren einen Diamanten zu Tage zu fördern.

Ihre Nahrung beziehen die Massen der gewaltigen Stadt vor allem aus dem nahen Umland, und ohne die Juwelen gäbe es kaum etwas, das mehr als zwanzigtausend Menschen an diesen größtenteils elenden Ort binden könnte – doch für jeden, der heute Fasar verläßt, kommen zwei Neuankömmlinge, die ihr Glück machen wollen und doch wohl in der Gosse enden werden.

Faß; av. Hohlmaß; eines der *Rohalschen Maße*; entspricht 100 *Maß* oder 80 irdischen Litern (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Fatas (I); Tochter SATINAVS; formt aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft.

Fatas (II); kaum sichtbarer Stern am *Südhimmel* in der Nähe des Sterns SATINAV.

Faun, -s; Faune; ein bocksbeiniges *Feenwesen* der Wälder

Fee, der Fee; Feen; feenhaft; magische Wesen. Man kennt die Gesamtheit der kleinen magischen Bewohner von Wiese und Wald unter einer ganzen Reihe von Namen: das *Gute Volk*, die *Kleinen Wesen*, das *Feenvolk* und anderes.

F.-völker leben in ganz Aventurien, am häufigsten allerdings in den lichten Laubwäldern der Mitte und des Nordens. Hier kann man sie fast überall finden – wenn man sie findet, denn sie sind nun einmal sehr scheu gegenüber dem plumpen ‘Großen Volk’. Es ist bekannt, daß sie Lärm und Menschenmengen fliehen und deshalb kaum in oder bei großen Dörfern oder Städten zu finden sind. In anderen Gegenden Aventuriens sind Feen eher selten, im Südosten und Süden gibt es sie gar nicht, stattdessen wohnen hier die *Dschinne* und die *Nipakau*, über deren jeweilige Beziehung zu den F.-völkern hier aus Platzgründen nicht berichtet werden kann. In den Regionen, in denen die F.-völker zurückgedrängt werden und langsam dem Niedergang anheimfallen, schließen sie manchmal lockere Bündnisse mit anderen Älteren Rassen, die ebenfalls den Höhepunkt ihrer Macht überschritten haben – ein Beispiel wäre der Bund mit den einäugigen Riesen, den die letzten F. der *Zyklopeninseln* unterhalten.

Die Welt der F. umfaßt eine Reihe von unterschiedlichen Wesen, die allerdings alle miteinander verwandt sind: Als *Blütenjungfern*, *Ladifaahri* oder *Blütenfeen* kennt man die zierlichen Bewohner der Blumen; sie sind selten über einen Spann groß und ein schnelllebiges, fröhliches Völkchen ohne Hang zu großen und schweren Taten oder Gedanken.

Ihnen verwandt sind die *Dryaden* oder *Nymphen* der Bäume, stolze Wesen von beträchtlicher Schönheit und Attraktivität – auch und gerade für Sterbliche. Äußerlich sind diese Feen überaus hübsch und weisen manche Züge ihrer jeweiligen Pflanzenheime auf: Blumenjungfern haben oft Haare von der Farbe ihrer Blüten, Nymphen werden in gewissem Maße von der Gestalt ihres Baumes beeinflusst: Birkennymphen sind schlank und von schneeweiß Hautfarbe, manchmal mit grüner Haarpracht, während andere Baumnymphen oft üppiger gebaut sind und bräunliche Haut haben. Eine örtliche Form von Nymphen sind die *VILAY* der *Walberge*.

Auch die feenhaften Bewohner zahlreicher Seen und Flüsse zählen zu den Nymphen: Gerade die *Quellnymphen* mit ihren silbernen, goldenen oder türkisfarbenen Haaren gelten als Inbegriff von Schönheit und Verführungskunst. Weit rauer sind jene F., die meist in männlicher Gestalt erscheinen und als *Wassermänner* bekannt sind.

So manche Züge der Feenwesen scheinen auch der Tierwelt entlehnt zu sein: Die Libellen- oder Schmetterlingsflügel der Blütenjungfern sind weithin bekannt, andere Mitglieder dieses Volkes sind noch weit stärker tierverwandt: Die *Faune* oder *Satyrn*, im *Bornland* als *LEVSCHJE* bekannt, haben die Hörner und Beine eines Widders oder Bocks, daneben gibt es vielerorts die als *Biestinger* bekannten F.-wesen, die völlig die Gestalt von Tieren haben: im *Walsach* und anderen Flüssen des Nordens die sogenannten *Ottermenschen*, im *Neunaugensee* angeblich Wassergeister in Fischgestalt und schließlich, in vielen Wäldern, Waldfeen in Gestalt von aufrecht gehenden, manchmal gar in altertümliche Gewänder gehüllten Eichhörnchen, Luchsen, Hunden oder Katzen. Doch sie sind weder normale noch besonders kluge Tiere, sondern echte, oft hochintelligente, wenn auch sehr verspielte F., die aus Gründen, die für Menschen unverständlich sind, dauerhaft eine tierische Gestalt gewählt haben. Begegnungen mit Biestingern sind für die Entstehung zahlreicher *Tierfabeln* verantwortlich.

All diese so verschiedenen Wesen verfügen über ein ausgesprochen verspieltes und ungezügelt Gemüt und gleichen in vielem menschlichen Kindern; ihnen ist auch eine schwache, natürliche Magie zuteil.

Wahre Meister der Magie sind dagegen jene Wesen, die man auch als Aristokratie des F.-volkes bezeichnet hat: Die *Holden* oder *Lichtelfen*, die die Gestalt eines jeden Feenwesens annehmen können, am häufigsten jedoch als kleine, etwa einen Schritt große schlanke Gestalten von elfenhaftem Äußeren erscheinen. Angeblich sind sie die ‘Vorfahren’ der *Elfen*, doch das ist nur eine menschliche Überlegung unter vielen. Auf jeden Fall zählen sie zu den mächtigsten Wesen Aventuriens und beherrschen Zauber, die menschlichen Magiern nicht einmal im

Ansatz bekannt sein werden. Die Holden sind weit seltener anzutreffen als Wald- und Wiesenelfen und deshalb sogar noch geheimnisvoller, zu ihnen zählen die klassischen guten und bösen F. der Märchen.

Auch ihre höchsten Würdenträger sind meist nur weise Ratgeber, gerechte Richter oder hochbegabte Künstler; dennoch hat fast jede Region einen eigenen König, der dazu da ist, Probleme zu lösen und vor allem seine Untertanen gut zu unterhalten. An der Spitze der F. in Aventurien steht ein König namens *Fabulon*. Sein Ruhm und Ansehen sind beträchtlich, seine Macht dagegen – verglichen mit der eines sterblichen Königs – eher gering: So kann – und will – er nicht mehr tun, als Streitigkeiten schlichten, Ratschläge erteilen und (vor allem) die Festlichkeiten und Bälle des F.-Hofes leiten. Fast alle F. empfinden die Aufgaben des Königtums eher als Belastung, und so stammt ein Gutteil der Bewunderung für den König daher, daß er diese Pflichten freiwillig übernommen hat.

Überraschend für die Sterblichen mit ihren Thronkämpfen und Dynastielisten ist es denn auch, daß bisher alle Könige der F. ihr Amt nach einer gewissen Zeit (meist drei, vier Jahrhunderten) niederlegten, als es ihnen über wurde, und als "einfache Hofleute" und Berater des neuen Königs weiterlebten oder sich ganz vom Hofe zurückzogen. Das Amt des Königs steht jedem offen, der es anstrebt und von den Feen als König akzeptiert wird – ungeachtet des Volkes, dem er angehört.

(Manche Sagen sprechen allerdings auch davon, daß sich in den letzten Jahrhunderten zwei "verfeindete" Königshöfe gebildet hätten, die jeweils von einem "bösen" König Sinistar und einer "guten" Königin Malvina geleitet werden – nicht aufgrund irgendwelcher Streitigkeiten, sondern weil angeblich die F. das "interessante" menschliche Spiel von Macht, Politik, Intrigen und Kämpfen nachahmen wollen. Diese Dunkelfeen können als weitaus gefährlicher und bedrohlicher gelten, gerade weil ihnen – wie einem neugierigen Kleinkind – jeder Sinn für Gut und Böse fehlt.)

Von Zeit zu Zeit hat der König die unschöne Pflicht, ein Mitglied des F.-volkes wegen üblerer Verfehlungen zu bestrafen – etwa weil es mutwillig Pflanzen zerstört, Tiere gequält oder andere Feen verletzt oder bestohlen hat. Die möglichen Strafen erscheinen den Menschen kaum bedeutsam, für ein so geselliges Volk wie die Feen allerdings sind sie von großer Härte: Sie reichen von einer scharfen Rüge über Verbannung und Strafarbeit bis hin zu zeitweiliger Bannung in einen Felsen oder ähnliches.

F., die aus irgendeinem Grund aus der Gesellschaft der ihren ausgeschlossen wurden, werden zu stillen, diensteifrigen *Braunchen*, die ihre Untaten im Dienst bei Menschen abbüßen: Ihrer sichtbaren Gestalt entspricht eine nur F. erkennbare Markierung, die über die Straftat und den Zeitpunkt informiert, wann der Büßer wieder in die Reihen der Feen aufgenommen wird und seine alte, schöne Gestalt zurückerhält. Da F. selbst keinerlei Bedarf an Zwangsarbeitern haben, müssen Strafdienste bei Menschen abgeleistet werden – in der Regel auf Bauernhöfen, deren Besitzer oftmals nichts vom Beweggrund ihres 'Braunchens' ahnen. Das Ende eines solchen Strafdienstes ist manchmal auf einen festen Termin gelegt, meistens aber mit einer Bedingung verknüpft – etwa, daß der menschliche "Dienstherr" sein Braunchen mit einem Kleidungsstück beschenkt. (Aus diesem Grund warnen alle menschlichen Überlieferungen davor, dienstbare Geister anders als mit Nahrung und Süßspeisen zu belohnen, wenn man sie nicht verlieren will.)

Die Bannung einer F. an einen Ort dient hauptsächlich dazu, den Übeltäter erst einmal loszuwerden – mit manchmal üblen Folgen für die Sterblichen, die in der Nähe des Platzes wohnen. Denn der 'Geisterfelsen' – oder wie immer sein Name sein mag – wird künftig eine böse Ausstrahlung auf die Umgebung haben und sie manchmal gar unter seinen Einfluß bringen. Leichtsinnige F.-könige haben in der Vergangenheit bereits gelegentlich Unheil über ganze Landstriche gebracht, indem sie zu mächtige Wesen in zu schwache Gefängnisse bannten, von denen aus die Übeltäter ganze Regionen verderben konnten.

Außerhalb dieser direkten Verwandtschaft stehen dann noch die Kinder der Sterblichen, die von F. gestohlen (oder angenommen, wie sie selbst sagen) und aufgezogen wurden: Die *Schelme*, Zöglinge der *Kobolde*, sind wohlbekannt, doch auch die übrigen F. ziehen nicht selten Kinder der Großen Völker bei sich auf – vor allem Menschen, aber hin und wieder auch einen Elfen. Der Natur der Feen entspricht es, daß sie ein schönes Menschenkind ohne viele Fragen nehmen und zu sich holen, wenn es ihnen gefällt. Diese Kinder wachsen dann bei den Guten Wesen auf und werden nicht selten bewunderte Mitglieder eines Feenhofes.

Feenwelt; eine andere Welt, die nur locker und nicht jederzeit mit Dere verbunden ist, und doch liegt sie neben und in ihr: Von den wenigen Gelehrten, die sich mit ihr beschäftigen, hat sie die unterschiedlichsten Namen erhalten: *Feenwelt*, *Anderswelt*, *Nebelwelt*, *Traumwelt*, *Grenzland*, das *Land Jenseits* und andere mehr. All diese Namen haben ihren Grund, und doch beschreiben sie nur einen Teilaspekt. Nach akademischer Theorie handelt es sich bei ihr um eine *Globule*, eine *Sphäre* minderen Ranges, doch scheint hier mehr Buchwissen als eigene Erfahrungen einzufließen.

Die F. ist ein geheimnisvolles Reich, das noch kein Sterblicher in seiner ganzen Länge und Breite durchstreift hat – es scheint sogar, als könne man es gegen den Willen seiner Bewohner allenfalls von Zeit zu Zeit betrachten, nicht aber dorthin eindringen, wenn man nicht gerufen wird. Auf viele Beobachter wirkt die F. wie eine schönere, wärmere und reichere Örtlichkeit als Aventurien: Hier liegen prächtige Schlösser, die in hellen Vollmondnächten unvermittelt auf tauglänzenden Wiesen erscheinen und aus denen blitzende Ritter auf stolzen Rössern zum Turnier reiten, zugleich aber ist etwa überirdisches an ihnen; ihre Panzer sind nicht aus Eisen, sondern aus Perlmutter, ihren Rücken zieren Flügel, ihre Pferde aber scheinen dahinzutraben, ohne den Boden zu

berühren. Sagt der Betrachter aber etwas, bewegt er sich, blinzelt er nur einmal, ist die ganze Gesellschaft jäh verschwunden. Andere Bereiche der F. scheinen dagegen eher von Düsternis erfüllt zu sein, zu ihnen zählen auch die Bereiche dunklen Schreckens, zu denen es manche *Druiden* zieht.

Vor allem aber ist eines der größten Geheimnisse dieser Welt, daß sie weder in Zeit noch Raum mit Aventurien identisch ist: Wenn ein Verschwundener nach mehreren Jahren erschöpft, aber ohne Alterung wiederkehrt, hat er nur eine Nacht – so schien es ihm – beim Feentanz verbracht, wer aber von einer alten Frau in ihre winzige Hütte geladen wird und nach Überschreiten der Schwelle in einem gewaltigen Festsaal eines Palastes steht, hat zweifellos einen Eingang in die Feenwelt gefunden. Doch diese Eingänge sind nicht fest verankert, und sollte jemand gewaltsam in die Hütte eindringen, findet er gewiß nur eine elende, kleine Kate vor. Generell scheinen vor allem Grenzgebiete der sterblichen Welt bevorzugte Schwellenpunkte zu sein: Wer auf einem Zaun sitzt, so heißt es, kann den Feen beim Tanz zuschauen, aber auch leicht von ihnen entführt werden. (Aus diesem Grund vermeiden es viele Bauern, ein neugeborenes Kind in den ersten Wochen aus dem Zimmer seiner Geburt zu tragen – auf jeder Schwelle kann ein Kobold hocken.)

Ähnliches gilt auch für *Grenzzeiten*: Die Tore zur F. stehen zu jedem Monatsende ein wenig offen, weiter noch zu den Sonnenwenden, am meisten aber, wenn ein Jahr in das andere übergeht: Zu der Zeit, die man auch die Namenlosen Tage nennt, können angeblich auch diejenigen Wesen der F. in unsere Welt gelangen, die sonst von den gütigen Feen zurückgehalten werden...

Anscheinend ist die F. auch ein Reich, in dem die Magie stärker ist als in Aventurien, doch die *Magier*, die aus Machtstreben in die Feenwelt gelangen wollen, erreichen ihr Ziel nur selten.

Feh; auch: *Kaiserhörnchen*; ein Baumhörnchen mit silbergrauem Fell; das auch in der Heraldik als Schildgrund bekannt ist.

Feiertage; eine Übersicht über die wichtigsten aventurischen F. finden Sie auf den Seiten 89 ff.

Feilscher; ein anderer Name für das Volk der GROLME.

Felsdrache; ein entfernter Verwandter der DRACHEN, ähnlich dem HORNDRACHEN; der F. verliert jedoch sein Horn bereits nach etwa 200 Jahren.

Felsknacker; ein RIESE, der in der *Maraskankette* haust und dem gute Beziehungen zu den letzten *Achaz* der Insel nachgesagt werden.

Felsspalter; eine den *Angroschim* vorbehaltene Doppelaxt, die in so vieler Hinsicht speziell für die Ausmaße eines Zwerges gearbeitet wurde, daß ein Mensch oder Elf mit einem Felsspalter einfach nicht zurechtkommt. Entwickelt wurde diese Waffe mit ehrwürdiger Tradition von den Zwergen des Amboßgebirges.

Ferdok, -s; Ferdoker; Ferdoker; Stadt im Fsm. *Kosch* in Mittelaventurien; Sitz des Grafen *Growin*; gegründet im Jahre 1860 v.H.; gehört mit ihren 2.210 Einwohnern zu den größten Städten der Provinz Kosch. Ihre hervorragende Lage südöstlich des *Angbarer Sees* an der Biegung des *Großen Flusses* macht sie zum Umschlagplatz vieler Waren, die mit dem Schiff den großen Fluß heraufkommen und, im Ugdanhafen verladen, von hier auf dem Landweg über die *Reichsstrasse 6* nach *Gareth* geschafft werden. Viel Verkehr zieht auch über die Treidelstraße bis nach *Albenhus*. Demzufolge erhält der Graf den Großteil seiner Einnahmen aus den Taxen und Zöllen des Binnenhafens und dem Verkehr über die Brücke, die im Norden der Stadt den Großen Fluß überspannt.

Doch die geographische Lage der Stadt hat ihr im Verlauf der Geschichte nicht nur Gutes gebracht. Man denke nur an die *Schlacht von Ferdok* im Jahre 393 v.H. oder die Plünderfahrten der *Thorwaler*, die mehrfach den Großen Fluß heraufkamen, um die Stadt heimzusuchen. In jüngster Zeit entging sie nur knapp der Plünderung durch das Heer der *Orks*, das erst kurz vor der Stadt gen *Gareth* abschwenkte. Nicht zuletzt der Einsatz der berühmten Ferdoker Gardereiterinnen (G: 2 Schwadronen Ksl. Ferdoker Gardereiterinnen, 15 Stadtgardisten, 10 Gräfl. Gardisten), in deren Reihen keine Männer geduldet werden, hat der Stadt ihre auch heute noch hervorragende Stellung unter den Städten des Mittelreichs bewahrt.

Bekannt ist die Stadt aber auch wegen des von hier stammenden *Hellen Ferdoker Gerstenbräus*, das vielerorts die Trinkerherzen höher schlagen läßt. Eine weitere Besonderheit stellen die Zinngießereien dar, die kunstvolle Bierkrüge, Becher und allerlei Besteck anfertigen. Die feilgebotenen Zinnfiguren sind ein beliebtes Sammelobjekt bei Jung und Alt. Neben den bereits existierenden Tempeln (T: EFF, PER, PHE, PRA, RON) wird derzeit fleißig an einem Haus für den zwergischen Hauptgott *Angrosch/Ingerimm* gewerkelt, dessen Baukosten zu einem Großteil durch die Spenden der ortsansässigen Zwerge getragen werden.

Ebenso bekannt wie die Stadt selbst dürfte die aufstrebende Provinzpostille, der *Kosch-Kurier* sein, dessen Redaktionshaus hier steht.

Ferdoker; Kurzname des *Hellen Ferdoker Gerstenbräus*, eines edlen Bieres untergäriger Brauart.

Ferdoker Garde; eine rein aus Frauen bestehende Elite-Reitereinheit, auch "Amazonen des Kaisers" genannt; berühmt seit der *Schlacht von Ferdok* im Jahre 393 v.H.

Ferkinas; einige sehr urtümliche Stämme *tulamischer* Herkunft, die in *Raschtulswall*, *Khoramgebirge* und *Trollzacken* als Bergnomaden, Jäger und Räuber leben. Ihre ganze Kultur wird vom Kampf bestimmt, denn sie glauben, daß nur der im Tode Frieden findet, der das ihm zugedachte Maß an Kampf und Qualen bereits zu Lebzeiten erlitten hat. Bei ihren zahlreichen Überfällen auf Karawanen verwenden sie steinerne Waffen und schätzen sich glücklich, wenn sie auch nur eiserne Pfeilspitzen erbeuten können. Ihre berggängigen Pferde sind ein urtümlicher Zottelponystamm.

Ferrara; bekannte Stellmacherei aus *Gareth*, die vor allem Luxusgefährte für Fürstenhöfe und schnelle Renn- und Reisekutschen fertigt. Inhaber und Leiter der Stellmacherei ist der alte *Arve F.* (*53 v.H.), der sich immer noch persönlich um die Geschäfte kümmert.

Fest der eingebrachten Früchte; 1. bis 3. Travia; ein **FEIERTAG**.

Fest der Freuden; 1. bis 7. Rahja; ein **FEIERTAG**.

Festenland; Bezeichnung für jene Region des Bornlands, die zwischen den Flüssen *Walsach* und *Born*, jedoch südlich der *Rotaugensümpfe* liegt. Der Name rührt von der großen Anzahl Burgen her, die teilweise noch aus der frühesten Expansionszeit des *Theaterordens* stammen.

Festo Firdayon von Aldyra, Edler zu Arivor; (149 BF. – 213 BF.); Ritter des Theaterordens; Komtur von Bornemund; tötete eigenhändig einen Drachen, der die Bewohner seiner Komturei terrorisierte. Ihm zu Ehren wurde die wachsende Siedlung in *Festum* umbenannt.

Festum, -s; Festumer; Festumer; mit über 27.000 Einwohnern (G: 600 Festumer Stadtgardisten, 800 Seesoldaten) größte und mächtigste Stadt des BORNLANDS. Die Mauern F.s erheben sich über der Mündung des BORN, der sich hier in das *Perlenmeer* ergießt. Als bedeutender Seehafen ist F. Anlaufpunkt für Schiffe aller Herren Länder, einzig *Al'Anfa* steht mit der Stadt auf Kriegsfuß, da die Stadtherren offen gegen die Sklaverei vorgehen, was der Stadt wie-derum die Sympathie der *Thorwaler* eingebracht hat. Obgleich sie dem Bornland zugehörig ist, betreibt die Stadt eine eigene Außenpolitik, die vor allem den freien Handel anstrebt. In ihren Mauern verbergen sich zudem viele geflohene *Leibeigene*, die nach Jahr und Tag die Bürgerrechte erhalten, dies natürlich mit Mißbilligung des Adels. Der direkte Einflußbereich der Stadt erstreckt sich überdies auf die Städte NORBURG und FIRUNEN.

Sehenswert in der Stadt sind neben den Tempeln (alle *Zwölfgötter*, einige gar mehrfach, *Rur* und *Gror*, *Swafnir*, *Mokoscha*) das Stammhaus der FESTUMER WECHSEL- UND EINLAGENHALLE und die *Magierakademie HALLE DES QUECKSILBERS*. Die Flottenschau am 1. Efferd ist einmalig in ganz Aventurien, und zu den Warenschauen in den Monaten Ingerimm und Travia kommen die Händler von weit her, um die Vielfalt des Angebots zu nutzen. Der größte Tempel der Stadt ist der der Göttin *Hesinde* geweihte *Tempel des Wissens*, dessen Boden von unzähligen Pechnattern bevölkert ist, die dem Besucher zwischen den Beinen umherschlingeln.

Ebenfalls in der Stadt angesiedelt sind die magischen Ordensbünde *Roter Salamander* und *Schwesterschaft der Mada*.

Weniger sehenswert, dafür aber umso bemerkenswerter, ist das Gerberviertel, welches zum überwiegenden Teil von *Goblins* bewohnt wird. Dieses ansonsten verachtete und für unkultiviert gehaltene Volk lebt hier in Eintracht mit den anderen Festumern beisammen und verrichtet jene Dienste und Arbeiten, die den anderen Einwohnern zu niedrig oder schmutzig sind.

Festumer Bucht; ruhiges Randmeer zwischen *Vallusa* und *Kap Walstein* mit teilweise gefährlichen Küstenabschnitten.

Festumer Wechsel- und Einlagenhalle; die genaue Bezeichnung für die NORDLANDBANK.

Feuer; eines der sechs aventurischen ELEMENTE; steht für rasche Veränderung und Kampf.

Feueratem; eine gefährliche Eigenschaft vieler av. DRACHENarten. Durch ihr heißes Blut erreicht der Atem eines Drachen Temperaturen, die selbst Wasser zum Sieden bringen können und Lebewesen schweren Schaden zufügen. Den heißesten F. besitzt der PURPURWURM, den gefährlichsten der WESTWINDDRACHE, der in der Lage

ist, einen regelrechten Feuerstrahl zu spucken.

Feuer(oder Feier-)mond; zwergischer Name für den Monat *Ingerimm* (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Feuerkopf; bis zu 1 Stein schwerer Speisefisch, nach den roten Schuppen seines Kopfes benannt; vor allem im südlichen Perlenmeer und im Südmeer anzutreffen.

Feuerkraut; ein pfefferähnliches Würzkräut, das in fast ganz Mittelaenturien heimisch ist.

Feuermolch; eine vor allem im *Orkland* vorkommende, fleischfressende Echsenart von zweieinhalb Schritt Länge mit grau-grüner Oberseite und feuerrotem Bauch. Der F. besitzt ein starkes Gift, das auch bei Menschen zum Tode führen kann, wenn es nicht schleunigst neutralisiert wird.

Feuerqualle; in südlichen Küstengewässern heimische Qualle mit leuchtend rotem, etwa einen halben Schritt durchmessendem Schirm.

Feuerschlick; im Zeitraum zwischen Ende Rundra und Mitte Efferd an der *elburischen* Küste zu findendes Algenwächs, das im Mondlicht leuchtet und dem starke Heilkräfte zugeschrieben werden.

Feuertag; allgemein verbreitete Bezeichnung für den sechsten Tag der Woche (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Feuertaufe; wichtiges Fest im Leben eines jeden *Zwergs*; die Feier zum 35. Geburtstag, bei der ein Zwerg als vollwertiges, erwachsenes Mitglied in die Sippe aufgenommen wird; besteht meist aus einer kurzen religiösen Zeremonie und einem ausgedehnten Fest.

Feuerzunge; ein Gift, das aus der Galle eines Tropenfisches gewonnen wird und beim Opfer ein zeitweiliges Verstummen erzeugt, da es die Zunge anschwellen läßt. Empfindliche Personen können sogar an dem Gift ersticken.

Finage; ein südav. Heilkräut; die jungen Triebe des F.-Baumes, die – entsprechend zubereitet – der Regeneration verlorener körperlicher oder geistiger Fertigkeiten dienen.

Finbair-See; mit etwa 15 Meilen Durchmesser drittgrößter der Brackwasser-Binnenseen im SEENLAND, dem nostrisch-albernischen Grenzgebiet.

Finger; av. Längenmaß; eines der *Rohalschen Maße*; entspricht 2 Zentimetern (s. **MASSE UND GEWICHTE**).

Finsterbach; kleiner Fluß in *Weiden*, der in den Hügeln südwestlich von *Baliho* entspringt und nach einem weiten Bogen von etwa 250 Meilen Länge in den *Neunaugensee* mündet; bildet auf seinen letzten 50 Meilen die natürliche Südgrenze des NEBELMOORS.

Finsterer Svellt; östlicher Quellfluß des SVELLT, entspringt in den *Schwarzkuppen* und vereinigt sich nördlich von *Lowangen* (in den *Alsvelltsümpfen*) mit dem von Süden kommenden *Lowanger Svellt*.

Finsterkamm; von Südwest nach Nordost verlaufender mittelav. Gebirgszug mit Gipfeln bis zu 2.500 Schritt Höhe. Bis zu seinen nördlichsten Ausläufern, den *Schwarzkuppen*, mißt die Bergkette 400 Meilen. Sie bildet die natürliche Grenze von den mittelreichischen Provinzen *Greifenfurt* und *Weiden* im Osten zu *Orkland* und *Svelltschem Bund* auf ihrer Westseite. Der F. beherbergt eine Unzahl von schwer zugänglichen Klammern und Höhen, die zum Teil von allerlei Gesindel als Unterschlupf genutzt werden. So hat hier manch Geächteter des Reiches sein Lager aufgeschlagen, man trifft auf Goblinhorden und vor allem auf die neuen Herren des Gebirges, die Orks.

Die Bedeutung der Svelltstadt *Lowangen* für den Handel führte schließlich dazu, nach Übergängen Ausschau zu halten. So entdeckte man in östlicher Richtung den *Nörrnstieg* zum weidenschen Nordhag und eine weitere Passage in südlicher Richtung gen Greifenfurt, den *Saljethweg*.

Gefahr droht dem Reisenden neben der Bedrohung durch die Schwarzpelze von zahlreichen Harpyien, die sich hier besonders wohl zu fühlen scheinen und auch dem Vieh der Bauersleute untenan arg zusetzen. Und man hüte sich, seinen Fuß ab des Weges zu setzen und in unbekanntes Terrain vorzustößen, denn unmittelbarer und unberechenbarer als anderswo scheinen hier die Elemente. Plötzliche Wetterwechsel sind an der Tagesordnung, wie aus dem Nichts treffen Gewitter oder einsetzender Schneefall den unvorbereiteten Wanderer. Die Niederschläge speisen auf der nordwestlichen Seite die beiden Quellflüsse des *Svellt* und auf Reichsseite die *Breite*, die sich weiter südlich mit der *Ange* zum *Großen Fluß* vereinigt.

Traurige Bekanntheit erlangte der *Schattenpaß* am *Nebelstein*, dem südlichsten Gipfel des Finsterkamms, als hier im Praios des Jahres 19 Hal das Hauptheer der Orks ins Reich einfiel und der *Legion Thuraniens* an der *Bärenklamm* den Todesstoß versetzte.

Finstermark; Bezeichnung für die von den Orks im Rondra 19 Hal besetzten Teile der Mgt. GREIFENFURT. Verweser der F. war der Stammesführer der *Korogai*, *Sharraz Garthai*. Widerstand gegen die Besetzung formierte sich durch Kämpfer, die sich in die umliegenden Wälder zurückgezogen hatten, darunter auch die zwergisch-elfische *Freischar Saljeth*.

Finsternisse; wegen der stark geneigten und kaum berechenbaren Bahn des *Madamals* seltene Himmelserscheinungen. Sonnen- und Mond-F. gelten daher als – meist üble – Vorzeichen und werden häufig mit dem *Namenlosen* assoziiert.

Firdayon; Adelsgeschlecht des *Lieblichen Feldes*; hat seit der Erringung der Unabhängigkeit im Jahr 752 BF. traditionell die Krone des Lieblichen Feldes inne und, seit der Erhebung Königin AMENES III. zur *Horas*, überdies die Kaiserwürde des *Alten Reiches*. Neben den Herzögen *Garlischgrötz von Grangor* und *Berlingham von Methumis* ist das Haus F. des Älteste des Lieblichen Feldes – urkundlich läßt sich seine Abkunft von einem Nebenweig des Kusliker Horasgeschlechts, der letzten Kaiser von Bosparan, bis auf Kaiser *Silem-Horas* (um 100 v.BF.) belegen.

Das Haus F. stellte einige *Hochmeister des Theaterordens*, auch der berühmte Ritter *Festo von Aldyra* war ein F. Nach dem Ende der Herrschaft der *Priesterkaiser* wurden die F. von *Rohal* mit der Grafschaft *Vinsalt* belehnt. Das Wappen der F. zeigt – seit Festo – auf sil-bernem Grund einen roten Drachen (und ist damit eines der wenigen Häuser, das sich solcherart schmücken darf).

Stammland der F. ist die heutige *Horasmark Aldyra* mit der Stammburg *Aldyramon*. Oberhaupt der weitverzweigten Dynastie ist gegenwärtig die Kaiserin *Amene-Horas*. Scheinen ihr bei den Staatsgeschäften auch die Götter die Hand zu führen, so ist ihr Haus doch vom Unglück verfolgt: Ihr Gemahl *Sirlan* starb noch vor ihrer Thronbesteigung, Kronprinz *Jaltek* verschwand vor vielen Jahren spurlos, und ihre zweite Tochter *Salkya* kehrte ihrer Familie mit der morganatischen Ehe zu einem almadanischen Baron den Rücken. Kronprinzessin ist *Aldare* Firdayon von Vinsalt; Amenes zweiter Sohn *Timor* herrscht als Erzherzog über die Stadt *Neetha*.

Firdrom; *tobrischer* Fluß; einer der Zuflüsse des RADROM; entspringt etwa auf halber Strecke zwischen *Yslisee* und *Schwarzer Sichel* und vereinigt sich alsbald mit dem *Bendrom*.

Firnelf, -s; weibl.: Firnelfe oder Firnelfin; firnelfisch; das kleinste und am wenigsten verbreitete Volk der Elfen.

Firun (I); -s; einer der *Zwölfgötter*. Gott des Winters und der Jagd, auch als *Der Weiße Jäger* bekannt. Seine Farben sind das Weiß des Schnees und das kristallene Blau des Eises. In seinem Monat schickt er diese Boten auf die Welt herab, dereinst gedacht, dem schändlichen Frevel durch ehrlose Jäger auf ewig Einhalt zu bieten. Einzig seiner Tochter IFIRN, die ihn milde stimmen konnte, ist es zu danken, daß die Eiseskälte zum Frühjahr hin ihren Rückzug antritt. "Der gute Jäger achtet seine Beute", lautet das Credo des grimmigen Gottes, dem Gerechtigkeit und die Achtung aller Kreaturen höchstes Ziel sind. Sein Feind ist NAGRACH, der Jäger der Verdammnis und Verführer zur Gnadenlosigkeit derer, die der Jagd verfallen sind.

Zu seiner Gefolgschaft zählt die WILDE JAGD, mit der er die Welt bis zum Frühjahr im eisigen Griff hält. Heilige Pflanze ist die Föhre, Firuns Tier der *Eisbär* (ebenso als Sternbild) und er wird bei Abbildungen und Skulpturen zumindest mit Bärenpelz bekleidet oder mit Bärenkopf dargestellt.

Firun ist auch Gott der Wege und wird dem verirrtten Wanderer beistehen, jedoch den verspotten, der sich gegenüber den Gefahren der Natur allzu leichtfertig und herablassend zeigt.

Nur wenige Menschen beschreiten den Weg des Gottes, der auch Verschlossenheit und Ernsthaftigkeit bedeutet. Die Verehrung der Geweihten ist eher persönlicher Natur, und so gibt es nur wenige Tempel des Gottes, zumeist kleine und unscheinbare Gebäude am nördlichen Rand einer Siedlung, die oft aus nur einem einzigen, mit Eisbärfellen oder einer kleinen Statue verzierten Raum bestehen. Hier opfern Waidmänner einen Teil ihrer Jagdbeute, um Segen bei kommenden Jagden zu erbitten. Von den Opfern leben zumindest die Geweihten, die zu alt für das Leben in der Wildnis sind, denn das eigentliche Ziel der Gottesdiener ist das selbstbeherrschte Leben in der freien Natur unter den strengen Regeln ihres Herrn. So finden sich viele, von Hecken umfriedete und nach Norden hin offene Plätze, an denen sie dem Wintergott opfern und ein kurzes Gebet sprechen. Nur in allergrößter Verzweiflung werden sie ein Wunder ihres Gottes erbeten, eher werden sie seine Tochter Ifirn um die Gnade ihres Vates anrufen. Weisungen ihres Gottes lesen sie aus dem Verhalten der Jagdtiere.

Bedeutendste Persönlichkeit der Geweihtenschaft ist der WEISSE MANN, Hochgeweihter des

KRISTALLPALASTES zu BJALDORN, der Heiligen Stadt des Wintergottes. Einzig ihm obliegt eine gewisse Macht über die Diener Firuns, die sich sonst nur der Weisheit ihres Gottes oder der Gnade seiner Tochter unterwerfen. Zu Bjaldorn wird auch das bedeutendste Artefakt des Kultes, der RING DES FIRUN, aufbewahrt, der Geweihten in Notsituationen den Weg zu der Art von Lebewesen weisen kann, auf das sie sich konzentrieren. Hier war ebenso die Heimat des *Hl. MIKAIL*, der vor 400 Jahren im hohen Alter von 76 mit waidmännischem Geschick den Ort *Norntal* vor dem Verhungern bewahrte. Bis heute werden hier am 11. Fir., dem *Tag des Hirschen*, von den Anhängern Firuns 76 Pfeile gen Norden verschossen, von denen kein einziger je wiedergefunden wurde.

Bedeutende Feiertage des nördlichen Gottes sind neben dem Tag des Hirschen der *Tag der Jagd* am 1. Fir. – auch *Winterbruch* genannt – mit Ankettung und Opferung des ‘Winterunholds’ sowie der *Tag der Ifirn* am 30. Fir., an dem in einem weiteren Maskenzug der Kadaver des Unholds abgenommen und schließlich verbrannt wird.

Weitere wichtige Tempel gibt es in *Festum*, *Riva*, *Farlorn*, *Leskari* und *Tiefhusen*, als heiliger Ort gilt auch der *Hängende Gletscher* in der *Schwarzen Sichel*.

Firun (II), -s; der siebte Monat im av. Jahreslauf und damit gleichbedeutend dem irdischen *Januar* (siehe ZEITRECHNUNG).

Firunen, -s; Firuner; Firunener; ländliches Städtchen (EW: 1.220; gegründet im Jahre 863 v.H. unter dem Namen *Leufurten*) am *Born* südlich von *Rodebrannt*; wird im Winter, wenn die Sümpfe südlich der Stadt zufrieren, zum Haltepunkt vieler Händler- und Fuhrmannszüge, die mit ihren vollgeladenen Schlitten nach *Rodebrannt* und *Norburg* unterwegs sind. Dies ist auch der Grund für die Unzahl an Herbergen und Rasthäusern, die die ansonsten oft schlammigen Straßen säumen. Trotz seiner etwas verlassenem Erscheinung kommt Firunen eine große Bedeutung zu, denn solange er schiffbar ist, bringt der *Born* zahlreiche Schiffe den Fluß entlang in den Hafen der Stadt. Bis vor kurzem gab es hier trotz des Ortsnamens keinen *Firuntempel*, da dieser seit dem Tode des letzten Geweihten verwaist und verlassen war. In jüngster Zeit ist er allerdings wieder durch die Heiligkeit eines Geweihten erleuchtet und wird von *Norbarden* und Jägern aus der Umgebung gut besucht (Weitere T: HES, PER, PHE, RON).

Besonderheiten der Stadt sind der Posten der *Beilunker Reiter*, eine Niederlassung der *Nordlandbank* und ein winziges, aber florierendes Kontor des Hauses *Plötzbogen*, das vor allem mit Pelzen handelt. Da sich im Winter zuweilen die SUMPFRANZEN bis vor die Häuser der Stadt wagen, gibt es eine recht wagemutige Truppe junger Männer und Frauen, denen die Aufgabe obliegt, die Unholde auf Distanz zu halten und ankommenden Händlerkarawanen Geleitschutz zu gewähren (G: 25 Stadtgardisten und ein kleines Söldnerquartier). Firunen ist zwar Freie Stadt, unterliegt aber der Oberhoheit *Festums* und hat sich somit innenpolitisch wie außenpolitisch der Metropole unterzuordnen.

Firunsatem; ganzjähriger, beständig aus Nord wehender Wind in *Ifirns Ozean*, der von den Flächen ewigen Eises herabströmt; verhindert den Vorstoß nach Norden.

Firunsbär; größte und widerstandsfähigste Bärenart Aventuriens; mit aufgerichtet gut vier Schritt Höhe; besitzt ein gelblich-weißes, in jungen Jahren völlig schneeweißes Fell; gilt als heiliges Tier des *Firun*.

Firunshirsch; der seltene aventurische WEISSHIRSCH.

Firunswall; in bis zu 2.000 Schritt Höhe aufragendes Gebirge Nordwestaventuriens, das das *Orkland* gen Norden begrenzt; äußerst spärlich bewachsen und stets von eisigen Winden umtost. Neben den *Koro-gai*, die am Südosthang des Gebirges leben, ist der F. auch die Heimat des *Riesen Glantuban* und viele vermuten hier auch die legendäre Zwergenbinge UMRAZIM.

Firunzapfen; mit etwa 4.320 Schritt einer der höchsten Gipfel der KOSCHBERGE.

Fischechse; relativ kleine und leichte Flugechsenart mit einer Spannweite von fast 2,5 Schritt; überall an Küsten und Flußläufen südlich von *Havena* zu finden; ernährt sich von allerlei lebendem Kleingetier; eine größere Abart soll in den *Echsensümpfen* heimisch sein und dort von den *Achaz* zur Jagd abgerichtet oder gar geritten werden.

Fischerfest; 30. Efferd; ein FEIERTAG der *Efferd*-Gläubigen.

Flachadel; spöttische Bezeichnung für den meist landlosen *bornischen* Niederadel, der sich aus den Nachfahren der *Theaterritter* herleitet; bekannt dafür, seine Stimmen in der *Adelsversammlung* zu verkaufen.

Flammberger Bucht; tückisches Gewässer zwischen *Walbergen* und *Ehernem Schwert*; Bucht des *Perlenmeers*. Der schweflige Atem vieler aktiver Vulkane verhüllt oft die gesamte Bucht, feuerspeiende Berge

werfen oftmals quaderschwere, glühende Brocken meilenweit auf das Meer hinaus.

Fleckenhai; mit etwa 1,5 bis 2 Schritt Länge eine eher kleine Haiart mit hellblauer, schwarz gefleckter Hautzeichnung. Die wichtigste Besonderheit des F. ist sein Gift, das er bei einem Biß in die Blutbahn des Opfers bringt und das recht schnell Lähmungserscheinungen hervorruft.

Fledermaus (I); in vielerlei Höhlen und verlassenem Gebäuden anzutreffende, fliegende Nagetierart mit schwarzem oder braunem Fell, die sich vornehmlich von Spinnen, Käfern und ähnlichem ernährt und etwa einen halben Schritt spannt. Eine weitaus gefährlichere Abart ist die deutlich größere VAMPIRFLEDERMAUS.

Fledermaus (II); eine bei *Zwergen* sehr beliebte Wurfwaffe, die aus langen Schnüren oder Lederriemen mit daranhängenden Gewichten besteht. Sie wird über dem Kopf herumgeschleudert und schließlich in Richtung des Ziels geworfen, wo sie sich um die Beine des Opfers winden und es zu Fall bringen soll.

Flindrich; *vallusanische* Kupfermünze; entspricht in etwa dem allgemein verbreiteten *Heller* (siehe WÄHRUNGEN).

Flinker Difar; eine weit verbreitete Krankheit (auch *Darmfraisch* genannt), die vor allem durch unmäßigen Durchfall Ungemach verbreitet. Für gewöhnlich hält ein Anfall von F.D. nicht länger als drei Tage an.

Florett; mit einer speziell zugefeilten Spitze (und in den meisten Fällen gänzlich ohne Schneide) die Lieblingswaffe aller Kampfschulen, da es die Zöglinge ganz auf den gezielten Gebrauch der Spitze hinlenkt: Früher nur als "Stichdegen" bekannt, bekam es zuerst in der Fechtschule zu Arivor seinen Namen nach der erzenen Blüte, die man bei Kampfübungen auf die Spitze der Waffe zu stecken pflegt.

Floßleute; die F. oder *Tocamuyac* findet man vor allem im Hafen von *Vallusa* und vor *Selem*, wo sie mit ihren kreisrunden Schilfbooten unverhofft auftauchen, um dann ebenso schnell wieder zu verschwinden. Diese etwa acht Schritt durchmessenden Boote mit dem zierlichen Mast sind trotz ihrer filigranen Bauart hochseetüchtig und nahezu unsinkbar. Die F. stammen von den *Waldmenschen* ab, und ihre Sprache ähnelt entfernt den Dialekten der *Mohas* mit einem Hauch *Tulamida*. Im Gegensatz zu den *Mohas* sind sie begnadete Seefahrer und verbringen ihr ganzes Leben in Sippen- und Sippengemeinschaften an Bord ihrer Boote, die stets in Gruppen anzutreffen sind. Nur zum Handeln und Tauschen kommen sie in die Häfen oder rufen Schiffe auf hoher See an.

Die Kultur der F. ist kaum erforscht und wird keinem Außenstehenden gegenüber offenbart. Gelegentlich trifft man sie in größerer Anzahl bei Festen oder beim Schneiden von Material für neue Boote an. Fremden gegenüber sind sie freundlich, aber sehr vorsichtig, da sie lange Zeit als angebliche Freunde der *Echsenmenschen* verfolgt wurden. Für drohende Feindseligkeiten scheinen sie einen sechsten Sinn zu besitzen, so daß sie meist auf die offene See entkommen können und solche Orte, in denen man ihnen unfreundlich begegnete, jahrzehntelang meiden. Über die geheimnisvolle Verständigung der F. untereinander, die auch über große Entfernungen funktioniert, ist Außenstehenden wenig bekannt. Es handelt sich hierbei um Trommeln, deren Signale, unter Wasser weitergeleitet, große Entfernungen überwinden und von kundigen Ohren im Wasser weithin gehört werden können. Bei größter Gefahr verlassen die F. ihre Boote, nachdem sie mit ihren Trommeln *Delphine* herbeigerufen haben, um sich von diesen in Sicherheit bringen lassen.

Verwandt mit den F. sind angeblich auch die MOLOCHEN, die im *Bornland* ein friedliches Dasein fristen und unter dem besonderen Schutz *Efferds* stehen.

Flug der Zehn; ritueller Freitod von 10 "Freiwilligen" am *Tag des Großen Schlafs*; Höhepunkt der *Al'Anfaner Boron*-Feierlichkeiten.

Flugsalbe; ausschließlich auf *Hexennächten* gebrauchte Paste, mit der hölzerne Gegenstände bestrichen und von *Hexen* zum Fliegen benutzt werden können.

Flußkarpfen; ein in Flüssen und Seen lebender, flacher Fisch, der etwa 5 Stein zartes Fleisch liefert.

Flußvater; mächtiger Herrscher der albernischen Feenwelt. Seine Existenz ist bedingt durch den *Großen Fluß*, der er gleichermaßen selbst ist. Er hat weder Vorfahren noch Nachkommen und gebietet sich ständig aufs Neue aus sich heraus. Er darf als eines der mächtigsten Geschöpfe Aventuriens gelten, das sich nicht in die Belange der "Kurzlebigen" einmischt und auch einst beim großen Beben von *Havena* Meeresgott *Efferd* seine Gefolgschaft versagte. Um den F. ranken sich zahlreiche Sagen, die vor allem bei den einfachen Menschen am Unterlauf des Flusses präsent sind. Den Geweihten der *Zwölf* gilt seine Verehrung als lästerlich und den gebildeten Bürger *Havenas* ist er lediglich ein Ammenmärchen. Nichtsdestotrotz ist *Albernia* das Land des Großen Flusses und damit Herrschaftsbereich des allmächtigen Flußvaters. Seinen Palast mit anderen Wasserleuten als Hofstaat vermutet man im südlichen Teil des Flußdeltas.

Foggwulf; eigentlich: Asleif "Foggwulf" Phileasson; (*22 v.H.); thorwalscher Abenteurer, dem in den Jahren 14 bis 16 Hal die Umrundung (oder besser: Umrundung und Durchquerung) Aventuriens in weniger als 80 Wochen gelang und der dabei wichtige Erkenntnisse zur *elfischen* und *echsischen* Historie sammeln konnte, die sich heute in der berühmten Kartothek der Hetleute befinden.

F. ist – wenn er sich nicht gerade auf Abenteuerfahrt befindet – einer der Berater *Hetmann Trondes*; gilt – von einigen thorwalschen Unarten abgesehen – als Ehrenmann und fähiger Kapitän.

Foliant (I); ein in der av. Buchbinderei übliches Format für große Bücher wie Atlanten und Zauberbücher; entspricht 20 mal 24 Fingern.

Foliant (II); geläufige Bezeichnung für die große Sternkartensammlung und die dazugehörigen Berechnungstabellen, die für die Navigation nach den Sternen unerlässlich sind; geht auf die Arbeit der Sternkundlerin *Niobara von Anchopal* (um 450 v.H.) zurück.

Foslarin, Saldor; (*41 v.H.); *Spektabilität* der MAGIERAKADEMIE SCHWERT UND STAB ZU BEILUNK, *Convocatus Primus* des *Collegium Canonicum*, also der Vorsitzende aller aventurischen Weißmagier; ein Zwerg (und damit einer der wenigen *Angroschim*, die eine gildenmagische Laufbahn eingeschlagen haben). F. gehört wohl zu den reichs-treuesten Zwergen überhaupt und leitet seine Akademie nunmehr seit 32 Jahren, was zu einer einmaligen Kontinuität in der Ausbildung der dortigen Adepten geführt hat. Gleichwohl führen Kritiker an, er halte zu sehr am Althergebrachten fest, was wohl auf die zwergische Natur des Magisters zurückzuführen ist.

Von ihm stammt folgender Spruch: "Schwarze Magie ist wie verschimmeltes Brot: wer davon kostet, wird krank. Auch wenn es Leute gibt, die behaupten, der Schimmel besitze heilende Kräfte!"

Foss; mit 340 Einwohnern eine der größeren Siedlungen im Hzm. PAAVI; am Mittellauf der Letta gelegen.

Fran-Horas; (644 v.BF. – 564 v.BF.); genannt *der Blutige*. Kaiser des *Alten Reiches* in den Jahren 618 v.BF. bis 564 v.BF.; auch als Magier zu (zweifelhaftem) Ruhm gelangt. Zu den Errungenschaften des Kaisers zählen die Errichtung der *Puniner* Magierakademie (noch in seiner Zeit als Kronprinz), die endgültige Eroberung der *Zyklopeninseln*, die Gründung *Wehrheims* als Gegengewicht zu Gareth im Jahr 601, die Erbauung der *Reichsstraßen* 1 (Greifenfurt-Wehrheim-Warunk) und 2 (Baliho-Wehrheim-Gareth-Punin) sowie die Errichtung des großen Leuchtturms zu *Sylla* im tiefen Süden. Auf der anderen Seite beschert er dem Reich mit der Einführung der *Sklaverei* für Verbrecher und Kriegsgefangene ein Knechtschaftssystem, daß mancherorts bis zum heutigen Tage überdauert hat.

Seinen Beinamen verdankt er der Grausamkeit, mit der er vor allem die *Garether* Bevölkerung heimsuchte, in deren Reihen er die Mörder seines Vaters HALDUR vermutete. Zum einen preßte er die Stadt bis auf den letzten Heller aus, zum anderen suchte er wahllos Opfer unter den Bürgern aus, die er dann ausnahmslos zu Tode foltern ließ. Den Garethern blieb einzig die Möglichkeit, sich zu erheben und so kam es im Jahr 569 v.BF. zum zweiten GARETHER AUFSTAND. Die nur mit provisorischen Waffen ausgestatteten Bürger kämpften mit dem Mut der Verzweiflung und es gelang tatsächlich, die kaiserlichen Soldaten aus der Stadt zu jagen. Die Kunde von der freien Stadt Gareth verbreitete sich im Land und von überall her strömten Geknechtete und Unzufriedene herbei. Der Kaiser entsandte seine Streitmacht und südlich von Gareth kam es 568 v.BF. zur Auseinandersetzung, die als erste DÄMONENSCHLACHT in die Geschichte der Reiche einging.

Nachdem die vom Kaiser selbst beschworenen Dämonen der Dämonenschlacht außer Kontrolle gerieten und sich auch gegen sein eigenes Heer wandten, endete die eigentliche Herrschaft des grausamen Potentaten. Mit nur wenigen Getreuen kehrte er nach Bosparan zurück. Obwohl er seit der Schlacht weder einen Bissen Nahrung zu sich nahm, noch ein einziges Wort sprach, vergingen ganze vier Jahre bis zu seinem Tod. An diesem Tage hallten fünf Stunden lang schreckliche Schreie durch den Palast, die Gemächer des Kaisers wurden verwüstet vorgefunden, von ihm fehlte jedoch jede Spur – es heißt, er sei lebendigen Leibes in die *Niederhöhlen* entrückt worden. F. hinterließ keinen Erben, jedoch ein in weiten Teilen entvölkertes Land, in dem die Zivilisation darniederliegt. Die Dämonenschlacht ist Wendepunkt zum DUNKLEN ZEITALTER.

Freischar, Freischärler; militärische Einheit ohne Oberbefehl, oft bunt zusammengewürfelte Truppen, die sich einer gemeinsamen Sache verschrieben haben; häufig die Reste der Heerhaufen eines besiegtten Landes, die den Kampf aus dem Hinterhalt fortführen. Nach geltendem Recht werden F. als Banditen behandelt. Die bekanntesten F. sind sicherlich die Aufständischen auf *Maraskan*.

Freischar Saljeth; eine gemischte Truppe aus *Elfen* und *Zwergen*, die während des ORKENSTURMS im besetzten Hinterland, vor allem in der *Mgft. Greifenfurt*, für Unruhe sorgte.

Freiheit; der Gründungsname der heutigen Stadt OHORT.

Freifrau, Freiherr; ein lehensrechtlich dem BARON entsprechender Adelstitel, ebenfalls mit einer *Baronie* belehnt, aber häufig nicht erblich; vor allem im *Mittelreich*, dem *Bornland*, *Nostria*, *Andergast* und *Aranien* verbreitet, die Entsprechung im *Lieblichen Feld* bilden *Landherr* und *Landherrin*. Die korrekte Anrede für eine/n F. lautet *Euer Hochgeboren*.

Freistadt; lehensrechtliches Konstrukt, das einer Stadt ähnliche Rechte wie einer Freien *Reichsstadt* zusichert, jedoch das Hoheitsrecht beim *Provinzherren* beläßt.

Fremdenlegion; *alanfanische*, etwa regimentsstarke *Söldnereinheit*, deren Kern und Offizierskorps aus Al'Anfanern besteht und in den niederen Rängen zweifelhafte Schlagetots aus aller Herren Länder versammelt. Die F. gilt als kampfstark und schwer bewaffnet und kann im Notfall mit Veteranen und neu angeworbenen Söldnern auf die dreifache Stärke aufgestockt werden.

Frengammer, Arne F. & Sohn; eine über die Landesgrenzen hinaus bekannte Weberei aus *Ilsur*, die sich auf Samt- und Brokatstoffe für hochherrschaftliche Schneidereien spezialisiert hat.

Frenja Thorkillsdotter; (* 15 v.H.); bekannte thorwalsche Piratin der Windlästerer-Otta von der Insel *Lassir*; Kapitänin der "Mopsendronning", eines der meistgejagten Schiffe auf dem *Meer der Sieben Winde*; Anführerin einer kopfstarken Piratenmacht.

Freydirsbank; kleiner, unterseeischer Rücken zwischen *Gjalskafford* und der Insel *Berik*. Bei Ebbe liegen hier manche Stellen nur zwei Schritt unter Wasser.

Friedenskaiser; zweite Epoche des Bosparanischen Reiches in den Jahren 856 v.BF. bis 619 v.BF.; Blütezeit der Ersten Dynastie; steht für das *Alte Reich* unter den Zeichen der Blüte und des bedächtigen, aber kraftvollen Wachstums. Das zuvor unter BELEN-HORAS stark geschrumpfte Reichsgebiet erfährt, beginnend mit dem *Regentenrat* (856-846 v.H.) für den noch minderjährigen SENEH-HORAS II., die Verschiebung der Grenzen nach außen wie nie zuvor. Da jeder Ausdehnung eine Phase der Konsolidierung vorausgeht, verläuft der behutsame, aber kontinuierliche Vorstoß ohne größere Opfer durch kriegerische Auseinandersetzungen. Lediglich die Fürstentümer *Nostria* und *Andergast* sagten sich im Jahre 854 v.BF. vom Reich los, jedoch keiner der Friedenskaiser unternimmt Anstrengungen, die Provinzen zurückzugewinnen. Den Schlußstrich unter die segensreiche Ära zieht HALDUR-HORAS – Sohn von Kaiser THUAN, der den Bürgern im fernen *Gareth* ihren Wohlstand neidet und dort durch repressive Maßnahmen Widerstand provoziert.

Zeittafel Friedenskaiser:

856 – 821 v.BF.	Seneb-Horas II.
821 – 799 v.BF.	Asmodena-Horas
799 – 741 v.BF.	Nasul-Horas
741 – 719 v.BF.	Arn-Horas
719 – 698 v.BF.	Yulag-Horas
698 – 663 v.BF.	Isiz-Horas
663 – 631 v.BF.	Svelinya-Horas
631 – 619 v.BF.	Thuan-Horas

Friedhof der Seeschlangen; ein Heiligtum der *Echsenmenschen* an der *maraskanischen* Ostküste, etwa 80 Meilen nördlich von *Sinoda*.

Friedlosigkeit; eine übliche Strafe im Rechtssystem der *Thorwaler*: Der Verurteilte muß seine Heimat verlassen und darf sie auf bestimmte Zeit nicht wieder betreten. Tut er dies doch, so gilt er als "friedlos" und darf von jedermann erschlagen werden.

Frigorn, -s; Frigorner, frigornsch; Frigorner; Außenposten für Jäger und Waldläufer an der Westseite des BLAUEN SEES im hohen Norden des Kontinents. Der Sage nach soll hier noch vor einigen Jahren der Kristallpalast der Eisprinzessin *Lysira* gestanden haben, die auf mysteriöse Art verschwunden sein soll. Hier, im fast ewigen Eis, leben knapp 100 Einwohner, hauptsächlich seßhafte Nivesenfamilien. Eine der Holzhütten beherbergt eine kleine norbardische 'Handelsstation', eine andere dient als Gästehaus. Mit *Firnelfen* treibt man gelegentlich Tausch, Fremde verirren sich jedoch nur selten in diese Öde. Seit im Jahre 18 Hal die *Zorgan-Pocken* – durch südländische Reisende eingeschleppt – hier tödliche Ernte hielten, unterzieht man Ankömmlinge zunächst einer körperlichen Untersuchung durch den örtlichen *Schamanen*.

Frisund; Fluß in Nordaventurien; entspringt in dem Hügelland, wo *Gelbe Sichel* und *Nordwalser Höhen*

zusammentreffen, durchströmt den ALAVI-SEE, wendet sich in weitem Bogen nach Nordwesten, erhält weiteren Zufluß durch den Sileri und mündet schließlich in die *Bernsteinbucht*.

Der F. ist nur zwischen Sileri und Alavi-See – und auch dies nur während der Sommermonate – schiffbar. Die umgebende *Tundralandschaft* mit ihren vereinzelt Birkenwäldchen ist jedoch gerade im Sommer eine Brutstätte für wahre Heerscharen von lästigen Insekten aller Art.

Fronwesen; siehe **LEIBEIGENSCHAFT**.

Frostmond; zwerghischer Name für den Monat *Firun* (s. **ZEITRECHNUNG**).

Frostwurm; eine av. DRACHENart, die nur im ewigen Eis zu finden ist. In der Nähe eines F. ist es empfindlich kalt, da er der Umgebung die Wärme entzieht; flugfähig, besitzt keinen FEUERATEM.

Frumold; Name zweier *maraskanischer* Könige; *F. II.* (55 v.H. bis 13 Hal; Regentschaft 20 v.H. – 6 v.H.) war der letzte König des Unabhängigen Maraskan, dessen Regierungszeit von engen Beziehungen zu den tulamidischen Stadtstaaten geprägt war. Die Invasion der Reichstruppen im Jahr 6 v.H. traf den Monarchen völlig unvorbereitet. Auf Grund eines falsch interpretierten Orakels wählte er *Hemandu* zum Platz der Entscheidungsschlacht gegen die Reichstruppen, die mit seiner völligen Niederlage endete. F. flüchtete daraufhin nach *Festum* ins Exil, wo er noch für neunzehn Jahre inmitten einer kleinen Schar von Vertrauten Hof hielt.

Da F. sich unter dem Einfluß Prinz *Mulzibers*, des Sohnes des letzten Grafen von *Jergan*, nie klar zu einer Thronfolge äußerte, ist ein neuer Bruderkrieg auf der Insel zu befürchten, sollte sie jemals wieder ihre Unabhängigkeit erlangen.

Fuchs (I); in Aventurien häufige Bodenräuber. Die bekanntesten F.-Arten sind der oft anzutreffende GELB- oder *Steppenfuchs*, der SILBER- oder *Blaufuchs* und der *Rotfuchs*. Obwohl der F. als heiliges Tier des *Phex* gilt, unterliegt er doch keinen Jagdbeschränkungen.

Fuchs (II); neuntes Sternbild des *Zwölfkreises*; zwischen Hesinde- und Praios-Mond am Himmel zu sehen. Das aus acht Sternen bestehende Zeichen ist leicht an den spitzen Ohren des Fuchses erkennbar. *Phex*, dem Gott der Diebe und Händler, geweiht steht es in der Sterndeutung für Freiheit, Handeln und Individuum.

Füchsich; Geheimsprache der Gauner und Bettler; besteht aus Handzeichen, umgedeuteten Wörtern und Symbolen und Bildzeichen, den sog. *Zinken* (siehe **SPRACHEN**).

Fuldigor; einer der fünf ALTEN DRACHEN, die noch heute auf Dere leben, auch der *Bewahrer* genannt. Seine kosmische Aufgabe ist die Bewahrung alten Wissens und hin und wieder die Zerstörung von Personen oder Dingen, die ihre kosmisch vorherbestimmte Lebensspanne deutlich überschreiten – doch F. scheint wirklich erst nach Jahrhunderten einzugreifen. Als sein Wohnort ist das Eherne Schwert bekannt, wo er zuletzt von der Astrologin *Niobara* um das Jahr 470 v.H. aufgesucht wurde.

Fünfas; bisweilen gebräuchliche Bezeichnung für das Kartenspiel *Boltan*; siehe **SPIEL UND SPORT**.

Fürst, Fürstin; hoher *Adelstitel* in verschiedenen aventurischen Reichen; im *Mittelreich* im Rang eines *Provinzherren*, in anderen Regionen – so z.B. in *Khunchom* – als souveräner Landesherr. Die korrekte Anrede für einen Fürsten lautet *Euer Durchlaucht*, für einen souveränen F. *Ew. Durchlachtigste Majestät* oder einfach *Ew. Majestät*.

Fürst der Tulamiden; seit der siegreichen *Schlacht von Punin* (1.874 v.H.) formeller Titel der *Kaiser* des Alten und des Neuen Reiches; wird momentan von *Reichsbhüter Brin von Gareth* geführt.

Fürst-Erzgeweihte(r), -n; Titel der Herrscher von DONNERBACH; stets eine *Rondrageweihte* oder -geweihter.

Fürstprotektor; Titel des kaiserlichen *Statthalters* von HÔT-ALEM.

Gabelschwanz; auch *Gabelweihe* genannt; ein tagaktiver, kleinerer Raubvogel; spannt trotz stark nach hinten abgeknickter Flügel bis zu 1,5 Schritt.

Gabetaj; eine Gruppe von Haus- und Herdgeistern der nivesischen Religion und Mythologie.

Gadang; Fluß in Südostaventurien; entspringt in zwei Quellflüssen in der Nähe der Stadt *Fasar* in den östlichen Vorbergen des *Raschtulswalls*, vereinigt sich kurz darauf mit dem *Terchab*, um wiederum kurze Zeit

später heftig gen Süden abzuknicken. Nun bildet er die Westgrenzen *Araniens* und eines Teils von *Gorien*, wobei er, von kleinen Bächen abgesehen, keine weiteren Wasser aufnimmt. Er mündet schließlich – bereits ein eindrucksvolles Gewässer – bei *Samra* in den MCHANADI.

Der Oberlauf des G. ist vor allem durch seine bizarren Felsformationen, Reisterassen und tiarenartigen Hügel berühmt, während am Unterlauf die Landwirtschaft prägendstes Merkmal wird. Der G. ist etwa von *Floeszern* bis zur Mündung schiffbar.

Gadangstiere; ein mchanadisches Hausrind; siehe WEISSE GADANGSTIERE.

Gajka; eine der drei *Norbardensippen*, die sich bei der Auswanderung der *Beni Nurbad* aus dem tulamidischen Gebiet (um 2.800 bis 2.600 v.H.) schließlich in der Region *Thorwal* niederließen; bilden heute eine der kleinsten Volksgruppen im Raum Thorwal.

Gal'k'zuul; einer der Namen der *Erzdämonin* CHARYPTOROTH.

Galebrea; rechter Nebenfluß des GROSSEN FLUSSES. Die G. entspringt auf der westlichen, nordmärkischen Seite der *Koschberge* und fließt in einem Bogen gen Süden, wobei sie die Grenze zwischen den Gft. *Gratenfels* und *Albenhus* bildet. Ihre Mündung liegt kurz hinter der Ortschaft *Solfurt*, etwa vierzig Meilen westlich von *Albenhus*.

Galeere; ein Schiffstyp. In *Al'Anfa* und den anderen Stadtstaaten des Südens, aber auch im *Neuen Reich* und im *Lieblichen Feld*, sind G. als Kriegs- und Patrouillenschiffe sehr verbreitet, seltener findet man sie auch als Handelsschiffe. Charakteristisch ist ihre langgestreckte, schmale Form und ihr geringer Tiefgang. Je nach Anzahl der übereinander angebrachten Ruderreihen heißen sie *Biremen* (2 Ruderreihen) und *Triremen* (3 Ruderreihen), spezielle kleine Schnell-G., die an thorwalsche *Ottas* erinnern, sind als *Dromonen* bekannt. Zwischen 50 und 300 Ruderer, die, je nach Herkunft der G., Sklaven oder freie Seeleute sind, sorgen für die hohe Manövrierfähigkeit und die kurzfristig erreichbaren Spitzengeschwindigkeiten, die die der meisten Segler übertreffen und die verheerende Durchschlagskraft der Rammstöße ermöglichen. Nachteilig an der G. sind ihre geringe Ladekapazität und ihre minimale Seetüchtigkeit, die dazu zwingt, die hohe See und jedes schwere Wetter zu meiden.

Galotta, Gaius Cordovan E.; (* 43 v.H.); bis zum Jahre 10 Hal Hofmagus zu *Gareth*, als er den Intrigen *Nahemas* zum Opfer fiel und vom Hofe verbannt wurde. In seiner Rachsucht ist er verantwortlich für den zweiten ZUG DER OGER. Da dieser von den kaiserlichen Truppen jedoch abgewehrt werden konnte, flüchtete G. schließlich nach *Brabak*, wo er heute leben soll.

Gandar; mit grob 60 Meilen Durchmesser die größte Insel der OLPORTSTEINE; von schätzungsweise 3.000 *Thorwalern* – in erster Linie Verbannten, *Friedlosen* und Piraten – bewohnt, davon etwa 1.000 in der einzigen Stadt *Goldsholmr*. Die Lage in einer warmen Meeresströmung ermöglicht noch eine karge Landwirtschaft; daneben lebt die Insel vornehmlich von Fischfang und Piraterie. Zum näheren Einflußbereich G.s zählen auch die kleinen Inseln *Aso*, *Narken*, *Serreka* und *Sigorast*.

Gans; das einfache Sternbild aus sechs Sternen ist der Göttin *Travia* gewidmet und ist das vierte im *Zwölfkreis*. Es geht kurz nach Neujahr auf und entschwindet erst in den kältesten Wintertagen des Firun. Sterndeuter sehen in der Gans ein Zeichen für Frieden, Schutz und Bewahren.

Gänseluchs; etwa die Größe einer Wildkatze erreichende, aventurienweit verbreitete Luchsart, die v.a. durch ihre Feigheit auffällt.

Garadan; ein mit jeweils identischen schwarzen und weißen Steinen gespieltes Strategiespiel; siehe SPORT UND SPIEL.

Garafan; ein Greif, der als König und Marschall der Greifenschar im Gefolge *Praios'* gilt; erschien im Jahre 1830 v.H. auf der *Zyklopeninsel* *Baltrea* dem *Friedenskaiser* SENEB-HORAS II. An jener Stätte befindet sich auch eine, G. gewidmete, Orakelstätte.

Garalor; ehem. Graf von Tuzak, Konkurrent *Arethins* um den *maraskanischen* Fürstenthron und Widersacher im daraus entstehenden Bürgerkrieg (664 v.H. – 654 v.H.), der mit G.s Enthauptung nach dem Eingreifen der Sonnenlegion endete. G.s Bedeutung ist vor allem in der Zeit nach seinem Ableben zu sehen, da sich in Vergangenheit und Gegenwart zahlreiche Rebellen gegen die kaiserliche Herrschaft auf ihn beriefen.

Garderegiment; im Gegensatz zur LANDWEHR eine Einheit des stehenden Heeres, die von den *Grafen* rekrutiert und von den *Provinzherrn* besoldet werden, jedoch dem *Kaiser* (bzw. dem *Marschall des Reiches*) unterstehen; ähnlich geartete Einheiten wie die durch die Reichsgrundreform geschaffenen G. existieren auch in *Aranien* und im *Lieblichen Feld*. Eine besondere Form der G. sind die vier Kaiserlichen *Elite-G.*, die die Kerntruppe des Reiches bilden und die vom Kaiserhaus selbst besoldet werden. G. können sowohl reine Fußtruppen als auch Kavallerieeinheiten sein.

Das Mittelreich verfügt über 31 G. (davon 6 Reiterregimenter) und 4 Elite-G. (davon eines beritten); Aranien unterhält 12 G. (3 beritten), das Liebliche Feld 15 (4 beritten).

Garèn, -s; garènisch; Garèner; an der felsigen Nordküste der Insel HYLAILOS gelegener Ort mit etwa 600 Einwohnern, die meisten davon Mitglieder und Familienangehörige der berühmten Hylailer Seesöldner; ebenfalls bekannt für die hier gefertigten schwarzblauen oder schwarzroten Keramiken (meist mit Delphinmotiven).

Gareth, -s; garethisch; Garether; Hauptstadt des *Neuen Reiches*; im zentralen Königreich *Garetien* gelegen. Das kleine Dorf, das 1.869 v.H. von einer Handvoll Siedlern in einer Rodung am Bächlein *Gardel* gegründet wurde, hat sich nach einer wechselvollen Geschichte zu einer alles überstrahlenden Metropole mit mehr als 150.000 Einwohnern entwickelt. Im Jahr 1.864 v.H. werden die Palisaden des Ortes beim ersten *Zug der Oger* gestürmt und alle 1.000 Siedler erschlagen, um in einem mehrtägigen Gelage von den menschenfressenden Ungeheuern verspeist zu werden. In den Folgejahren bestimmt vor allem der Neid der altreichischen Kaiser die Geschehnisse der sich stets aufs Neue regenerierenden Stadt. Erst mit dem Untergang des alten Bosparanischen Reiches stabilisieren sich die Verhältnisse dauerhaft.

Nach und nach werden die umliegenden Dörfer ins Stadtbild integriert, denn der Raumbedarf ist groß. Insgesamt auf eine riesige Fläche angewachsen, wird auch heutzutage nur *Alt-Gareth* von einer schützenden Mauer umgeben. Dort befinden sich viele wichtige Einrichtungen: so steht hier – eingerahmt von Wirselsbach und Gardel – die Alte Residenz der mittelreichischen Kaiser, weiterhin findet man das Im-manstadium und das weitbekannte Hippodrom, allen Zwölfgöttern und einigen Halbgöttern sind hier Tempel geweiht. Auch der Verwaltung des Neuen Reiches wird in diesem Ortsteil Rechnung getragen, denn sämtliche Reichskanzleien haben hier gleichfalls ihren Sitz. Lang ist auch die Liste der Botschaftsgebäude mit den Vertretern vieler av. Staaten.

Westlich liegt der jüngere Ortsteil *Neu-G.* Um die Neue Residenz des Kaisers liegen weitläufig angelegte Grundstücke wohlhabender Bürger, auch die STADT DES LICHTS mit dem gewaltigsten aller Praios-Tempel ist nicht weit entfernt. Jeder, der im Reich etwas auf sich hält, hat hier eine Villa bezogen. Nach Norden schließt das ländlich geprägte *Roskuppel* an. Dort lebt ein Großteil der Bauern, die sich um die Versorgung der Stadt mit Lebensmitteln mühen, und allmorgendlich ziehen seine Bewohner durch das Wehrheimer Tor auf die Märkte der Altstadt. Südlich von Neu-G. stößt man auf die Ausläufer eines undurchdringlichen Waldstückes, das als nördlicher Auswuchs zur sogenannten *Dämonenbrache* – dem Schauplatz der Ersten Dämonenschlacht – gehört. Allen Überlegungen, an diesem unheimlichen Ort neuen Wohnraum zu schaffen, begegnet die Bevölkerung mit abergläubischem Schweigen. Jenseits des Waldes schließt sich das *Südquartier* und ganz im Osten *Meilersgrund* an. Hier wohnen dichtgedrängt in hohen, stinkigen Gassen die Ärmsten der Armen, und man ist gut beraten, diesen Teil der Stadt zu meiden.

In G. sind natürlich zu Verteidigungs- und Repräsentationszwecken viele tausend Krieger stationiert, namentlich das I. Ksl. Elitegarderegiment “Löwengarde”, das II. und IV. K.u.K. Garetische Garderegiment (“Garether Wehrbürger” u. Schwere-Reiter-Rgt. “Goldene Lanze”), 500 Kaiserliche aus div. Einheiten, 4 Banner Kgl. Garetische Leichte Reiterei, 50 Ksl. Leibgardisten, 100 Tempelgardisten und 250 Stadtgardisten.

Aber auch die Bildung kommt mit einer Vielzahl von Seminaren und Akademien nicht zu kurz, wobei hier nur die AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG und die *Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert* erwähnt sein sollen.

Gareth brennt; ein Würfelspiel; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Garether Aufstand; Bezeichnung für zwei Revolten der Garether Bürger gegen *Bosparaner* Willkür und den erdrückenden Steuersatz: 1611 v.H. gegen HALDUR-HORAS (die sog. 200 Tage von Gareth), 1562 v.H. gegen dessen Sohn FRAN-HORAS; letztgenannter Aufstand führt schließlich zu bürgerkriegsähnlichen Zuständen und zur ERSTEN DÄMONENSCHLACHT.

Garether Pamphlet; Gesetzessammlung aus der Zeit nach dem *Krieg der Magier*. Eine Zusammenkunft von Adligen, Bürgern und verdienten Kriegsleuten des Jahres 397 v.H. beschließt die neuerliche Einsetzung eines Kaisers aus der Linie derer von *Gareth* und befindet über Rechte und Pflichten zukünftiger Monarchen und die Erbregelung. Beschlossen wird auch die Einschränkung der Magiefreiheit, um die Wiederholung zurückliegender Verheerungen zu unterbinden. Nebenwirkung ist der unwiederbringliche Verlust magischen

Wissens. Bis zur heutigen Zeit haben sich einige diesbezügliche Vorschriften bereits wieder gelockert.

Garethi; am weitesten verbreitete av. Sprache; aus dem *Bosparano* hervorgegangen; wird im *Mittelreich*, dem *Lieblichen Feld*, dem *Bornland*, *Nostria*, *Andergast*, *Aranien*, auf *Maraskan* sowie in einigen weiteren Siedlungen gesprochen; noch vor dem *Tulamida* die wichtigste Verkehrssprache Aventuriens (siehe **SPRACHEN**).

Garetien, -s; garetisch; Garetier; Königreich im zentralen Mittelreich; Kernprovinz des Neuen Reiches. G. liegt eingebettet zwischen *Großem Fluß* im Westen und *Darpat* im Osten und grenzt von SW über Nord nach SO zunächst an die Nachbarprovinzen *Almada*, *Kosch*, *Greifenfurt*, *Darpatien* (mit dem längsten gemeinsamen Grenzverlauf entlang des Darpat) und schließlich an das, noch bis vor einigen Jahren zum Reich gehörenden *Fürstentum Aranien*. Im Süden endet die Provinz am hoch aufragenden Raschtulswall. Die südöstlich gelegene *Grafschaft Perricum* gewährleistet den unmittelbaren und strategisch relevanten Zugang zum Perlenmeer.

Klima: G. liegt in den gemäßigten Breiten Aventuriens. Die Sommer sind warm mit mittleren Niederschlägen, der zumeist sonnige Spätsommer gibt den Früchten die letzte Reife. Die Winter sind kühl und legen den Norden des Königreichs unter eine geschlossene weiße Decke, die umso dünner wird, je weiter man nach Süden blickt. Hier herrscht bereits Anfang des Phexmondes reges Treiben auf den Feldern. Zumindest sommertags wärmer ist G. auf der östlichen Seite des Raschtulswalles, wo die Winde der *Khom* gelegentlich entlangstreifen. Dies sorgt auch an manchem Tag im Winter für frühlingshaften Temperaturen.

Landschaft: Vor seiner Besiedlung war das Land noch von dichten Wäldern bewachsen, doch die schnell anwachsende Bevölkerung läßt auch die gerodeten Flächen großzügig Raum greifen. Nur in der *Grafschaft Waldstein*, zwischen den Flüssen *Raller* und *Breite*, wie im östlich gelegenen *Hartsteen* sind die Waldflächen noch zusammenhängend. Ein spärlicherer Waldgürtel säumt die Reichsstraße 6 und das Fließchen *Rakula* auf ihrem Weg nach *Ferdok*, und auch der Nordrand des rasch aufsteigenden *Raschtulswalls* präsentiert sich noch naturbelassen. Der größte Teil des Landes wird heute landwirtschaftlich genutzt, denn groß ist der Hunger der Menschen in der garetischen Metropole. Felder säumen auch den Darpat hin zum *Golf von Perricum*. Südlich der großen Hafenstadt bestimmen Küstensümpfe das Bild.

Tierwelt: Nutzvieh ist der häufigste Anblick in der Gegend um die Hauptstadt. Lediglich im Gebiet der *Dämonenbrache* südlich von Gareth ist mit allem erdenklichen Gezücht zu rechnen, doch gibt es niemand, der freiwillig die Bekanntschaft mit auch unnatürlichen Wesen sucht. Wölfe sind zahlreich, vor allem in den nordwestlichen Wäldern. Von den Hängen des *Raschtulswalls* stoßen häufiger *Harpyien* aufs offene Land hinab, *Baumdrachen* leben in den Wäldern am Fuß des Gebirgsmassivs.

Bevölkerung: Nach dem typischen Garetier wird man vergeblich Ausschau halten, zu sehr überstrahlt die kaiserliche Metropole das Land. Selbst dem fleißigen Landvolk erscheint wenig fremdartig, denn rege geht es zu auf den Wegen des Königreiches. Von eigenem Gepräge sind schon eher die Bewohner der Grafschaft Perricum, denn ihr Herz gehört der See, und das höfische Treiben zu Gareth scheint hier ferner als anderswo sonst in dieser Provinz.

Landwirtschaft: Das Landleben in G. ist deutlich auf die Kaiserstadt mit ihren vielen Einwohnern zugeschnitten, kaum ein Bauer der sich sorgen muß, auf den Früchten seiner Arbeit sitzenzubleiben. Auf den fruchtbaren Äckern gedeihen Roggen, Gerste und Weizen, weiter südlich findet man mitunter auch größere Baumwollfelder. Im Osten, an Natter und Darpat, gibt es weitläufige Obstplantagen, deren Früchte sich, zu feinem Brannt – ähnlich dem darpatischen Trollzucker - oder Likör veredelt, in der Kehle manches wohlhabenden Bürgers wiederfinden, aber auch das einfache Volk weiß einen kräftigen Schluck wohl zu schätzen. Allerorten stößt man auf Güldenländer Braune und die gefleckten Abilachter, die Zucht von Darpatbullen lohnt sich gleichfalls, denn kräftige und ausdauernde Zugtiere werden auf den vielen Wegen der Provinz stets benötigt. Im Westen schließlich, in der Gegend am Großen Fluß widmet man sich verstärkt der Zucht der braunen, Ferdoker genannten Zug- und Reitpferde. Nicht vergessen werden sollten die schmackhaften Aale aus der Bucht von Perricum.

Handwerk: Hat zumindest in der Hauptstadt goldenen Boden. In Gareth gedeiht alles prächtiger als anderswo. Zu Diensten stehen nicht immer die Besten, aber oft die Teuersten ihrer Zunft, die wertvollen Materialien den letzten Schliff geben sollen.

Wege und Siedlungen: G. ist der Schnittpunkt vieler wichtiger Handelswege. Vom weidenschen *Baliho* kommt die *Reichsstraße 2* daher und führt weiter nach *Almada*. Von Gareth nach Westen führt die *R 3* bis ins nordmärkische *Elenvina*. Vom südlich der Hauptstadt gelegenen *Wieha* strebt die *R 6* auf den Großen Fluß bei *Ferdok* zu und verbindet das Königreich mit der Westküste. Der Weg nach *Perricum* schließlich führt ans Perlenmeer und von dort per Schiff zu allen Häfen der Welt. Angesichts der beiden großen Städte verblässen weitere Orte fast zur Bedeutungslosigkeit.

Regierung und Verwaltung: G. ist die traditionelle Domäne des mittelreichischen Thronfolgers. Derzeit herrscht in Personalunion der *Reichsbehüter Brin von Gareth* – in Vertretung für den verschollenen *Kaiser Hal* – gleichermaßen über Kaiser- und Königreich. G. läßt sich unterteilen in die *Kaisermark Gareth* sowie die *Grafschaften Eslamsgrund, Reichsforst, Hartsteen, Schlund* und *Perricum*. Zu Gareth angesiedelt sind auch die *Kanzleien*, die die Verwaltung für zahlreiche Belange des Reiches innehaben. Dies sind im Einzelnen die

Bereiche *Steuern, Tribut und Zollwesen* (S.T.Z.); *Reichsangelegenheiten* (R.A.); *Kriegswesen* (K.W.); *Handel und Wandel* (H.W.); *Diplomatische Angelegenheiten* (D.A.) sowie die *Kanzlei für Gesteck, Scharmützel und allerlei Kurzweil* (S.G.K.).

Armee und Flotte: Große Truppenverbände befinden sich zum Schutze von Kaiser, König und zahlreichen für Stadt und Reich wichtigen Einrichtungen in der Hauptstadt *Gareth*. Aber auch *Perricum*, am gleichnamigen Golf des Perlenmeeres gelegen, präsentiert sich, nicht zuletzt durch die rondrianischen Ordensburgen, mit größter Wehrhaftigkeit. Dies geschieht zum einen mit Blick auf das südlich angrenzende abtrünnige *Aranien*, zum anderen befindet sich hier der Haupthafen der mittelreichischen Ost- oder Perlenmeerflotte. Dem gestrengen Großadmiral *Rudon von Mendena* unterstehen die drei Admiräle der großen Unterverbände: Tobrische Heimatflotte (Küstensicherung von Vallusa bis Beilunk), Hochseeflotte (Operationsgebiet von Neersand bis Brabak) und Maraskanflotte (Blockade von Maraskan, Jagd auf Piraten und Niederhaltung der Aranischen Flotte).

Zeittafel Garethien:

Die meisten Ereignisse in G. sind zugleich bestimmend für die Geschehnisse des Neuen Reiches, dessen Hauptstadt Gareth inmitten der Provinz G. liegt.

- 1869 v.H. Stadtgründung von Gareth
- 1864 v.H. Erster ZUG DER OGER. Gareth wird verwüstet, die Bevölkerung getötet.
- 1611 v.H. Die 200 Tage von Gareth. Erster *Garether (Bürger) Aufstand*; die Garether weigern sich überhöhte Steuern nach *Bosparan* abzuführen.
- 1562 v.H. Zweiter Garether Bürgeraufstand.
- 1561 v.H. *Fran-Horas* beschwört die erste Dämonenschlacht herauf. Die Gegend um das Schlachtfeld südlich von Gareth verödet zur sogenannten *Dämonenbrache*.
- 993 v.H. Das Garether Bürgerheer marschiert auf Bosparan. Beim almadanischen Dörfchen *Brig-Lo* kommt es zur zweiten Dämonenschlacht. Das *Alte Reich* fällt, und Gareth wird Hauptstadt des *Neuen Reiches*.
- 397 v.H. Das *Garether Pamphlet* wird nach dem *Krieg der Magier* verfaßt.
- 393 v.H. Die *Orks* fallen ins Reich ein. Es kommt zur siegreichen *Schlacht auf den Blutfeldern* vor Gareth.
- 391 v.H. Die Almadaner Kaiser übergeben *Eslamsgrund* in einer Schenkung an G. Beginn der Dynastie der *Eslamiden*.
- 91–60 v.H. Erbfolgekriege verheeren das Land.
 - 11 Hal Vermählung Prinz *Brins* mit Prinzessin *Emer* von *Albernia*. Krönung Brins zum König von G.
- 9. Phe. 17 Hal Kaiser *Hal* im Bornland verschollen
- 14. Ing. 17 Hal *Answin von Rabenmund* erklärt sich zum neuen Kaiser. Die *Answinkrise* erschüttert das Reich.
- 20. Ing. 18 Hal Der Thronräuber Answin wird entmachtet.
- 1. Phe. 19 Hal Die Orks stehen abermals im Reich. Sieg der Menschen in der *Schlacht auf den Silkwiesen*.
- Hes. 21 Hal Hoftag zu Gareth. Brin wird zum *Reichsbhüter* erhoben.

Garf I.; (* 10 v.H.); amtierender Herzog von ENGASAL.

Garfolora; Manufaktur für allerlei *rahjagefällige* Accessoires und verschiedene *Rahjaica*; auf Geheiß von Herzog *Garf I.* in ENGASAL errichtet. Die etwas dubiosen Angebote stellen die Haupteinnahmequelle des Herzogtums dar.

Gargyl; auch *Wasserspeier* genannt; nach geltender Lehrmeinung eine besondere Abart der GOLEMS, die (und das ist selten) zur Fortpflanzung in der Lage sind. Sie erreichen für gewöhnlich eine Größe von zwei Schritt, können in ganz Aventurien angetroffen werden, sind aber glücklicherweise sehr selten. Die graue bis schwarze Haut der G. wird mit zunehmendem Alter immer härter und unbeweglicher, bis die Wesen schließlich mit schätzungsweise 200 Jahren jegliche Bewegung einstellen. Berichte über geflügelte G. konnten bislang nicht bestätigt werden.

Garhelt Rorlifsdotter-Jandasdotter; (58 v.H. – 15 Hal); ehemalige *Hetfrau der Hetleute* und damit "Wahlkönigin" der *Thorwaler*; amtierte von 7 v.H. bis zu ihrem Tode. In ihre Regierungszeit fallen die Aufnahme diplomatischer Beziehungen und Friedensverträge mit mehreren Staaten der Westküste sowie ein engeres Zusammenrücken der Thorwaler hin zu einer Nation. Nachfolger im Hetmannsamt wird ihr Sohn *Tronde Torbensson*.

Garlischgrötz von Grangor; neben den *Berlinghan von Methumis*, den *Marvinko vom Sikram* und den *Firdayon von Vinsalt* eines der ältesten Adelsgeschlechter des Lieblichen Feldes; wichtigste lebende Persönlichkeiten sind *Cusimo G.v.G.* (*31 v.H.), der Regent des *Hzm. Grangor*, und seine Tante *Prishya G.v.G.* (*38 v.H.), *Spektabilität* zu *Punin* und *Convocata Prima* der *Großen Grauen Gilde des Geistes*.

Garrensand; Hauptkloster und Ordensburg der GOLGARITEN; in der Baronie *Drift* im Hzm. *Kosch* gelegen.

Garthai; orkischer Anführer, siehe SHARRAZ GARTHAL.

Gashok, -s; Gashoker; Gashoker; kleine Stadt in Nordaventurien; ehemals Teil des SVELLTSCHEN STÄDTEBUNDES. Das Städtchen G. (EW: 950; G: 20 Stadtbüttel) ist vielen Aventurieren vermutlich nur deswegen ein Begriff, da der Ort ein wichtiger Verkehrsknotenpunkt ist, an dem sich die Straßen von *Lowangen* nach *Trallop*, die Nordstraße nach *Donnerbach* und die Straße von *Kvirasim* nach *Riva* und *Tiefhusen* treffen. Nachdem die *Orks* die Stadt verlassen haben, sind die Bürger wieder zu den alltäglichen Dingen des Lebens zurückgekehrt: Arbeiten, Beten und Schlafen. Durch die Zerschlagung des Svelltschen Städtebundes fließen die Zolleinnahmen zwar nicht mehr so stark in die Stadt, aber die Bürger sind genügsam. Alkohol und andere Vergnügungen sind absolut verpönt, und sollte eine Frau mit bloßen Armen oder "noch schlimmer entblößt" in der Öffentlichkeit erscheinen, kann sie von Glück sagen, wenn sie nur als Dirne beschimpft und aus der Stadt gejagt wird – und Männern geht es nur unwesentlich besser.

Von den Göttern verehren die Gashoker (im Sinne des sog. LOWANGER DUALISMUS) *Praios* als Herrn der Ordnung und Bewahrer des Heils und *Boron* als Bringer des Übels (T: BOR, PHE, PRA); die übrigen Götter genießen kaum Verehrung, auch wenn die beiden Herbergen der Stadt von traviagläubigen Wirtsleuten geführt werden und die Kaufleute dem Gott des Handels einen kleinen Schrein erbaut haben, der allerdings nicht von Geweihten betreut wird. Wirtschaftlich leben die Gashoker von den Erträgen ihrer wiederhergerichteten Felder, der Viehzucht sowie von den Wegezöllen und dem Geld, das die Durchreisenden sonst noch hier lassen.

Gatamo; stark mit Lehnwörtern aus dem *Tulamidya* und dem *Mohischen* durchsetzter Dialekt des *Garethi*; die Sprache *Traheliens*; siehe SPRACHEN.

Gaugraf, Gaugräfin; Gruppe von 20 kaiserlichen Beamten des *Mittelreichs*, die die *Barone* und *Grafen* kontrollieren und sich vor allem um das Eintreiben von Steuern kümmern. G. gehören dem Adel an und besitzen meist eine eigene Baronie, sind jedoch meist mit ihren Rittern und den gefürchteten Zehntmännern unterwegs.

Sie haben das Recht, Barone und selbst Grafen zu verhaften und vor das *Reichsgericht* zu führen und sind nur dem Kaiser selbst untertan. Die Kontrollbereiche der G., traditionell *Gaue* genannt, erstrecken sich häufig über die Provinzgrenzen hinweg und umfassen meist um 25 Baronien.

Die korrekte Anrede für einen G. ist *Ew. Hochwohlgeboren*.

G'dzill; ein Monstrum aus der Mythologie der *Echsenmenschen* vom *Loch Harodrol*, das angeblich auf dem Grund des Sees schläft.

Gebelaus; unberechenbarer Wind im nördlichen *Perlenmeer*; weht meistens aus Nordost und macht dadurch die Fahrt nach *Riesland* nahezu unmöglich.

Gefesselte Seele; eine besondere Form der Spukerscheinung, die gewöhnlich an den Ort ihres Todes gebunden ist.

Gegenkaiser; Bezeichnung für die verschiedenen widerstreitenden Kriegsherren während der KAISERLOSEN ZEIT.

Geheiligte Glyphen von Unau; die heutzutage gültige Schrift des *Tulamidya*; besteht aus 19 "geheiligten" Konsonantenzeichen sowie "minderen" Zeichen für Vokale, Dehnungen, Dopplungen und Buchstabenhärte; siehe SPRACHEN.

Gehörn; Sternbild am *Nordhimmel*. Das aus fünf Sternen bestehende Zeichen des G. durchläuft seine Bahn zweimal im Jahr und fällt besonders durch den blau leuchtenden Stirnstern auf. Als Symbol für Starrsinn, aber auch Ausdauer und Willensstärke wird es in der Astrologie gedeutet.

Gehörnte Dämonen; eine Klasse von Wesen der NIEDERHÖLLEN; *Dämonen*, die in ihrer Macht deutlich über den NIEDEREN DÄMONEN stehen; bisweilen unabhängig, meist aber einem ERZDÄMON zugeordnet.

Geifernder Schnitter; einer der vielen Beinamen KORS.

Geißler; allgemein verbreitete Bezeichnung für den Orden BANNSTRAHL PRAIOS'.

Gelbe Sichel; Gebirgszug auf halbem Weg zwischen *Norburg* und *Oblarasim*. Die G.S. besteht, ebenso wie

ihre größeren Namensvettern im Süden, die *Rote* und *Schwarze Sichel* aus brüchigem Schiefer; in ihr liegen die Quellen der drei Flüsse *Born*, *Oblomon* und *Frisund*. Über das Gebirge führt der *Rabenpaß*, ein heiliger Ort des *Boron*-Kultes.

Gelbfuchs; die am häufigsten vorkommende, weit verbreitete aventurische Fuchsart, die sich stellenweise zur echten Landplage entwickelt hat. G. gelten als ausgesprochen mutig und gerissen.

Gelbherzen; Elitegarde des Sultans oder Kalifen zu *Unau*. Die Bezeichnung geht zurück auf das Stadtsymbol Unaus - den gespaltenen Schädel eines Echsenmenschen – und galt einst als Schimpfwort. Heutzutage wird den treuergebenen Soldaten mit tiefem Respekt begegnet. Die G. rekrutieren sich zumeist aus dem kriegerischen Stamm der *Beni Khibera*, die die traditionellen Waffen der Garde, Lanze und Doppelkunchomer, mit tödlicher Präzision zu führen vermögen. Ihre absolute Loyalität und Untertänigkeit wird oftmals von anderen Stämmen belächelt.

Gelbschwanzskorpion; ein in südlichen Wäldern und Grasländern auftretender Skorpion mit braunem Hauptpanzer und gelbem Stachel; besitzt ein mittelschweres Gift.

Geldadel; spöttische Bezeichnung für ein *bornländisches* Phänomen: Viele Kaufherren sind in der Lage, sich die Stimmen der verarmten Adligen in der ADELVERSAMMLUNG zu erkaufen – und damit sogar den ADELSMARSCHALL zu bestimmen.

Geldana von Gareth; (91 v.H. – 17 v.H.); Schwägerin Kaiser *Pervals*, die auf der Flucht vor diesem nach PAAVI gelangte und dort das "Herzogtum Paavi" ausrief; erste Herzogin und damit Begründerin der von-Paavi-Linie des Hauses *Gareth*.

Geleitbrief; für einen LEIBEIGENEN nötiges Reisedokument, das seine Abwesenheit vom Land seines Herrn bestätigt.

Geliebte(r) der Göttin; Oberste(r) Geweihte(r) der Göttin RAHJA; wird von den *Hohen Geweihten* (Tempelvorstehern) der Göttin alljährlich auf dem vom 1. bis 7. Rahja währenden *Fest der Freuden* im Tempel zu *Belhanka* gekürt.

Gemhar; Grenzfluß zwischen *Winhall* und *Albernia*. Der G. entspringt in den bewaldeten Hügeln des geheimnisumwobenen *Farindel* und mündet gut 60 Meilen weiter nordwestlich in den *Tommel*.

Geode, -n; Geoden; zwergische Zauberkundige. Bei diesen sehr untypischen *Angroschim* finden sich viele ungewöhnliche Eigenschaften (die extrem "unzwergische" Lebensweise in Wäldern, Hainen und natürlichen Höhlen sowie das Ziel, SUMU zu schützen und ihr zu dienen, eine Absicht, die vielerlei Gestalt annehmen und von einem still beschaulichen Eremitendasein bis zur Bildung klösterlicher Gemeinschaften reichen kann, deren Mitglieder den Boden genauso eifrig bearbeiten wie verehren).

Denn nach ihrem eigenen Glauben sind die G. – sie selbst nennen sich auch gerne Seelenhirten – die zaubermächtigen Geweihten der Erde; doch darunter verstehen sie nicht nur den lehmigen Boden zu unseren Füßen, sondern die Gesamtheit der Natur und der sechs Elemente, die sie bilden.

Obwohl sie offensichtlich der magischen Kräfte mächtig sind, sehen sie darin auch den wichtigsten Unterschied zu den *Magiern* der menschlichen Gilden: Während jene sich gern der höheren Sternenkraft und fremden *Sphären* zuwenden, stehen sie fest auf dem Boden der Materie – und wissen doch gerade daraus ihrer manchmal unvergleichliche Macht zu ziehen.

Die Berufung und Weihe stellt für einen Seelenhirten ein vielleicht wichtigeres Ereignis dar als seine Geburt, markiert sie doch den Beginn seines eigentlichen Lebens im Dienste Sumus. Dabei kommt es sehr stark darauf an, wen der suchende Jüngling gefunden hat – denn zwei große Schulen mit inzwischen recht unterschiedlichen Traditionen und ziemlich ablehnenden Haltungen gegeneinander gibt es unter den G.: Die DIENER SUMUS und die selbsternannten HERREN DER ERDE.

Auch wenn viele Seelenhirten nicht so gesellig sind wie ihre Brüder im Berge, so gehören sie doch alle einer mehr oder minder festen Verbindung an, deren Mitglieder ihnen Lehrer und Schüler und oft auch Freunde sind.

Diese Gruppen nennen sich meist *Zirkel* oder G.-kreis; und das ist auch der Name für das Heiligtum der Natur, an dem sie ihre Riten abhalten: Ein weiter Ring, bezeichnet durch sieben bis neunundvierzig große, stehende Steine, die ihn eindeutig abgrenzen und doch alle Kräfte der Natur heranlassen – denn weder gemauerter Boden noch Wände oder gar ein Dach eignen sich für ein druidisches Heiligtum.

Fast alle Steinkreise stehen inmitten heiliger Haine und sind viele Jahrtausende alt – denn wie immer sie auch geschaffen wurden (und die Magie scheint da die einzige Möglichkeit zu sein), heute beherrscht oder aber gebraucht man solche Künste nicht mehr, sondern beschränkt sich auf die Nutzung der vorhandenen Kreise.

Manche geraten auch in Vergessenheit und beginnen langsam zu verfallen, umringt und überwuchert von wildgewachsenen Bäumen und Kletterpflanzen.

Ein weiteres Merkmal aller Steinkreise sind die natürlichen Quellen, die sich in ihnen finden, denn für viele Ehrenfeste brauchen die Diener Sumus frisches Naß, und kein Brunnen- oder gar Zisternenwasser ist so unverfälscht wie das einer sprudelnden Quelle.

Wohl einige Dutzend solcher Zirkel gibt es heute noch an entlegenen Plätzen des Mittelreiches, die meisten aber finden sich im Tal der *Galebra* und damit etwa in der Mitte von *Eisenwald*, *Amboß*, *Ingrakuppen* und *Kosch*. Der größte und prächtigste aller dieser Druidenkreise ist mit 99 Steinen *Brandans Ring* an der Mündung der *Galebra* in den Großen Fluß.

Zentraler Glaube aller G. ist die Wahrheit, daß Sumu nicht tot ist, sondern nur "verwandelt" – ob die Lebende Natur allerdings schläft oder aber verwundet oder gar getötet und neugeboren wurde, wird bereits von Kreis zu Kreis unterschiedlich gelehrt.

Viel widersprüchliches und auch offen Unsinniges sagen, lehren und vermuten die Gelehrten über die Natur der Erdkraft, aus der die G., *Hexen* und *Druiden* ihre Kraft schöpfen: So soll die Berührung mit feuchtem Mutterboden notwendig sein, oder aber daß ein Druide seine Kraft schon verliert, wenn er nur von einem Guß kalten Wassers getroffen wird...

In Wahrheit ist die *Erdkraft* eine Macht, die tief im Inneren der Erde entsteht, die ganze Natur durchzieht und erst einige Dutzend Schritt über dem Boden abklingt. Darin ähnelt sie sehr stark jener, die bestimmte Eisennadeln immerzu gen Norden weisen läßt, und deshalb ist Eisen und alles daraus geschaffene auch Gift für die magischen Kräfte der G.: Denn alles Eisen erzeugt Wirbel und Störungen im Fluß der Erdkraft, und aller am Leib getragene Stahl schneidet den G. wie einen Druiden förmlich von der Erdmacht ab – in seinen Augen weit mehr als eine "simple" Behinderung seiner Magie, sondern auch eine Irritation in seiner Beziehung zur Natur, die ihn unruhig und gereizt sein läßt.

Gepard; eine – oft domestizierte – Raubkatze; siehe KHOMGEPARD.

Gerasim; -s; Gerasimer; Gerasimer; freie Stadt (EW: 900, davon ca. 50% Waldelfen und 20 % Halbelfen) in Nordaventurien. Zur Zeit der Inquisition der *Priesterkaiser* im *Bornland* flohen viele Bürger und auch Teile der nordbardischen Bevölkerung in die Wildnis. Über den *Rabenpass* in der *Gelben Sichel* zogen sie den *Oblomon* hinab bis zu dessen Zusammenfluß mit dem *Selserbach*, wo sie auf eine Gruppe von Elfen trafen. Vom schuldlosen Leid der Vertriebenen berührt, erklärten sich drei von ihnen bereit sie aufzunehmen und ein neues Leben zu lehren. Die Bedingungen der Drei waren hart: "Ihr müßt alles vergessen – was ihr wart und was ihr sein wolltet!"

Bei allem ehrlichen Bemühen beider Seiten mußten doch auch die Elfen erkennen, daß sie nie mehr sein würden wie zuvor. Bis heute ist keines der überlieferten Gesetze gebrochen worden: Nie wurde ein Baum gefällt, niemand besitzt mehr, als er wirklich braucht, und die Nachfahren der Elfen und Menschen treffen sich am *Platz der Verständigung*, um zu reden, bevor sie handeln. Aber dennoch wird aus der einstigen Zuflucht im Elfenwald zusehends die Menschenstadt G., wie die ersten Siedler ihre neue Heimat nannten. Die Waldelfen beginnen sich – die katastrophale Entwicklung von *Oblarasim* vor Augen – verstärkt aus dem Stadtleben zurückzuziehen und reagieren abweisend auf Fremde.

G. ist eine ungewöhnliche Siedlung. Kein Baum wurde je gefällt, um Platz für ein Wohnhaus zu schaffen, und weder Palisade noch Mauer schützt G. (T: FIR, HES, TRA). Wegen der Goldfunde am *Oblomon* strömen seit einiger Zeit Goldsucher, darunter auch einige Zwerge, in die Stadt, um sich hier niederzulassen, werden jedoch von den Bürgern G.s, sei es nun Mensch oder Elf, abgewiesen. Als Bindeglied zwischen den einzelnen Völkern gilt auch die 'SCHULE DES DIREKTEN WEGES', auch genannt 'Schule der drei Völker'. Damit sind sowohl Nivesen, Nordbarden als auch Elfen gemeint.

Geraucis; eine einflußreiche Reederfamilie aus BRABAK mit Sitz in der *Audienza*; kontrolliert einen großen Teil der Warenmakelei am Brabaker Hafen.

Gerbald I. (von Gareth); (853 v.H. – 779 v.H.); fünfter der KLUGEN KAISER, der diese Bezeichnung während seiner Regierungszeit als Kaiser des *Neuen Reiches* von 821 v.H. – 780 v.H. zu höchsten Ehren brachte. Als strategischer Doppelschlag erweist sich die Übergabe des *Bornlandes* in die Obhut des *Theaterordens* im Jahre 816 v.H.: der überzeugte *Praios*-Anhänger drängt die *Rondra*-Ritter damit an die nördliche Peripherie seines Reiches und leistet dadurch andererseits territorialen Erweiterungsbestrebungen entscheidenden Vorschub. Um 810 v.H. entsteht als Brückenkopf die bornländische Feste *Pilkamm*, sechs Jahre später notieren die Chronisten die Gründung der Stadt *Festum*. Im Osten nimmt die *Besiedlung Maraskans* Formen an, und das Wachstum der unter seinem Vater SIGHELM gegründeten Städte *Jergan*, *Tuzak* und *Boran* schreitet voran. Im Jahr 809 v.H. versetzt er, in einem eher symbolischen Akt, dem *Tuzakwurm* den Todesstoß. Der höchste Gipfel der Maraskankette wird nach dem kaiserlichen Bezwiner der Insel *Amran Gerbald* getauft.

Als Schritt in die Khom-Region wird im Jahr 801 v.H. an der Stelle eines tulamidischen Dorfes die

Garnisonsstadt *Unau* gegründet.

Im Jahr 808 v.H. erläßt Gerbald das 'Verbot jeglichen Haltens von und Handelns mit Menschen als Sklaven' mit Wirkung auf das Neue Reich unter Einbeziehung der tulamidischen Gebiete, 799 v.H. erfolgt die Erweiterung auf das besetzte Erzstm. *Kuslik*. Das wohl wichtigste Gesetz aus jenen Tagen hat für die meisten Gebiete des aventurischen Kontinents bis heute Gültigkeit und stellt einen Meilenstein der Zivilisation dar. Nachfolger auf Gerbalds übermächtigen Thron wird sein Sohn MENZEL.

Gerbald II. (von Gareth); (772 v.H. – 716 v.H.); siebenter in der langen Reihe der KLUGEN KAISER. Regiert das *Neue Reich* in den Jahren 738 v.H. – 718 v.H. Nachfolger wird sein Sohn RUDE I.

Gerbelstein; ein Handelshaus mit Hauptsitz in *Mengbilla*; Teilhaber am *Khunchomer* MARASKANKONTOR; eines der reicheren aventurischen Handelshäuser ohne besonderen Schwerpunkt; jedoch heißt es, die G.s wären nicht nur im Sklavenhandel, sondern auch in der Verbreitung gefährlicher Gifte aktiv.

Gernat; Fluß in *Darpatien*, mündet kurz hinter *Wehrheim* linksseitig in den *Dergel*.

Geron der Einhändige; Held der frühen Siedlerzeit (um 2.000 v.H.); rodete den bosparanischen Wald, gewann das Schwert SIEBENSTREICH und vollbrachte damit sieben Heldentaten; Heiliger der *Rondrakirche*. Siehe **HELDEN UND HELDENSAGEN**.

Gestaltenwandler; eine Monstrosität unbekannter Herkunft, die die Form all ihrer Opfer annehmen kann; tritt bisweilen als Tier, zumeist jedoch als Mensch auf; ursprüngliche Form unbekannt. Es heißt, die G. ertrügen keine Musik.

Gevatter des Todes; einer der vielen Beinamen des Halbgotts KOR.

Gevri; eine der "inneren" Inseln der OLPORTSTEINE, nordwestlich von *Manrek* gelegen; nur spärlich besiedelt.

Gharyak; steht in der *orkischen* Sprache für den Begriff "Barbar". Wird sowohl auf die primitiven *Oger* wie auch auf den Orkstamm der OLOCHAI angewandt.

Ghorio (von Khunchom); eigentlich: *Ghorio Dogulawend*; (um 700 v.H.); Verfasser d. *Khunchomer Kodex*; Heiliger des KOR-Kultes.

Ghul, -s; Ghule; Leichenfresser. Die menschenähnlichen G. besitzen eine graugrüne Haut, einen vorspringenden Kiefer mit gefährlichen Reißzähnen und lange Klauenhände. Mit ihren langen Krallen und ihrem reißzahnbewehrten Gebiß sind sie schreckliche Gegner. Ein G.-biß ist besonders gefährlich, weil er eine schnell einsetzende Lähmung verursacht. Es besteht sogar eine geringe Chance, daß das Opfer sich innerhalb von 3 Tagen selber in einen G. verwandelt.

G. sind Leichenfresser. Sie leben in Gräften oder selbstgegrabenen Höhlen. Normalerweise halten sie sich von den Lebenden fern. Doch wenn sie nicht ausreichend "Nahrung" finden, so greifen sie auch Menschen an. Um ihren Leichenschmaus abzuhalten, verlassen sie nur des Nachts ihre Gräber, denn das Licht der Sonne tötet sie.

Gigant; nach der Mythologie ein Wesen, das SUMU noch in ihrem Todeskampf aus sich selbst schuf; Gegner der von LOS geschaffenen Götter in den *Gigantenkriegen*. Der Sage nach gehörten INGERIMM, EFFERD, FIRUN, PERAINE und TSA zu den Giganten, bevor sie in den Götterhimmel erhoben wurden, ebenso andere Wesenheiten wie SATINAV, RASCHTUL, KAUCA und die *Gelbe, Rote und Schwarze Sichel: Hazaphar, Mithrida* und *Sokramor*.

Die G. erschufen oder zeugten angeblich die ALTEN DRACHEN und auch die RIESEN.

Gil'-Patar; legendärer Schmied der *Zyklopen*. Er fertigte in jahrelanger Arbeit das Schwert *Gnor'a'khir*, das er mit seinem eigenen Blut härtete.

Gilbe; auch SCHLACHTFELDFIEBER genannt; eine Krankheit, die vor allem durch Ghule übertragen wird.

Gilborn von Punin; Heiliger des *Praioskultes*; um das Jahr 400 v.H. (angeblich am 29. Tra. 400 v.H.) von *Borbarad* in dessen Verliesen in der *Gorischen Wüste* zu Tode gefoltert. Schutzheiliger gegen alle Zauberei; wird besonders vom BANNSTRAHL-Orden verehrt.

Gildensiegel; auch *Akademiesiegel* genannt; mittels eines Siegelstempels aus *Arkanium* und einer besonderen Tinte auf die (meist rechte) Handfläche eines *Adepten* "gestempelte" Marke, die die *Magierakademie* oder den freien Lehrmeister bezeichnet, bei dem der Adept seine Ausbildung erhalten hat; ohne mächtige Zauberei nicht zu entfernen.

Gilindor; Name einer bekannten Gelehrtenfamilie aus dem *Lieblichen Feld*, die ihre Linie bis in die *Rohalszeit* zurückverfolgen können; bekannteste Mitglieder sind *Yehodan G.*, die ehemalige *Spektabilität* der AKADEMIE DER ERSCHEINUNGEN ZU GRANGOR und seine Schwester *Hesindiane*, Leiterin der AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS ZU *Methumis*.

Girikh; vorwiegend von Plünderungen innerhalb und außerhalb des Orklands lebender *Orkstamm* der ZHOLOCHAI.

Gjalska; Fluß in Nordwestaventurien; entspringt in den Höhen der *Großen Olochtai*, wo er zunächst als kleiner Bach über viele Klippen hinabstürzt. In zahlreichen Windungen schlängelt er sich durch tiefe Schluchten und über Heide- und Graslandschaften gen Norden, um sich dann mit dem von Westen kommenden *Linn* zu vereinen.

Im weiteren Verlauf nimmt er durch den 50 Meilen weiter nördlich von Osten heraneilenden *Yager* an Stärke und Breite erheblich zu. Dreißig bis vierzig Schritt mißt er von hier an, gefährliche Stromschnellen verengen ihn jedoch mancherorts bis auf zehn Schritt. Im Verlauf der großen Biegung gen Osten beruhigt er sich schließlich, bevor er ins *Lachanshiel* einmündet.

Den See hinter sich lassend, schlängelt er sich in großen Windungen Ifirns Ozean in nordwestlicher Richtung entgegen, zuvor den *Gjalska-fjord* durchfließend. Der G. mißt insgesamt knapp 300 Meilen; er ist reich an Fischen, abertausende von Lachsen suchen den Weg zu ihren Laichplätzen, doch nur zu häufig landen sie im Magen eines der zahlreichen Bären, die im Fluß sitzen und mit offenen Mäulern darauf warten, daß ihnen ein Lachs dort hineinspringt.

Gjalsker Kreideklippen; von *Olport* bis zum *Gjalskerland* verlaufender, fast 300 Meilen messender Küstenabschnitt mit zumeist schroff abfallenden Kreidefelsen. Mancherorts bis 120 Schritt Höhe messend, wird das helle Band immer wieder unterbrochen von Buchten, in denen die G.K. landeinwärts zurückspringen und mitunter auch zu kleinen Stränden auslaufen. Wenn man vom Meer aus schaut, mag man denken, daß sie wie weiße Wellen wirken. Mit ihren Höhen und Tiefen bieten sie dem Betrachter ein beeindruckendes Bild. Die Klippen bieten unzähligen Seevögeln beste Möglichkeiten ihre Brut aufzuziehen, denn nur wenige Räuber, wie z.B. der Seeadler, können sie dort erreichen. Äußerst selten kann man ein einzigartiges Schauspiel beobachten, wenn abertausende von Lemmingsen über die Kante der Klippen springen und sich so zu Tode stürzen.

Gjalskerland; wild und rauh wird es zumeist beschrieben, lebensunfreundlich, naß und kalt. Doch dieser Eindruck trifft nur teilweise zu, denn auf seine ureigene Art faszinierend ist das Land allemal, und jenen, die es verstehen dort zu leben, kann es gar wunderschön sein. Das G. umfaßt die vom *Gjalska* durchflossene Halbinsel an *Ifirns Ozean* nördlich der *Großen Olochtai*, zwischen *Olport* im Westen und *Golf von Riva* und *Brinasker Marschen* im Osten. Von Westen aus ziehen sich hohe Kreideklippen an der Küste entlang, nach Osten hin endet das Hochland ziemlich abrupt und gestattet einen großzügigen Blick über Tiefland und Golf.

Das Hochland fällt von West nach Ost allmählich ab. Von Bergen und tiefen Schluchten durchsetzt, findet man hier zahlreiche Nadelwälder und Birkenhaine, oftmals geradezu in einem Meer aus rotem Heidekraut schwimmend. Saftige Wiesen, von Geröllsteinen übersät, bilden eine große Speisekammer für die vielen Mähnschafe und Hochlandrinder. Zahlreiche Bäche suchen sich ihren Weg zum *Gjalska*, der mal gemächlich, dann wieder eilend *Ifirns Ozean* zustrebt. Seicht dahinfließende Bäche verwandeln sich mit Einsetzen der Schneeschmelze in reißende Flüsse und machen das Wandern beschwerlich, denn nicht nur die Bäche bilden dann Hindernisse, sondern auch der, vom nahezu ganzjährlich zu ertragenden Regen, aufgeweichte Boden. Inmitten des G. findet man einen großen See, den vom *Gjalska* durchflossenen *Lachanshiel*.

Ferner beherbergt das Land mehrere kleine Seen, deren Namen wohl nur den Einheimischen bekannt sind. Wege oder gar Straßen sucht man hier vergebens, allein Trampelpfade findet man, die jedoch ihre Lage fast jährlich verändern. So braucht es hier einen guten Orientierungssinn, um sich nicht zu verirren, denn das Wetter schlägt hier blitzartig um und man steht unverrichteter Dinge im Nebel.

Die Gjalsker Ureinwohner gehen zurück auf eine Vermischung von *Beni Nurbad* und *Hjaldingern*. Sie haben oft rötliche Haare und sind groß wie Thorwaler, doch ihre tulamidische Hautfarbe ist ihnen geblieben. Sie sprechen ein flaches Garethi, verknüpft mit manchem urtulamidischen Begriff, sind aber dennoch gut zu verstehen – sofern sie dies wünschen. Fremden gegenüber sind sie sehr wortkarg, doch nur anfangs, denn mit etwas Geduld tauen diese Barbaren, wie sie im Volksmund genannt werden, schnell auf. Wenn man die Gjalsker nicht zum Feind hat, sind es gemütliche und überaus freundliche Menschen. Sie leben in Sippengemeinschaften, die sich größtenteils von Fleisch oder Fisch, aber auch von Beeren, Wurzeln oder Getreide nähren. Gekleidet sind sie zumeist in Felle und Stoffe aus grober Wolle, die sie selbst zu weben verstehen (der Gipfel des Gjalsker Handwerks). Sie erfreuen sich an rauen Kraftspielen und gelten – wie die Thorwaler – als meisterliche Trinker.

Glantuban; ein RIESE, der angeblich im FIRUNSWALL im Norden des *Orklandes* lebt.

Glefe; eine Stangenwaffe mit breiter Hauptklinge, die vorn hakenförmig gebogen ist; sie ist in der Regel stark verziert und geschmückt und gilt als vornehme Infanterie- und Gardistenwaffe.

Gletscherwurm; eine von PARDONA gezüchtete Abart der DRACHEN, die vor allem durch ihre Grausamkeit auffallen; besitzt keinen FEUERATEM.

Globomong; einer der Namen der *Erzdämonin* CHARYPTOROTH.

Globule; nach der Sphärentheorie eine sogenannte "Mindersphäre", die in eine andere *Sphäre* eingebettet, aber nicht mit letzterer verbunden ist und meist auch einen eigenen Zeitverlauf aufweist. Ein Beispiel hierfür soll die *Feenwelt* sein.

Glückstag; 24. Phex; ein verbreiteter, aber minderer FEIERTAG.

Gnitze; je nach Ort des Vorkommens auch *Tobritze* genannt; ein schmackhafter, aber sehr kleiner Speisefisch.

Gnom, -s; Gnome; als G. bezeichnet man oft (verächtlich) die zwergischen GEODEN. Einige Geoden bevorzugen grün-braune Kleidung oder laufen nackt umher. Auch die Sitte, sich Haare und Bart grün zu färben ist oft verbreitet. Wenn dann noch ihre Haut durch Pflanzensäfte oder Wind und Wetter braungefärbt ist, gleichen sie kaum noch *Zwergen*. So entfremdet und als Zwerge unkenntlich gemacht, werden sie aus diesem Grund G. genannt, denn man denkt, daß der G. ein Geist der Waldes ähnlich dem *Waldschrat* ist. Ein Volk der G. gibt es nicht, unter diesem Begriff vereinen sich verschiedene elementare Erscheinungen der Erde und Geister der FEEN-Welt.

Gnor'a'khir; "Die alles bezwingt". Legendäres *Zyklopenschwert*, zumeist GNORAKIR genannt.

Gnorakir; eigentlich *Gnor'a'khir*; mythisches Schwert der *Rondra*-Kirche. Zu seinen Trägern zählen der riesenhafte *Ilkhold Zottelhaar* und die *Rondraheilige Rondragabund von Riedemer*. Geschmiedet wurde das Schwert einst von dem Zyklopenschmied *Gil'-Pathar*, der die gewellte Klinge mit seinem eigenen Blut härtete. Einer vergessenen Legende zufolge gelangte das Schwert mittels *Phexens* Hilfe in den Besitz seiner göttlichen Schwester *Rondra* und soll – neben deren kriegerischen Segen – auch mit phexischen Auflagen versehen sein. Das gewaltige Schwert ist in der Lage, Felsen zu spalten, ohne dabei an Schärfe einzubüßen, jedoch, so heißt es, nur die Mächtigsten vermögen das Schwert zu schwingen. G. gilt dieser Tage als verschollen oder zerstört. Generationen von *Rondra*-Geweihten haben es zu ihrer Aufgabe gemacht, sich auf die Suche nach dem machtvollen Artefakt zu begeben.

Goblin, -s; goblinisch; kulturschaffende av. Rasse. Ein G. erreicht im Durchschnitt eine Körpergröße von 1,4 bis 1,5 Schritt, also etwa die eines hünenhaften Zwerges. Wie bei allen goblinessen Rassen (eine Bezeichnung für *Orks* und G., die durch das Werk *Menschen und Nichtmenschen* eingeführt wurde; ursprünglich waren die Zwerge ebenfalls hier eingeordnet, was aber nach erbittertem Protest durch die Bergkönige untersagt wurde) sind die Gesichtszüge ausgesprochen grob und durch hervorstehende Zähne geprägt. Die breite Nase schließt nahtlos an die flache, fliehende Stirn an, die rötlichen Augen liegen unter vorstehenden Brauen und sind häufig blutunterlaufen.

Ihr Körperbau mit den überlangen, kräftigen Armen ist gedrungen, aber weniger muskulös als bei ihren größeren Verwandten, den *Orks*, ausgefallen. Der ganze Körper wird zudem von einem struppigen roten Fell bedeckt – daher der gängige Ausdruck *Rotpelze* – und wird meist in Felle oder Lumpen gehüllt, die mit einer Lederschnur gehalten werden. Die stärksten Krieger tragen zudem oft erbeutete Waffen und Rüstungsteile von *Orks*, Menschen oder Zwergen. Die G. selbst verstehen sich nicht auf das Schmieden und Bearbeiten von Metall, sondern verwenden Speere und Keulen mit Stein- oder Knochenspitzen, Schußwaffen sind bei ihnen kaum in Gebrauch.

Die G. zählen zu den ersten kulturschaffenden Bewohnern *Aventuriens*, werden aber aufgrund ihrer Fremdartigkeit und ihren im Vergleich zu den Menschen geringen Fortschritten in der Kultur kaum entsprechend gewürdigt. Einer gewagten Theorie zufolge – die im übrigen ihren Verfasser beinahe auf den Scheiterhaufen brachte – sollen die G. von den Göttern als erster Schritt vom Affen zum Menschen erschaffen worden sein. Diesbezüglich kann man sie aber, vom Standpunkt der Menschen gesehen, als gelungener denn die *Orks* bezeichnen, da sie weder deren Grausamkeit noch deren Gewaltätigkeit auszeichnet. Eher vertraut sind ihnen List und Tücke, jene Dinge also, die ihren Unterschied zum Affen bekunden. Allerdings wäre es vermessen zu behaupten, die G. unterschieden sich überhaupt nur hierdurch von den Tieren.

Geschichte der Goblins: Aufzeichnungen über die Historie der G. stammen, sofern überhaupt vorhanden, aus der Feder der anderen Völker, wobei die blutigen und zudem stark übertriebenen Kriegserzählungen der *Orks*

hier nicht gewürdigt werden. Eine Zeitrechnung ist den G. völlig fremd, so daß man selbst im Falle von Aufzeichnungen nur anhand der Zusammenhänge eine Art von Geschichtsschreibung zusammenstellen könnte.

Erste Berichte über die Begegnung mit G. stammen von eben jener kaiserlichen Armee Bosparans, die im Amboß-Gebirge auch als erste auf das Volk der Zwerge stieß (1876 v.H.). Auf ihrem Marsch yaquiraufwärts traf sie immer wieder auf "umherstreifende Meuten kleiner behaarter Krüppelwesen", deren Intellekt und Mut zunächst unterschätzt wurden. Die G. lagen schon seit einiger Zeit mit den Amboßzwerge im Streit, so daß sie kriegerisch nicht ganz unbedarft waren. Nach einigen Überfällen auf Kundschafter, deren Pferde und Rüstung eine willkommene Beute darstellten, wurde kurzerhand einer Meute der Übeltäter, "die auf Schweinen ritten" eine Lektion erteilt, worauf die G. dem Heer zunächst klugerweise nicht mehr in die Quere kamen. Trotz allem wurde dieser Heerbann zu einer Quelle der Freude für die genügsamen Rotpelze. Die Kaiserlichen ließen in ihren abgebrochenen Lagern mehr als genug Metall, Leder und allerhand Material zurück, um eine ganze Generation von G. zu beglücken. Hierauf sind dann auch spätere Gerüchte über "G. mit kaiserlichen Helmen" zurückzuführen, die einige Siedler in späteren Jahren verbreiteten. Ein zweites Heer, das eigentlich den Auftrag hatte, die Amboßzwerge zur Feldschlacht zu stellen, fegte stattdessen, aufgrund mangelnder Kooperation der Zwerge, das Gebiet von den Rotpelzen frei, die den Elitesoldaten des Reiches kaum etwas entgegenzusetzen hatten.

Durch das Vordringen der Siedler, die das Land bald darauf im Namen des Kaisers in Besitz nahmen, wurden die Völker der G. weiter nach Norden und Osten gedrängt, auch wenn sich einige Sippen entschlossen, in unzugänglichen Gebieten ein Dasein inmitten der "großen Eisenhäute" zu verbringen. Der Hauptteil der G. aber wich auf Anraten ihrer *Schamaninnen* vor dem Glanz des Kaiserreiches zurück. Hier schon zeigt sich deutlich die von allen anderen Rassen als Feigheit bezeichnete "weibliche" Intuition, die eine Grundlage der goblinischen Kultur darstellt. An erster Stelle steht immer der Erhalt der Ras-se, nicht die Wahrung von Ruhm und Ehre. Ganz anders hingegen erlebten die sieben Zwergensippen aus Waldwacht das Volk der G. Bei ihrem Versuch, im eisenreichen Massiv der Roten Sichel Fuß zu fassen, wurden sie von den G. völlig vernichtet, was hauptsächlich auf die haushohe zahlenmäßige Überlegenheit zurückzuführen sein dürfte.

So ist auch die plötzliche Vorwitzigkeit der G. während der *Dunklen Zeiten* zu erklären. Die Beute war bedeutend leichter zu holen, denn eine organisierte Verfolgung durch das Kaiserreich war nicht zu erwarten. So gelang es ihnen gar im Jahre 1561 v.H. Ragath zu überrennen. Leider fielen zur gleichen Zeit auch die Orks in die Gebiete nördlich des Kosch ein, so daß den G. durch die vorrückenden Orks schnell das Feld streitig gemacht wurde und diese erneut dem Rückzug den Vorrang gaben.

Bereits zu dieser Zeit konzentrierte sich der Hauptteil der G.-völker in den Gebieten in und um *Rote, Gelbe* und *Schwarze Sichel* sowie in den *Drachensteinen*, da dort die menschliche Besiedlung vor der Unzugänglichkeit der Berge weitgehend Halt gemacht hatte. Der Versuch, in den Salamandersteinen Fuß zu fassen, war nach ersten Begegnungen mit deren unheimlichen Bewohnern, den *Elfen*, abgebrochen worden. Stattdessen entschlossen sich einige der Sippen westlich über den *Finsterkamm* in die *Thaschberge* zu ziehen. Von diesen Sippen wurde nie wieder etwas gehört. Ob sie den Orks zum Opfer fielen oder den "seltsamen männlichen Harpyien", über die viel später Abenteurer berichteten, ist unbekannt.

In den Jahren 860 bis 859 v.H. verlassen die Rotpelze aus der Roten Sichel ihre angestammte Heimat und brandschatzen in der *Sichelwacht* und dem *Uhdemberger Land*. Herzog *Thordenin III. Mirabilis* stirbt am Tage nach der entscheidenden Schlacht vor den Mauern Trallops. Die Auseinandersetzungen jener Jahre gehen später als die *Goblinkriege* in die Geschichte ein.

Die Glanzzeit der goblinischen Kultur fällt jedoch in die Zeit nach dem Untergang Bosparans (ab etwa 943 v.H.), als die Schamanin KUNGA SUULA unter ihrer klugen Herrschaft die G.-völker der Berge vereinte und ein Großreich zwischen *Born* und *Walsach* gründete. Zuvor schon (992 v.H.) hatten G. unter Führung ihrer "Königin" USPUSCHANNA DER BLUTIGEN große Teile des verwüsteten *Lieblichen Felds* erobert, bis sie später von *Lutisana von Kullbach* und ihren Getreuen vertrieben und die Königin erschlagen wurde. Es gelang der Kunga Suula sogar, Elfen und Nivesen zu vertreiben, was verdeutlicht, zu welchen Leistungen die G. unter einer straffen und klugen Führung fähig sind. Die Norbarden allerdings blieben hiervon gänzlich verschont. Von ihrem Herrschaftssitz in dem Dorf *Wjassuula* aus bedrängte sie selbst die neugegründete Markgrafschaft *Drachenstein*, so daß Kaiser *Gerbald* 816 v.H. schließlich den *Theaterorden* mit der Wiederherstellung des Landfriedens beauftragte und dem Orden zum Anreiz das Land zum Lehen gab. Es folgten einige regelrechte Schlachten zwischen den G., die sich mit ungeahntem Mut gegen die gepanzerten Rondra-Streiter warfen (so 800 v.H. bei *Kungutzka*), aber schließlich immer weiter zurückgedrängt wurden.

Als bald wird im Bornland von der neugegründeten Stadt *Leufurten* (der ehemaligen G.-ansiedlung *Kungutzka*) aus mit der Einkreisung der G. begonnen, die 750 v.H. in der *Schlacht von Wjassuula* ihren Höhepunkt findet und das Ende des Großreiches einläutet. Der Orden wütet fürchterlich unter den G., schont weder Frau noch Kind und verschleppt einen Teil der Besiegten als Sklaven in seine Festungen *Pilkamm*, *Neersand* und vor allem *Festum*. Die Überlebenden flüchten in die *Walberge* und die unwegsamen Gebirge der Roten und Schwarzen Sichel, wo sie mit den dortigen Stämmen verschmelzen. Der Leichnam der Schamanin Kunga Suula wird jedoch nie gefunden. Daraufhin nimmt man an, sie sei von den unheiligen Kräften, die sie beschworen habe, in die Niederhöhlen gerissen worden.

Später sollten die G. Gelegenheit erhalten, sich am Theaterorden zu rächen. Als 656 v.H. Ordensmarschall

Anshag von Glodenhof auf dem *Goblinpfad* gegen Gareth marschiert, wird ein Drittel des Heerhaufens von den G. vernichtet – eine Schwächung, die zur Vernichtung des ganzen Ordens durch die *Priesterkaiser* beitragen sollte, was allerdings von der Geschichtsschreibung nie besonders herausgestellt wurde.

Heutige Verbreitung: In Schwarzer, Gelber und Roter Sichel liegt, nimmt man die *Grüne Ebene* dazu, das heutige Verbreitungsgebiet der G., die nur noch hier über eine eigenständige Kultur und geordnete Lebensweise verfügen. Die andernorts anzutreffenden Banden und Meuten sind größtenteils ihrer Kultur verlustig gegangen und ohne die kluge Führung ihrer Schamaninnen verwahrlost und den Gebräuchen der Menschen verfallen. Hier prägt vor allem die Goldgier das einfache Gemüt der kleinen Banditen, ein Verlangen, das ihnen erst durch die Menschen aufgeprägt wurde und bis dahin unbekannt war. Trotzdem beweist gerade dies die unglaubliche Anpassungsfähigkeit der G., und selbst *Prem's Tierleben* gibt zu, daß *"wol caum eyn Widerniß die Kuemmerlinge unter den orckischen gaentzlich vertreyben kann. Wenn eynst die Goetter Gericht halten, so wird Aventurie wohl alleyne den Goblines gehoeren, denn die Orcks haben sich bis dahin wohl gegenseytig zerfleyscht."* Diese Aussage wurde allerdings auf Geheiß des Boten des Lichts aus den späteren Ausgaben gestrichen.

Die Kultur der Goblines beruht auf einem Matriarchat, allerdings nicht auf der bei den Menschen üblichen Form, wie es beispielsweise in *Aranien* anzutreffen ist: Es gibt hier keine Erhöhung des weiblichen Geschlechtes über das männliche, sondern die Machtstellung der Frauen beruht vielmehr auf dem Erhalt der Rasse, dem Wunder der Geburt, das für die G. selbst unfaßbar ist und dennoch die Grundlage der Rasse darstellt. In der Tat ist es wohl nur der unglaublichen Fruchtbarkeit der Rasse zu verdanken, daß bislang niemandem die Ausrottung der G. gelungen ist.

Die männlichen G. führen ein Leben ausschließlich als Jäger und Krieger, während die Frauen für den Nachwuchs, das Essen und die Organisation des Sippenlebens zuständig sind. Naturgemäß erlebt der Nachwuchs also fast ausschließlich den Kontakt zu den daheimbleibenden Frauen, von denen er gefüttert, umsorgt und, anders als bei den wilden Orks, auch erzogen wird. Schon dies erklärt die starke Führungsrolle der Frauen für die Sippe und die enge Bindung der männlichen Krieger an ihre Schamanin, ja selbst an die anderen Frauen der Sippe. Erst mit 8 bis 10 Jahren gehen die männlichen Kinder erstmals auf die Jagd, was die Mütter, trotz aller Vorurteile der Menschen, nur ungern zulassen. Bis dahin kennen sie ihre Väter und Onkel nur als schnarchende oder essende Individuen, die für Nahrung sorgen und zwischendurch die Sippe vor wilden Tieren schützen. Erst jetzt erfolgt auch eine Wandlung zum eher groben Verhalten der männlichen Rassenvertreter, die ständig auf der Hut vor Orks, Menschen und sonstigen Gefahren sein müssen. Dieses ständige Leben in Gefahr führt fast zwangsläufig zu einer gewissen Gewalttätigkeit, die aber nicht sinnlos wütet, sondern mitunter sogar ein Ventil in ausgeprägten Wettbewerben unter den Kriegern findet. Hierbei verfolgen sich die waffenlosen Kontrahenten mitunter über viele Meilen hinweg, um schließlich im Kampf den Stärkeren zu finden.

Die von fast allen anderen Völkern beschriebene Feigheit der G., hier vor allem im Kampf gegen überlegene Gegner, ist nicht nur in der Natur der Rasse begründet. Viele Rückzüge, die eher wie überstürzte Flucht anmuten, beruhen einfach darauf, daß man bei unvorhergesehenen Ereignissen (wie dem vorzeitigen Tod des Anführers, dem Auftreten eines Magiers oder ähnlichem) zunächst lieber weiblichen Rat einholen möchte und auf das ausgeprägte Organisationstalent der Frauen und der Schamanin vertraut: niemand vermag besser einzuschätzen, wann die Nahrung knapp, die Nähe zu den Menschen zu groß wird oder die Götter mißgestimmt sind.

Religion, Mythologie und Magie: Die G. kennen ursprünglich nur zwei Gottheiten: *Mailam Rekdai*, die 'Große Mutter' und Göttin der Fruchtbarkeit, die aber auch als Wahrerin des Stammesfriedens angebetet wird, sowie ihren männlichen Gegenpart, *Orvai Kurim*, den 'Herrn der Jäger', einen kriegerischen Gott, denn für die Goblines zählen Stammesfehden und Feldzug zu den Jagdaktivitäten. Dargestellt werden die beiden Gottheiten zumeist als aufrechtgehende Goblinoide, deren Schädel aber ausgeprägte Ähnlichkeit mit denen von Wildschweinen aufweisen, ein deutlicher Bezug zur engen Verbindung mit diesen Tieren. *Orvai Kurim* wird ausschließlich von den männlichen G. verehrt, während *Mailam Rekdai* von beiden Geschlechtern angerufen wird. Zumindest in der Nähe von menschlichen Ansiedlungen tritt aber immer häufiger *Firun* an die Stelle des *Orvai Kurim*, was von den Geweihten des Gottes jedoch zumeist totgeschwiegen wird.

Die Macht der Schamaninnen beruht nicht auf göttlichen Kräften, sondern vielmehr auf Zauberei, die von ihrer Herkunft und Art sehr der druidischen Magie ähnelt. Ein weiterer Teil der Verehrung kommt den RIESEN zu, die sie, wenn nicht sogar für Götter, so doch für deren Abgesandte halten. Hier findet auch die Hilflosigkeit gegenüber dem Übermächtigen ihren Ausdruck.

Lebensformen: G. sind von Natur aus seßhaft veranlagt. Die Beziehung zu Heim und Herd ist stark ausgeprägt und zieht eine starke Ortsverbundenheit nach sich. Es gibt zwar keine G.-städte oder heilige Stätten, zu denen man immer wieder zurückkehrt, aber jeder Stamm bleibt solange wie möglich an einem Platz. Nur Hunger, drohende Feinde oder Krankheit veranlassen einen Stamm zur Aufgabe seines Aufenthaltsortes. Dies zeigt sich auch in der Art der Behausungen; die G. der Grünen Ebene erbauen Hütten, die zumeist aus mit Schweinedung vermischter und in der Sonne getrockneter Erde bestehen und mit Gras gedeckt werden. Diese Konstruktionen, die meist kaum mehr als einen Schritt hoch sind und über einem Erdloch errichtet werden, halten selbst heftigen Regengüssen stand und erweisen sich als erstaunlich stabil. Die Häuser werden von den Frauen in mühevoller Arbeit errichtet, ein weiterer Grund für die Verehrung der weiblichen Stammesmitglieder. Die Stämme der

Gebirge bevorzugen natürliche Höhlen oder verlassene Stollen des Zwergenvolkes, mit denen sie sich zuweilen erbitterte Kämpfe unter der Erde liefern.

Dauerhafte Partnerschaften gibt es bei den G. nicht. Die Kinder gehören zur Sippe und werden von allen Frauen gleichermaßen versorgt, sobald sie der Mutterbrust entwöhnt sind. Ungewöhnlich ist der Glaube der G., daß die Kinder von den Göttern geschenkt werden, um den Stamm zu erhalten. Eine Verbindung zwischen geschlechtlichem Verkehr und der Geburt eines Kindes liegt völlig außerhalb ihres Verständnisses. Demzufolge kommt den Frauen auch eine Art Heiligkeit zu, denn ihre Leiber sind von Mailam Rekdai gesegnet, während andere Aspekte der Weiblichkeit von beiden Seiten als reines Vergnügen betrachtet werden.

Als kulturschaffende Rasse haben auch die G. eine Art der Domestizierung gepflegt, die Völker in der Grünen Ebene halten sich große Herden von Schweinen. Jene Tiere dienen hauptsächlich als Reit- und Lasttiere, da sie kräftig gebaut und fast immer wohlgenährt sind. Wie die G. selbst, sind sie äußerst anpassungsfähig und fressen alles, was ihnen vor den Rüssel kommt. Nebenbei dienen sie als Notvorrat für schlechte Zeiten. Hierbei darf man nicht in die falsche Vorstellung verfallen, es sei zu einer regelrechten Zucht dieser Schweine gekommen. Es handelt es sich lediglich um die Nachkommen jener Tiere, die bei den G. Nahrung fanden und mit diesen über lange Zeit vertraut wurden. Bestenfalls bei einigen Stämmen in der Roten und Schwarzen Sichel trifft man auf Mastschweine, die ausschließlich der Ernährung dienen.

Ein in menschlichen Augen äußerst morbider Brauch ist die "Bestattung" der Toten. Diese werden weder mit einer besonderen rituellen Zeremonie verabschiedet noch trauert man ihnen besonders nach. Häufig finden die Schweine oder andere Tiere Gefallen an den sterblichen Überresten, womit ein Teil der Erklärung abgeliefert wäre, warum die Schweine der G. selbst in Hungerzeiten ungewöhnlich gut genährt wirken.

Ihre eigene Sprache pflegen heute nur noch die eigenständigen Völkerschaften in Roter und Schwarzer Sichel, bei den anderen G. in Mittelreich, Bornland und Lieblichem Feld herrscht ein Gemisch aus *Orkisch*, *Garethi* und zahlreichen anderen Sprachen vor, von denen die G. jeweils nur bruchstückhafte Kenntnis besitzen. Die Bewahrung kultureller Eigenheiten vermißt man bei diesen vollständig. Sie sind auch die einzigen, die den von ihrem Volk praktizierten Tauschhandel mit dem Handelsgewaren der Menschen vermischen und oft auf Gold und Silber aus sind.

Fernab der Heimat sind die G. im allgemeinen eher aggressiv, jedoch auch leichter einzuschüchtern und daher als Söldner kaum zu gebrauchen. Häufig stellen sie genügsame und "willige" Sklaven oder Arbeitskräfte. Den umherstreunenden Banden fehlt es häufig an Frauen, und meist gibt es nicht einmal eine Schamanin, deren weiser Rat und schlichtendes Gemüt die Krieger in ihre Schranken weist. Im Orkland existiert ein Stamm der Orks, der eine Sippe von G. seit mehreren Generationen in einem Bergwerk als Arbeitssklaven einsetzt. Jene bedauernswerten Geschöpfe besitzen nur noch Spuren ihres ursprünglich roten Felles, weisen eine fahlgrüne ledrige Haut auf und betrachten ihr unterirdisches Verlies durch geschwollene und fast erblindete Augen, die weit in die Höhlen zurückgetreten sind. Demgegenüber sind die G. aus dem Gerberviertel Festums als arbeitsame Bürger der Stadt einzustufen, die unter der Obhut ihrer Schamanin *Manka Riiba* ein gesichertes Leben führen, sehr angepaßt sind und zu jenen zählen, die mittlerweile zu Firun beten.

Goblin-Pauke; eine im *Ingra*-Tempel zu *Notmark* aufbewahrte Pau-ke, mit der man angeblich "schreckliche Wesen von jenseits des *Eher-nen Schwertes* herbeirufen kann."

Goblinisch; eigenständige Sprache der GOBLINS; überraschenderweise wenig regionale Dialekte (s. **SPRACHEN**).

Goblinka; bisweilen verwendete *bornländische* Bezeichnung für den Fluß MISA.

Goblinpfad; Straßenbauprojekt im Hzm. WEIDEN. Der G. führt vom weidenschen *Braunsfurt* entlang des BRAUNWASSERS über *Salthel* und dann zwischen der *Roten Sichel* und der *Schwarzen Sichel* gen Osten. Der Weg passiert mehrere kleine Dörfer, doch nach rund 130 Meilen endet die geplante *Reichsstraße* nach Festum abrupt. Die restlichen achtzig Meilen bis DRAGENFELD bleiben ein von Händlern gefürchteter Trampelpfad, der über Stock und Stein im hügeligen Gelände führt.

Waldläufer und Händler, die diese Route häufig benutzt haben, warnen in jüngerer Zeit sogar vor der Gegend; seltsame Verkrüppelungen an Tieren wie Pflanzen, eine wüstenartig zerstörte Landschaft und von Aberglauben erfüllte Berichte einiger alter Bewohner des nun verlassenen Dragenfeld weisen auf eine zunehmend bedrohlicher werdende Umgebung hin. Das Bauprojekt gilt als vorläufig eingestellt.

Goblinwiese; garethische Übersetzung des *elfischen* Namens der GRÜNEN EBENE.

Golambes von Gareth-Streitzig; abenteuerlustiger Landgraf der mittelreichischen Lgft. TROLLZACKEN/*Darpatien*; ein *Halbelf*.

Goldenhelm; etwa 60 Schritt hoher Hügel über der Stadt ARIVOR, der einst eine Burg der *Horas-Kaiser* trug;

nominell im Besitz des ARDARITEN-Ordens; der prachtvoll wiedererrichtete Südflügel der Anlage dient derzeit als Sommerresidenz Kaiserin *Amenes*.

Goldfelsen (I); Gebirge in Westaventurien. Die G. sind der nördlichste Teil jenes großen Gebirgszuges (gefolgt von HOHEN ETERNEN und ETERNEN), der sich vom *Yaquirbruch* im Norden über sechshundert Meilen bis nach *Selem* im Süden hinzieht und das *Liebliche Feld* von der benachbarten *Khomwüste* abschirmt. Der Name des Gebirges rührt mehr von goldener Abendsonne, denn von seinen Goldlagerstätten her, obgleich diese recht ergiebig sind – auch Silber, Kupfer, Eisen und Blei werden hier abgebaut, vor allem am Oberlauf des *Sikram*, der in den Goldfelsen entspringt. Die mächtigsten Gipfel der Goldfelsen, der *Güldenfinger* im Norden, nicht weit von der Paßstraße nach *Bomed*, und die *Greifenzinne* etwa fünfzig Meilen südlich, sind wohl über 2.400 Schritt hoch.

Goldfelsen (II); *Kronmark* des *Lieblichen Feldes* (also einer mittelreichischen *Reichsmark* entsprechend); am Ostrand des Reiches im Gebirge der G. gelegen; derzeitiger Kronvogt ist *Nitor von Silas-Tegalliani*.

Goldfelser; eine den SHADIF sehr ähnliche, schlanke Pferderasse; meistens fuchsfarben mit hellen Mähnen; Stockmaß etwa 1,5 Schritt; gelten als sehr berggänglich.

Goldfelser Klippziegen; eine in ganz Aventurien verbreitete, kleine Ziegenart.

Goldleim; eine stark ätzende und zersetzende Substanz, die aus der *Naftanstaude* gewonnen wird und pflanzliches und tierisches Gewebe zu einem braunen Schleim zerfrißt. Eigentlich ein alchemistisches Reagenz, wird G. nicht nur als abscheuliches Gift, sondern auch zur Vernichtung von Gegenständen – wie etwa Dokumenten – benutzt.

Goldsholmr; Stadt auf GANDAR, der größten Insel der *Olportsteine*.

Golem; ein durch schwarze Magie geschaffenes Wesen aus Lehm, Gestein oder Holz (nach verschiedenen Überlieferungen auch aus Metall); erreicht nach Belieben und Kraft des Schöpfers Größen zwischen einem und vier Schritt und ist meist nur mit minimaler Intelligenz ausgestattet.

Golf von Perricum; große Bucht am *Perlenmeer* zwischen *Trollzacken* und *Beilunker Bergen* im Norden und der *Zorganer Bucht* im Süden; häufig durch Kriegs- und Handelsschiffe befahrenes Meeresgebiet. Bisweilen fegt RASTULLAHS ATEM heiß von Südwest über den G.v.P.

Golf von Prem; geschützte Bucht am *Meer der Sieben Winde* auf Höhe der Städte *Thorwal* und *Prem*; durch die warmen Wasser des GÜLDENLANDSTROMS nahezu eisfrei.

Golf von Riva; nördliches Randmeer mit einer Ausdehnung von 300 auf 400 Meilen. Eingebettet von *Gjalsker Höhen*, *Brinasker Mar-schen* und *Nebelzinnen* ist diese gigantische Bucht Teil von IFIRNS OZEAN. Sommertags gehört der flache Golf zu den ruhigsten Gewässern des Kontinents und verzeichnet nur einen minimalen Tidenhub, von der 'Jahrhundertwelle' im Jahr 746 v.H. einmal abgesehen. Hochseetaugliche Häfen gibt es in *Enqui* und *Riva*. Gefahren zur See drohen durch Sandbänke im westlichen Teil, die zwingend Lotsendienste erfordern. Die ärgste Zeit für die Schifffahrt liegt zwischen *Boron* und *Phex*, mit Nebel und vereinzelt Eisbergen bis hin zum Zufrieren des Golfs binnen weniger Tage.

Golf von Tuzak; im Südwesten der Insel *Maraskan* gelegene Bucht des *Perlenmeers*; geht nach Norden in den MARASKANSUND über. Im flachen und ruhigen Wasser tummeln sich häufig die kleinen Schiffe von Piraten und Schmugglern.

Golgari; ein *Alveraniar Borons*. G. ist der Götterbote des Totengottes. Er trägt die Seelen der Verstorbenen den langen Weg über das *Nirgendmeer*, um sie zu seinem Herrn zu bringen. Golgari wird stets als riesiger schwarzer Rabe dargestellt, in *Al'Anfa* trägt er symbolisch eine Goldkrone auf dem Haupt.

Golgariten; eigentlich *Orden des Hl. Golgari*; religiöser Ritterorden ähnlich den *Ardariten* des *Rondra-Kultes*, der sich dem PUNINER RITUS des *Boron* verschrieben hat. Der Name leitet sich von *Golgari*, dem Schattenvogel des Boronglaubens, ab. Der Orden ist noch sehr jung und datiert seine Gründung auf das Jahr 21 Hal, in dem die Weihe der ersten Ordensmarschälle im Tempel zu *Punin* stattfand. Die Ziele des Ordens sind die Wahrung der Heiligen Stätten des Puniner Ritus, der Schutz der Gläubigen und die Verfolgung der Nekromantie. Die militärische Ausrichtung des Ordens kommt besonders in der feindseligen Haltung gegenüber dem *Patriarchen* von *Al'Anfa* und dem dortigen *Boronkult* zum Ausdruck.

In der *Lex Boronia*, dem Ordensbuch der G., sind alle Ordensregeln verbindlich festgehalten, soweit sie nicht

bereits durch die Puniner Kirche ausgesprochen wurden. Bemerkenswert erscheinen einige der Ordensregeln, die den Ordensmitgliedern beispielsweise die Anwendung der Folter oder den Gebrauch von Giften verbieten. Der Orden legt mehr Wert auf Zurückhaltung und Besonnenheit als auf besondere Tapferkeit oder blinden Mut. Hierin unterscheiden sie sich beträchtlich von allen Rondra-Orden und ihren Al'Anfaner Gegenspielern. Durch die ihnen eigene Art, schweigend zu kämpfen, sind sie ihren Gegnern zumeist nicht geheuer, und abergläubische Naturen denken leicht an übernatürliche Wesen.

Die typische Tracht des G. ist die schwarze Rüstung und der lange weiße Mantel, der mit dem schwarzen Symbol des Heiligen Raben bestickt ist. Eine strenge Kleiderordnung wird nur bei offiziellen Anlässen eingehalten. Oberhaupt des Ordens ist der *Großmeister*, zur Zeit (24 Hal) *Lucardus von Kémet*, ihm folgen die zwölf *Ordensmarschälle*. Als eigenständige Institution innerhalb des Ordens fungieren die *Schwingenträger*, deren vordringliche Aufgabe die Bestrafung der Ordensbrüder ist, die gegen die Regeln des Ordens oder der Puniner Kirche verstoßen haben. Zentrum des Ordens ist derzeit das Kloster *Garrensand* in der Baronie *Drift* im *Mittelreich*.

Gonede; das Gift des Gelbschwanzskorpions aus dem *Khoramgebirge*, das vielfach von *Ferkinas* für Raubüberfälle auf Karawanen verwendet wird. Das Opfer wird für etwa eine halbe Stunde von Krämpfen, Zuckungen und Würgen geschüttelt; Todesfälle sind hingegen eher selten.

Gorfang; einer der HIMMELSWÖLFE, Begleiter *Firuns* in der WILDEN JAGD.

Gorien; verödete Hochlandschaft nördlich der *Mhanadisichel*, die in die Steppen *Araniens* übergeht. Inmitten der Südhälfte G.s, das mitunter nach seinem Hauptfluß *Chaluk* auch *Chalukistan* genannt wird, befindet sich mit dem Hochplateau der *Gorischen Wüste* das wohl lebensfeindlichste Gebiet Aventuriens.

G. ist ein nominell zum *Kalifat* gehörendes, de facto jedoch unabhängiges Sultanat, das von Sultan *Hasrabal* von der Palaststadt *Al'Ahabad* aus regiert wird und sich vornehmlich von kargem Hirseanbau und ein wenig Viehzucht ernährt.

Gorische Steppe; karge Halbwüste nördlich des mittleren und unteren *Mhanadi*, in deren Mitte der Tafelberg der *Gorischen Wüste* liegt. Seit den *Skorpionkriegen*, als das Land von einem magischen Heuschreckenschwarm verheert wurde, gedeiht nur noch sehr wenig, denn selbst der Mutterboden wurde fast aufgezehrt. Die einzige größere Ansiedlung der G.S. ist *Anchopal*, das durch den *Heiligen Hain der Peraine* vor dem Vordringen der Dürre geschützt wird.

Gorische Wüste; mit etwa 65 Meilen Durchmesser die zweitgrößte Wüste Aventuriens; nicht nur aufgrund ihrer natürlichen Wildheit berüchtigt: Ein schier lebloser Ort in Gestalt eines gewaltigen Tafelberges, von dem – nach Glaube der Tulamiden – selbst ein solch majestätischer Fluß wie der *Mhanadi* respektvoll Abstand hält.

Unzählige Legenden ranken sich um diesen menschenverlassenen Ort, an dem vor Jahrhunderten der berüchtigte *Borbarad* seine Hauptfestung besaß – so soll die Wüste der Ort sein, an dem einst Sumu tödlich verwundet wurde, so daß dort heute noch kein Leben gedeihen kann. Vom Tafelberg, der eigentlichen G.W., ist die ihn im größerem Kreis umgebende *Gorische Steppe* zu unterscheiden.

Gotongi; Verwirrung stiftende und als Beobachter dienliche *Niedere Dämonen*, die allgemein AMAZEROTH zugeordnet werden; meist unsichtbar, ansonsten als große, geflügelte Augen erkennbar.

Götterlauf; bei den *Zwölfgötter*-Gläubigen übliche Bezeichnung für das aventurische Jahr (gemäß der Benennung der einzelnen Monate nach den zwölf Göttern); siehe **ZEITRECHNUNGEN**.

Götterfirst; mit schätzungsweise 4.910 Schritt der höchste Gipfel der KOSCHBERGE.

Götternamen; bei den *Zwölfgötter*-Gläubigen verbreitete Bezeichnung für einen Monat im aventurischen Jahreslauf; siehe **ZEITRECHNUNGEN**.

Gottesnamen; bei den *Rastullah*-Gläubigen übliche Bezeichnung für einen der 40 Neun-Tages-Abschnitte des Jahres; siehe **ZEITRECHNUNGEN**.

Gottkaisertum; in der aventurischen Geschichte unübliche Vergöttlichung des Monarchen, was allgemein als schlechtes Omen angesehen wird: BELEN-HORAS und HELA-HORAS ließen sich zu Göttern erheben und riefen dadurch großes Unglück auf ihre Länder herab. (Der HORAS-TITEL selbst stellt übrigens keine Vergöttlichung dar, sondern einen Anspruch auf LINKES UND RECHTES SZEPTER.)

Wenn man von der (mythologischen) Herrschaftszeit des göttlichen *Horas* absieht, dürfte die Herrschaft *Pyrdacors* über die *Echsenwesen* die einzige wirkliche G. der aventurischen Geschichte gewesen sein.

Göttliche Zwillinge; andere Bezeichnung für die, vorwiegend auf Maraskan verehrten, Götter RUR UND GROR.

Graf, Gräfin; gräfllich; ein allgemein verbreiteter Adelstitel, im Rang über dem *Baron*, jedoch unter dem *Provinzherrn* (Fürst, Herzog) angeordnet (im *Mittelreich*, dem *Lieblichen Feld* und *Aranien*). Das Lehen eines G. heißt *Grafschaft*, die korrekte Anrede ist *Ew. Hochwohlgeboren*.

Grakvaloth; auch als *Höllenvote* bekannt; ein dämonischer Diener des *Namenlosen*, der nur dem Opfer als geflügelter schwarzer Löwe erkenntlich ist.

Gran; av. Gewichtsmaß; eines der *Rohalschen Maße*; entspricht 0,04 irdischen Gramm (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Grangor (I), -s; Grangorer; Grangorer; reiche und mächtige Handelsstadt an der Mündung des *Phecati* ins *Meer der Sieben Winde*. Im Jahr 1875 v.H. gegründet, ist sie heute bedeutende Kapitale des Herzogtums G., wobei sie jedoch nicht als Sitz für Herzog Cusimo von G. dient, sondern seit 239 v.H. Rechte als Freie Stadt genießt. Auf mehr als vierzig Inseln erbaut, nur durch Grachten und Kanäle – sogenannte *Waate* – getrennt, wird sie erst durch Bauwerke und zahllose Brücken zu einem Ganzen.

Der wichtigste Teil der Stadt erstreckt sich über die vier größten Inseln: Alt-G. im Norden ist Zentrum der Stadt und dient als Wohnstatt für die wohlhabenden Bürger, die südlichen Inseln Neuhaven und Suderstadt beheimaten Seeleute, Fischer sowie kleine Handwerker und Tagelöhner, die Insel Kopp schließlich wird von den mittelständischen Handwerkern und Bürgern bewohnt. Auf dem östlich gelegenen Festland befindet sich mit dem Bauerndorf Sichel ein weiterer Stadtteil G.s. Der vielerorts eifrig zur Schau gestellte Reichtum der Stadt resultiert aus dem regen Handel mit vielen Städten des Kontinents, hin und wieder führt er sogar bis ins ferne *Güldenland*. Hinzu kommt der Umschlag von Waren aus dem Hinterland. Dies erklärt neben den Niederlassungen aller großen aventurischen Handelshäuser auch die Beheimatung vieler Handelsfamilien von Rang und Namen, darunter die Häuser Sandfort, Kuyfhoff, Wortheim, Fröhling und Kaarstett.

Eben diese – insgesamt zwölf – Häuser der ersten Stunde, deren Altvorderen einst *König Khadan von Vinsalt* die Stadtrechte abtrotzten, sind in der sogenannten *Inneren Stube* des Stadtrates vertreten und wählen aus ihrer Mitte alle fünf Jahre den Stadtmeister. In der *Äußeren Stube* sind all jene vertreten, die im Jahr mehr als 2.000 Dukaten an Vermögen versteuern, derzeit sind das 38 Häuser. Dort kümmert man sich um Belange des Handels und des Zollwesens.

Gehandelt wird zu G. natürlich mit den Früchten des Meeres, aber auch und besonders mit Salz, Glas und Schiffen, also Waren von einigem Wert, die einer Hafenstadt nur zu gut anstehen. Segler und Matrosen aus vieler Herren Länder finden ihren Weg in die geschäftigen Häfen der Stadt – den Neuen und den Pilgerhafen – und schlagen eifrig ihre Waren um; was Wunder, daß Efferd und Phex vor allem die Verehrung der Gläubigen gilt (Weitere T: BOR, RAH, TRA, TSA). Ein weiterer wichtiger Hafen ist der vor der Stadt gelegene Kriegshafen, der Heimat für einen überwiegenden Teil der Flotte des Lieblichen Feldes ist.

Bemerkenswert ist weiterhin das berühmte Waffengesetz der Stadt, das den Besitz von Klingengewehren weithin einschränkt (was dazu führt, daß es in G. recht ruhig zugeht), die himmelhohe König-Khadan-Halle, das Schinderwaat, in dem der Weltenrichter Efferd Verbrecher entweder ersäufen oder aber erretten kann, die illusionistische AKADEMIE DER ERSCHEINUNGEN und schließlich die Warenschau vom 8. zum 12. Rahja, auf der die kostbarsten und seltensten Waren feilgeboten werden.

Nach dem Kaiserlichen Census und Taxus zählte die Stadt 9020 Bürger und ist damit drittgrößte Stadt des Alten Reiches; von den Kämpen der Kaiserin sind in der Stadt 2.000 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Bosparanischen Flotte sowie 120 Stadtgardisten, die sog. 'Zweililiengarde' stationiert.

Grangor (II), -s; Grangorer; Grangorer; Hzm. des Vinsalter Königreiches. Unzertrennlich mit dem Hzm. G. ist das Haus *Garlichgrötz* verbunden, das seit nunmehr 1529 Jahren über die nördlichste Provinz des Lieblichen Feldes herrscht. Erst als Grafen, dann – nach der Unterwerfung des Landes unter die *Lex Imperia* 444 v.BF. – als Vögte, später wieder als Grafen und seit der Unabhängigkeit 751 BF. als Herzöge waren die Garlichgrötz Herren zwischen *Phecati*, *Phecanowald*, *Gugella*, *Goldfelsen* und *Sewak*. Stets erfüllten sie diese Aufgabe zur vollen Zufriedenheit ihrer Vinsalter und Gareth Könige und Kaiser, nur Kaiser Eslam hatte Grund sich zu erzürnen, als Graf Leomar Garlichgrötz – statt der üblichen Zehnttruhen – fünfzig Fässer mit verwestem Fisch nach Gareth schickte und sich damit der Sache der Aufständischen anschloß.

Allerdings war er einer der letzten Adligen, der sich zur Vinsalter Partei bekannte; die Grangorer Stadträte hatten dem Grafen Khadan von Vinsalt bereits ihre Unterstützung im Schwur von Baliiri verbrieft. So kam es, daß Graf Khadan – nunmehr König des Lieblichen Feldes – der Stadt G. die Rechte einer Freien Stadt verlieh, wohingegen sich der zögerliche Graf mit den umliegenden Ländereien und dem Herzogenamte begnügen mußte. Der Herzogentitel konnte Leomar alleine deshalb nicht vorenthalten werden, da das Haus Garlichgrötz von Grangor neben den Häusern *Berlinghan von Methumis*, *Firdayon von Vinsalt* und *Marvinko vom Sikram* das

einzigste ist, das sich in bosparanische Tage zurückverfolgen läßt.

Dem Hzm. G. unterstehen heute die Grafschaften *Bomed* und *Phecadien*, die Krondomänen *Venga* und *Schradok* und die Baronien *Tikalen*, *Sewamund*, *Ruthor* und *Shumir*.

Zeittafel Grangor:

- 1875 v.H. Gründung der Stadt G. unter Kaiser *Seneb-Horas*
- 1506 v.H. Belehnung des Hauses *Garlischgrötz* mit der Grafschaft G.
- 1437 v.H. Die *Lex Imperia* erklärt die Grafschaft zur Vogtei innerhalb des kaiserlichen Hausgutes
- 1312 v.H. Ein Wasserdrache vernichtet die Stadt mit Wasserfluten und Feuerodem
- 992 v.H. Die Vogtei wird erneut zur Grafschaft
- 812 v.H. Brand auf der Grangorer Insel Kopp zerstört viele Bürgerhäuser
- 618 v.H. Ein Wasserdrache vernichtet die Stadt mit Wasserfluten und Feuerodem
- 506 v.H. Erste Grangorer Warenschau findet statt
- 307 v.H. Aufstand der hungernden Grangorer Bevölkerung gegen den Garether Kaiser, blutige Niederschlagung desselbigen am 27. Praios (Gedenktag)
- 248 v.H. Die Bürger G.s verwehren die Steuer an Gareth – 500 Bürger werden daraufhin am 7. Travia (Gedenktag) in die Angbarer Silberminen verschleppt
- 214 v.H. Ein Wasserdrache wird von der Bürgerwehr mit Fackeln und Schwertern erschlagen
- 239 v.H. Gegen die jährliche Steuer von 15.000 Dukaten verleiht König Khadan die Rechte einer *Freien Stadt* an G.
- 238 v.H. Die Grafen Garlischgrötz werden zu Herzögen
- 56 v.H. Herzog Khadan Garlischgrötz besteigt den Thron
- 13 v.H. Der Stadtmeister wird im Streit erschlagen
 - 3 Hal Cusimo Garlischgrötz wird Herzog
 - 4 Hal Blutiges Nachspiel des Mordes von 13 v.H. durch die Bettler von G.
 - 12 Hal Sagenhaftes Erscheinen der Göttin *Rahja* in den Kanälen von G.

Grangorer Hai; eine Abart der KARAVELLE; ein *Schiffstyp*.

Grangorinen, Grangorellen; zwei mit dem *Olporter Hering* verwandte Speisefischarten, die selten mehr als einen halben Spann in der Länge messen und zu Hauf im mittleren *Meer der Sieben Winde* gefangen werden.

Gratenfels (I); -es; Gratenfeler; Gratenfeler; Stadt mit 1.350 Einwohnern an der *Reichsstraße III*, die *Havena* und *Elenvina* mit der Metropole *Gareth* verbindet und östlich von G. das *Koschgebirge* durchquert. Die Stadt liegt am Fuß des Westhanges des Gebirges, dessen schneebedeckte Gipfel von vielen Punkten der Stadt aus zu sehen sind. Als Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft beherrscht der Landesherr von hier aus weite Teile des Herzogtums *Nordmarken*, im Süden bis zu den Ufern von *Großem Fluß* und *Galebra*, im Osten bis zum Fuß des *Koschgebirges*, der Norden grenzt an die südlichen Gebiete der Königreiche *Andergast* und *Nostria*.

Die beeindruckenden, mittlerweile aber weitgehend leerstehenden Festungsanlagen entstammen der Regierungszeit des Grafen *Greifax*, der hier seine gewaltige Söldnerarmee beherbergte. Der neue Landgraf *Alrik Custodias* von G. ist ein Mann der Vernunft und widmet sich wichtigeren Dingen als der Aufstellung großer Söldnerheere (G: 1 Kompanie Ksl. Nordmärkische Armbruster, 1 Banner Gfl. Gratenfeler Ehrengardisten). Die hohen Schulden, die der alte Graf hinterlassen hat, lasten schwer auf der Grafschaft, und so sind die Zölle hier stets ein wenig höher als in anderen Städten. Der Reisende wird alles etwas teurer erstehen und nachts schnell mal ein Bußgeld zahlen müssen, wenn die Wache der Meinung ist, "er störe die Nachtruhe der Stadt". Einzig die überaus günstige Verkehrslage hat die Stadt bislang vor dem Ruin bewahrt.

G. selbst bietet dem Reisenden kaum Sehenswürdigkeiten, sieht man von der heißen Quelle ab, deren schwefliges Wasser bei Alchimisten sehr beliebt ist, aber auch bei vielen Einwohnern als heilsam für Körper und Geist gilt. Mancher geht gar soweit, nicht nur darin zu baden, sondern das lauwarme "Duftwasser" mit zugehaltener Nase zu trinken, besonders Mutige tun dies auch ohne diese Erleichterung. Die Tempel der Stadt sind den Göttern *Praios*, *Rondra*, *Peraine*, *Ingerimm* und *Boron* geweiht.

Gratenfels (II), -es; Gratenfeler; Gratenfeler; Lgft. des mittelreichischen Hzm. NORDMARKEN; regiert durch Landgraf *Alrik Custodias von N.*; grenzt im Westen an das Kgr. *Albernia*; im Norden an *Andergast*, im Osten an das Fsm. *Kosch* und im Süden an die ebenfalls nordmärkische Gft. *Albenhus* und die *Stadtmark Elenvina*. G. gilt als reiche Provinz, da nicht nur Landwirtschaft und Holzeinschlag, sondern auch Bergbau und Flußschifferei viele Bewohner ernähren.

Graue Berge; annähernd kreisrundes Gebirgsmassiv im Nordwesten der Region THORWAL, dessen höchste Gipfel sich in mehr als 3.500 Schritt Höhe erheben. Das Innere der G.B. ist äußerst karg und für menschliche Besiedlung nicht geeignet (und deshalb auch weitgehend unerforscht); rundherum erheben sich dichte Nadelwälder.

Graue Magie, Graumagier; volkstümliche Bezeichnung für *Magier* und magische Aktivitäten, die allgemein dem Tätigkeitsfeld der GROSSEN GRAUEN GILDE DES GEISTES zugerechnet werden.

Graue Stäbe von Perricum; genauer Titel: *Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perricum*; ein während der *Magierkriege* gegründeter Magierorden, der sich der Verteidigung der *Magierakademien* gegen schwarzmagische Umtriebe, religiöse Verfolgung oder die Gier eines Provinzfürsten verschrieben hat, aber auch – was wenig beachtet wird – schon seit geraumer Zeit die berühmte *Gorische Wüste* von *Anchopal* aus unter Beobachtung hält. Unter den etwa 800 Mitgliedern befinden sich auch viele *Magiedilettanten* und Nichtmagier. Die Ordenstracht der G.S.P. besteht aus grauer Robe, rotem Skapulier und roter Kapuze; die wichtigsten Ordensburgen stehen bei *Anchopal*, *Neetha*, *Lowangen* und *Vallusa*.

Grauzahn; Festung und Stammburg der *Grafen von Notmark*; oberhalb der Stadt *Notmark* an einem Vorgebirge des *Ehernen Schwertes* gelegen.

Gravesh; eine verbreitete Gottheit der ORKS, unter deren Schutz vor allem die Erzschürfer, Eisengießler und Schmiede der Orks, ihr Werkzeug und ihre Werkstätten stehen, der aber auch von anderen *Drasdech* angerufen wird. Eine besondere Bedeutung kommt ihm vor allem bei den KOROGAI zu, bei denen er fast gleichrangig neben BRAZORAGH verehrt wird.

Die Priester des G. sind die Träger allen handwerklichen Wissens einer Orksippe und demzufolge von beträchtlichem Einfluß auf die Entscheidungen des Häuptlings. Viel ihres Wissens ist in Ritualen und Liturgien kodifiziert, die – vom götzendienlichen Ballast befreit – erstaunliche Kunstfertigkeit erahnen lassen.

Nach verbreiteter (aber ausgesprochen ungerne gehörter) Ansicht stammen diese Kenntnisse von den *Zwergen*, die einst im *Orkland* die Binge UMRAZIM errichteten, wie auch der Name G. (in anderen Formen auch *Grawosch*, *Hangrahash* oder *Angrowasch*) nichts anderes als eine orkische Form des Namens ANGROSCH (des menschlichen INGERIMM) sein soll.

Greif (I); ein pferdegroßes Mischwesen mit dem Kopf und den Schwingen eines Adlers und dem Leib eines Löwen. Die seltenen, mit rotgoldenem Fell und Flügeln versehenen Tiere gelten als heilige Tiere, ja Inkarnationen des *Praios*. Sie sind in der Tat immun gegen jegliche Zauberei.

Greif (II); der oberste reisende Herold des *Neuen Reiches* – sein Name ist eigentlich Amtstitel und stammt vom Wappenbild des Kaisers – ist mit seiner tiefschwarzen Haut und dem dichten Kraushaar eine sehr ungewöhnliche Erscheinung in Aventurien – und sehr ungewöhnlich sind auch seine Fähigkeiten: Mit seiner befehlenden Stimme, die keinen Widerstand zuläßt, und einer absoluten Immunität gegen Magie ist er offenkundig eng mit dem Sonnengott verbunden und besitzt die Kräfte, die sonst nur den *Boten des Lichtes* auszeichnen, ohne auch nur ein Geweihter des *Praios* zu sein. So viele Legenden ranken sich um diesen rätselhaften Menschen (?), daß er schon als alles mögliche bezeichnet wurde: als verwandelter *Greif (I)*, als Gebürtiger eines anderen Weltteils oder einer anderen Welt, gar als Manifestation des *Ucuri*. Wer immer genaueres wissen könnte, schweigt darüber.

Greif (III); Sternbild im *Zwölfkreis*. Außer *Nordstern* und *Sajalana* beinhaltet es die hellsten Sterne des Himmels. Insgesamt besteht es aus zehn Sternen und ist dem Sonnengott *Praios* geweiht. Es erscheint im Peraine-Monat im Osten und verschwindet Mitte Herbst im Travia. Sein Höchststand leitet das neue Jahr ein. In der Astrologie steht der Greif für Gesetz und (gesellschaftliche) Ordnung.

Greifax Rechtsetzer von Xorlosch; (? – 719 v.H.); ein HOCHKÖNIG der ZWERGE (888 v.H. – 826 v.H.), der mit den *Garether* Kaisern, namentlich mit Kaiser SIGHELM die *Lex Zwergia* aushandelte, die bis heute die Sonderstellung der *Angroschim* im Mittelreich gewährleistet.

Greifenfurt (I), -s; Greifenfurter; Greifenfurter; Hauptstadt der gleichnamigen Provinz des Mittelreichs. Nach der Vertreibung der Orks aus SALJETH erhält die Menschensiedlung, die daraufhin auf den Trümmern entsteht, den Namen G. Dies geschah aus Ehrfurcht vor *Praios* und dem Eingreifen seines Dieners, des Greifen *Scraan*. Nach diesen Ereignissen vor fast 1160 Jahren entwickelte sich G. zu einer Stadt, die im Jahr 19 Hal 3966 Einwohner zählt.

In G. beginnt die *Reichsstraße 1* nach *Warunk*, die Stadt und Land vorzügliche Verkehrsanbindung bietet. Handel trieben die Greifenfurter bis vor kurzem mit dem ganzen Reich. So ist wohl in ganz Aventurien der *Greifenfurter Goldsirup* bekannt, ein süßliches Rübenmus, das sogar und insbesondere in der thorwalschen Küche Verwendung findet. Immer herrschte in der Stadt ein munteres Treiben. Bauern und auch Edelleute fanden alles, was ihr Herz begehrte, sei es ein Gewand aus den berühmten Schneidereien oder nur eine einfache Tracht, sei es ein Laib Brot oder ein üppiges Mahl. Und auch wenn der Glaube an die Obrigkeit und der Dienst für Stadt und Grafen die obersten Gebote in G. waren, so fehlt es dennoch nicht an Möglichkeiten, sich zu vergnügen und Kurzweil zu erleben. So fanden vom 1. bis 30. Tag des Monats *Rahja Hunderennen* in

Greifenfurt statt. Mehrere Läufe, den ganzen Monat über lockten allerlei Besucher in die Stadt die hier ihr Glück im Spiel suchten, denn es wurden oft hohe Wetteinsätze geboten.

All dies änderte sich am 18. Rondra 19 Hal. An diesem Tag fiel die Stadt in die Hände der Orks. Der Ork-Marschall *Sadrak Whasso* ernennt *Sharraz Garthai* zum Herrn der Stadt und des neu eroberten Gebietes *Finstermark*. Einige Einwohner, besonders die Priester werden versklavt oder dem Blutgötzen *Tairach* geopfert. Die Tempel von *Praios*, *Peraine*, *Rondra*, *Ingerimm* und *Rahja* werden geschändet, gebrandschatzt oder niedrigerissen.

Erst Ende 20 Hal wird die Stadt wieder von den Orks erlöst. Nach den zahlreichen Kämpfen ist die Zahl der Einwohner auf 700 geschrumpft. Alle Gebäude, deren sich die Orks nicht bemächtigen konnten, wurden von ihnen mit Axt und Feuerbrand zerstört, nur die Burg des Markgrafen und einige östliche Stadtteile sind verschont geblieben. Heute ist die Anzahl der Einwohner zwar wieder auf etwa 1.000 angestiegen, aber es wird noch lange Zeit dauern bis die einstige Größe und Pracht wiederhergestellt sind (T: PRA, RON, TRA; G: 2 Schwadronen Ksl. Greifenfurter Grenzreiter, 1 Banner Mgl. Greifenfurter Langschwerter, 3 Kompanien Ksl. Schwerträger).

Greifenfuß (II), -s; Greifenfurter; Greifenfurter; mittelreichische Mgt.; erstreckt sich über das Gebiet zwischen den Flüssen *Ange* und *Dergel* südöstlich des *Finsterkamms*. Im Nordosten grenzt sie an die Mgt. *Heldentrutz*, im Osten an das Hzm. *Weiden* und das Kgr. *Dar-patien*. Die Südgrenze bildet das Kgr. *Garetien*, die Westgrenze das Fsm. *Kosch*. Den orkgeplagten Einwohnern des Landes hängt der Ruf des Hinterwäldlertums an, und sie können sich gerade selbst ernähren, Überschüsse werden nicht erzielt. Nennenswert ist neben der gleichnamigen Hauptstadt G. und dem kleinen Ort *Eslamsroden* lediglich das Dorf *Orkenwall*, das durch die verlorene Schlacht gegen die Orks am 24. *Rondra 19 Hal* zu trauriger Berühmtheit gelangte. Unter der Domäne der Orks wird die Region zeitweise in FINSTERMARK umbenannt. Regiert wird die Markgrafschaft z.Zt. (22 Hal) von Prinzessin *Irmennella von Greifenfurt*, der Tochter des ehemaligen Mgt. *Shazar*.

Greifenpaß; zwischen *Angbar* und *Gratenfels* gelegener Paß in etwa 1.600 Schritt Höhe über das KOSCH-Gebirge; bis auf drei Monate im Winter gut gangbar. Über den G. führt auch die *Reichsstraße 3*. Seinen Namen hat der G. von einem Gipfel in Gestalt eines hockenden *Greifen*.

Greifenzinne; einer der höchsten Berge der GOLDFELSEN; erreicht gut 2.400 Schritt Höhe.

Greifkatze; eine merkwürdige Art von kleinen Raubtieren, die wie die *Greife* des Sonnengottes *Praios* Merkmale von Vogel und Raubtier vereinen – doch bei ihnen mischt sich der jaguarfleckige Leib einer kleinen Katze mit dem goldbraun gefiederten Kopf, Beinen und Flügeln eines Jagdfalken. G. sind kaum länger als zwei Spann und dafür bekannt, daß man sie recht einfach zähmen und zur Jagd abrichten kann, auch wenn sie keine Haube annehmen und niemals einen Magiebegabten als Herren dulden; von genereller Aggressivität gegen Zauberer lassen sie jedoch auch nichts spüren.

Sie leben im tiefen Süden Aventuriens in freier Natur; vor allem im Gebiet um *Hôt-Alem*. Im dortigen Praiostempel sind die Tiere auch zahlreich zu sehen, da sie – ganz weltlich – gute Ungeziefervertilger sind; doch auch der Adel liebt diese "Statussymbole", von denen in letzter Zeit auch immer wieder Einzelne oder Pärchen ins Mittelreich ausgeführt wurden – so hat etwa *Reichsbehüter Brin* letztlich ein Pärchen vom *Fürstprotector* als Geschenk und Tribut erhalten.

Ob diese Tiere eine Laune der Natur, Verwandte der echten Greifen oder gar Geschöpfe des *Praios* (oder wie die *Harpyien* eines skrupellosen Schwarzmagiers) sind, ist keinem Menschen bekannt.

Grenzland; eine der Bezeichnungen für die FEENWELT; beruht auf der Tatsache, daß Übergänge in dieses Reich in der Tat am häufigsten an Grenzen (Höhleneingänge, Türschwellen, Zäune etc.) erfolgen.

Grenzzeit; Annahme, daß der Übergang in die FEENWELT zu bestimmten Zeiten, den sogenannten G., besonders leicht fällt.

Greve; Bezeichnung für Beamte des Landesherrn, die in dieser Form nur im Fsm. *Kosch* anzutreffen sind. Im Gegensatz zu den *Vögten* sind die Greven nicht ortsgebunden und wandern ständig durch das Gebiet des Landesherrn. Dergestalt stellen sie eine unberechenbare Kontrollmöglichkeit dar, da sie angehalten sind, ihres Amtes ohne Vorankündigung zu walten. Im Range stehen sie hingegen unter den *Vögten* und dienen lediglich zu deren Unterstützung.

Dabei sind es vor allem die Alm- und Zoll-G., die im Auftrag des Landesherrn auf die Einhaltung der Landesgesetze achten, hauptsächlich aber die beim Handel verwendeten Maße und Gewichte überwachen. Zu diesem Zwecke führen sie den G.-stecken mit, ein etwa 8 Spann messender fester Holzstab, an dessen einem Ende sich eine Stahlspitze befindet und der am anderen Ende gebogen ist. Am Stecken finden sich mehrere Einkerbungen und Markierungen, die dem G. bei der Ausübung seines Amtes dienlich sind.

Grimmfrostöde; zerklüftete Gebirgslandschaft in Nordostaventurien; ganzjährig und meist bis in die Täler mit Schnee und Eis bedeckt. Außer einigen *Frostwürmern*, *Firunsbären*, Flechten und *Firnelfen* existiert hier kein Leben – und manch einer würde die *Gorische Wüste* als angenehm gegenüber der tödlichen G. empfinden.

Im Süden geht die G. in einem langegezogenen Sattel in die EISZINNEN über, in alle Himmelsrichtungen fließen Schmelzwasserbäche, die bald zu reißenden Gebirgsflüssen werden (von denen nur der östliche *Nuran Rudoc* einen Namen trägt. Im Inneren der G. soll es einige von Vulkanen erwärmte Täler geben.

Grishik; in der strengen Gesellschaftsordnung der ORKS die Kaste der Bauern, in der sich all jene finden, die sich nicht durch geschickte Finger, scharfen Verstand oder (vor allem) kriegerische Fähigkeiten auszeichnen; demzufolge gering angesehen, wenn auch sicherlich mehr als zwei Drittel aller Schwarzpelze dieser Kaste angehören.

Gris-, Grimwolf; die häufigste und typischste Art der aventurischen *Wölfe*; graues Fell, knapp 1 Schritt Schulterhöhe; tritt vornehmlich in Rudeln auf.

Grolm, -s; Grolme; grolmisch; eines der seltsamsten Völker des weiten aventurischen Landes. Ihre Siedlungen liegen meist sehr versteckt in abgelegenen Tälern oder unterirdischen Kavernen. Diese Dörfer, in denen oft einige Dutzend G.-familien wohnen, werden von einem Häuptling, König oder Bürgermeister regiert. Mit den Menschen treten sie immer dann in Kontakt, wenn sie glauben, ein gutes Geschäft machen zu können. G. erreichen, wenn sie ausgewachsen sind, die Größe eines 6 Jahre alten Kindes. Ihre Köpfe mit den runzligen Gesichtern sind im Verhältnis zum Rest des Körpers übergroß, die übrigen Proportionen gleichen denen kleiner Jungen und Mädchen. Die Haut- und Haarfarbe eines G. kann zwischen leichenblaß und dunkelbraun variieren.

Selten erreichen G. das dreißigste Lebensjahr, doch schon Fünfjährige können einen Händler zur Verzweiflung bringen, denn G. sind schnell erwachsen und für ihre Geschäftstüchtigkeit bekannt. Ihre Geschäftstüchtigkeit, man könnte schon fast sagen, ihre Geldgier, hat ihnen auch den Namen *Feilscher* eingebracht. So heißt es in einem tobrischen Sinnspruch: "Mit jedermann kannst du Geschäfte machen, nur nicht mit einem Feilscher". Für einen G. ist *alles* käuflich, er scheut sich nicht davor, auch Sklaven zu kaufen und in sein Dorf zu entführen, selbst Götterstatuen und geweihte Gegenstände sind für ihn nur ein Handelsgut. Die G. nennen sich selber auch bisweilen "*Zehnteler*", wissen aber anscheinend selber nicht mehr, woher dieser Begriff stammt. Einige von ihnen beherrschen neben ihrer eigenen Sprache auch die der Menschen. Manchmal lernen G. sogar die menschliche Schrift, denn ihre eigene Sprache kommt ohne aus. Meist nutzen sie dann dieses Kenntnis, um damit ihre Geschäftsbücher zu führen. Das *Grolmisch* ist für Menschen sehr schwer zu lernen und zu verstehen, es besteht zum Großteil aus Schnalzlauten.

Religion: Götter verehren die Grolme nicht. Hier halten sie es wie die *Elfen*: Wieso sollte man etwas verehren, das man nicht versteht? Den *Pakatai* jedoch bringen sie kleine Opfer. Diese *Pakatai* sind Geistwesen, vergleichbar den *H'Rangarim* der *Echsenmenschen* oder auch den *Nipakau* der *Moha*. So kann es geschehen, daß ein G. dem *Pakatai* seines Ackers als Ausgleich dafür, daß er ihm ein Jahr gute Ernte liefert, verspricht, ihn mit einem Erntefest zu ehren und den Acker dann nächstes Jahr nur zu einem Fünftel zu bepflanzen. Auf diese Art pflegen die G. selbst mit ihren Geistern Handel zu treiben und zu feilschen.

Verbreitung: G. leben in ganz Aventurien. Bekannt sind die *Orkland-G.*, die *Beilunker Feilscher*, die *Tiefhusener Wald-G.*, die *Finster-G.* aus *Weiden*, die G. der *Schwarzen* und *Roten Sichel*, die *Al'Anfaner Regen-G.*, die *Nebelauer Wald-G.* und die *Grotten-G.* im *Windhaggebirge*. Auch im *Amboß* gab es einst einen G.-stamm, doch er wurde nach einem Streit mit seinen zwergischen Nachbarn von diesen eingemauert und mußte jämmerlich verhungern. Noch heute stößt man auf Gänge, in denen die ruhelosen Seelen der G. umherziehen.

Magie: Viele G. beherrschen arkane Kräfte. Sie können mittels ihrer magischen Fähigkeiten Gegenstände beeinflussen, z.B. diese unsichtbar machen, sie erhitzen oder beschweren. Neben diesen Abarten der Kampf- und Verwandlungsmagie, die jedoch nur auf Dinge und nicht auf Personen wirkt, sind G. noch in den Gebieten magische Heilung und Alchimie bewandert. Besonders letztere beherrschen sie hervorragend, für ihre Heiltränke wird viel Geld bezahlt. Sie trachten auch immer wieder nach der Herrschaft über den Geist fremder Lebewesen, einigen gelingt dies mittels magischer Artefakte, anderen durch ihre natürliche magische Begabung, den Meisten jedoch gelingt es nie. Besonders die Weidener G. und die des Orklandes vermögen es nicht, Gewalt über den Geist anderer Wesen zu erlangen. Ihren eigenen Körper können G. nicht beeinflussen und auch alle Arten der Bewegungs- und Beschwörungsmagie sind ihnen fremd. G. verstehen es, ihre Kräfte zu vervielfachen, indem sie sich zu einem arkanen Bund zusammenschließen; hierbei genügt es wenn sie einander an den Händen fassen.

Grolmisch; die von Menschen bislang nicht beherrschte (weil auch wenig untersuchte) Sprache der *Grolme*.

Gror; mit seinem Bruder *Rur* einer der maraskanischen Zwillingsgötter; siehe RUR UND GROR.

Groschen; eine in Wert und Gewicht dem mittelreichischen *Silbertaler* entsprechende Münze aus dem *Bornland* (siehe WÄHRUNGEN).

Große Graue Gilde des Geistes; Zusammenschluß der MAGIERAKADEMIEN und einzelner *Magier*, die sich der Idee des kosmischen Gleichgewichts verpflichtet fühlen; allgemein auch *Graumagier* genannt; größte der drei *Magiergilden*; gelten als philosophisch aufgeschlossen und pflegen auch Kontakt und Austausch mit *Elfen*, *Druiden* und Hexen. Letztliches Ziel ist – neben besagtem "Gleichgewicht" – die Ansammlung allen magischen Wissens in einer (ihrer) Hand. Die Graumagier sind ob ihrer bisweilen dem *Zwölfgötterkult* zuwiderlaufenden Lehren in einigen Ländern Aventuriens nicht gut gelitten.

Große Lotterie; ein seltsam anmutender Brauch aus CHORHOP, bei dem im Rahmen eines Wettspiels die höchsten Staatsämter vergeben werden; eingeführt von Sarkisian ZEFORIKA.

Große Mosse; Küstensumpfgebiet im *Bornland*; südwestlich von *Neersand*, südlich der Küstenstraße gelegen. An der Spitze der G.M. liegt die alte Stadt und Festung PILKAMM.

Große Olochtai; Gebirge in Nordwestaventurien; begrenzt das *Orkland* im Nordwesten und geht dann in den FIRUNSWALL über. Im Süden stößt es an die HJALDORBERGE, während in seiner Mitte die *Olochtai* wie ein Dorn ins Orkland hineinragt und die *Orkschädelsteppe* gen Norden begrenzt.

Die höchsten Gipfel erheben sich mit knapp 5.000 Schritt Höhe an der Stelle, an der Olochtai und G.O. zusammentreffen. Dort findet sich auch ein großer, unbenannter Gebirgssee, der den orkischen Bewohnern der G.O. als heilig gilt, während etwas weiter südlich der einzige gangbare Paß in etwa 2.000 Schritt Höhe über das Gebirge führt.

Die G.O. ist ein schroffes, unwegsames und abweisendes Gebiet, in das nur wenige Menschen bisher ihren Fuß gesetzt haben und dessen erschreckende Majestät sich wohl vornehmlich den OLOCHTAI, dem hier lebenden Orkstamm erschließt.

Großer Fluß; längster av. Fluß. Auf seinem Weg durch sechs mittelreichische Provinzen legt er eine Strecke von etwa 1.100 Meilen zurück, und ist damit vor dem *Yaquir* längster Strom des av. Kontinents. Er entsteht aus dem Zusammenfluß der in den nördlichen Koschbergen entspringenden ANGE und der aus dem Finsterkamm kommenden BREITE. Zunächst fließt er auf der Grenze zwischen *Kosch* und *Garetien* in südlicher Richtung, beschreibt dann um den *Angbarer See* herum einen östlichen Bogen, auf dem ihm von links die Wasser von *Raller* und *Rakula* zugeführt werden. Kurz darauf passiert der Fluß die Stadt *Ferdok* und damit den ersten bedeutenden Hafen auf seinem Weg zum *Meer der Sieben Winde*. Hier werden die Waren von Flußschiffen auf Wagenkolonnen via *Reichsstraße VI* gen Gareth und Hinterland umgeladen, wie im Gegenzug Güter zur Verschickung flußabwärts Richtung Havena verstaут.

Auch hinter Ferdok bleibt die Uferlandschaft von Feldern und Weiden bestimmt, jedoch rücken von Westen die *Koschberge* und von Süden das *Amboß-Gebirge* beständig näher. Nachdem der G.F. seinen Lauf nach Westen ändert, drängen von beiden Seiten nun häufiger Felsen heran und verengen das Flußbett an manchen Stellen gar auf kaum mehr als zweifache Ruderbreite, so daß nur jeweils ein Schiff gefahrlos diese Nadelöhre passieren kann. Kaum verwunderlich, daß solche Felskanäle zu allen Zeiten bevorzugte Orte für Hinterhalte durch Flußpiraten darstellen.

Im weiteren Verlauf des Flusses verbirgt sich hinter manch unpassierbar erscheinender Klippe in Ufernähe ein gut getarntes Piratenversteck, exemplarisch sei hier die sogenannte *Blutfelsenbucht* in den Ausläufern des Amboß genannt. Viele dieser Unterschlüpfen sind heutzutage bekannt, jedoch ist es nicht möglich, sie unablässig unter Kontrolle zu behalten, wie auch das Auge von Schiffswachen durch überbeanspruchte Aufmerksamkeit mitunter erlahmen kann.

Nächster wichtiger Hafen ist *Albenhus* am Fuße des *Eisenwaldes*. Hier befindet sich auch der wichtigste Efferd-Tempel des Binnenlandes, der der *Meisterin des Flusses Quelina von Salmfang* als Sitz dient. Dem Reisenden sei, neben der Möglichkeit der Götterverehrung, auch das sehenswerte Vergnügungsviertel auf der südlichen Flußseite anempfohlen. Wenn man die in der *Zwergenpforte* (die Enge zwischen Kosch und Eisenwald) gelegene Stadt verläßt, stößt man in rascher Folge zunächst auf den von links herbeieilenden *Ambocebra*, später auf die von rechts kommende *Galebra*. Die Koschberge nun endlich zurücklassend, schmiegt sich das Flußbett eng an den südlichen Eisenwald, um bald ein enges und tiefes Band zu schneiden, das die nördlich gelegenen Ingrakuppen vom Hauptgebirge trennt; von dort bringt der *Hardelbach* die Wasser der Zwergenmetropole *Xorlosch* zu Tal. Bevor sich der G.F. endgültig in flachere Gefilde begibt, gesellt sich von Süden der *Isen* hinzu. Seine letzte bedeutende Richtungsänderung gen Nordwesten vollzieht der Strom hinter *Elenvina*.

Hier, an seinem südlichen Scheitelpunkt, führen Handelswege nach Grangor, zu seiner Rechten wird die *Reichsstraße III* Begleiter bis *Kyndoch*, während die westlichen *Windhagberge* schon am späten Nachmittag ihre Schatten über den Fluß werfen. Jenseits der Felder und Obstbäume von *Kyndoch* führt der Weg durch lichte Auenwälder und feuchte Wiesen. Im albernischen *Abagund* berichten viele alte und tote Flußarme von der Launenhaftigkeit des mächtigen Stromes. Auch hier blüht die Flußpiraterie, in diesem Fall begünstigt durch ein

Gewirr von Altarmen und Uferseen, die einem Ortskundigen bestmöglichen Unterschlupf gewähren. Weiter flußab verzweigt sich der Große Fluß zu einem *Delta* mit zahllosen Armen, von denen nur der rechte Hauptarm weiter nach Havena führt. Zu Zeiten von Schneeschmelze oder starken Regenfällen ergießt sich das Wasser dermaßen weitläufig über die Ufer, daß es ohne Flußlotsen unmöglich wäre, der Fahrrinne gefahrlos zu folgen.

In *Havena* spannt sich zunächst die prachtvolle *Prinzessin-Emer-Brücke* über den Fluß, die mit nahezu zwanzig Schritt Durchfahrtshöhe selbst aufgetakelten Küstenschiffen die Passage erlaubt. Das Hafenbecken liegt jenseits der Zollbrücke in einem nördlichen Nebenarm. Der Hauptarm führt südlich der versunkenen Unterstadt zu seiner Mündung in das *Meer der Sieben Winde*. Jedoch auch hier ist größte Vorsicht geboten, denn täglich wechselnde Sandbänke in diesem – im wahrsten Sinne – fließenden Übergang vom Land zum Meer lassen auch erfahrenste Schiffer ohne die Hilfe der Seelotsen verzweifeln.

Der G.F. kann von Greifenfurt bis Havena mit flachen Last- und Ruderseglern befahren werden, flußaufwärts führen an schwierigen Passagen zumeist Treidelpfade am Ufer entlang. Selbst größten Handelsschiffen ist seeseitig über den G.F. die Einfahrt in den Hafen von Havena möglich, der auch bei schwerstem Unwetter sichere Zuflucht gewährt.

Großer Schröter; eine aventurische, riesige Art des Hirschkäfers, die bis zu einem Schritt Länge erreicht; nur nördlich einer Linie Grangor-Zorgan heimisch; besitzt einen dicken, dunkelbraunen Chitinpanzer.

Großer Schwarm; eine magische Waffe, die während der *Skorpionkriege* von den *Magiermogulen* eingesetzt wurde: Ein gigantischer Schwarm magisch veränderter Heuschrecken, die mit ihren durchdringenden Mundwerkzeugen nicht nur sämtliche Grünpflanzen, sondern auch Holz, lebendes Fleisch und gar Mutterboden verschlangen. Der G.S. "erschuf" auf diese Weise die *Gorische Steppe*, eine heute noch existierende Halbwüste zwischen *Anchopal* und dem *Mhanadi*. Einer verbreiteten Legende zufolge kreierte der gefürchtete *Borbarad* die nach ihm benannten Moskitos bei dem Versuch, den Magiermogulen nachzueifern und in seinem Versteck in der *Gorischen Wüste* das Geheimnis des großen Schwarms neuzuentdecken.

Großer Zehnt; *almadanische* Bezeichnung für die Zehntabgaben an Halmfrüchten.

Großes Jahr; auch *Jahr des Tairach* genannt; ORKISCHE Zeitrechnung; entspricht 240 Mondmonaten, also etwa 18 1/3 Jahren (s. **ZEITRECHNUNG**).

Großes Volk, Großlinge; meist abwertend gemeinte Bezeichnung der *Feen* für die Rassen der Menschen, Elfen und Zwerge.

Großemir; Titel des Herrschers von MENGBILLA; beruht auf der Abspaltung des Großsultanats *Elem* vom *Diamantenen Sultanat* (1260 v.H. bis 1.178 v.H.) – Mengbilla fällt als "Großemirat" in den Elemer Machtbereich.

Großfürst, Großfürstin; Titel eines *Fürsten*/einer *Fürstin* aus kaiserlicher oder königlicher Familie; die korrekte Anrede lautet *Ew. kaiserliche/königliche Durchlaucht*.

Großherzog, Großherzogin; Titel eines *Herzogs*/einer *Herzogin* aus kaiserlicher oder königlicher Familie; die korrekte Anrede lautet *Ew. kaiserliche/königliche Hoheit*.

Großinquisitor; der Vorsteher der Heiligen *Inquisition*; nur dem *Boten des Lichts* untergeben; nach dem Rücktritt des langjährigen G. Dexter *Nemrod* wird das Amt nunmehr von *Rapherian von Eslams-hagen* bekleidet.

Großkönig; bisweilen von souveränen Monarchen zur Selbstüberhöhung eingeführter Adelstitel ohne historische Relevanz und Rechtfertigung.

Großköniglich Selemir Kurier; ein Botendienst, der vor allem durch seine Langsamkeit bekannt ist und der nur in und um *Selem* operiert.

Großtintler; allgemeine Bezeichnung für Tintenfische und Kraken von mehr als einem halben Schritt Länge; auch für eine besondere, zur Tintenherstellung gefangene Art.

Growin, Sohn des Gorbosch; Graf der mittelreichischen Gft. FERDOK/KOSCH; ein Zwerg.

Grubenwurm; entferntester Verwandter der DRACHEN, am ehesten noch dem TATZELWURM ähnlich; besitzt weder FEUERATEM noch Intelligenz.

Gruftassel; ein asselartiges Tier, das eine Höhe von einem Schritt und eine Länge von 2 Schritt erreichen kann und vornehmlich in verlassenen Kellern und Krypten gefunden werden kann, wo es sich von Aas ernährt.

Grüne Ebene; Grasland in Nordaventurien; ausgedehnte Senke nördlich der *Roten Sichel*. Die Elfen nennen sie *Goblin-Wiese*, die Nivesen bezeichnen sie als *Karen-Gras*. Das weite Grasland wird nur hier und da von Nadelgehölzen und lichten Birkenwäldern unterbrochen. Die einzige Menschengründung ist um einen Travia-Tempel entstanden, der im Jahre 10 Hal errichtet wurde. Die nächstgelegenen Orte sind *Gerasim* im Norden, *Norburg* im Osten sowie *Donnerbach* und *Uhdenberg* südlich der Sichel. In der fruchtbaren Ebene lebten ursprünglich *Nivesen*, einige *Steppenelfen* und *Goblins*, die sich hier noch eine eigenständige Kultur bewahrt haben.

Grüne Schleimschlange; eine aassfressende, nordaventurische Sumpfpflanze.

Grünwal; mit fast 40 Schritt Länge die größte Art der aventurischen Wale. Der G. besitzt einen tiefgrünen, glatten Rücken und eine wesentlich hellere, stark gefurchte Unterseite. Das Tier, das bis zu 150 Quader Gewicht erreichen kann, ernährt sich ausschließlich von Plankton, Kleinkrebsen und ähnlichen Lebewesen.

Gulaghal; der *Tempel der Roten Jaguare von Gulaghal* im Südwesten des *Regengebirges* ist ein heiliger Ort der WALDMENSCHEN. Die Kalksteinpyramide von G., die sich über fünf Ebenen erstreckt, hat ihren Namen von den zwanzig rostroten, erzenen Jaguaren, die ihre Ecken bewachen. Die Wächter der Pyramide sind immer Angehörige der MOHA-Sippen. Zweimal jährlich werden die Wächter gewechselt, von jeder ausgewählten Sippe ein Mann. Naturgemäß wird der Krieger, der die Sippe für ein halbes Jahr vertreten darf, mittels eines Wettkampfes bestimmt. Auch ist es Tradition, einen gefangenen Feind mit-zuführen, um ihn in G. zu opfern. Mit den auserwählten Wächtern ziehen alle Mohas, die im Kampf schwer verwundet oder vergiftet wurden oder an Krankheiten leiden, gemeinsam nach G. Dabei singen sie das berühmte Todeslied der Mohas, das auch alanfanischen Sklavenhaltern zuweilen zu Ohren kommt. Die meisten Waldmenschen kehren vollkommen geheilt zurück, andere jedoch sterben.

Tonko-Tapam, der Hüter des Tempels, ist so etwas wie der anerkannte Hochschamane der Waldmenschen. Es gibt ein allen Stämmen gemeinsames Tabu, das verbietet, Nichtwaldmenschen gegenüber über die Geheimnisse von G. zu sprechen. Dieses Tabu ist derart mächtig, daß schon mehrfach der Versuch selbst eines erzwungenen Verstoßes zum Tod geführt hat!

Gulden; Goldmünze aus Paavi im Wert von 5 *Silbertalern* (siehe WÄHRUNGEN).

Guldene Halle Unseres Herrn Praios; gigantisches Tempelbauprojekt auf der Insel JILASKAN: Praktisch seit der Vertreibung der *Priesterkaiser* bauen die exilierten *Praiosanhänger* an einem Tempel, der größer werden soll als der TEMPEL DER SONNE in der *Stadt des Lichts* – was jedoch ob der mangelnden Arbeitskräfte vielleicht in 500 Jahren einmal von Erfolg gekrönt sein wird.

Güldenfinger; mit etwa 2.450 Schritt Höhe einer der höchsten Gipfel der GOLDFELSEN.

Güldenland, -es; güldenländisch; Güldenländer; der sagenhafte Westkontinent hinter dem MEER DER SIEBEN WINDE, das Gelobte Land eines jeden Gelehrten und Kauffahrers: Glaubt man den Gerüchten, so müßten dort die Straßen mit Gold gepflastert und die Wände allesamt mit Zaubersprüchen beschriftet sein.

Denn das G. ist die rätselhafte Urheimat sehr vieler Aventurier: Das *Liebliche Feld* wurde zuerst von Güldenländern besiedelt, doch auch die *Thorwaler* stammten einst aus dem fernen Westen.

Nach allgemeinem Glauben herrscht im G. ein Ausmaß von Reichtum und Bildung, wie ihn man sich in Aventurien kaum vorstellen kann: Und wirklich haben die wenigen Kauffahrer, die je mit einer Schiffsladung Ware aus dem Westen zurückkehren, ihr Glück gemacht – sei es, weil die Waren tatsächlich viel wert sind, sei es, daß schon der Name Güldenland jede Muschel zum wundersamen Objekt der Begierde werden läßt.

Der Handel ist allerdings sehr riskant: Zuerst einmal müssen viele aventurische Kostbarkeiten als Handelsgüter besorgt werden, was den Handel ganz in die Hand einiger reicher Handelshäuser gibt. Von zwanzig Kauffahrern kehrt vielleicht einer erfolgreich zurück – die übrigen fallen den Schrecken der See oder – öfter noch – Meutereien zum Opfer, sobald die Matrosen von ihrem Ziel hören; zumal sich ein mit kostbaren Waren beladenes Schiff im Süden Aventuriens gut losschlagen läßt. Wer aber wirklich erfolgreich hin- und wieder zurückgefunden hat, wird zum begehrten Experten, der bis zu einer Hälfte des Gewinns verlangen kann und natürlich wie ein Grab über den Weg und seine Widrigkeiten schweigt.

Diese Unsicherheiten über die geographische Lage haben einige einsichtige Gelehrte zu der Theorie gebracht, daß ein Seefahrer vermutlich jede Hochkultur hinter einem großen Ozean als "G." betrachten würde und daß wir es vermutlich mit mehr als einem Kontinent zu tun haben, der als G. bezeichnet wird.

Güldenländer; eine aromatische, süß-scharfe Gewürzmischung aus dem *Güldenland*; daher extrem teuer.

Güldenlandstrom; warme Meeresströmung, die das *Meer der Sieben Winde* von Südwest nach Nordost durchzieht und die Winter vor der *thorwalschen* Küste im Zaum hält.

Gulmond; ein vor allem im *Svellttal* vorkommender Strauch, aus dessen etwa handtellergroßen, fleischigen Blättern ein kraft- und ausdauersteigernder Tee gewonnen werden kann. Auch das Kauen der Blätter ist verbreitet.

Gurvan Praiobur I.; (631 v.H. – 541 v.H.); nach seinem Mord an KATHAY PRAIOTIN XI. dessen Nachfolger und damit vierter der PRIESTERKAISER in den Jahren 579 v.H. bis 574 v.H. und 552 v.H. bis 541 v.H.; zeitweilig von seinem Mündel HELUS PRAIODAN I. ins alanfanische Exil getrieben, wo er die *Gurvanianischen Choräle* verfaßte.

Gurvan Praiobur II.; (577 v.H. – 484 v.H.); letzter der PRIESTER-KAISER; von *Rohal* nach JILASKAN exiliert.

Gurvanianische Choräle; von GURVAN PRAIOBUR I. während seines alanfanischen Exils gedichtete und komponierte Lobgesänge für *Praios* den Herrn; insgesamt mehr als 500, davon 365 für jeden einzelnen Tag des Jahres.

Gutes Volk; eine gebräuchliche Bezeichnung für das FEENVOLK.

Gwen-Petryl-Steine; Steine, die aus sich heraus ein grünblaues bis orangefarbenes Licht abgeben. Da sie keine Wärme abstrahlen, werden sie in den Tempeln des Meeresherrn *Efferd* als Lichtquelle genutzt (daher auch die geläufigere Bezeichnung *Efferdfeuer*). Ein Stein von Faustgröße leuchtet etwa halb so hell wie eine Fackel, sein Schein währt jedoch ewig. Der Sage nach handelt es sich bei G.-P. um Bruchstücke der gleißenden Zitadelle von *Alveran*, die zur Erde fielen, als die *Giganten* gegen den Götterhimmel anrannten. Es soll zahllose kleine Splitter geben, die man vor allem am Meeresstrand finden kann. Größere Brocken von etwa Kopfgröße gelten als Eigentum des Meeresherrn und sollten daher einem Tempel übergeben werden.

Gwaryd; der ursprüngliche Name der *thorwalschen* Stadt WASKIR.

Gwiduhenna von Faldahon; (* 28 v.H.); nach dem Verschwinden Markgraf *Hagens* durch den *Reichskongreß* 21 Hal ernannte Mgfin. von BEILUNK; Geweihte des *Praios* und daher durch ihre Vögtin *Jolinde von Springewall* regierend.

Gylda; nach der Mythologie die älteste Tochter des ersten Menschenpaares und damit angeblich Schwester von UTHAR, MARHYNA und AVES; erste Herrscherin *Güldenlands*.

Gylduria ya Glasal; eine Heldin der av. Siedlerzeit (ca. 2.000 v.H.); angeblich eine güldenländische Magierin; Begleiterin von PRINZESSIN LAMEA. Siehe HELDEN UND HELDENSAGEN.

Haarige Gepürgsküh; eine fast nur noch in *Thorwal*, im *Bornland* und im nördlichen *Finsterkamm* anzutreffende, langhaarige Rinderrasse. H.G. gelten als sehr zäh und sind in der Lage, auch in schwierigem Terrain große Lasten zu schleppen.

Habicht; als ausgesprochen menschenfurcht geltender, bis anderthalb Schritt spannender Raubvogel, der außer in Extremklimaten überall anzutreffen ist.

Hacksilber; in verschiedenen Ländern, namentlich im *Bornland* übliche Methode, Münzgeld nach dem Metallgewicht zu bewerten und damit eine Möglichkeit zu haben, verschiedene Währungen im wahrsten Sinne des Wortes in einen Topf zu werfen; siehe WÄHRUNGEN.

Hagal Redkai; *goblinische* Bezeichnung für das *nordalmanische* Hochland, die CALDAIA.

Haie; die bekanntesten aventurischen H.-Arten sind der FLECKENHAI, der HAMMERHAI, der IFIRNS- oder *Weißhai*, der TIGER- oder *Riesenhai* und der STREIFENHAI.

Haipu; ein 1500 WALDMENSCHEN umfassender Stamm, der hauptsächlich die Ufer und Strände des ALTOUM-Archipels, besonders den Osten Altoums und die Insel *Souram* bewohnt. Sie sind großartige Taucher, und während der Sommermonate suchen sie die Küsten und Waldränder nach der seltenen KAJUBOKnospe ab, die

ihnen heilig ist. Bisweilen handeln sie mit Jade, die sie gegen allerlei Waren der Zivilisation eintauschen.

Hairan; tulamidischer Titel für ein Stammesoberhaupt. Die weibliche Form lautet *Harani*.

Hakendolch; eine gabelförmige, dreizinkige Parierwaffe aus einem Rundstahl, der nur angespitzt, aber nicht angeschliffen wurde. Ein Widerhaken am Heft dient dazu, die Waffe des Gegners einzufangen und zu brechen.

Hakenspieß; eine Stangenwaffe mit langer Stahlspitze, von der eine Sichelklinge rückwärts gewandt vorspringt; weitere Spitzen sind nicht unüblich. Mit dem Sichelhaken kann der erfahrene Infanterist auch weiter entfernt stehende Gegner heran- oder Reiter vom Pferd holen, um ihnen mit der Spitze den Garaus zu machen.

Halbelf, -s; Nachkomme aus der geschlechtlichen Verbindung von weiblichen Elfen und männlichen Menschen. Siehe ELFEN.

Halbfinger; gebräuchliches av. Längenmaß; entspricht einem Zentimeter (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Halbgift; eine höchst eigenartige magisch-alchemistische Mixtur, die keinen dauernden Schaden zufügt, aber für die Wirkungszeit die körperlichen Fähigkeiten des Opfers zu halbieren scheint – mitunter auch die Größe...

Halbschwadron; militärische Einheit; von einem *Leutnant* geführte Unterabteilung einer SCHWADRON.

Halbspann, Halbschritt; wenig gebräuchliche av. Längenmaße (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Haldur-Horas; (653 v.BF. – 618 v.BF.); Sohn des letzten FRIEDENS-KAISERS THUAN-HORAS. Wird bei dessen Tod im Jahr 619 v.BF. Kaiser auf dem Thron des *Alten Reiches*. Er beginnt seine Herrschaft ebenso umsichtig wie seine Vorgänger. Bei einer Reise durch seine Provinzen fällt jedoch sein Blick auf das sehr wohlhabende *Gareth*, dessen Glanz und Reichtum die Kaiserstadt *Bosparan* weit überstrahlt. Trotz der ihm zujubelnden Garether Bürgerschaft gibt sich der Kaiser empört und beschuldigt diese der Unterschlagung von Steuern. Zurück in Bosparan, verfügt er den *Gareth-Erlass*, durch den die Garether binnen einer Woche zu einer Zahlung von einer Million Golddukatun verpflichtet werden. Weiterhin soll die Steuerlast verdreifacht werden. Die Garether erkennen die Mißgunst hinter den Worten H.s und erklären sich kurzerhand zur Freien Stadt. Der Kaiser veranlaßt die Belagerung der Stadt, was den ersten *Garether Aufstand* nach 200 langen Tagen zum Erliegen bringt. Die zu zahlende Summe wird daraufhin auf zwei Millionen erhöht, zahlbar in zehn Raten, die nach jeweils drei Jahren fällig werden. Zwei Monate nach der Unterzeichnung des *Gareth-Vertrages* im Jahr 618 v.BF. wird H. von Unbekannten ermordet. Da man zu Bosparan von der Täterschaft der Garether überzeugt ist, beginnt Sohn und Thronfolger FRAN-HORAS aus Rache blutige Ernte zu halten.

Halle der Antimagie zu Kuslik; MAGIERAKADEMIE "grauer" Ausrichtung, die sich auf die ANTIMAGIE spezialisiert hat (11 Lehrmeister, 39 Schüler). Hinter dem pompösen Traditionsnamen (Accademia Contramagica Kuslikiensis – Kusliker Antimagie- und Hofzauberschule zur Abwehr magischen Übels durch Hesindens Kraft, gestiftet von Sr. Majestät König Khadan I. Firdayon) verbirgt sich eine Lehranstalt, auf der ein großer Teil der künftigen Hofmagier des *Lieblichen Feldes* ausgebildet wird. Die Akademie ist in einem eindrucksvollen Eckhaus im alten *Kuslik* direkt an der Seite des *Praios*-Tempels untergebracht, und aufgrund der göttergefälligen Auslegung der Magie besteht sogar eine gedeihliche Zusammenarbeit mit diesem Kult. Der wöchentliche Besuch des Gottesdienstes im Tempel ist für die Eleven der Akademie obligatorisch.

Aber nicht nur mit dem Praioskult, sondern mit den Kulturen sämtlicher *Zwölfgötter* stehen die Kusliker Magier in guter Verbindung: Der *Hesinde*-Tempel unterstützt die Studien der Akademie sehr großzügig mit Leihgaben aus der umfangreichen Bibliothek wie auch mit einer festen monatlichen Geldsumme. Der Unterricht in den Bereichen der theoretischen Magie wird grundsätzlich von Brüdern und Schwestern des Hesinde-Ordens erteilt, während der Bereich der alten Sprachen und der Rechtskunde fest in den Händen der Praios-Priesterschaft liegt. So sind auch die Geweihten der beiden großen Kulte mit im großen Akademiemagistrat vertreten, der den jeweiligen Akademieleiter für die nächsten fünf Jahre beruft. Da diese Position mehr repräsentativ als funktionell ist, muß dieser nicht unbedingt magiebegabt sein, er sollte jedoch über gewisse theoretische Kenntnisse verfügen. Der Praiosgeweihte Praiodan Weißblatt versah die Position des Akademieleiters immerhin zehn Jahre lang, und es zählt mit zu seinen Verdiensten, daß die Schüler in Kuslik heute noch wertvolle Informationen zur Enttarnung und Beseitigung von schwarzmagischen Elementen erhalten. Neben der magischen Ausbildung gehört die Unterweisung in allen Bereichen des höfischen Lebens mit zum Lehrplan, und bereits die Eleven der H.A.K. sind gern gesehene Gäste auf den Bällen der Kusliker Gesellschaft.

Wer hier studieren möchte, sollte aus einem wohlhabenden Elternhaus stammen, denn die monatlichen Gebühren von 20 Dukaten decken nur die Kosten für den Aufenthalt in der Akademie, während sicherlich weitere 10 Dukaten für das standesgemäße Leben aufzubringen sind.

Halle der Erleuchtung; Name der Universalschule zu *Al'Anfa*.

Halle der Macht zu Lowangen; dem WEG DER LINKEN HAND folgende MAGIERAKADEMIE, die sich mit der BEHERRSCHUNGSZAUBEREI befaßt (9 Lehrmeister, 25 Schüler). Die ursprünglich aus GREIFENFURT stammende Akademie (Traditionsname: Kaiser-Perval-Akademie der Kontrolle von Mensch und Getier in der Halle zu Lowangen) ist seit nunmehr 70 Jahren in *Lowangen* eingesessen. Sie ist völlig das geistige Kind des Oswyn *Puschinske*, des einstigen Hofmagus' Kaiser *Pervals*, der ihm in vielen Übeltaten zur Seite stand, wofür er schließlich bei Niederlegung seines Amtes mit einer Akademiegründung in seiner Greifenfurter Heimat belohnt wurde. Beim Tode des Kaisers setzten sich seine Feinde bei Hofe durch, und alle Magister und Scholaren mußten über Nacht das Mittelreich verlassen und nach Lowangen fliehen.

Die H.M.L. befindet sich heute in einem eher unscheinbaren, dreistöckigen Gebäude im Lowanger Stadtteil Bunte Flucht, der stark vom *Tsa*-Kult geprägt wird. Die Schule wurde früher in Lowangen nur geduldet, hat aber während der Belagerung durch die *Orks* der Stadt mit Kampfmagie kräftig zur Seite gestanden und wird heute als Mitglied des Lowanger Lebens akzeptiert. Durch die Belagerung hat sich auch der Lehrplan der Akademie stark verändert. Heute lernen die Eleven neben den klassischen Beherrschungszaubern besonders intensiv Kampfmagie wie auch die weltlichen Kampftalente. Leider leidet darunter die allgemeine Ausbildung, so daß die Absolventen erhebliche Defizite in diesen Bereichen aufweisen.

Mit dem Tod des inzwischen 103 Jahre alten Meister Oswyn wird nahezu täglich gerechnet, und jeder weiß, daß dann ein heftiger, vielleicht blutiger Richtungsstreit ausbrechen wird zwischen jenen, die zur "guten alten" schwarzen Beherrschungsmagie zurückkehren wollen und den Verfechtern einer Reform hin zu grauer Kampfmagie wie in der "Nachbarakademie" in *Andergast*.

Doch noch herrscht Oswyn *Puschinske* mit eiserner Hand und unterdrückt jeden Streit – und wenn das Gerücht stimmt, er habe einen Teil Elfenblut in den Adern, mag auch in zwanzig Jahren die Situation nach genauso sein.

Halle der Metamorphosen zu Kuslik; hoch angesehene "weißmagische" Lehranstalt für Zauberei, die sich mit der VERWANDLUNG VON LEBEWESEN befaßt (5 Lehrmeister, 16 Schüler). Die H.M.K. ist eine traditionsreiche Akademie (Traditionsname: Halle der Metamorphosen und Transmutationen, wie sie Unserer Herrin *Hesinde* und den Meistern der Elemente wohlgefällig sind, gestiftet zu Kuslik von Seiner Weisen Magnifizenz Rohal I, vormals *Accademia Magica Mutanta Forumque Metamorphoses Cusliciensis* – Akademie der verändernden Magie und Halle der Metamorphosen zu Kuslik): Gegründet wurde sie auf Geheiß von Kaiserin *Asmodena-Horas* im Jahre 1813 v. *Hal* und gilt damit als die älteste MAGIERAKADEMIE der *güldenländischen* Siedler. Bis auf den heutigen Tag folgt man hier noch immer dem Grundsatz, junge Magiekundige im Sinne der Göttin *Hesinde* zu unterweisen.

Der Lehrplan hat sich in den letzten Jahrhunderten kaum geändert, so daß die Akademie als eine der konservativsten des gesamten Kontinents gilt. Dies führt nicht nur dazu, daß die Kusliker Kollegen in Magierkreisen belächelt werden, sondern auch zu einem ständigen Rückgang der Schülerzahl: Heute halten sich nur noch sechzehn Schüler in der für 80 Zöglinge ausgelegten H.M.K. auf. Während es früher sehr strenge Aufnahmebedingungen gab, nimmt man heute fast jeden Schüler auf, wenn er einigermaßen den Zielen der Schule entspricht.

Die Akademie hat die monatlichen Studiengebühren aber auch bitter nötig, denn die finanzielle Unterstützung durch den *Hesindetempel* reicht gerade aus, um das Gebäude vor dem Verfall zu retten. Die großen Räumlichkeiten erfordern aber dennoch eine erhebliche Anzahl von Hauspersonal, so daß auf die Magier und die Eleven noch einmal rund neunzig Dienstleute, Köche und Wachen kommen.

Der auf Lebenszeit berufene Akademieleiter muß stets sehr der *Hesinde* ergeben sein, und die Ausbildung beinhaltet neben den magischen Künsten auch eine ausführliche Unterweisung im Dienst an der Göttin. Die Akademie arbeitet eng mit dem *Hesindetempel* zusammen und hat dadurch ebenfalls Zugriff auf die dortige Bibliothek, eine überaus notwendige Vereinbarung, seit die eigene große Bibliothek bei der Zerstörung der Akademie beim Untergang *BOSPARANS* ein Raub der Flammen wurde.

Halle der Weisheit; der *Hesinde*-Tempel zu Kuslik; Haupttempel des aventurischen *Hesinde*-Kultes und Sitz der MAGISTERIN DER MAGISTER; vor allem durch die riesige Bibliothek – die größte *Aventuriens* – bekannt.

Halle des Lebens zu Norburg; eine auf die HEILZAUBEREI spezialisierte MAGIERAKADEMIE, die dem WEG DER RECHTEN HAND folgt (ca. 10 Lehrmeister, 42 Schüler). Die in einem der wenigen Steinhäuser *NORBURGS* untergebrachte H.L.N. (Traditionsname: Schule der Heilung und Genesung von Körper und Geist in der Halle des Lebens zu Norburg) beschäftigt sich neben der magischen Heilung auch mit der "normalen" Heilkunde – und dadurch ist die Halle des Lebens auch über die Grenzen des *Bornlandes* bekannt. Die Akademie genießt nicht nur in Magierkreisen einen ausgezeichneten Ruf, sondern gilt neben der ANATOMISCHEN AKADEMIE ZU *VINSALT* als eine der besten Forschungseinrichtungen im Bereich der Heilkunde. So verwundert es kaum, daß sich hier neben den *Magiern* auch stets einige Geweihte der *Peraime*, *Tsa* und einige Schwestern und Brüder der

Noioniten aufhalten.

Im Gegensatz zu Vinsalt sind hier Forschungen an Verstorbenen absolut verpönt: Der Geist der Schule ist so stark auf das Leben ausgerichtet, daß man hier häufig *Elfen* und sogar *Hexen* antreffen kann. Wer hier studieren will, sollte eine gehörige Achtung vor dem Leben haben, denn es kommt durchaus vor, daß Absolventen, die sich gegen die Lehren der Akademie vergehen, von der Adeptenrolle getilgt werden. Neben der Heilkunde erhalten die Eleven hier eine profunde Ausbildung in den Bereichen der Gifte, wobei die magischen Heilmethoden zwar durchaus ihren Platz haben, aber die Magie nur als *eine* Möglichkeit zur Heilung betrachtet wird.

Der Akademieleiter wird von einem Gremium aus den an der H.L.N. Lehrenden vorgeschlagen und gilt solange als Proband, bis etwa drei Monate später die offizielle Bestätigung vom Oberhaupt des COLLEGIUM CANONICUM erfolgt. Die Berufung erfolgt auf Lebenszeit und kann nur bei groben Verstößen gegen die Ordensgrundlagen zurückgenommen werden.

Halle des Quecksilbers zu Festum; mit der VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM befaßte, graue MAGIERAKADEMIE (16 Lehrmeister, 65 Schüler). Kaum eine andere Akademie Aventuriens gilt als so gelehrt und hesindefromm und doch so tolerant wie die "Academia Magica Transformatorica Festumiensis, neugestiftet Hesinde zu Preis und Ehr im Zeichen des ewig wandelbaren Quecksilbers". So ist die Schule im Festumer Hesindendorf ein gut eingefügter Teil dieses Stadtteils der Bildung – zu den umliegenden Alchimistenlaboren, Künstler- und Literatenzirkeln und Philosophieschulen besteht eine herzliche Beziehung, und viel Wissen und Inspiration wird bei den öffentlichen Debatten ausgetauscht.

So gelten die Absolventen der H.Q.F. auch als bemerkenswert weltoffen und weltgewandt – dennoch sind sie oft fest davon überzeugt, daß alle Probleme mit dem Verstand und Diskussionen zu lösen sind und lehnen Kampfmagie oder gar körperliche Gewalt als primitiv und unter ihrer Würde als Gelehrte entschieden ab.

Die Akademie ist bekannt für ihre Expeditionen, die zu magischen Phänomenen in ganz Aventurien ausgesandt werden, doch zugleich sind die einzelnen Magier gefürchtet als Expeditionsleiter – denn mit ihren körperlichen Fähigkeiten und den Wildniserfahrungen hapert es noch stärker als bei den meisten anderen Akademikern. Aus diesem Grunde besteht an der Akademie gar eine eigene kleine Abteilung von wildnisgewandten Laien, die sich ganz mit der Organisation solcher Fahrten beschäftigt – und so manche dieser Mitarbeiter sind noch Veteranen der legendären Fahrten, die einst vom Akademieleiter *Rakorium* zur Erforschung altechsischer Geheimnisse unternommen wurden.

Die H.Q.F. ist völlig selbständig, lebt aber in starkem Maße von den Zuwendungen der Festumer Kaufmannschaft, die es sich quasi als Statussymbol leistet, eine völlig "unproduktive", aber weithin berühmte Akademie zu haben.

Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana; dem WEG DER RECHTEN HAND folgende MAGIERAKADEMIE mit dem Schwerpunkt KAMPFZAUBEREI (24 Lehrmeister, ca. 70 Schüler). Die Akademie zu *Bethana* sieht ebenso wie die beiden anderen Kampfkakademien (SCHWERT UND STAB ZU BEILUNK, KAMPFSEMINAR ANDERGAST) ihre Hauptbestimmung darin, Kampfzauberer für das Reich (in diesem Falle natürlich für das neubosparanische) auszubilden. Sie unterscheidet sich von den beiden anderen Kampfkakademien allerdings bereits dadurch, daß die Schüler als Magier mit Kampffähigkeiten und nicht als magische Krieger ausgebildet werden – und so wird auch sehr viel Wert auf Ausbildung in allen wissenschaftlichen Dingen und die Forschung gelegt. Bestimmte Forschungsgebiete sind allerdings immer noch unter strengen Bann gestellt, denn einst halfen die hier zu findenden Bücher dem Magier *Tharsonius von Bethana* (besser bekannt als BORBARAD), den wahrhaft dämonischen Kampfzauber "Höllengeißel zerreiße dich!" zu entwickeln.

Von "Wehrheimer Drill" ist in den ein ganzes Stadtviertel umfassenden Gebäuden nichts zu spüren, wenn auch die zukünftigen Magier eine profunde Ausbildung in magischem und nichtmagischem Kampf erhalten – so werden sie zur Körperertüchtigung selbst im Meditationstanz und exotischen Kampftechniken ausgebildet. An Zugangsvoraussetzungen wird neben magischer Begabung ein aufrichtiger und ehrenhafter Charakter erwartet, wie er *Praios* und *Rondra* wohlgefällig ist.

Halle des Windes zu Olport; eine der ältesten aventurischen MAGIERAKADEMIEN, die der "grauen" Ausrichtung folgt und sich vornehmlich mit der VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM beschäftigt (7 Lehrmeister, 29 Schüler). Die H.W.O. entstand im Jahre 2242 v.H., als ein *Firnelf* in einem Föhrenhain auf den Klippen begann, drei *Hjaldinger* in die Magie des Windes, des Wassers und des Eises einzuführen. Im Laufe der Jahrhunderte verschmolzen Elemente der thorwalschen und firnelfischen Kultur mit der aventurischen Magiertradition und dem *Efferd*-Kult zu einer neuartigen kulturellen Einheit, die von der Schiffsgemeinschaft der H.W.O., der *Runajasko*, getragen wird. Jeder Schüler lernt die Geschichte der Akademie auswendig und erhält so neben der Stärkung seines Gedächtnisses Einblick in deren Tradition. Neben der Ausbildung der Magier befaßt sich die *Runajasko* auch mit der Schulung der Skalden und dem Unterricht in Navigation, Schiffbau und Astronomie. Die *Runajasko* liegt auf einer sturmumtosten Klippe oberhalb der Stadt. Sie beherbergt neben der eigentlichen Magierschule eine Art Seefahrtsschule, Werkstätten, ein Schiffsmuseum, Scheunen, Badehäuser und die Wohnungen aller Mitglieder der Akademie, ihrer Verwandten, Freunde und

Besucher. Mitgliedschaft in der Runajasko beruht teils auf Verwandtschaft, teils auf ritueller Aufnahme. Da alle Mitglieder der Akademie an allen Teilen des Lebens und Arbeitens teilnehmen (die Akademie ist, wie jede thorwalsche Ottajasko, stolz auf ihre Unabhängigkeit), sind die Abgänger wesentlich stärker auf das "weltliche" Leben und ihre Rolle in der thorwalschen Gemeinschaft vorbereitet – allerdings auf Kosten einer magietheoretischen Ausbildung. Die magische Ausbildung in *Olport* stellt eine in Aventurien einmalige Mischung aus firnelfischem und gildenmagischem Wissen dar, zumal drei der sieben Lehrer Firnelfen sind.

Halmar; (529 v.BF. – 481 v.BF.); putscht sich als Nachfolger OLRUKS II. im Jahr 490 v.BF. erfolgreich auf den Thron des *Alten Reiches*. Aber auch der Reichsgeneral und passionierte Jäger vermag den DUNKLEN ZEITEN keine Wende aufzuzwingen. Vielmehr sieht er sich 482 v.BF. BENDER DEM EINÄUGIGEN gegenüber, der sich zum "Kaiser aller Länder" erklärt. 481 wird so zum Zweikaiserjahr mit den konkurrierenden Hauptstädten *Bosparan* und *Belhanka*. Schließlich unterliegt er dem Heer Benders bei der *Schlacht am Sikram*. Ihren Tod finden beide im selben Jahr durch Meuchelmörder, die ihr Nachfolger, Admiral DOZMAN, gedungen hat.

Halmar-Antilopen; mit dem Reh verwandte und etwa gleich große Tierart mit fahlgelbem bis weißem Fell, die in erster Linie in der *Orkschädelsteppe* und der *Großen Öde* angetroffen werden kann; vornehmlich wegen ihres langen, gedrehten Gehörns gejagt.

Hammer und Amboß; Sternzeichen des *Zwölfkreises*; das einzige, das aus zwei Teilen besteht und kein Tier beschreibt. Die 10 rötlichen Sterne sind *Ingerimm* geweiht und gelten, mit Ausnahme bei den Zwergen, als neutrales Sternbild, das für Beständigkeit und Gegenständlichkeit steht. Zwischen Tsa und Rondra sind Hammer und Amboß am Himmel gut erkennbar.

Hammerschlag; auch: *Ingerimms Hammerschlag*; ein zwergischer Schnaps, der sowohl durch seine Süße als auch seine Hochprozentigkeit auffällt; wird vornehmlich von den *Brilliantzwerge*n gebrannt.

Hammerfaust; thorwalsche *Ottajasko*, deren Name sich auf *Torgal Hammerfaust* zurückleitet, der mit seiner Flotte von fünf Drachenschiffen einen wesentlichen Anteil am für Brabak glücklichen Ausgang der SEESCHLACHT VON CHARYPSO hatte; übergegangen in die Familie H. VON VINAY.

Hammerfaust von Vinay; eine einflußreiche BRABAKER Familie mit Sitz in der *Audienza*; beruht auf der Landschenkung an die HAMMERFAUST-Ottajasko nach der siegreichen *Seeschlacht von Charypsos*.

Hammerhai; ein wegen seines breiten Kopfes so genannter Hai von 2 bis 3 Schritt Länge, der allgemein als wenig angriffslustig gilt und in allen aventurischen Meeren angetroffen werden kann.

Hanaestil; eine *Gehörnte Dämonin*, die meist als verführerische Frau in Träumen erscheint; wird zum Gefolge der mächtigen SHAZ-MAN-YAT gerechnet.

Hängender Gletscher; ein dem Wintergott *Firun* heiliger Ort in der *Schwarzen Sichel*; ein kurzer, an seinem Steilabbruch weit überhängender Gletscher.

Harani; weibliche Form von HAIRAN; Stammesoberhaupt einer tulamidischen Sippe.

Haranija; "Land der Herrinnen"; angeblich der alte Name ARANIENS; siehe auch BENI ORONI, ORON.

Harben, -s; Harbener; Harbener; Garnisonsstadt und *Markgrafensitz* des Mgf. von WINDHAG an der av. Westküste. Als im Jahre 291 v.H. eine gewaltige Flutwelle fast ganz *Havena* vernichtete, ging auch ein Großteil der Westflotte des Mittelreiches verloren. Als man sich entschloß, einen neuen Standort für die Flotte zu suchen, fiel die Wahl auf die kleine Stadt H. am Westhang der *Windhagberge*. Schon damals Hauptstadt der Gft. Windhag, stieg ihre Bedeutung in den nächsten Jahren, und als das *Liebliche Feld* im Jahre 241 v.H. seine Unabhängigkeit errang und der Flotte weitere Häfen verloren gingen, wurde in H. die neue Westflotte des Reiches konzentriert.

Südlich des Fischereihafens ist inzwischen ein schwerbefestigter Kriegshafen mit einem eigenen Rondratempel (*Weitere T: EFF, PRA*) entstanden. Bis vor kurzem bestand die Harbener Flotte aus vier *Triremen*, zehn *Biremen*, vier *Karavellen*, einer *Schivone* und der Viermaster-*Karracke* "Prinzessin", dem Flaggschiff Markgraf-Admiral *Sanins*. Im Jahre 17 Hal kamen noch je drei *Biremen* und *Karavellen* hinzu, die bis dahin auf den ZYKLOPENINSELN stationiert waren.

H. ist terrassenförmig in die Windhagberge gebaut. Durch die geschützte Lage – ihre einzige Verbindung zum Land ist ein stark befestigter Paß durch die Berge – gilt sie als uneinnehmbar (G: 1 Banner Fsl. Albernische Elitewardisten, 2 Banner Mgf. Windhager Axtschwinger, 20 Harbener Seegardisten, 900 Matrosen und

Seekrieger der Ksl. Westflotte). Die meisten Bewohner der Stadt (EW: 1.520) leben von der Fischerei, der Versorgung der Flotte und vereinzelt auch von den Kreidebrüchen im Windhagegebirge.

Hardelbach; entspringt in den *Ingrakuppen* im nördlichen *Eisenwald*. Er fließt später in den Talkessel – den er einst mit Wasser füllte – von *Xorlosch* und verläßt ihn dann südwärts in mitreißenden Stromschnellen durch ANGROSCHS AXTHIEB. Durch tiefe Schluchten bahnt er sich den Weg weiter hinab, bis er, nun ruhiger fließend, rechtsseitig in den *Großen Fluß* mündet.

Harfe; aus sieben, teils rötlichen Lichtpunkten am *Südhimmel* bestehendes Sternzeichen, mitunter auch als *Schriftrolle* identifiziert. Als Zeichen für Inspiration, Studium und Überzeugung findet die Harfe oder Schriftrolle in der Astrologie ihre Deutung. Für einen Umlauf, dessen höchster Punkt 1.000 Meilen südlich von Altoum liegt, benötigt das Sternbild fast genau zwei Jahre.

Harika (von Bethana); (* 33 v.H.); eigentlich *H. ni Coalgha, Edle von Bethana*; genannt "Die rote Harika"; *albernische* Seefahrerin und Entdeckerin in Diensten des *Lieblichen Feldes*; seit 21 Hal Admiralin der Südmeerflotte des *Horasreiches*.

Harnischgürtler; auch: *Harnischträger*; ein nur auf *Maraskan* vorkommendes, bodenlebendes Nagetier von etwa drei Spann Länge, das auf dem Rücken einen geschlossenen, glatten Hornpanzer und auf der Bauchunterseite mehrere Hornringe aufweist; kann sich in Gefahr ganz in seinen Panzer zurückziehen. Der schildkrötenähnliche Kopf weist einen roten Hahnenkamm auf.

Harordak; *orkische* Bezeichnung für eine Unter-Kaste der OKWACH, die pro Stamm aus jeweils 2 *Orks* besteht: Die H. sind die eigentlichen Herrscher des Stammes; der Häuptling und *Brazoraghpriester* sowie der Schamane und *Tairachpriester*.

Harotrud; Fluß in Westaventurien; entspringt in mehreren kleinen Quellflüssen in den *Eternen* und wendet sich, nachdem er das Hügelland *Chababiens* verlassen hat, geradewegs nach Westnordwest, um etwa 120 Meilen später bei *Drôl* ins Meer der Sieben Winde zu münden. Die vielen kleinen Seen im Marschland südlich des H. zeugen davon, daß der Fluß einst wohl zwanzig bis dreißig Meilen weiter südlich verlief, dort wo sich heute das LOCH HARODRÔL erstreckt.

Hartsteen; Grafschaft im Nordosten des mittelreichischen Königreiches *Garetien*, zwischen den Flüssen *Olku* und *Natter* gelegen.

Harpyie; fliegendes Mischwesen aus Geier und Mensch, von dem bislang nur weibliche Exemplare gesichtet wurden; gelten allgemein als Opfer eines schwarzmagischen *Chimären*-Experiments. Ungeklärt ist die Fortpflanzung der H. (die man in vielen av. Gebirgszügen antreffen kann), da weder männliche Exemplare noch extrem hohe Lebensdauer beobachtet wurden und ihre gesamtaventurische Anzahl sicherlich vierstellig ist. H. sind selten bei klarem Verstand.

Hasrabal ben Yakuban; (Geburtsjahr unbekannt); der für seine Intri-gen bekannte *Sultan* von *Gorien*, dem es durch Erpressung, Bestechung und Zauberei gelang, sein Sultanat relativ unabhängig vom nahen *Kali-fen* zu *Mherwed* (und auch von *aranischer* Einflußnahme) zu halten; residiert in der Palast- und Festungsstadt AL'AHABAD am Rande der *Gorischen Wüste*; gilt als profunder Kenner der *Illusionsmagie* und der *Beherrschung* und stellt sich selbst gern als Nachfahr der *Magiermogule vom Gadang* dar.

Haugriff; das silberne Horn, mit dem *Firun* zur WILDEN JAGD bläst; auch *Biundtarda*, Heulen des Nordwinds genannt.

Haumesser; Sammelbezeichnung für allerlei Gerätschaften, die eine breite, einschneidige Klinge vorweisen können und dem Beseitigen von Geländehindernissen dienen: Vor allem im schier undurchdringlichen Lianen-, Blumen- und Schlingpflanzengewirr des südlichen Regenwaldes, aber auch im dichten Unterholz nördlicherer Wälder leisten solche "Waffen" gute Dienste.

Hauptmann; ein militärischer Rang in den Armeen des *Mittel-* und des *Horasreiches*; kommandierender Offizier eines BANNERS (bei Fußtruppen) oder einer SCHWADRON (bei der Reiterei).

Hausschweine; die verbreitetste Art ist – neben dem SELEMFERKEL – das sog. BUNTE H.; siehe dort.

Havena, -s; havenisch; Havener; (ausgesprochen mit langem e) bedeutende Hafenstadt des *Mittelreiches* an

der Westküste. Die 22.000-Einwohner-Metropole am nördlichsten der fünf Hauptarme des *Großen Flusses* wurde im Jahr 1869 v.H. von Teilnehmern an einer Expedition des Admirals *Sanin* gegründet. Die prosperierende Stadt erfuhr in jungen Jahren lediglich durch den Großen Aufstand der Orks von 1699 v.H. einen zeitlich begrenzten Rückschlag. Im Jahr 1611 v.H. verlegte Fürst *Etel Bragold* seinen Sitz von *Honingen* dorthin und H. wurde zur Hauptstadt der Provinz ALBERNIA. Das einschneidendste Ereignis in den Chroniken der Stadt trug sich gut 1.300 Jahre später zu: Kaum ein Jahr nach der Unabhängigkeitserklärung vom Mittelreich durch Fürst *Toras Bennain* suchte nach einem Meeresbeben eine riesige Flutwelle die Stadt heim. Efferds Zorn vernichtete 291 v.H. auf einen Schlag halb H. Daraufhin wurde nie wieder die Blüte zurückliegender Tage erreicht; der Handel mit dem Güldenland fiel exklusiv an das Liebliche Feld, auch einstige Einwohnerzahlen von mehr als 50.000 gehören bis zum heutigen Tag der Geschichte an. Einmalig für mittelreichische Verhältnisse ist das 397 v.H. ausgesprochene havenische Magieverbot. Erst im Jahr 12 Hal wurden die Vorschriften wieder gelockert und erlauben die Anwendung magischer Fähigkeiten, so sie keine Gefahr für den Einzelnen oder die Allgemeinheit bedeuten.

Das heutige H. läßt sich grob in Altstadt – die das Beben überdauert habenden Stadtteile – und die Neustadt unterteilen. Die Häuser der Altstadt sind klein und eng, beherbergen jedoch die meisten Havener. Im südwestlichen Ortsteil *Fischerort* mit seinem riesigen Binnenhafen befindet sich der große Fischmarkt, der durch die hohen Fangerträge der ansässigen Fischer nahezu vollständig den Fischbedarf der Stadt sichert.

Auf der *Krakeninsel* leben die traditionsreichsten Familien der Stadt, und hier haben älteste Verordnungen (aus dem Jahr 756 v.H.!) selbst das große Beben überdauert. Auch heute noch kleiden sich viele Bewohner des biedereren und gepflegten Stadtteils noch nach Vorvätersitte und sprechen einen bosparanisch anmutenden Dialekt.

Im Norden der Stadt schließt sich das vielgestaltige *Marschen* an. Leben um den Rahjatempel wohlhabende Patrizier, so dokumentieren weiter südlich älteste Häuser und auch Ruinen die unmittelbare Nachbarschaft zum verrufenen Orkendorf. Neuerlich gebietet jedoch der Zuzug von besser situierten Handwerkern und Krämern weiterem Verfall zumindest Einhalt. Weiter östlich zieht die Nähe zum Fürstenpalast in jüngerer Zeit sogar reiche Familien an.

Lumpengehüllte Gestalten, Ratten und schiefe Häuser sind das Markenzeichen des in Hafennähe liegenden Ortsteils *Orkendorf*. Nur wenige Gardisten verirren sich in die Gassen mit den bis zu viergeschossigen Bauten und dem lichtscheuen Gesindel. Dennoch haben sich hier auch ein paar wenige ehrbare Handelsleute niedergelassen, die dabei jedoch gut beraten sind, sich ihres Friedens mittels Schutzgeldzahlungen zu versichern.

Stets auf fröhliche Zecher sollte man in den verwinkelten, hohen Schluchten von *Nalleshof* vorbereitet sein, denn hier befindet sich der größte Teil des Seehafens, und so ist die Spezialisierung auf durchreisende Seeleute kein Zufall. Den unmittelbaren Hafengebieten dominieren Lagerhäuser und Fuhrhöfe. Obwohl in enger Nachbarschaft zum Orkendorf gelegen, geht es hier ungemein freundlicher zu.

Fast losgelöst von der Stadt und bereits in das nahezu unbetretbare Marschland eingebettet liegt der *Südhafen*. Werften, Lagerhäuser und Lastkräne prägen das Erscheinungsbild. Hier liegt auch die Herkunftsstätte des berühmten Havenabieres, und der Duft von Hopfen, Malz und Maische liegt aufdringlich in der Luft. Der Bennaiddamm, der das Hafenbecken abschließt, bildet die Grenze gegen die Kreaturen der Unterstadt, und nach Einbruch der Dunkelheit wagen es viele Bürger der Stadt nicht einmal, auf ihm den Weg nach Fischerort anzutreten.

Der Tempel des Totengottes liegt auf der, der Stadt vorgelagerten *Boroninsel*, auf der sich auch das Gebeinfeld findet.

So eng die Gassen der Altstadt, so großzügig und prachtvoll präsentieren sich die nach dem Beben erbauten Straßen und Häuser der Neu-stadt. Im nordöstlich gelegenen *Oberfluren* gruppieren sich die Häuser der Wohlhabenden mit ihren verspielten Fassaden, großen Fenstern und ausgedehnten, gepflegten Gärten rund um den Fürsten- (jetzt Königs-) Palast. In diesem Ortsteil patrouillieren auch die meisten Stadtgardisten, zumal zahlreiche öffentliche Gebäude und Einrichtungen hier angesiedelt sind, seien es Stadtpark, Immanstadion, Wachfigurenkabinett sowie Stadthaus und Garnison, ebenfalls findet der Reisende die teuersten und besten Gasthäuser in diesem Viertel.

Das südlich angrenzende *Unterfluren* beherbergt eine zumindest einigermaßen wohlhabende Bürgerschaft. Viel Sehenswertes hat der kleinbürgerlich anmutende Stadtteil zwar nicht zu bieten, jedoch warten die meisten Hotels und Kneipen hier mit überdurchschnittlicher Qualität zu günstigen Preisen auf, was sie zum begehrten Ziel vieler durchreisender Händler macht. Die Prinzessin-Emer-Brücke, die südlich den Großen Fluß überspannt, hat einige Handwerker inspiriert, wie auch immer gefertigte Abbilder an Reisende zu veräußern, die sich angesichts der beeindruckenden Konstruktion des Bauwerkes gerne zum Kauf eines solchen Andenkens überreden lassen.

Südlich des Großen Flusses schließt sich letztendlich die *Feldmark* an. Einstmals ein selbständiges Dorf, haben sich hier im Laufe der Jahre auch Handwerksbetriebe wie Färbereien und Lohgerbereien angesiedelt. Dennoch ist der ländliche Charakter bis zum heutigen Tage erhalten geblieben.

Dem Seehafen der Stadt haben die Küstenstädte des Lieblichen Feldes deutlich den Rang abgelassen. Mancher Liegeplatz bleibt leer, denn die wohlhabenden Pfeffersäcke wickeln ihre Geschäfte jeweils dort ab, wo Zölle und Gebühren am niedrigsten sind, und dies trifft eher auf Grangor oder Kuslik zu. Dennoch darf sich der Hafen

seiner Sicherheit rühmen, denn der Teil nahe dem Bennaindamm bietet Schiffen auch im schlimmstem Wetter Schutz. Die nahebei stationierten Seekrieger sichern das Hafengebiet, aber auch die Verhinderung der Flußpiraterie zählt zu ihren Aufgaben. Der eigentliche Kriegshafen mit Teilen der mittelreichischen Westflotte liegt auf einer der Mündung des Großen Flusses vorgelagerten Insel. Höchsten Respekt wird jeder Schiffsführer den Lotsen – seien sie für Meer oder Fluß zuständig – entgegenbringen, denn ohne sie würde jede Fahrt auf einer der zahllosen Sandbänke enden.

Geheimnisumwittert ist die überflutete Unterstadt im Westen. Dort locken jahrhundertealte Schätze und schrecken gefährliche Kreaturen. Ebenso haben Schmuggler und Ganoven Unterschlupf in den Ruinen gefunden. Auch viele fremdartige Wasserwesen zählen zu den Bewohnern des versunkenen H.

In H. gibt es Tempel aller *Zwölfgötter* außer *Firun*; an Garnisonen kann die Stadt die 4 Banner der Ksl. Beilunker Seegardisten, 5 Banner Kgl. Havenischen Langschwerter, 1 Banner Havener Seekrieger, 1 Schwadron Kgl. Abilachter Reiterei und 30 Stadtgardisten aufweisen, dazu noch die Abgänger der Kriegerschule "Rondras Ehre".

Havena-Fanfare; in Havena verlegtes Periodikum von 1 bis 4 Seiten Umfang; die Postille ist (als Amtsblatt) die wohl älteste Zeitung Aventuriens.

H'Chuchas; ursprüngliche, "heilige" Schrift des *Rssahh*, der Sprache vieler ECHSENWESEN; Vorgänger des *Chuchas* (auch *Yash'Hualay-Glyphen* oder *Proto-Zelemja* genannt) und der heute gültigen echsischen Schrift *Chrmk* (s. **SPRACHEN**).

Hedsch; eine Münze des südaventurischen Königreichs *Trahelien*; in Gewicht und Wert einem SILBERTALER entsprechend (siehe **WÄHRUNGEN**).

Heilige Halle; dem Gott ANGROSCHE geweihter Haupttempel eines *Zwergenvolkes*; ein zwergischer Stamm oder eine Sippe gelten erst dann als eigenes Volk, wenn sie eine eigene H.H. errichtet haben; meist in ausgedehnten Kavernen angelegt und je nach Religiosität des Volkes ausgestattet und geschmückt.

Heiliger Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens unserer Göttlichen Herrin Hesinde; siehe DRACONITER.

Heiliger Hain der Peraine; ein Wunder der Göttin PERAINE, das noch heute in ANCHOPAL zu sehen ist: In der Nacht vom 26. auf den 27. Peraine des Jahres 223 BF. schuf die Göttin hier einen grünenden und blühenden Schutzwall gegen die vordringende *Gorische Wüste*, der die Stadt nach Süden hin abschließt. Der H.H.P. ist neben dem *Zorganer* Haupttempel der wichtigste Wallfahrtsort des Kultes (mit Feiertag am 27. Peraine).

Heiliger Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor; siehe THEATERORDEN.

Heiliger Orden zur Wahrung aller Schriften und Taten zu Ehren Unserer Frauen und Göttin Rondra zu Rhodenstein; siehe ORDEN ZUR WAHRUNG.

Heiliger Stein des Ingerimm; in *Angbar* aufbewahrter heiliger Talisman und wichtigstes Artefakt des INGERIMMKULTES; ein quaderschwerer Brocken aus einem magischen Metall, der so von göttlicher Kraft durchdrungen ist, daß in seiner näheren Umgebung jegliches Leben und alle Bauwerke vor den Auswirkungen von Erdbeben und Vulkanausbrüchen geschützt sind.

Heilkräuter; im Gegensatz zu Würzkräutern alle zur Wund- oder Krankheitsheilung verwendeten Gewächse, aber auch solche, die das Wohlbefinden von Gesunden steigern (Rauschmittel), schließlich auch alle Kräuter, denen magische Wirkung nachgesagt wird; namentlich ALRAUNE, ARGANWURZEL, ATANAX, ATMON, BELMART, CARLOG, CHONCHINIS, DONF, EGELSCHRECK, FINAGE, GULMOND, HIRADWURZ, HORUSCHE, ILMENBLATT, JORUGA, KAIRAN, KAJUBO, LULANIE, MENCHAL, MIBELROHR, NOTHILF, OLGINWURZ, PESTSPORENPIILZ, QUINJA, RAUSCHGURKE, ROTER DRACHENSCHLUND, ROTE PFEILBLÜTE, SANSARO, TARNELE, THONNYS, TRASCHBART, ULMENWÜRGER, VIERBLATT, VRAGIESWURZEL, WASSERRAUSCH, WIRSELKRAUT, XORDAI, YAGANNUSS, ZWÖLFBLATT.

Heilkunde; den Stand der aventurischen Medizin finden Sie im Artikel Heilkunde auf den Seiten 116 bis 118 beschrieben.

Heilmagie, Heilzauberei; *Magica Curativa*; nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines der *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie.

Heitere Göttin; der häufigste Beiname der Liebesgöttin RAHJA (im westlichen oder Belhankaner Kult).

Hektabaël, Mz.: Hektabeli; *Niedere Dämonen* aus dem Gefolge BELZHORASHS, die als Krankheit von einem Opfer Besitz ergreifen.

Hela-Horas; (45 v.BF – 22. Ron. 0 BF.); genannt die "Schöne Kaiserin". Fünfte und letzte der KUSLIKER KAISER, Tochter und Thronfolgerin von MURAK-HORAS, der 17 v.BF. verstarb. Sie war eine der wenigen Frauen auf dem bosparanischen Thron und verwaltete ihr Amt mit sicherem Gespür. Es war ihr Verdienst, daß das *Alte Reich* 160 Jahre nach den Dunklen Zeiten zu alter Größe und Macht zurückfand. Ihre grenzenlosen Erfolge schienen auf einen Pakt mit den *Zwölfgöttern* hinzuweisen, und so wagte es niemand aus der Priesterschaft, ihrem Vorhaben, sich 1 v.BF zur Göttin ausrufen zu lassen, zu widersprechen.

Nachdem H. eine Delegation der Garether Bürgerschaft aus niederen Machtgelüsten öffentlich verbrennen ließ, schien aber "ihr Kredit verspielt". Kaum drei Tage später suchte eine verheerende Überschwemmung das *Liebliche Feld* heim, was die Garether als Zeichen deuteten, einen Feldzug gen Bosparan führen zu können.

Bei dem bis dato unbedeutenden Dorf *Brig-Lo* kam es schließlich zur Konfrontation, die die Garether alsbald für sich zu entscheiden schienen. Dann begann jedoch die Schöne Kaiserin dunkle Zauber zu wirken und Gestalten aus der Finsternis und Verdammnis zu Hilfe zu rufen, wie es einst ihr Urahn *Fran-Horas* tat. Doch auch dies vermochte das Schicksal, das sie selbst gegen sich heraufbeschworen hatte, nicht mehr zu wenden, denn die Götter selbst traten – in der später zweite DÄMONENSCHLACHT genannten Auseinandersetzung – gegen sie ins Feld. Kaum zwei Wochen später fand sie zu Bosparan den Tod. Das Alte Reich war untergegangen und es sollte 700 Jahre dauern, bis es sich von diesem Schlag erholte.

Helasgabel; ein mächtiger Doppelgipfel im REGENGEbirge, beide Spitzen sind etwa 6.300 *Schritt* hoch und damit wahrscheinlich die höchsten Erhebungen des Regengebirges.

Held; aus neun Sternen bestehendes Sternbild des *Alveraniaren* und *Rondra-Herolds* MYTHRAEL am *Nordhimmel*. Es geht im Frühjahr über dem Ehernen Schwert auf und steht zu Neujahr genau über dem Raschtulswall. Nach mittelländischer Deutung stellt es einen Krieger mit erhobenem Schwert dar, der je nach Nationalität mit Leomar, Raul, Hlûthar oder einem anderen legendären Helden identifiziert wird. Die Nivesen sehen in dem Sternbild jedoch einen Bogenschützen, die Mohas gar eine Dattelpalme. Für die Astrologie steht der Held für Opfermut und Heldentum. Gemeinsam mit dem Sternzeichen *Drache* hat der Held eine besondere Bedeutung für die tulamidische Sterndeuterei.

Helden; mehr zu berühmten aventurischen Helden und den Sagen, die sie umgeben, finden Sie unter **HELDEN UND HELDENSAGEN** auf Seite 120.

Heldentrutz, -tz'; Heldentrutzer; Heldentrutzer; *Markgrafschaft* in der Nordwestecke des *Mittelreichs*. Daß dem *Reichsbehüter Brin von Gareth* das Wohl seines Reiches stets am Herzen gelegen ist, zeigt die Mark H.: Zwischen *Finsterkamm* und *Finsterbach* gelegen, schützt sie die gebeutelten *Weidener* und *Greifenfurter* vor den Plünderungen und Brandschatzungen der Schwarzpelze.

Gleichwohl ist die Mark kein Lehnland wie andere Provinzen des Reiches: Noch immer windet sie sich in den geifernden Klauen einiger Orkhäuptlinge und -schamanen, die nicht nur mit dem Dämonenmeister – so heißt es – im Bunde sind, sondern auch untereinander verfeindet wie Pest und Heilkraut. So haben sich die rechtschaffenen Bauern und Waldläufer in die weiten Wälder und unwegsamen Gebirgsklüfte zurückgezogen, um sich der Besatzer so gut wie möglich zu erwehren.

Die Markgräfin *Walpurga von Weiden* – Prinzessin des Herzogtums und *Schildmeisterin* des *Ordens vom Donner* – residiert denn auch nicht in der Stadt *Nordhag* (der einzigen größeren Ansiedlung der Mark), sondern gemeinsam mit ihrer Muhme, der Gräfin *Walderia von Bärwalde*, und ihren Ordensrittfrauen und -mannen auf der Burg *Olats Wall* am Neunaugensee. Von dort aus unternimmt die Markgräfin wehenden Banners tagein, tagaus Ritte in die Weite der Mark – ihre Ritter im Gefolge, eine kläffende Meute voran.

Heliodan; aus dem altgüldenländischen: "Geschenk der Sonne"; der Amtsname des BOTEN DES LICHTS.

Hellah; nach den Legenden der Novadis die erste Frau RASTULLAHS. Den Überlieferungen nach war sie eine sehr mächtige Herrscherin und Zauberin in den Ländern des Westens, bis Rastullah sie durch seine Diener Sonne, Sturm, Feuer und Wasser fangen ließ, um sie zu seiner Dienerin zu machen und für ihre Taten zu strafen. Für die Novadis ist H. die grimmige Überbringerin von Unglück.

Deutlich werden hierbei Parallelen zu Kaiserin *Hela-Horas* und ihrem Untergang in der *Zweiten Dämonenschlacht* durch das Eingreifen von *Praios* (Sonne), *Rondra* (Sturm), *Ingerimm* (Feuer) und *Efferd* (Wasser), so daß von einem deutlichen Einfluß historischer Ereignisse auf die Sagen der Novadis ausgegangen werden kann.

Hellebarde; der Inbegriff der Gardistenwaffe; eine Kombination von Stangenwaffe und Axt: An der Spitze eines anderthalb Schritt langen Stabes sitzt eine Beilklinge, der gegenüber eine lange Spitze hervorragt. Mit dieser ebenso wirkungsvollen wie einschüchternden Waffe sind weite Rundumschläge ebenso möglich wie gezielte Hiebe. Mit einer zweiten, nach vorn hinausragenden Speerspitze wird aus der Hellebarde die wohl effektivste Waffe für einzelne Gardisten überhaupt, auch wenn es natürlich viel Übung erfordert, sie gut handhaben zu lernen.

Hellebardiere; in modernen Armeen übliche Einheit (meist als BANNER, seltener als BATAILLON), deren Hauptbewaffnung von *Hellebarden*, *Glefen*, *Hakenspießen* oder *Partisanen* gebildet wird und die als Seitenwaffe meist ein *Schwert* führen. Im Gegensatz zu PIKENIEREN nicht nur im Formations-, sondern auch im Einzelkampf ausgebildet und erfahren.

Hellsicht, Hellscherei; *Magica Clarobservantia*; nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines der *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie; beschäftigt sich zum einen mit dem Erkennen und der Analyse von Zauberei, zum anderen mit allerlei seherischen Phänomenen wie Gedankenlesen oder dem Aufspüren von Lebewesen.

Helm; Phase des MADAMALS (des aventurischen Mondes); abnehmender Mond.

Helus Praiodan I.; (612(?) v.H. – 552 v.H.); in den Jahren 574 v.H. bis 552 v.H. fünfter der PRIESTERKAISER; bekannt für seine Bautätigkeiten und die dafür erforderliche enorme Steuerlast.

Hemandu; etwa vier Meilen östlich der Stadt *Jergan* auf *Maraskan* gelegenes Dorf, in dem sich in einer Festung der Stammsitz des 'Ordens des Tempels zu *Jergan*' befindet. Im Jahre 6 v.H. fand hier die Entscheidungsschlacht zwischen den Heeren des Königs *Frumold* von Maraskan und Kaiser *Retos* – die sogenannte *Schlacht von Jergan* – statt, die als Folge die Angliederung Maraskans an das Neue Reich hatte.

Herdin (von Tuzak zu Maraskan); (*40 v.H.); Mitglied des alten maraskanischen Königshauses und seit 2 Hal Kaiserlicher Vogt im Fürstenrang sowie Herrscher über MARASKAN; nicht nur bei seinen Gegnern (den unzähligen maraskanischen Freischärlergruppen) als Tyrann berüchtigt.

Hermetica Destructiva; alte Bezeichnung für die KAMPFZAUBEREI, vor allem im Sinne elementarer Zerstörungskräfte.

Herr der Neun Tödlichen Streiche; einer der unzähligen Beinamen des Halbgottes KOR.

Herren der Erde; Gruppe der zwergischen GEODEN, die ihre Fähigkeiten nicht als Gabe Sumus, sondern als Lohn vieler Entbehrungen und ausgedehnter Studien der Natur wertet. Denkende Wesen stehen in ihrem Weltbild in stetem Gegensatz zur "geistlosen" Tier- und Pflanzenwelt, die geführt und gelenkt werden muß.

Wohl deshalb üben sie sich auch recht eifrig in der Kunst der Beherrschung anderer Geschöpfe und auch weniger begabter Zwerge und Menschen – letztlich mag sich hier wieder eine Spur der Herrschsucht und Gier zeigen, die schon so viele *Angroschim* verdorben hat.

Unter diesen H.d.E. sind dann auch verschlagene, finstere Gesellen, die zwar zum Glück nicht allzu zahlreich, aber doch nicht zuletzt für den bemerkenswert schlechten Ruf der gesamten Druidengemeinschaft verantwortlich sind – und manchen ist es gar möglich, die Kraft für ihre Zauber und Rituale völlig aus der Lebenskraft der Erde und ihrer Bewohner zu rauben und diese verdorren zu lassen.

Doch wenn auch nur sehr wenige so bösaartig sind, tragen auch die meisten anderen H.d.E. eine Aura der Finsternis um sich, und unter ihnen sind vor allem jene, die den Verlust des Bruders (s. ZWERGE) nie richtig überwunden, sondern nur in Haß umgeformt haben.

Der Tradition der H.d.E. folgen auch jene Magiekundigen unter den Menschen, die als DRUIDEN bekannt sind.

Herrenechsen; wörtliche Übersetzung des tulamidischen Begriffs LEVIATANIM.

Herzog, Herzogin; vom thorwalschen *harjatuga* hergeleiteter Adelstitel; ehemals Herr über eine Randprovinz des Reiches, heute nach allgemeiner Deutung höchster Rang unter den *Provinzherren* des Mittelreichs; auch (mit jeweils unterschiedlichen Würden) im *Vinsalter Königreich*, im *Bornland* und als souveräner Herrschertitel existent. Die korrekte Anrede für einen H. lautet *Euer Hoheit*.

Herzog-Wahrer; unter den *Priesterkaisern* ein WAHRER DER ORDNUNG im HERZOGSrang, also ein direkter Untergebener des Kaisers.

Heshinja; fünfte Frau RASTULLAHS, die einst wissensreiche Magierin war und nun als Ratgeberin des Gottes dient. Sie gilt als Überbringerin von Weisheit und neuer Kunde. H. ist unzweifelhaft die novadische Entsprechung der Göttin *Hesinde*, zumal überliefert ist, sie lebe zusammen mit ihrer zahmen Schlange im Palaste Rastullahs und nenne unzählige Schriftrollen über das Wesen der Welt ihr eigen.

Heshthot; ein *Niederer Dämon* aus dem Gefolge des BLAKHARAZ; gilt mit seiner Erscheinung als kuttenumhüllte, undurchdringliche Finsternis mit rotglühenden Augen und den Waffen Schwert und Peitsche als das Urbild des av. Dämons; wird vor allem für Kämpfe beschworen.

Hesinde (I), -s; eine der ZWÖLFGÖTTER; Göttin der Magie, des Wissens und der Künste; wird vor allem in den zivilisierten Gegenden Aventuriens verehrt, besonders aber im *Lieblichen Feld*. Ihr heiliges Tier ist die *Schlange*. Sie selber wird häufig als barbrüstige Frau im Gewand einer Gelehrten dargestellt, die beschwörend eine Schlange vom Himmel reicht. H. sieht es gerne, wenn Wissen gesammelt und verbreitet oder etwas neues, kunstvolles geschaffen wird. Ihre gelb-grün berobten Geweihten ziehen in fremde Länder, um zu forschen und das erworbene Wissen niederzuschreiben. So ist denn auch die Bibliothek des H.-tempels in *Kuslik* mit Tausenden von Büchern, Pergamenten und Schriftrollen die größte ganz Aventuriens. Auch viele Artefakte, teils magischer Art, werden in H.s Tempeln verwahrt.

H. ist eine der ältesten Götter Aventuriens; schon bei den ACHAZ verehrte man H. unter dem Namen *H'Szint* (echsisch: *Heilige Schlange*), dort ist sie jedoch mehr die Verkörperung des Wandelbaren, die große Veränderin.

Als Kinder H.s gelten NANDUS, MADA und XELEDON, als ihr wichtigster ALVERANIAR der HOHE DRACHE NACLADOR. Dem Dienst an H. verschrieben haben sich der *Heilige Drachenorden* (DRACONITER), die SCHWESTERNCHAFT DER MADA und verschiedene kleine Sekten und Glaubensgemeinden.

Hesinde (II); der sechste Monat im av. Jahreslauf und somit dem irdischen Dezember entsprechend.

Hesindigo; (*moh.:* *Guraan*) eine auf den Waldinseln vorkommende Pflanze, die den gleichnamigen dunkelblauen Farbstoff liefert.

Heskatet; eine (vermutlich vielfach gehörnte) *Dämonin* unbekannter Macht; gilt als Feindin mächtiger Zauberer.

Hetfrau, Hetmann; thorwalscher Sippen-, Otta- oder Dorfvorstand, s. HETLEUTE

Hetfrau/Hetmann der Hetleute; aus den Reihen der *Hetleute* (selten direkt aus den Schiffsgemeinschaften) vom Hjalding auf Lebenszeit eingesetzte/r oberste/r Herrscher/in über die THORWALER und in dieser Funktion etwa dem *bornländischen Adelsmarschall* entsprechend. Momentaner H.d.H. ist *Tronde Torbensson*.

Hetleute; die von einer *thorwalschen Ottajasko* (Schiffsgemeinschaft) oder von einer ländlichen Siedlung bestimmten Anführer, denen als Kapitäne auf See das Recht über Leben und Tod gegeben ist und die ansonsten als Sprecher ihrer Gemeinschaft auf dem *Hjalding* und als Verhandlungspartner für andere Sippen auftreten. Die H. werden gewöhnlich auf Lebenszeit gewählt, haben erhebliche Macht, können aber von ihrer Ottajasko durchaus abgesetzt werden.

Hexe, Hexer; av. Zauberkundige. Die *Töchter Satuarias*, wie sie sich selbst nennen, gewinnen ihre Kraft aus der Natur, doch nicht aus deren Grundlage, den Elementen, sondern aus der Magie, die die lebenden Geschöpfe durchzieht. Anders auch als etwa die *Druiden* sehen sie keinen Gegensatz zwischen den denkenden Wesen und den Kräften der Natur, sondern leben ganz im Einklang mit und als Teil der Natur – basierend auf der Überzeugung, daß jeder Mensch eine leidenschaftliche, "animalische" Seite besitzt, die zu verleugnen nur Kummer und Elend bringt.

Anders als etwa die *Magier* betrachten die meisten H. ihre Magie keineswegs als wesentlichsten oder entscheidenden Teil ihrer Persönlichkeit – die Fähigkeit, Zauber zu wirken, stellt ein Merkmal neben anderen dar, deren wichtigste einfach die ist, jeden Moment der Existenz voll auszukosten und mit ganzem Herzen zu erfahren.

So wird die Zauberkunst der H. nicht nur *intuitive* oder *weibliche*, sondern auch *animalische* Magie genannt – denn sie besitzen ein sehr hohes intuitives Verständnis der Magie und formen ihre Zauber ganz spontan aus der Situation heraus, ganz so, wie es auch hochmagische Naturgeschöpfe wie Drachen, Feen und Einhörner tun.

Als besonderes Verbindungsglied zur Kraft der lebendigen Natur besitzen fast alle H. einen VERTRAUTEN – ein kleines Tier als Gefährte und zugleich Sinnbild derjenigen tierischen Eigenschaften, mit denen sich die H. besonders identifiziert: So viele Tiere es gibt, so viele "Arten" von Hexen gibt es auch.

Von boshaften Schädigerinnen von Vieh und Feldern erzählen die aventurischen Legenden ebenso wie von bildschönen Verführerinnen oder auch von gütigen alten Kräutermütterchen. Manche H. leben allein, andere in

kleineren Hexengemeinschaften, aber auch sehr viele in der herkömmlichen Gesellschaft, falls sie einen Platz für ihre Ungezügeltheit finden – so gibt es auch H., die als gefeierte Künstlerinnen oder auch Kurtisanen leben.

Alle H. einer Region aber treffen sich zu den großen, halbjährlichen *Hexenfesten*, auf denen leidenschaftlich gefeiert und rauschhaft getanzt wird und wo man auch die legendäre Flugsalbe braut, die den Besen, Stäben und Türen für ein halbes Jahr die Gabe des Fliegens verleiht.

Die Gemeinschaft der H. ist zum einen in zwölf, angeblich dreizehn, ZIRKEL gegliedert, die teilweise nur regionale Festgesellschaften darstellen, aber auch einflußreiche Gemeinschaften sein können. Von noch größerer Bedeutung sind daneben die SCHWESTERNSCHAFTEN, die H. ähnlicher Weltanschauungen vereinen und jeweils ein charakteristisches Symbol- oder Seelentier haben, das auch oft den Mitschwestern als Vertrauter verbunden ist.

Hexenfeste; zweimal jährlich (meist in der Nacht vor den Tagundnachtgleichen, also am 30. Eff. und 30. Phe.) stattfindende Treffen aller HEXEN eines *Zirkels*, also der Hexen einer bestimmten Region. Die H. werden nicht nur zum Brauen von *Flugsalbe*, sondern vor allem zum Austausch von Erfahrungen und Geheimwissen sowie rauschhaftem Beisammensein genutzt.

Hexenkatz; eine große Katzenart mit schwarzem bis blauschwarzem Fell und tiefgrünen Augen, die in der Tat häufig von *Hexen* als VERTRAUTE gewählt wird.

Hexenverfolgungen; geläufige Bezeichnung für mehrere Wellen von Verfolgungen aller *Hexen* und *Druiden* (bisweilen sogar vieler *Gildenmagier*), meist unter dem Vorwurf der *Dämonologie* und *Schwarzmagie*. Bekannt sind die *Bosparanische H.* nach der Eroberung des *Lieblichen Feldes* (um 990 v.H.), mehrere H. unter den Priesterkaisern (die fast zur Ausrottung der Hexenschaft geführt hätten und bei denen gleichzeitig auch Jagd auf "häretische" *Rondra-*, *Tsa-* und *Hesindegeweihte* gemacht wurde) und schließlich die sog. *Maraskanischen H.*, die jedoch vornehmlich gegen den *Rur-und-Gror-Glauben* der Insulaner gerichtet waren.

Alle H. wurden entweder von der *Praioskirche* angeordnet oder von ihr gebilligt, und in allen spielte der *Orden der Göttlichen Kraft* und später die Heilige INQUISITION eine tragende Rolle.

Hilberian Praiofold III. Lumerian; eigentlich: *Hilberian Grimm von Greifenstein und vom Großen Fluß*; (*32 v.H.); Bastardsohn des *nordmärkischen* Herzogs Hartuwal; angesehener Geweihter des PRAIOS und Nuntius der Praioskirche an verschiedenen Fürstenhöfen; zog im Jahre 20 Hal ins Orkland und sprach dort mit den GREIFEN; wirkte in der Folge mehrere mächtige Wunder und ließ sich schließlich in *Elenvina* zum Boten des Lichts ausrufen, was sogleich eine Spaltung der Praioskirche zur Folge hatte. H. gilt als überaus gläubig und vertritt vehement den Anspruch auf das *derische wie auch das alveranische Szepter*.

Hilval; aus dem *Orkland* hinabströmender, linksseitiger Zufluß des SVELLT; mündet etwa auf halber Strecke zwischen *Tiefhusen* und *Tjolmar*; wegen vieler Stromschnellen nicht schiffbar.

Hilvalskopf; mit etwa 2.300 Schritt höchster Gipfel der BLUTZINNEN; häufig auch als Bezeichnung für den gesamten Nordteil dieses Gebirges, ein überaus schroffes Hochgebirgsgelände mit etwa 50 Meilen Durchmesser.

Himmelsrichtungen; die meisten Aventureler haben von den Thorwalern die Himmelsrichtungen Norden (*thorwalsch: norda*), Süden (*sijdan*), Westen (*wesda*) und Osten (*ostion*) übernommen. Sie tauchen als zuordnende Vorsilbe in Ortsnamen auf wie z.B. in *Norddrakenburg*, *Nordhag* oder in Bezeichnungen für Gegenstände wie dem *Südweiser*. Ebenso gebräuchlich ist die Verwendung der vier Gottesnamen Firun (Norden), Praios (Süden), Rahja (Osten) und Efferd (Westen), wobei die ersten beiden weitaus gebräuchlicher sind als die letzten. Das Volk der *Achaz* kennt noch zwei weitere Himmelsrichtungen; *Chobn* und *T'n*, die man nur als *Darüber* (oder auch Himmel) und *Unten* (oder Boden) übersetzen kann.

Himmelswölfe; in der nivesischen Mythologie die ersten Bewohner des Himmels und der Erde; göttliche Wesen mit der Macht über Wetter, Land und Leben; im heutigen Glauben der NIVESEN (und auch bei vielen Anhängern der *Zwölfgötter*) hohe Diener des Wintergottes *Firun*. Namentlich bekannte H. sind *Gorfang*, *Liska*, *Reißgram*, *Rotschweif* und viele andere; siehe auch die nivesische Deutung des MADA-Mythos.

Hippogriff; angeblich aus mißratenen Greifeneiern entstandene Mischwesen aus Adler und Pferd und damit in der Tat einem Greifen recht ähnlich sehend; gelten trotz ihrer Größe (nämlich der eines ausgewachsenen Svellttalers) als gewandte Flieger und geschickte Jäger. Angeblich nur in den *Salamandersteinen* und der *Roten Sichel* anzutreffen.

Hira; längster Fluß auf der Insel MARASKAN; entspringt an den West-hängen der *Maraskankette* und fließt stetig nord(ost)wärts, um bei *Jer-gan* ins *Perlenmeer* zu münden. Die H. ist auf einer langen Strecke zu-mindest

mit Flößen befahrbar, wenn sich auch wegen eines Wasserfalls die Stadt Jergan nicht direkt anlaufen läßt.

Hiradwurz; eine am Nordrand der *Khomwüste*, in *Aranien* und *Mhanadistan* verbreitete Heilpflanze, deren lange weiße Wurzel gegen den Schaden vieler Schlangengifte wirkt.

Hitzemond; zwergischer Name des Monats RONDRA (s. **ZEITRECHNUNG**).

Hjalding; zweimal jährlich tagende Versammlung der *thorwalschen Hetleute*, *Jarle*, Sippenvorstände und Dorfältesten, bei der Recht gesprochen, Land verteilt und der *Hetmann der Hetleute* beraten wird. Das H. hat das Recht, die obersten Hetleute wegen erwiesener Unfähigkeit abzu-setzen (auch wenn dies bislang selten vorgekommen ist).

Hjaldingard; das halbgeschichtliche, halbmythologische Herkunftsland der HJALDINGER, das angeblich im Nordosten des *Güldenlandes* liegt und vor etwa 2.700 Jahren von einem nordwärts drängenden Reich unterworfen wurde, was den Auszug der Hjaldinger über das *Meer der Sieben Winde* zur Folge hatte.

Hjaldinger; die aus HJALDINGARD stammenden Vorfahren der heutigen THORWALER, die – geschätzt 2.000 Kopf stark – vor etwa 2.700 Jahren mit 40 Schiffen über das *Meer der Sieben Winde* flohen und an der Stelle des heutigen *Olport* anlandeten.

Hjaldingolf; kleine, geschützte Bucht am *Meer der Sieben Winde* zwischen dem *Waskirer Land* und den südlichen *Olportsteinen*; im Winter dank des warmen GÜLDENLANDSTROMS weitgehend eisfrei. Wichtigste Häfen am H. sind *Muryt* und *Overthorn*.

Hjaldorberge; bis auf 4.000 Schritt erhebt sich diese Bergkette, die *Thorwal* in eine nördliche und südliche Hälfte teilt. Sie schiebt sich bis weit auf die große Landzunge im Meer der Sieben Winde hinaus, welche ihrerseits den *Hjaldingolf* im Norden und den *Golf von Prem* im Süden formt. Den Fuß der Berge säumen dichte Nadelwälder, die Gipfel recken sich auf ewig eisverkrustet in die Höhe. Bei gutem Wetter bietet sich dem Betrachter ein fast idyllisch anmutendes Bild, wären da nicht *Harpyie*, Raubvogel oder sogar *Greif*, die majestätisch über die schattigen Schluchten kreisen. Nur an zwei Stellen schlängeln sich schmale Straßen über den überlebensfeindlichen Bergrücken.

Hjalmeffjord; angeblich der Name einer *thorwalschen* Siedlung an der Mündung des *Kvill* in *Ifirns Ozean*, just an jener Stelle, an der sich heute die Stadt RIVA erhebt.

Hjalske; Schnapsbrennerei aus *Prem*, die das berühmte PREMIER FEUER (H.s Rotbrand) brennt.

Hjedan, -s; hjedansch; Hjedaner; kleines Städtchen (EW: 510) am Oberlauf des NADER in der Nähe der GROSSEN OLOCHTAI; vor mehr als zwei Jahrtausenden von einer Gruppe *Firun*-Gläubiger aus *Olport* gegründet, die der Ansicht waren, ihr Volk sei bei *Efferd* in Ungnade gefallen. Da *Firun* das Element des *Efferd* in sein eigenes verwandeln könne, sei es demzufolge richtig, eine möglichst weit vom Meer entfernte, dem *Firun* gefällige Siedlung zu gründen. Entsprechend ist der fensterlose, aus schwarzen Holzbohlen errichtete *Firun-Tempel* das beherrschende Gebäude der Stadt (Weiterer T: TRA). Gemäß den Auflagen des *Firun*-Kults sieht man die Einwohner selten lachen und häufig jagen, wobei die Jagdbeute wieder zu großen Teilen dem Wintergott geopfert wird.

Wegen der großen Nähe zu orkischem Herrschaftsgebiet sind die Einwohner aber nicht nur in der Jagd, sondern auch in anderen Formen des Waffeneinsatzes geschult (G: 20 Krieger der Faenwulfsson-Otta).

Hlûthar Graf von Nordmarken; ein Held und Heiliger des *Rondra*-Kultes; letzter Träger des legendären Schwerts SIEBENSTREICH; fiel in der ersten *Dämonenschlacht*. Siehe **HELDEN UND HELDENSAGEN**.

Der Besitzer von *Hlûthars Siegel* galt bis in die jüngste Zeit als legitimer Eigentümer der Grafenwürde zu Gratenfels. Dieses Gebaren wurde erst nach den ränkischen Umtrieben des *Answin von Rabenmund* aufgegeben.

Hochadel; im Gegensatz zum *Land-* oder *Flachadel* sämtliche Adligen vom *Baron* an aufwärts (siehe **ADEL**).

Hochelfen; myth. Volk der Vorzeit, Nachfolger der *Lichtelfen*; siehe **ELFEN, FEEN**.

Hochgeboren; die korrekte Anrede für eine/n **BARON/BARONIN**, **FREIFRAU/FREIHERRN** oder **REICHSFREIHERRN/REICHSFREIIN** (im *Lieblichen Feld*: auch für **LANDHERREN/LANDHERRINNEN**) lautet *Euer H.*

Hochkönig; von der gesamten *Zwergenheit* ernannter Oberherrscher in Notzeiten, der, je nach Art der Krise, die Aufgabe hat, die Stämme zu einen, ein Heer zu führen oder als Verhandlungspartner mit anderen Völkern

aufzutreten. Das Amt des H. ist nur eine zeitweilige Würde und keinesfalls erblich. Die bisherigen H. der Zwerge waren XAGUL, ANGBAROSCH VOM KOSCH, SWERKA VOM AMBOSS, RAMOXOSCH III. VON LORGOLOSCH, GREIFAX RECHTSETZER VON XORLOSCH, AMBROS VOM KOSCH.

Hochwohlgeboren; die korrekte Anrede für eine/n GRAFEN/GRÄFIN, einen LANDGRAFEN/LANDGRÄFIN oder MARKVERWESER/MARKVERWESERIN (in *Aranien*: auch für REUTHER/REUTHERIN) lautet *Euer H.*

Hoheit; die korrekte Anrede für eine/n HERZOG/HERZOGIN lautet *Euer H. Großherzögen* steht die Anrede *Euer Kaiserliche/Königliche H.* zu, den Kindern des Kaisers *Euer Kaiserliche H.*, Königskindern *Euer Königliche H.*

Hohe Drachen; die sechs mächtigeren der ALTEN DRACHEN, die nach der GIGANTENSCHLACHT in die Reihen der Götter aufgenommen wurden und die kosmische Ordnung der Welt bewachen. Ihre Namen sind *Darador, Branibor, Yalsicor, Naclador, Menacor* und *Famerlor*; sie sollen teilweise mit bestimmten Göttern in enger Beziehung stehen – doch den Sterblichen Aventuriens ist nur sehr wenig über diese unvorstellbar machtvollen Wesen bekannt.

Hohe Eternen; Gebirge in Westaventurien. Etwa auf der Höhe von *Methumis* schließt sich an die *Goldfelsen* das Gebirge der H.E. an, dessen von ewigem Eis bedeckte Gipfel sich schroff und unnahbar zwischen der Savanne *Chababiens* und der glühenden Wüste *Khom* zu einer Höhe von über 4.000 Schritt auftürmen – der *Djer Chuzach* oberhalb der Quellen des Chabab mag sogar mehr als 5.000 Schritt messen. Ungewöhnlicher Herr über diese wilde Landschaft ist der *Kaiserdrache Shafir*, genannt *der Prächtige*. Als kaiserlichem Vogt der *Kronmark Khomwacht* obliegt ihm von seinem Hort im Norden der H.E. aus die Bewachung der wichtigsten Paßstraße in die Wüste Khom, der sog. *Kabashpforte*.

Ein im ganzen Lieblichen Feld und darüber hinaus hochgeschätztes Baumaterial ist der hier abgebaute *Eternenmarmor*. Sein strahlendes Weiß und sein zartes Rosa finden sich im Palast des Erzherzogs von *Neetha* bis zu den Freitreppen von Schloß *Baliiri* und darüber hinaus in fast jedem Rahjatempel des Alten Reiches.

Hohe Risso; der Priester- und Druidenstand der RISSO.

Hoher Mawdli; erster Glaubensgelehrter am Hofe des KALIFEN; wichtigster Verkünder und Exeget von Rastullahs Willen; höchster Beamter des KALIFATS und Vorsteher der *Mherweder* Rechtsschule.

Hohes Volk; ein bisweilen gehörter Name für die Völker der ELFEN.

Höhlenbär; in Nord- und Mittelaventurien heimische Bärenart, die aufgerichtet 3 Schritt Größe mißt; tragen ein graues, dichtes Fell und verlassen ihre unterirdische Wohnstatt nur selten.

Höhlendrache; ein nicht flugfähiger Vertreter der Familie der DRACHEN; besitzt einen FEUERATEM; magiebegabt, sehr standorttreu.

Höhlenpanther; relativ kleine, in ganz Aventurien vorkommende Raubkatzenart mit schmutziggrauem Fell und borstiger Mähne. H. sind an ihren dunklen Lebensraum gewöhnt und können selbst in nahezu völliger Finsternis noch etwas sehen; sie jagen meist in Pärchen.

Höhlenspinne; bis zu 1,5 Schritt Rumpfdurchmesser aufweisende Riesenspinnenart, die in ganz Aventurien in Höhlen und Felsspalten angetroffen werden kann; besitzt enorm große Beißwerkzeuge und ein starkes Lähmungsgift. Aus letzterem wird durch Destillation ARAX gewonnen.

Hohlfinger; ein av. Raummaß; siehe FLUX, MASZE UND GEWICHTE.

Hohlspann; ein av. Raummaß; siehe URN, MASZE UND GEWICHTE.

Hohlwelttheorie; vom av. Wissenschaftler und Freiherrn *Hadumar von Wiesen-Ostreich* vertretene Variante der Theorie von der Kugelform der Welt DERE. Nach dieser liegen Aventurien und die anderen Kontinente auf der Außenseite einer Hohlkugel, die auch im Inneren bewohnt ist und dort das geheimnisvolle Reich *Tharun* beherbergt.

Holberker; rätselhafte Mischrasse aus *Elfen* und *Orks*; angeblich um das Jahr 360 v.H. von der Magierin Nahema geschaffen oder ermöglicht; leben ausschließlich in der Stadt OHORT im Norden des *Orklandes*.

Holde; die *Holden* ist eine bisweilen verwendete Bezeichnung für die höchsten FEENwesen.

Holk; ein moderner Schiffstyp; die Weiterentwicklung der KOGGE: Mit größerem Laderaum und geschlosseneren Linien sind sie sowohl als Handels- wie als Kriegsschiff gut geeignet. H. werden fast nur im *Bornland* und in *Riva* gebaut und stellen praktisch das nördliche Gegenstück zur KARRACKE dar, sind allerdings beweglicher – nicht zuletzt dank ihrer drei Masten.

Höllenkraut; eine südav. Schlingpflanze, aus deren inneren Fasern das leichte Gift WURARA gewonnen werden kann.

Holzfalleraxt; ein sehr schweres Beil, mit dem sich gut Bäume fällen und zerteilen lassen. Während eine solche Axt in Andergast etwa zum Allgemeingut und mancherorts gar zur örtlichen Festtracht gehört, ist sie im Mittelreich nur bei Holzfällern und Waldknechten zu finden und sogar im waldreichen Bornland nur mit besonderer Genehmigung des Landherrn erlaubt – denn zu wirksam ist ihre breite und kräftige Schneide auch gegen Menschenleiber.

Honak; einflußreiche Familie aus AL'ANFA; stellt dort den theokrat. Herrscher.

Mit **Bal H.** (108 v.H. bis 12 v.H.) betrat im Jahre 76 v.H. ein ernster und stets beherrschter Mann die Stadt AL'ANFA. Schnell fanden seine Ideen Anklang bei der Geweihtenschaft des *Boron*, und bereits 73 v.H. wurde der charismatische Führer zum *Patriarchen*, dem obersten Boron-Geweihten des AL'ANFANER RITUS, gewählt. Durch Ausrufung des Kriegsrechts im Jahr 49 v.H. stattete er sich mit vollkommener Regierungsgewalt aus, galt fürderhin als unerbittlicher Herrscher, der keinen Widerspruch duldet. Im hohen Alter nahm er eine tulamidische Prinzessin zur Gemahlin, die jedoch bei der Geburt seines Sohnes *Tar* verstarb.

Dieser trat im Jahre 12 v.H. die Nachfolge seines Vaters als Patriarch an. *Tar H.* (41 v.H. bis 25. Rah. 16 Hal) regierte mit noch größerer Strenge als sein Vater, ständig bemüht, die Macht Al'Anfas auszudehnen, zuletzt sogar in einem Feldzug gegen das *Kalifat*. In *Mherwed* jedoch wurde er von der Magierin NAHEMA getötet. *Tar Honak* zeugte einen Sohn, *Amir*, dessen Mutter *Hevane* der einflußreichen Sklavenhändlerfamilie *Karinor* entstammt.

Amir H. (*6 v.H., Patriarch seit 22 Hal), etwas aus der Art geschlagen, von großer Schönheit und ausgesprochen lebenslustig, führt im Gegensatz zu seinen Vorvätern ein ausschweifendes Leben. Im Glauben übertrifft er diese jedoch, und wenn er nach Macht und Einfluß für Al'Anfa strebt, so tut er dies, um seinem Gott Boron zu dienen und nicht aus persönlichem Machtstreben. *Amir* reiste in jungen Jahren viel durch Aventurien, in den Salamandersteinen lernte er seine spätere Gemahlin, die Elfe *Saga Mondlicht* kennen, was zum Streit mit seinem Vater führte. Aus der Verbindung mit *Saga* entstammen die Kinder *Amira* und *Karim*. Die Ehe wurde später aufgelöst, und *Saga* kehrte mit dem Knaben *Karim* zu den ihren zurück.

Tochter **Amira** (*14 Hal) bleibt bei ihrem Vater und soll dereinst dessen Nachfolge antreten, was jedoch für Widerstand bei der Boron-Geweihtenschaft sorgt, doch *Amir* versucht auch hier, seinen Kopf durchzusetzen. *Amira* besitzt bereits heute den unbeugsamen Willen und die geheimnisvolle Aura ihres Ahnen *Bal H.* *Amir* hat neben den Kindern mit seiner zweiten Ehefrau *Viviane*, Schwester des Al'Anfanischen *Großexecutors Irschan Perval*, noch zwei uneheliche Töchter mit anderen Frauen.

Honingen, -s; Honinger; Honinger; Grafenstadt mit 2.610 Einwohnern an der *Reichsstraße III*; wichtigster Ort im albernischen Hinterland und zugleich Residenzstadt der Landgrafschaft H. (G: 1 Banner Ksl. Albernische Pikeniere, 1 Schwadron Ksl. Abilachter Reiterei, 75 Lgfl. Honinger Gardisten, 25 Stadtgardisten). Bis zum Jahr 1611 v.H. war H. sogar Hauptstadt des heutigen Königreiches *Albernia*.

Als eine der ältesten Siedlungen der Region geht die Stadtgründung jedoch nicht auf wagemutige Pioniere, denn vielmehr auf eine Gruppe von Aussätzigen zurück, die aus dem südlich gelegenen Abilacht an die südlichen Tommelwäldungen vertrieben wurde: nur der Obhut der *Peraine-Geweihten Teria Ni Ulghain* anvertraut, schienen die letzten Tage bald gezählt, doch kurz bevor die Hoffnung schwand, fand *Teria* ein Tiegelchen mit Honig – gesandt von ihrer Göttin – nahe ihrem Herd. Unter das Essen gemischt, vollbrachte die süße Speise wahre Wunder, und noch vor dem Abend war ein jeder geheilt.

Die Kunde davon verbreitete sich rasch, zudem war der Boden hier fruchtbarer als anderswo, und das Dorf wurde bald zur Stadt – der Name erklärt sich selbst. Bis heute bleibt *Peraine* den *Honigern* wichtige Göttin, nach der Heiligen *Teria* wurde der Platz benannt, an dem der *Perainetempel* – zugleich Aufbewahrungsort für den *Heiligen Honinger Tiegel* – zu finden ist (weitere T: HES, PRA, TSA, BOR, PHE, TRA). Hoher Feiertag ist das Saatfest am 1. Tag der *Peraine*, und alle vier Jahre findet hier im Wechsel mit *Norburg*, *Bethana* und *Zorgan* vom 7.-10. des Monats das große Bardentreffen statt. In jenen Wochen platzt die Stadt aus allen Nähten.

Auch der Göttin *Rahja* werden große Sympathien zuteil. Mangels eines Tempels ist mit der *Rahjaallee* zumindest eine Straße nach ihr benannt. Anfang *Phex* findet der bei der Obrigkeit nicht ganz unumstrittene 'Zug der gefesselten *Rahja*' statt, bei der eine junge, unbekleidete *Honingerin* in die Gestalt der Göttin schlüpft. Zuguterletzt gibt es hier mit den 'Sieben Tulamidischen Nächten' ein Bordell der Luxusklasse, dessen weißer

Marmorbau in einem gepflegten Park die Besucher beim Betreten des Gebäudes in eine entrückende tulamidische Atmosphäre versetzt.

Zentrale Orte sind die Markthallen und der Viehmarkt: fast täglich sind sie Treffpunkt für auswärtige Kaufleute und die Bauern der Umgebung. Die Tierhaltung legt den Grundstock für den Reichtum der Region: Zuchtvieh wird verkauft, die Metzger am Viehmarkt schlachten – empfohlen sei die Honinger Knackwurst –, der Rest dient zu Leder- oder Pergamentherstellung, dem Ziehen von Kerzen und der Seifensiederei. Berühmt ist die Papiermacherei Karjelin, die das bekannte Honinger Büttlen fertigt.

Außerhalb des Nordtores findet der Besucher mit dem *Immanstadium* der "Honinger Wölfe" das letzte 'Heiligtum' des Ortes. Von den Holztribünen hat man gute Sicht auf das fruchtbare Land um Schloß Galahan. Die Residenz im Yaquirtaler Stil ist Schauplatz für manch festlichen Ball und beherbergt die beachtliche gräfliche Kunstsammlung. Doch auch auf dem Turnierplatz macht *Gräfin Franka Salva Galahan* eine gute Figur. Praiostags schließlich hält die Gräfin Gericht in den Markthallen.

Honingen (II); Lgft. im Osten des mittelreichischen Königreiches ALBERNIA; grenzt im Westen an *Bredenbag*, im Norden an *Winhall*, im Osten und Süden an die zum Herzogtum *Nordmarken* zählenden Gft. *Gratenfels* und *Nosenbag*. Regiert wird die Lgft. von der gleichnamigen Stadt aus, an dessen Ortsrand die umsichtige *Landgräfin Franka Salva Galahan* im Schloß ihrer Familie residiert. Die Lgft., die sich wiederum in neun Baronien unterteilt, wird deutlich von der Landwirtschaft, insbesondere von der Rinderzucht, geprägt. Eine gewichtige Rolle für den Wohlstand im albernischen Hinterland spielt der Handel, wobei der *Reichsstraße III*, aber auch der Nähe zum *Großen Fluß* und zum *Tommel* große Bedeutung beizubemessen sind.

Horas (I); Göttersohn. So wie PRAIOS (der Greif) UCURI (den Falken) geschaffen hat, um in den himmlischen Sphären sein alleinwahres Wort zu verkünden, so gebar Ucuri H., den Adler und Rechtsetzer; geworden allein deshalb, um den Sterblichen – dem Volk der Zwölfe – Ordnung und Herrschaft zu bringen. H. wurde der erste Kaiser ('Gesandter Praios zu den Sterblichen') und BOTE DES LICHTES ('Gesandter der Sterblichen zu Praios') Aventuriens (2485–1943 v.H.). Vielerlei Sagen und Legenden künden von H. Wirken, so wehrte er eine Flut allein ob der Macht seines Wortes ab und schuf die 'Hunderttürmige Stadt' *Bosparan* eben dort, wo *Geron der Einhändige* einen verwunschenen Wald – den Bosparan – eigenhändig gefällt hatte.

H. war und ist der Gott des Alten, des (seit 17 Hal) Neuen Bosparanischen Reiches (jetzt: *Horasreiches*) und zuvor des Lieblichen Feldes, so heißt der Praiostag im Alten Reich *Horastag*; nicht Garethi wird gesprochen, sondern *Horathi*.

H. kleine Kirche – Tempel finden sich in Vinsalt, Neetha, Oberfels und Horasia – wird geführt vom *Gebierter der Vier Unverzehnten Siegel*, der gut und gerne fünf Dutzend Geweihten im ganzen Reiche vorsteht. Dem Gebierter der Siegel mehr oder minder gehorsam ist auch der einflußreiche *Orden vom Heiligen Blute*, dem gar der *Staatserzherzog von Neetha*, Prinz *Timor Firdayon*, angehört. Das Wappen der H.-Kirche zeigt einen grünen Adler vor silbernem Schild, das Reichswappen des Lieblichen Feldes einen grünen Adler vor Gold.

Horas (II); Kaisertitel des *Alten und Neuen Bosparanischen Reiches*. Als Zeichen praiosgewollter Macht pflegten die Kaiser der Alten Bosparanischen Reiches, die ja zugleich auch *Boten des Lichtes* waren, den Namen des ersten, göttergesandten Kaisers fortzuführen und ihrem eigenen Namen anzufügen, etwa: *Belen-Horas*. Zuweilen ging damit einher, daß die Kaiser selbst sich zu Göttern erheben ließen (*Seneb-* und HELA-HORAS, zuletzt *Hal von Gareth*). Dem H.-Namen ist sagenhaft das Kaiserheil zueigen, das – von den Göttern gegeben – dem Kaiser nicht nur Weisheit, sondern auch Unverwundbarkeit gewährt, ihm die Wundermacht offenbart, Dämonen, Geister und Seuchen auszutreiben, und das Recht gibt, Adlige (in diesem Sinne: von den Göttern Ausgezeichnete) zu erkennen und zu erheben. Königin AMENE von Vinsalt - die 1010 Jahre nach dem Fall *Bosparans* und dem Ende Hela-Horas' den Titel erstmals wieder annahm – will damit gleichwohl eher ihr Recht ausdrücken, sich Kaiserin zu heißen, als auf den halbgöttlichen Ursprung des Hauses *Firdayon* verweisen.

Horas (III); hellster der acht *Wandelsterne* (Planeten), wenngleich er nur von mittlerer Größe ist. In der Astrologie ist er Symbol für Glück, Zufriedenheit und Harmonie.

Horas' Erscheinen; gemäß den *Horas-Apokryphen* am 7. Praios 2.485 v.H. erfolgte Fleischwerdung von *Praios'* Willen; in der darauf ba-sierenden Jahreszählung entspricht das Jahr 2.485 v.H. dem Jahr 1 Horas.

Horas-Apokryphen; um 1.880 v.H. im *Lieblichen Feld* verfaßte (oder zusammengetragene) Sagen und Legenden um das Wirken des Gottkaisers HORAS.

Horas-Kaiser, H.-Titel; siehe HORAS (II).

Horastag; im *Lieblichen Feld* neu eingeführte Bezeichnung für den vierten Tag der Woche, den *Praiostag*; allgemein ein Feiertag (s. ZEITRECHNUNG).

Horasstadt; geläufige Bezeichnung für die Stadt BOSPARAN, neuerdings auch für VINSALT.

Horathi; neu geschaffener Kunstbegriff für den im *Lieblichen Feld* gesprochenen Dialekt des *Garethi*. (s. **SPRACHEN**).

Horndrache; ein entfernter Verwandter der DRACHEN. Das flugfähige Ungetüm besitzt keinen FEUERATEM, kann aber Opfer auf seinem langen Horn aufspießen. Eine ähnliche Kreatur ist der FELSDRACHE.

Hornechse; an der Schulter zwei Schritt Höhe messendes und vier Schritt langes, pflanzenfressendes Ungetüm. Das auffälligste Merkmal der H. ist der gehörnte "Kragen", der ansatzlos in eine dreifach gehörnte Kopfplatte übergeht. Die braun geschuppten Tiere leben in der Nähe von *Selem* und am *Loch Harodrol*; sie gelten allgemein als Symboltier des unaufhaltsamen SATINAV.

Hornisse; ein leichtes *Schiffsgeschütz*; eine mit einer Kurbel gespannte und nachgeladene *Armbrust*, die in einem aufgesetzten Magazin bis zu 60 Bolzen fassen kann, von denen sie bis zu 6 pro Minute verschießt; wird meist zur Abwehr von Enterversuchen eingesetzt.

Horoskop; siehe STERNKUNDE.

Horusche; ein südav., vornehmlich maraskanisches Rankgewächs, dessen haselnußgroße Früchte kräftesteigernd wirken.

Hospitaliter von Joborn; eine noch junge Ordensgemeinschaft, die aus den Wächtern des *Joborner* Tempels – einem gemeinsamen Wehrtempel der *Travia* und der *Peraine* – hervorgegangen ist und der sich dem Schutz all jener Kulte verschrieben hat, die weder über ritterliche Anhänger noch sonstige weltliche Macht verfügen. Die H.v.J. verteidigen die Hervbergen, Spitäler und Häuser dieser Gemeinschaften gegen Übergriffe wilder Kriegshorden. Der Orden ist zur Zeit vor allem im Nordwesten Aventuriens aktiv und versucht tapfere Krieger anzuwerben, die er gefährdeten *Travia*-, *Efferd*-, *Tsa*- und *Perainetempeln* als Beschützer zur Verfügung stellen kann.

Hôt-Alem, -s; Hôt-Alemer; Hôt-Alemer; Stadt und Kleinfürstentum in Südaventurien; an der Mündung des TIROB ins *Südmeer* gelegen. "Sonnenstadt" nennen die Bürger H.s ihre Heimat, und das nicht nur, weil das malerisch gelegene Städtchen (EW: 1.780) der südlichste Ort des aventurischen Festlandes ist: So besitzt H. nicht nur einen der wenigen Tempel des *Praios* in der Region, sondern ist auch die südlichste mittelreichische Besitzung – ein Hort von Ruhe und Frieden, aber auch von Adelsdünkel und Blasiertheit im unruhigen Süden.

H. wurde im Jahre 1334 v.H. von Siedlern aus *Brabak* gegründet, um jene Stadt nach Osten hin auszudehnen und abzusichern – angeblich auf den Ruinen einer älteren Stadt der *Tulamiden*, deren Name (der wiederum "Neu-ELEM" bedeuten soll) verballhornt übernommen worden sei.

Vor allem in der harten Anfangszeit, in der vielfach magische Gefahren des ungezähmten Umlandes besiegt werden mußten, gewann der Praioskult stark an Anhängern und ist heute noch eine der wichtigsten Glaubensrichtungen in der Stadt. Die strategisch günstige Lage H.s ließ die Stadt recht häufig ihren Besitzer wechseln – keiner der Stadtstaaten des Südens hat nicht schon einmal die Sonnenstadt besessen (G: 1 Kompanie Fürstliche Stadtgarde, 2 Kompanien der Söldner "Löwen von Thalusa", 100 Soldaten des Kaiserlichen Elite-Seeregiments "Muränengarde").

Zur Zeit herrscht über die Stadt allerdings eine Macht, die die der regionalen Potentaten weit überragt: Seit dem vergeblichen Versuch *Traheliens*, die Stadt zu erobern, hat sich H. unter die Schutzherrschaft des *Neuen Reiches* begeben. Der Beraterstab des regierenden *Fürstprotektors* setzt sich daher auch zu einem großen Teil aus Adligen des neuen Reiches zusammen, die aus verschiedenen Gründen ein Leben im Süden bevorzugen – ehrgeizige Höflinge ebenso wie altgediente Kolonialbeamte oder verdächtige ANSWINISTEN.

Das Stadtbild ist bunt zusammengewürfelt, da durch die zahlreichen Angriffe große Teile der Stadt zerstört wurden. Neue Gebäude werden zumeist in Anlehnung an den Garether Baustil errichtet – so ist auch der Palast des Fürsten eine Miniaturausgabe des Kaiserpalastes. Überhaupt versucht man hier nach Möglichkeit, den Lebensstil des Mittelreiches zu imitieren: Die Vornehmen treffen sich zu Turnieren, es gibt Hofbälle, Jagdgesellschaften, und man orientiert sich nach Möglichkeit an der aktuellen Garether Mode. An zentraler Stelle in der Stadt befindet sich auch der Praiostempel, der dem Großen Sonnentempel von *Bosparan* nachempfunden wurde und lange Zeit einem Wahrer der Ordnung als Residenz diente (Weitere T: EFF, BOR, RON).

Der Markt der Stadt ist angesichts ihrer abgelegenen Position und geringen Größe außergewöhnlich gut bestückt, da die meisten Handelsschiffe bei der Passage zwischen den beiden Meeren H. anzulaufen pflegen, um sich mit Wasser und Proviant einzudecken. Dieser Zwischenhandel ist es, der (neben den erheblichen Summen, die durch die Adligen in die Stadt kommen) den relativen Wohlstand der Sonnenstadt sichert.

Eine besondere Tierart lebt im Umland H.s, die gewiß auch ihren Teil zur Verbreitung des Praioskultes beigetragen hat: Die possierlichen und zugleich wehrhaften GREIFKATZEN.

H'Rabaal, -s; h'rabaalisch; H'Rabaaler; Stadt in Südaventurien (EW: 950 in der Stadt, davon 10% *Waldmenschen* und 5% *Achaz*, weitere 1500 *Achaz* und 200 *Ziliten* in den Sümpfen; G: 20 Milizionäre, 5 königlich *Brabaker Gardisten*; T: HES/*H'Szint*, TSA/*Zsahh*, *Chr'Ssir'Ssr*, *Kha*).

In einem Tal in den südlichen Ausläufern des *Regengebirges* liegt H., eine der ältesten Städte Aventuriens – sie entstand vor mehr als 5.400 Jahren. Damals war sie das religiöse Zentrum der im Süden lebenden *Echsenwesen*. So bedeutet denn auch der echsische Name einfach "Heilige Stadt". Der jahrtausendelange Kampf gegen den unaufhaltsamen Dschungel hat die Stadt geprägt; der Urwald überwuchert jeden Flecken, der nicht ständig davor bewahrt wird. Die Landwirtschaft ist nur durch Brandrodung möglich, die das Umland einer ständigen Veränderung aussetzt.

Eigentlich besteht H. aus drei Teilen: den relativ neuen Bauten der Menschen – zum Großteil Glücksritter, Händler, Plantagenbesitzer und Sklaven –, dem Tempelkomplex der Echsen und den Hütten der *Achaz* und *Ziliten* im Sumpf vor der Stadt. Der Stamm der *Napewanha*, die an den Quellen von *Mysob* und *Jalob* und im Sumpfland südöstlich von H. leben, meidet die Stadt, die für ihn tabu ist.

Die *Charazzar*, die einst die Könige von H. stellten, zählen heute zu den einflußreichsten Familien der Stadt und des ganzen *Brabaker* Reiches. Ihr Oberhaupt, der fast neunzigjährige *Azzaph Charazzar*, läßt sich auf seinem Gut und in der Stadt sogar noch immer als König titulieren.

Ein Handelsobjekt, das bei den Echsenwesen eingetauscht wird, ist *Iryanleder*, jenes feuerfeste und zähe Leder, bei dem es sich um im Sumpf gesäuerte Häute von Echsen handelt. Von *Arganwurz* über *Disdychondablätter*, *Höllenkraut* und verschiedenen *Lotosarten* bis zu den Grundlagen diverser *Rahjaika* kann man in H. alles erwerben, was der Regenwald zu bieten hat. Auch das Geschäft mit diesen Waren liegt zu einem großen Teil in den Händen der *Charazzar*.

H'Ranga, -s; echsische Bezeichnung für *Gottheit* oder *Heiliges Wesen*. Viel ist in av. Werken schon über den Gott oder die Göttin H. geschrieben worden. So unklar wie das Geschlecht ist auch sein eigenes Wesen. Man munkelt von blutigen Menschenopfern und finsternen Ritualen. Andere berichten von Wiederbelebten und ewig lebenden Priestern.

Allein demjenigen, der das Echsische versteht, enthüllt sich der wahre Kern all dieser Geschichten; heißt H. doch nichts anderes als *heiliges/hohes Wesen*. Wenn man sich dies vor Augen führt, so versteht man die vielen widersprüchlichen Angaben.

Einige blutige Kulte sind von Menschen zu "Ehren" H.s gegründet worden, unwissend, was dieser Name eigentlich aussagt. So verstecken sich hinter diesem Oberbegriff genausooft alte blutige Echsen-götter, so der Schlinger *Kr'Thon'Chh*, die Seeschlange *Charyb'Yzz* wie auch die lebensschaffende TSA. *Charyb'Yzz* ist es auch, die Pate gestanden hat für den HRANNGAR der *Thorwaler*.

H'Rangarim; echsisch für *Heilige Wesen*; bezeichnet eine unklare Art und Anzahl von Geisterwesen der echsischen Mythologie. Siehe Religion der ECHSENMENSCHEN.

Hranngar, -s; angeblich eine große Seeschlange; mythologischer Gegner des von den *Thorwalern* verehrten Gottwals SWAFNIR. Der Name wurde vermutlich vom H'RANGA der ACHAZ entlehnt.

H'Rezxem; wörtl. *Heiliges Tal der Tempel*; religiöses Zentrum der ECHSENMENSCHEN vom *Loch Harodrol*; in einem Talkessel auf dem Berg CHAP MATA TAPAM im nördlichen *Regenwald* gelegen.

H'Rtsi; die *Allesgebärende*; ein anderer (und nicht mehr gebräuchlicher) Name für ZSAHH, eine Gottheit der ECHSENMENSCHEN.

Hruruzat; ursprünglich ein Lehnwort aus dem echsischen (H'Ruru-Zat); bedeutet "Nackter Tod"; eine waffenlose Kampftechnik, die von den WALDMENSCHEN benutzt wird.

H'Szint; die *Alleswandlerin*; eine *Gottheit* der ECHSENMENSCHEN und grob der *zwölfgöttlichen* HESINDE entsprechend.

Hügel der Vier; den Göttern *Praios*, *Rondra*, *Efferd* und *Ingerimm* geweihter Hügel bei BRIG-LO. Hier begehen am 30. Rondra alljährlich Pilger den Jahrestag der DÄMONENSCHLACHT aus dem Jahr 993 v.H.

Hügelzwerg, -s, -e, -isch; an Zahl das drittgrößte Zwergenvolk – doch zugleich eines, das in vieler Hinsicht von den üblichen Vorstellungen über Zwerge abweicht und den Menschen ziemlich nahe steht – denn statt tief unter dem Fels leben sie lieber in Hügelhäusern halb über, halb unter der Erde und pflegen guten Kontakt zu menschlichen Nachbarn.

Verbreitung: Die allermeisten H. leben in der Umgebung von ANGBAR; daneben gibt es allerdings noch kleine

Siedlungen in *Garetien*, *Darpatien* und sogar am *Perlenmeer* – all diesen Gruppen ist aber gemeinsam, daß sie eigentlich nur ausgedehnte Sippen sind.

Lebensweise: Die Lebensbedingungen der H. sind so gut, daß sie ihren Wohlstand aus Handwerk und Handel vor allem einem großen Ziel widmen können: ein angenehmes und behagliches Leben zu führen. Dazu zählen sie vor allem gute, sowohl reichliche wie auch wohlschmeckende Speisen(-folgen) und starkes Bier, aber auch Wein oder exotische Getränke wie Kakao.

Baukunst: Nach eigener Einschätzung ist es um die Kunst der Architektur bei den H. nicht sonderlich gut bestellt. Nicht, daß sie nicht die theoretischen Kenntnisse dazu haben könnten, sie wenden sie einfach nicht an. Denn weder kunstvoll gemeißelten Höhlenhäusern noch steil aufragenden Domen aus Marmor und Granit gehört ihr Herz: Wie ihr Name schon andeutet, leben sie in kleinen, beschaulichen Hügelhäusern, die halb über, halb unter der Erde liegen und mit Grasplacken gedeckt sind.

Das wichtigste, was ein solches Haus nach Überzeugung der H. sein muß, ist gemütlich: warm, trocken und geräumig außerdem. Denn auch wenn die H. sogar den Angbarer See befahren, so sind sie doch keine Freunde kalter Nässe und vermeiden, daß Wasser durch die Wände ihrer Häuser sickert – denn ein klammes und kaltes Erdloch ist dem Zwerg ein Graus. Zumal das gute Leben die H. schon genügend anfällig für die Gicht sein läßt...

Gesellschaft: Trotz oder gerade wegen ihrer Häuslichkeit sind die meisten H. sehr gesellig und lassen keine Einladung zu einem Fest aus, ebensowenig wie sie eine gute Gelegenheit verstreichen lassen, eine solche Feier auszurichten. Und wenn gerade kein Freund, Verwandter oder Nachbar ein Gastmahl gibt, kann man immer noch eine der vielen Schänken und Wirtshäuser Angbars und der Umgebung aufsuchen, wo man sicherlich einige Leute trifft, mit denen man gemütlich beisammen sitzen und bei einem schönen Krug Bier gute Gespräche führen kann.

Handwerk: Die verschiedenen handwerklichen Künste sind bei den H. allesamt recht gut entwickelt, wenn man einmal von Disziplinen wie Bergbau und Erzverhüttung etc. absieht, die schon aufgrund der eher ebenen Landschaft kaum vorkommen.

Generell läßt sich sagen, daß Handwerke wie die Schmiedekunst bei den H. nicht so perfekt betrieben werden wie bei anderen Völkern, daß sie diesen Mangel aber durch günstigere Preise und eine bäuerlich einfache, aber ansehnliche Verzierung ihrer Produkte gut wettmachen.

Der relative Wohlstand der H. erklärt sich nicht zuletzt daraus, daß sie eine Reihe von Tätigkeiten ausüben, die den Menschen der Umgebung weniger gut von der Hand gehen, so daß sie sie gegen guten Gewinn – und oft im Tausch gegen Nahrungsmittel – veräußern können.

Horte: H. lieben es, interessante und gut gearbeitete Sachen zu sammeln und auf ihren Regalen auszustellen – oder einfach in einer großen Truhe zu lagern. Denn man weiß ja nie, wozu sich eine Sache vielleicht noch brauchen läßt, und deshalb wäre es töricht, sie vorzeitig fortzuwerfen. Und so türmen sich in vielen Wohnstuben exotische bemalte Muscheln, kleine Gipsbüsten längst verstorbener Kaiser und winzige Musikinstrumente neben Prunkstatuetten, die durchaus auch aus Gold sein mögen. Gemünztes Gold und Silber bergen die Hügel hingegen nur wenig – meist einen kleinen "Notvorrat" des Hausherrn -, ansonsten aber wird Geld möglichst schnell in nützlichen oder bequemen Dingen angelegt.

Glaube und Magie: Für die H. sind die Jahre der urzeitlichen Gefechte gegen die goldenen Drachengötter lange vorbei und erledigt – und schon das heutige Weiterbestehen der Angroschim zeigt ja, daß INGERIMM sie nicht nur zu dem einen Zweck erschuf, die DRACHEN zu bekämpfen. Ihnen erscheint Ingerimm vielmehr als der gütige Vater, der dem Herd- und Schmiedefeuern gebietet und den Zwergen und Menschen das Handwerk gebracht hat.

In dieser Hinsicht ähnelt ihre Vorstellung stark dem menschlichen Ingerimmkult. Waren es doch die H., die den Menschen vom Gott der Schmiedekunst berichteten und die bei der Errichtung seines höchsten Heiligtums in *Angbar* geholfen haben: Denn hier residiert der HÜTER DER FLAMME, das Oberhaupt des Ordens, der vor allem auf meisterliches Handwerk und Geschicklichkeit Wert legt. Mag der Hohepriester hier auch ein Mensch sein, seine beiden Gehilfen sind traditionell aus dem Volk der H. und haben viel Einfluß auf den Kult.

Trotz ihres ähnlichen Lebensraumes haben die H. kein spannungsfreies Verhältnis zu den GEODEN – bei aller Dankbarkeit für frühere Taten überwiegt im täglichen Leben doch ein leichtes Gefühl des Gruselns, wenn es um diese geheimnisvollsten Vertreter der Angroschim geht. Wer sich also mehr als gelegentlich mit zwergischen oder menschlichen Druiden oder gar Magiern abgibt, wird weder bestraft noch gemieden, er sollte aber damit rechnen, daß für lange Zeit hinter vorgehaltener Hand beim Bier über ihn getuschelt wird.

Humus; eines der sechs av. ELEMENTE; auch *Erde* genannt; gilt als Zeichen des *Lebens*.

Hund; kleines Sternbild aus sechs mittleren Sternen am *Nordhimmel*, das nahe dem *Zwölfkreis* seine Bahn zieht. In der Sterndeutung steht es für Treue, Freundschaft und Unterstützung. Da das Sternbild des Hundes in zehn Monaten seine Bahn beschreibt und somit die verschiedenen Sternzeichen des *Zwölfkreises* passiert, ist besonders sein Zusammentreffen mit anderen Sternzeichen für die Deutung von Interesse.

Hüter der Flamme; Titel des höchsten menschlichen INGERIMMGeweihten, der traditionell in *Angbar* residiert

und dem zwei Gehilfen aus dem Volk der *Hügelzwerge* zur Seite stehen; momentan (seit 1 Hal) der Erhabene *Hilperton Asgareol*.

Hüter des Kodex; ein hoher Geweihter des KOR, der traditionell in *Khunchom* residiert und sich bisweilen mit dem RICHTER DER NEUN STREICHE um die Vorherrschaft über den Kult streitet.

Hüter des Zirkels; Titel des höchsten Geweihten der BRUDERSCHAFT VON WIND UND WOGEN, der *Efferdgeweihtenschaft*; residiert im Haupttempel zu *Bethana*. Momentane H.d.Z. (seit 10 Hal) ist die ehemalige *Havener* Hochgeweihte *Larona Seeträumer*.

Hyarrik; vorwiegend von der Jagd auf Kleintiere lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI. Als ehrenvoller wird von ihnen jedoch das Erlegen von wahrhaft wilden und gefährlichen Tieren angesehen.

Hyggelik (der Große); (121 v.H. – 80 v.H., beide Daten vermutet); berühmter *thorwalscher* Pirat aus *Olport*; später *Hetmann der Heteleute*, der um 100 v.H. mit Angriffen auf die *Zyklopeninseln* seine Karriere begann und (als Hetmann) ab 87 v.H. mit der Plünderung *Chorhops* eine neue Welle der thorwalschen Großangriffe auf die aventurische Südwestküste einleitete. H. rüstete um 80 v.H. eine Expedition ins *Orkland* aus, um den legendären *Orkenhort* zu bergen und gilt seitdem als verschollen.

Hylailos, -isch; Hylailer; zweitgrößte der ZYKLOPENINSELN; hier liegt auch RETHIS, die ehemalige Hauptstadt der Inseln. Nördlich von Rethis gibt es noch die kleine Stadt GARÈN, bekannt durch ihre Keramiken und die Seesöldner, die hier einen eigenen Hafen betreiben. Die Hylailer Seesöldner bestehen aus etwa 600 Leuten, die Söldner selber mit 500 Mann und Frauen, der Rest dient der Versorgung oder ist familiärer Anhang. Etwa 20 Kilometer südlich von Rethis liegt das kleine Dorf *Mura*, im Norden der Insel liegen die Überreste des Dorfes *Sienna*; es wurde im Jahre 16 Hal durch plündernde *Thorwaler* zerstört. Auch im Inneren der Insel und an der Südostküste gibt es noch kleine, unbenannte Siedlungen.

Das Innere der Insel ist von dichten Wäldern bedeckt; es herrschen hauptsächlich Nadelbäume vor, Fichten, Tannen und Pinien. Im Süden der Insel wachsen jedoch auch einige Eichen und Ulmen. Die sonst auf den Zyklopeninseln häufig vorkommenden Schafe findet man nur auf einer Landzunge im Nordwesten; auf H. wird hauptsächlich die Wolle der anderen Inseln verarbeitet.

H. war jahrhundertlang Verbannungsort für Adlige und Edle des *Mittelreiches*, heutzutage müssen Feinde des *Lieblichen Feldes* ihre Zeit in den Mauern in der Nähe von Rethis absitzen. Die Verbannten von weniger edler Abstammung, aber auch Sklaven *Al'Anfaner* Herkunft, müssen oft bis zu ihrem Lebensende in den Blei- und Silberminen unweit Rethis schuften.

Auf H. gibt es auch einige uralte Zeugen vergangener Zivilisationen. Im Zentrum der Insel, durch die Wälder gut verborgen, stehen Mauern, die auf Grund ihrer gewaltigen Ausmaße den ZYKLOPEN zugeschrieben werden, die heutzutage nicht mehr auf H. leben. An der Straße von *Rethis* nach *Sienna* stehen riesige steinerne Statuen von verschiedenen Fabelwesen; eine von ihnen gleicht einer *Seeschlange*, die zwischen den Inseln ihr Unwesen treibt. In der Nähe der Statuen, deren Schöpfer ebenfalls unbekannt sind, gibt es einige heiße Quellen. Aus diesem Grunde errichteten die *Seekönige* der Inseln hier ein großes Lustschloß mit ausgedehnten Bade- und Parkanlagen.

Hylailer Dreikreuz; zur Navigation auf hoher See verwendetes Meß-instrument zur Bestimmung von Sternhöhen über dem Horizont; in der Landvermessung zur Ermittlung von Bergeshöhen verwendet.

Hylailer Feuer, -s; auch als *Charypser* oder *Mengbillaner Feuer* bekannt, ein leicht entflammbares, aber schwer zu löschendes Brandöl. Es wird in Tonkugeln, an denen eine Lunte angebracht worden ist, mit Katapulten und Schleudern verschossen. Beim Aufprall zerbricht das Gefäß und die brennende Lunte zündet das Öl an

Einzig das Ersticken der Flamme kann das Feuer zum Verlöschen bringen, denn es brennt auch auf Wasser. Ursprünglich auf den ZYKLOPENINSELN entdeckt, wird das Rezept heute von wenigen Alchimisten streng gehütet.

Hylpia; eine weitgehend von Fischerfamilien bewohnte ZYKLOPENINSEL, auf der auch im Landesinnern ein wenig Holz für den Schiffbau geschlagen wird. Der Ostteil der Insel ist von steilen Klippen geprägt und bietet wahrscheinlich dem ein oder anderen Piratenschiff in einer schmalen Bucht Unterschlupf.

Ibekla; eine kleine WALDINSEL der *Zimtinsel*-Gruppe, nur wenige Meilen östlich der Hauptinsel *Benbukkula* gelegen; dient als Begräbnisstätte für die Verstorbenen vom Stamme der UTU.

Ibonka; nominell zum *al'anfanischen Adamantenland* gehörende WALDINSEL der *Perleninsel*-Gruppe. I. wird

jedoch auch von den borongläubigen Al'Anfanern – ebenso wie von den als äußerst wild geltenden *Utus*-Stämmen der Nachbarinsel *Sukkuvelani* – gemieden, da hier die Geister der Toten umgehen sollen; diente ursprünglich in der Tat als Toteninsel.

Ifirn; Tochter des Wintergottes FIRUN und der Tulamidin *Meriban*: Als Firun eines Tages den Menschen wieder in kalter Wut grollte, wandte er sich auf der Suche nach den Frevlern gen Süden. In der Wüste Khom erblickte er die schwarzhaarige Tochter eines Viehhirten, die sein kaltes Herz gefangen nahm und damit seinen Groll besänftigte. Er nahm sie mit in seinen Palast aus Schnee und Eis, und neun Monate später gebar Meriban eine wunderschöne Tochter, die sie I. nannten.

Haut und Haare I.s sind weiß wie Schnee in der Mittagssonne, jedoch hat sie das warme Wesen ihrer Mutter und liebt die Menschen wie kein anderer Gott. So ist es nicht verwunderlich, daß die Menschen sie stärker verehren als Firun und stets auf sie als Mittlerin hoffen, die ihren grimmigen Vater besänftigt. So vertrauen die Geweihten des Wintergottes in Notlagen eher der Gnade I.s. Bei der Anhängerschaft I.s zeichnen sich besonders die Priesterinnen durch Zugänglichkeit und Warmherzigkeit aus und setzen so ein Zeichen für göttliche Gnade und Beseeltheit in der lebensverachtenden Umgebung des aventurischen Nordens.

I. ist der *Schwan* geweiht; das *Nordlicht* weist den Weg in die Jagdgründe ihres Vaters. Ihr bedeutendster Tempel steht in *Eestiva*. Wichtige Geweihte sind ihre Tochter *Iloinen Schwanentochter* in *Festum* und *Ifirniane Raskirsdottir*, die zu Olport den *Ewigen Eiskristall* aufbewahrt. I. ist gleichfalls Mutter der, *Silberschwäne* genannten, Vierlinge, die einst aus vier Schwaneneiern schlüpften.

Ifirns Ozean; eisiges Randmeer im Norden des aventurischen Kontinents; geht etwa ab der Höhe von *Olport* nach Süden in das MEER DER SIEBEN WINDE über. Der kalte FIRUNSATEM weht hier ganzjährig und überzieht im Winter fast die gesamte Küste mit dicken Eisschollen. Nur wenige mutige Kapitäne wagen die Hochseefahrt auf I.O.

Ifirnshai; auch Weißhai genannt; mit maximal 15 Schritt Länge größte av. Haiart; meist nur auf dem offenen Meer zu finden; extrem gefährlicher Jäger in allen Meeren, am verbreitetsten jedoch in *Ifirns Ozean*.

Ikanaria; ein aus dem *elfischen* stammender Name für eine Schmetterlingsart, deren kompliziertes Flügelmuster beim Betrachter regelrechte Trancezustände hervorrufen kann.

Illusionismus, Illusionszauberei; *Magica Phantasmagorica*; nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines der Spezialgebiete der (akademischen) Magie.

Ilmenblatt; eine bis zu 2 Schritt hohe Strauchpflanze mit siebenfingrigen, dunkelgrünen Blättern, die vornehmlich in Südwestaventurien wächst. Wird als leichtes Rauschmittel zusammen mit Pfeifenkraut geraucht oder auf heißen Steinen erhitzt. Die süßlichen Dämpfe sollen sogar Berserker beruhigen.

Ilmenstein (I); Landschloß im *Bornland*, in der Nähe des Ortes *Torsin* in *Sewerien* gelegen; Vorbild für das Jagdschloß *Baliiri* im Lieblichen Feld; Sitz des Adelsgeschlechts *Ilmenstein (II)*.

Ilmenstein (II); bornländisches Adelsgeschlecht aus der Tradition des *Theaterordens*; mit der gleichnamigen *Grafschaft* belehnt. Bekannteste lebende Vertreter sind:

Ilmenstein (III), Haldana von; (*48 v.H.); MAGISTERIN DER MAGISTER, oberste *Hesinde*-Geweihte Aventuriens; vormals Abgängerin der Akademien *Halle des Quecksilbers* und *Halle der Metamorphosen*; residiert in der *Halle der Weisheit* zu Kuslik.

Ilmenstein (IV), Thesia von; (*29 v.H.); Gräfin von I., des größten zusammenhängenden bornländischen Lehens; über die Grenzen hinaus bekannte Schwertkämpferin und Waffensammlerin; auch Prätendentin für das Amt der *Adelsmarschallin*; wichtigste Vertreterin des *sewerischen* Adels.

Iloinen Schwanentochter; (* um 90 v.H.); oberste *Firun*-Geweihte *Festums* und des *Bornlands*; in Wirklichkeit ein halbgöttliches, altersloses Wesen aus der Verbindung IFIRNS mit einem WOLFSMENSCHEN; häufig auf abenteuerlichen Reisen.

Itapeth und Istapher; zwei zweifach *Gehörnte Dämonen* aus der Dienerschaft der APHESTADIL, die stets als grausiges Zweierwesen erscheinen und in beständigem Streit miteinander liegen.

Itis; eine Marderart, die vor allem den Bauern zu schaffen macht, da sie nächtens in die Hühnerställe eindringt.

Ilsur, -s; ilsurer; Ilsurer; *tobrische* Hafenstadt und Baroniesitz an der Mündung des DOGUL in die *Tobrische See*. Fernab umstrittener Grenzen führen die 1490 Einwohner ein beschauliches und nahezu abgeschiedenes

Dasein, weswegen auch nur 25 Stadtbüttel vonnöten sind. Selten ist der Hafen in der flachen Bucht Ziel passierender Kauffahrer oder kaiserlicher Galeeren, und auch der beschwerliche Landweg von Norden durch den dichten *Ilramwald* führt nur wenige Reisende in den Ort. Haupterwerbszweige sind der Fischfang in Fluß und Meer und – neben der Zucht von kräftigen, rotbraunen Rindern – vor allem die Feldbestellung mit Flachs und BAUSCH. Bekannt an vielen Höfen des Kontinents ist Ilsur für die Produktion edelster Tuche in der Gräflichen Tuchweberei des Arne *Frengammer & Sohn*.

Einzig auffällig im Stadtbild mit sonst flacher Bebauung sind die Residenz der Baronin *Llezean Yyoffrynn Thama* und der Tempel des *Efferd*, dem die Bewohner wegen des oft über die Ufer tretenden Doguls den höchsten Tribut zollen. Weitere Tempel sind *Praios*, *Peraine* und *Rahja* geweiht.

Itoken; eine der größten WALDINSELN; Zentrum der *Pfefferinsel*-Gruppe und des Gewürzhandels des Hauses STORREBRANDT, das im Norden I.s auch die Siedlung PORT STORREBRANDT unterhält. Die Ureinwohner der Insel gehören dem Stamm der *Miniwatu* an und haben mit dem Festumer Handelshaus einen festen Schutz- und Handelsvertrag abgeschlossen.

Ivat; kleinste WALDINSEL der *Zimtinsel*-Gruppe; weitgehend unerforscht.

Imman; eine verbreitete av. Rasensportart, bei der zwei Mannschaften von jeweils 15 Spielern versuchen, mittels Schlägern aus Eschenholz einen kleinen Korkball in oder über das gegnerische Tor zu schlagen, das in der Mitte der kurzen Spielfeldseiten steht und von zwei Balken im Abstand von drei Schritt und einer Querlatte in Höhe von eineinhalb Schritt gebildet wird. Das Spiel auf einem etwa 140 mal 80 Schritt großem Spielfeld dauert zwei Stunden und wird von einer Halbzeitpause unterbrochen. Die Mannschaft, die durch Torschüsse die meisten Punkte erlangt hat, geht als Sieger hervor. Ein Treffer unterhalb der Querlatte zählt als ein Punkt; gelingt es, oberhalb der Querlatte den Ball im Tor unterzubringen, zählt dies als drei Punkte.

Das I.-Spiel wurde etwa im Jahre 150 v.H. von den Thorwalern erfunden und hat sich seitdem zu der wohl beliebtesten und am weitesten verbreiteten Sportart Aventuriens entwickelt. Obwohl der I.-Sport im Mittelreich bis zum Jahre 60 v.H. verboten war, konnte sein Siegeszug nicht aufgehalten werden. Die Begeisterung für diese Sportart ist beim einfachen Volk ebenso vorhanden wie beim Adel. Viele Provinzherren und Herrscher sind eifrige Förderer des I.-Sports. Auf Kaiser *Reto* geht das bedeutendste I.-Turnier zurück. Der *Kaiser-Reto-Kelch* wird jährlich während des großen Garether Turniers vergeben. Noch älter ist das Turnier um die allaventurische I.-Meisterschaft, die an wechselnden Turnierorten seit 52 v.H. ausgetragen wird. Darüber hinaus gibt es zahlreiche lokale Turniere und Wettbewerbe.

Das größte I.-Stadion steht in Gareth und faßt rund 8.000 Besucher. Weitere Stadien oder einfache Spielfelder befinden sich in zahlreichen Städten vom hohen Norden bis in den tiefen Süden des Kontinents. Die ältesten I.-Mannschaften sind *Orkan Thorwal* und *Pottwal Prem*, die auf eine weit über hundertjährige Vereinsgeschichte zurückblicken können. Ebenfalls seit über einhundert Jahren bestehen die Vereine *Adler von Grangor*, *Löwen von Arivor*, *Ruhmreich Nostria* und *Edelmut Andergast*. Die älteste I.-Mannschaft des Neuen Reiches sind die *Havena-Bullen*. Besondere Erwähnung gebührt weiteren sehr erfolgreichen Mannschaften wie den *Falken von Rommilys*, den *Kusliker Kavalieren*, *Sturmwind Llanka* oder *Skorpion Punin*.

Da es insbesondere bei Baronen des Mittelreiches ein besonderer Anreiz zu sein scheint, I.-Mannschaften im heimatlichen Lehen ins Leben zu rufen und zu fördern, sind in letzter Zeit Überlegungen im Gange, eine weitgehende Spielreform durchzuführen. Da die zahlreichen Reisen zu Turnieren und der Unterhalt von Spielfeldern und Stadien einen enormen Kostenaufwand verursachen, wird überlegt, die Mannschaften auf sechs Spieler zu verringern, wobei das Spielfeld entsprechend verkleinert werden könnte. Diese Reform käme auch der Garether 'Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil' sehr gelegen, der gewisse Vorfälle ein rechtes Greuel sind: Mehr als einmal haben durch Niederlagen übelgelaunte I.-Mannschaften und ihre Anhängerschaft ganze Stadtteile in Schutt und Asche gelegt, ohne daß die Obrigkeit ihrer Herr werden konnte.

Ingald Ingibjarsson; nach der Eroberung ENQUIS von den *Thorwalern* dort eingesetzter HETMANN.

Ingerimm; einer der *Zwölfgötter*; Gott des Feuers und Erzes und des Handwerkes; wird in ganz Aventurien verehrt, vor allem bei den Handwerkern der Städte und Dörfer, die ihn als den Schirmer ihrer Künste ansehen – von den Wissenschaften sind ihm die Mechanik und Rechenkunst geweiht; und mancherorts wird er – noch mehr als *Hesinde* – als der Kulturbringer verehrt, der den Sterblichen all das brachte, was sie zum Leben brauchen – vom Feuer über das Rad bis zu Werkzeug und gemünztem Geld.

Ihm ist kein Tier geweiht, statt dessen gelten Amboß und Hammer als seine Symbole; seine Farben sind Rot und Schwarz; als seine Gefolgschaft gelten neben dem Halbgott SIMIA die *Zyklopen* und die *Zwerge*.

Selbige verehren ihn als ihren Eingott ANGROSCH in der Heiligen Heimat *Xorlosch*, während die Menschen ihm – auch durch Vermittlung der Hügelzwerge – einen großen Haupttempel in *Angbar* errichtet haben, in dem der *Hüter der Flamme* residiert, oberster Gildenmeister und Ingerimmpriester Aventuriens und fast immer aus dem Schmiedehandwerk hervorgetreten.

Ingerimm (II); der elfte Monat des aventurischen Jahreslaufes; dem irdischen Mai entsprechend.

Ingfallspeugen, -s; Ingfallspeugener; Ingfallspeugener; Frankfreischaft (vom Rang her gleichzusetzen mit einer Baronie) im nördlichen *Nostria*, nahe der Grenze zu *Engasal*. Sie wird von einem siebenköpfigen Kronrat regiert, an dessen Spitze eine Freifrau steht. Zu größerer Bekanntheit gelangte der gleichnamige Ort am *Ingval* dadurch, daß hier auf einem Hügel am Ortsrand der Hauptsitz der umstrittenen VISARISTEN errichtet wurde. Der charismatische Sektenführer Vitus *Werdegast* gründete in I. den ersten Tempel der Visaristen im Jahre 16 Hal. Dort gehörte er auch bis zu seinem mysteriösen Verschwinden Ende Rahja 21 Hal dem Kronrat an. Zu dieser Zeit wurde der Haupttempel der Visaristen, die sich bis dahin über weite Teile des *Mittelreiches*, des *Lieblichen Feldes* und der südlichen Stadtstaaten sowie *Traheliens* ausgebreitet hatten, von fanatischen Glaubensgegnern gestürmt und teilweise zerstört. Mittlerweile wurde der Tempelbau in der Form des zerbrochenen Rades inmitten eines Boronangers von den Trümmern befreit und erfährt – nun unmißverständlich *Boron* geweiht – nach und nach seinen Wiederaufbau.

Ingra; alter menschlicher Name für INGERIMM, besonders in seiner Eigenschaft als Herr des wärmenden Feuers; in dieser Form nur noch selten verehrt.

Ingrakuppen; der *Große Fluß* trennt das Gebirge des EISENWALDES in zwei Teile, dessen nördlicher einst I. getauft wurde. Höchster Gipfel ist der *Weißkegel*, unter dessen Massiv die unterirdischen Teile der Zwergenstadt XORLOSCH verborgen sind. Ebenso entspringt dort unten der *Hardelbach*, der einst den Talkessel über der Stadt mit Wasser füllte und dadurch Schutz vor dem Feueratem der feindlichen Drachen bot. Im Nordwesten des dichten Waldgürtels, der die Kuppen umgibt, entspringt der Fluß *Rodasch*, dem die umliegenden Baronien *Oberrodasch* und *Rodaschquell* ihre Namen verdanken.

Ingrasch; der Name, den die ZYKLOPEN dem Gott INGERIMM gegeben haben.

Ingrim; ein ingwerartiges Gewürz, das gleichermaßen süß wie sauer, bitter wie scharf schmeckt.

Ingval; großer Fluß in Nordaventurien; entspringt in zwei Quellen in einem Hügelland am Rande der *Messergrassteppe* und erhält bei *Andergast* seinen ersten wichtigen Zustrom durch die *Andra*, gefolgt durch den *Ornib* bei *Joborn*, den *Kraval* bei *Kravik* und den *Roval* bei *Rovamund*; mündet bei *Salzerhaven* ins *Meer der Sieben Winde*. Zwischen *Engasal* und seiner Mündung bildet er den Grenzfluß zwischen den *thorwalschen* Gebieten im Norden und dem Königreich *Nostria* im Süden.

Der I. ist – außer in den Monaten Hesinde bis Phex, wenn Eisgang die Schifffahrt behindert – schiffbar von *Andergast* bis zur Mündung und wird häufig von den Holzfällern genutzt, die das begehrte Holz des STEINEICHENWALDES hier in großen Floßverbänden I.-abwärts verschiffen.

Inirk; eine kleinere Insel der OLPORTSTEINE; nördlich von *Sorkten* gelegen und weitgehend unbewohnt.

Inquisition; siehe den Eintrag auf den Seiten 130 bis 131.

Inrah; erstmals vor mehr als 500 Jahren in der Gegend von *Thalusa* erwähnter Satz von Wahrsage-Karten; die heutigen Formen bestehen aus einem Satz von 49 "okkulten" (Symbol-) und 72 "profanen" (Trumpf-) Karten. Der profane Teil (in 6 den Elementen zugeordneten Kartenfarben mit den Kartenwerten As bis Sieben, Fürst, Magier, Weissagerin, Ritter und Knappe) wird auch häufig für das BOLTAN-Spiel benutzt.

Inrah (II); Brettspiel mit für die beiden Kontrahenten unterschiedlichen Arten Spielsteinen, das auf die Symbolik von *Inrah (I)* zurückgreift; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Inseln im Nebel; angeblich westlich von Aventurien gelegenes Land, in das sich die letzten *Hochelfen* zurückgezogen haben; eine Art "Paradies" der ELFISCHEN Mythologie; wahrscheinlich eine *Globule* ähnlich der *Feenwelt*.

Invher ni Bennain; (*4 v.H.); zweite Tochter des ALBERNISCHEN Fürsten *Cuano ui Bennain* und seiner Frau *Idra*; nach der Heirat ihrer älteren Schwester *Emer* mit *Brin von Gareth* Kronprinzessin Albernias; vermählt mit dem *Kusliker* Prinzen ROMIN VON KUSLIK-GALAHAN.

Iriadhzal; auch der *Unbarmherzige Verfolger* genannt; ein *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge des BLAKHARAZ, der Herrschaft über Tiere und Untote besitzt und als Auftrag meist nur einen Befehl vom Beschwörer erhält: Suchen und Vernichten.

Iribaar; ein häufig gehörter Name des *Erzdämons* AMAZEROTH.

Irrlicht; eine vor allem in Sümpfen und Mooren auftretende, leuchtende Geistererscheinung, die schon von so machem Reisenden für ein Wegzeichen gehalten wurde und somit dessen Tod herbeigeführt hat. Ein I. macht sich bisweilen durch Klagelaute oder einen eiskalten Hauch bemerkbar.

Irrlichthügel; eine der wenigen Erhebungen in der Umgebung ENQUIS; vormals Residenz, jetzt Hauptquartier von Räufern und Schmugglern.

Iryanleder; ein wichtiges Produkt der südlichen Städte, vor allem *Brabaks* und *H'Rabaals*: im Sumpf gesäuerte Häute (vor allem von Echsen), die durch spezielle Gerbung sehr zäh und feuerfest werden und dank ihrer aparten, schlangenhaft feuchtglänzenden Farben (vornehmlich feuerrot und smaragdgrün, aber auch goldgelb und schwarz) auch in der Mode sehr beliebt sind.

Isdira; elfischer Name für das *Elfische*, die gemeinsame Sprache der AU-, WALD- und FIRNELFEN (s. SPRACHEN).

Isen; reißender Gebirgsbach, der in den nordwestlichen Höhen des *Eisenwaldes* entspringt. Seinen Namen verdankt der I. seinen stark nach Eisen schmeckenden Wassern, die er bei Verlassen des Gebirges nach eiliger Reise in den GROSSEN FLUSS ergießt, dessen linker Nebenfluß er ist.

Isenhag; Gft. im Hzm. NORDMARKEN. Sie umfaßt den größten Teil des nordmärkischen EISENWALDES und damit auch das autonome zwergische Bergkönigreich von XORLOSCH. Im Norden und Westen wird die Gft. vom *Rodasch* nach *Albernia* und vom *Großen Fluß* nach *Windhag* begrenzt. Nach *Almada* hin verläuft die Grenzlinie entlang der Südhänge des Eisenwaldes.

Isiriel; halb-mythologische Elfenstadt im heutigen *Yslisee*; angeblich um das Jahr 5.000 v.H. während der hochelfischen Expansion errichtet; siehe ELFEN.

Isiz-Horas; (739 v.BF – 663 v.BF.); Von 698 v.BF. – 663 v.BF. *Kaiser des Alten Reiches* und damit sechster in der Reihe der FRIEDENSKAISER. Sohn des YULAG und Vater der SVELINYA.

Isphanil; eine dreifach *Gehörnte Dämonin*, die dem Gefolge der mächtigen SHAZ-MAN-YAT zugerechnet wird und die als Vorbereitung eines Zauberrituals Gegenstände oder Körperteile aus dem Besitz eines Opfers rauben soll.

Istapher; ein *Dämon*; siehe ILTAPETH.

Isyahadin; bisweilen auch *Schenker des Irrsinns* genannt; ein mächtiger *Gehörnter Dämon*, der Wahnsinn und Raserei über große Menschenmassen bringen kann und soll; gilt auch als Zwillingbruder des RAHASTES.

Itzach; nördlicher der beiden Felsen, die an der *Yrosa*-Mündung die Einfahrt in den *Yaquir* behindern. Bei den Einwohnern zu CUMRAT kursiert einiger Aberglauben um diesen Ort.

Ivash; eine *dämonische Wesenheit*, die als minderer Diener des *Namenlosen* gilt und als wandelnde Feuergestalt (eine Parodie auf den *Salamander*?) erscheint.

Iyi; tiefschwarzer Himmelsadler; auch als *Auge Firuns* apostrophiert; einer der Begleiter des Wintergottes bei der WILDEN JAGD.

Jagdmesser; ein Mittelding zwischen Werkzeug und Waffe, das man ebenso zum Aufbrechen und Ausnehmen des Wildbrets verwenden kann wie für die Jagd selbst. Die schönsten Jagdmesser stammen unbestreitbar von den zurückgezogen lebenden *Firnelfen* des hohen Nordens.

Jagdrecht; ein Privileg des Adels, das je nach Gusto des Herrschers verschiedene Tierarten und Zeiten allein dem Landesherrn zur Jagd einräumt. Gewöhnlich gilt das J. für Rotwild, Schwarzwild und größeres Wildgeflügel; siehe auch ADEL.

Jagdspieß; speerähnliche Jagdwaffe; siehe SAUSTECHER.

Jaguar; fast ausschließlich in südav. Dschungeln heimische Raubkatze von etwa anderthalb Schritt Länge; hellgelbes Fell mit weißen Punkten und schwarzen Ringen (in der Heraldik als Pardel bekannt); von Bäumen aus

jagende, einzelgängerische Tiere. Die seltenen roten und schwarzen J. gelten den *Waldmenschen* als heilige Tiere des KAMALUQ.

Jaguarlilie; die tagsüber angenommene Form des *Dämons* KAH-THURAK-ARFAI; eine Lilie mit großen schwarz auf gelb gefleckten Blüten.

Jahr des Tairach; auch *Großes Jahr* genannt; ein Zeitraum von 240 Mondmonaten, also etwa 18 1/3 Jahren (s. ZEITRECHNUNG).

Jahresfieber; eine Abart des SCHLACHTFELDFIEBERS, die den Kranken mit jährlichen Fieberschüben verfolgt und ihn langsam aber sicher zu Tode kommen läßt.

Jahreszählung; siehe ZEITRECHNUNG.

Jandraskan; eine kleine Insel von etwa 15 Meilen Durchmesser südwestlich von *Maraskan*, am Südausgang des *Golfs von Tuzak*. Die Insel gehört zur Gft. *Jilaskan*, ist kaum besiedelt und beherbergt einen Stützpunkt der Perlenmeerflotte des Mittelreichs.

Jarl, -s, Jarle; von mehreren *thorwalschen* Dörfern oder (seltener) *Ottajaskos* gewählter Friedensrichter, militärischer Oberbefehlshaber im Kriegsfall und Repräsentant der Dörfer auf dem HJALDING. Die J. sind oft SKALDEN oder stammen aus Skaldenfamilien und verfügen daher über ein gerüttelt Maß thorwalscher Rechtskunde.

Jarlak der Waidmann; einstiger *Herzog von Tobrien*, Begründer des Hauses EHRENSTEIN, dessen Geschlecht seit nunmehr fast fünfhundert Jahren die tobrische Provinz regiert. Bekannt als exzellenter Jägersmann, gelten seine Herrschertugenden als weniger positiv, prägte er doch den Begriff des 'Schongeldes' bei seinen Untertanen.

Seinen legendären Ruf erlangte er durch das Erlegen des MENDENISCHEN EBERS, einer mörderischen Abart beliebten Jagdwildes, der fast zwei Jahre lang die Gegend von *Mendena* in Angst und Schrecken versetzt hatte. Nach einem denkwürdigen Kampf, bei dem auch der Herzog schwere Verletzungen erlitt, stellte dieser seinen Fuß auf den Leib des erschlagenen Schweins und sprach: "Als täte irgend so eine Sau meine Bälger abpieken – das mag gewißlich ein wahrhaftiger Schweinedämon gewesen sein!" Aus jener Zeit stammt die Tradition der Tobrischen Schweinshatz: Bis heute werden alle marodierenden oder tollen Eber eingefangen und unter Johlen und Lärmen von der als Schweinedämonen verkleideten Jugend zum Schloß gebracht, wo sie der herzogliche Gnadenstoß erwartet. Daraufhin wird das Fleisch gegrillt, und die Menge feiert noch bis spät in die Nacht die Austreibung des Dämons.

Jasalinkraut; purpurbühendes Kraut, typisch für die Heidelandschaft im albernischen *Abagund*.

Javalasi; eine mittelgroße WALDINSEL der *Moskitoinsel*-Gruppe; dünn besiedelt und vom Königreich *Trahelien* beansprucht.

Jilaskan; Insel im *Perlenmeer* von 90 Meilen Länge und maximal 35 Meilen Breite südwestlich von *Maraskan*. Die drei Inseln JANDRASKAN, ETLASKAN und J. gehören zur gleichnamigen Gft. (Gräfin *Trontir von Alfz*) des Kgr. *Maraskan*. Die Inseln sind dicht bewaldet, und die edlen Tropenhölzer *Mohagoni* und *Ebenholz*, die im feuchtwarmen Klima gedeihen, stellen ebenso wie kostbare Gewürze oder Phraischafwolle ein wichtiges Exportgut dar. Im Innern der Inseln gibt es nur wenige Ansiedlungen, die meisten der ca. 2.000 Bewohner leben an den schmalen Küstenstreifen und ernähren sich vom Fischfang. Allein 720 Einwohner entfallen auf die Grafen- und Hafenstadt PRAIOSDANK im Norden der Insel.

Die Besiedlung J.s geht zurück auf die Verbannung der PRIESTERKAISER im Jahre 527 v.H. Bis zum heutigen Tage herrscht hier der gestrenge Glaube an den Götterfürsten *Praios* vor, und das *Arcanum Interdictum* verbietet jeglicher magisch begabten Person unter Todesandrohung das Betreten der Insel. Unter gräflicher Förderung hingegen steht die Neuansiedlung von Bürgern aus dem Mittelreich und bietet als Anreiz die Schenkung zweier Phraischafe oder des Baumaterials für eine Unterkunft.

Je-Chrizlayk-Ura; ein ungewöhnlich kräftiger *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge AGRIMOTHS, der vorzugsweise zum Bewegen titanischer Lasten beschworen wird und dazu als amorpher Gallertklumpen erscheint.

Jel-Horas; (? – 300 v.BF.); einer der Kaiser des *Alten Reiches* während der DUNKLEN ZEITEN. Als Nachfolger von DALEK II. regierte er das bosparanische Reich von 329 bis 300 v.BF.; sein Nachfolger wiederum wird USIM.

Jergan, -s; Jerganer; Jerganer; im Nordwesten MARASKANS liegt J., die Tränenreiche, ein Beinamen, der von der kaiserlichen Besatzungsmacht nicht gerne gehört wird. Die Stadt ist in einem engen Talkessel erbaut, in dem auch der wilde HIRA seine Mündung hat. Es ist bestimmt die am dichtesten bebauten Stadt Deres, Haus türmt sich über Haus, und es gibt kein größeres Areal, das nicht bebaut wäre. Zusammen mit dem hohen *maraskanischen Baustil* führt dies dazu, daß manche Gassen nur stundenweise das Sonnenlicht sehen (T: Rur&Gror, EFF, RAH, TSA).

J. ist die älteste der maraskanischen Städte und wurde bereits um 800 v.H. gegründet. In den ersten dreihundert Jahren der Besiedlung war sie die Hauptstadt der Insel, mit dem Anwachsen von TUZAK verlor sie aber immer mehr an Bedeutung an die Konkurrentin im Südwesten. Endgültig büßte J. seinen Rang als Hauptstadt ein, als Fürst *Curfan*, der letzte der *Arethiniden*, nach seiner Absetzung durch *Rohal den Weisen* auf offener Straße in Stücke gehauen wurde und kurz darauf die *Blaue Keuche* ein Viertel der damals 9.000 Einwohner dahinraffte. Der neue *Protector* des Kaiserreichs wählte als Regierungssitz Tuzak.

Bis vor wenigen Jahrzehnten war J. eine blühende Handelsstadt und der klassische Zugang zu der Insel von den nördlichen Ländern aus. Diese Zeit endete mit der Eroberung Maraskans im Jahre 6 v.H., und seitdem ist der Handel mit den früheren Exportgütern Edelhölzer, Tiere, Gewürze und Tee weitgehend zurückgegangen. Heute ist J. vor allem durch das Militär geprägt – die Kaiserliche Armee hat hier ihr Hauptquartier, und auf die etwa 6.300 Einwohner kommen fast 1.000 See- und Landsoldaten (G: II. Ksl. Elitgarderegiment, 400 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Perlenmeerflotte), eine ungeheure Last für diese Stadt.

Östlich und oberhalb der Stadt liegt der kleine Weiler *Hemandu*. Dort, auf einem Felde, fand die SCHLACHT VON J. statt und dort hat im *Oktagon*, der einstigen Stammfeste der *Arethiniden* der radikale *Rondra*-Orden des TEMPELS ZU J., der gleich nach der Schlacht von Kaiser *Reto* und Marschall VOLTAN VON ROMMILYS gestiftet wurde, seinen Hauptsitz (T: RON). Hier ist aber auch der Ort, wo vor zweihundertfünfzig Jahren der Philosoph *Zendajian der Stille* den Durchmesser des *Weltendiskus* durch langjähriges Studium der Wurzelknolle einer Maraskanzeder auf rund 33.000 Meilen bestimmte.

Jhrarhra; eine untergegangene Reptilienrasse vom Aussehen einer aufrechtgehenden Hornechse; entfernt mit den ECHSENMENSCHEN verwandt.

Jindir, -s; jindirsch; Jindirer; ein kleiner Ort kurz oberhalb der Stelle, an der der *Gadang* seinen Lauf nach Süden wendet und die *Gadangfälle* hinabstürzt. Jindir ist ein wichtiger Umschlagplatz auf der Kornstraße von *Zorgan* nach *Fasar* und lebt nicht schlecht von den Geldern, die in der Ortschaft bleiben – so gut jedenfalls, daß der örtliche Herrscher, *Jindiro* genannt, bislang die Unabhängigkeit seiner Stadt mit Hilfe von Söldnern (G: 50 Khunchomer Söldner) sowohl gegen *Fasar* wie gegen *Aranien* verteidigen konnte. Interessant ist der Ort vor allem dadurch, daß hier drei Magier (weiß, grau und schwarz) jeweils eine "Magierakademie" gegründet haben (die mangels Bedeutung von keiner anderen Magiergilde anerkannt werden); so daß sich die meist tulamidischen Bewohner (EW: 950) J.s gerne in einer Metropole der Bildung wähen (T: PHE, RAH, PRA).

Joborn, -s; Joborner; Joborner; umkämpfte Stadt zwischen *Nostria* und *Andergast*. Das Städtchen J. (EW: 850) liegt an der *Nostria* zugewandten Seite des *Ingval*. Eine grobe Holzbrücke verbindet J. zur Zeit erneut mit der Straße nach *Andergast*. Die Stadt hat im Laufe der Geschichte bereits so oft zwischen *Andergast* und *Nostria* hin- und hergewechselt, daß heute keiner mehr zu sagen weiß, zu welchem der beiden Länder sie ursprünglich gehörte. Die Bewohner J. fühlen sich weder als *Andergaster* noch als *Nostrianer* und haben sich bisher bei jeder Eroberung passiv verhalten, um dann freudestrahlend den Sieger zu begrüßen. (Sicherheitshalber hat der Stadtherr von J. stets beide Fahnen griffbereit.)

Eines der bemerkenswertesten Ereignisse, von dem die *Joborner* noch heute in Ehrfurcht reden, fand während des 7. *Nostrisch-Andergastischen* Krieges statt, als die *Joborner Rahja*-Geweihete *Dorlen* ihre Göttin um ein Wunder bat, um den Krieg zu beenden. Tatsächlich wurde die Bitte gewährt, und eine ganz und gar unkriegerische Stimmung ergriff alle Beteiligten, was zu einer wilden Orgie führte, die die kriegerischen Parteien kurzfristig versöhnte und zu einem Durcheinander bei der Kriegszählung beider Länder führte. (Seit jenem Ereignis haben die *Andergaster* die Schließung aller *Rahja*-Tempel in ihrem Königreich angeordnet.)

Dem Reisenden präsentiert sich J. als ein weltoffenes Städtchen, wo auch Fremde herzlich begrüßt werden. Die meisten Häuser der Stadt bestehen aus festem Steineichenholz und sind mit Schnitzereien und Blumen verziert. Das beste Gasthaus der Stadt, Haus J., ist ein zweistöckiges Steingebäude. Durch J. hat *Andergast* zeitweise die Möglichkeit, den *Ingval* zu kontrollieren, was für die Wirtschaft des Königreichs wichtig ist. Der *Ingval* sichert auch den Lebensunterhalt der *Joborner* Flößer, Fischer und Kauffahrer. Ansonsten lebt ein großer Teil der *Joborner* Bevölkerung vom Ertrag ihrer Felder und der Viehzucht. Besondere Exportgüter hat J. nicht zu bieten, und so dient es Reisenden auch eher als Durchgangsort. Die einzige erwähnenswerte Spezialität sind die *Joborner* Brezeln, die gerne als Zwischenmahlzeit zum Bier gereicht werden.

Im Süden des Städtchens liegt eine kleine Festung, in der die jeweiligen Besatzer untergebracht sind (G: 30 Stadtgardisten, etwa 1 Banner *Andergaster* Krieger). Hier befindet sich auch der einzige Tempel der Stadt, ein kleiner Wehrtempel, der den Göttinnen *Peraine* und *Travia* geweiht ist. In diesem Tempel harrt seit achtzig

Jahren der greise Traviageweihete *Bredo Angmund* in der Hoffnung, sein Gelübde zu erfüllen, einen ewigen Frieden zwischen Nostria und Andergast zu stiften.

Joborner Verbrüderung; ein Ereignis aus dem 7. Nostrisch-Andergastischen Krieg, als auf Flehen der Joborner Geweihten *Dorlen* die Göttin *Rahja* selbst ein großes Wunder sandte und die streitenden Parteien zu einer großen orgiastischen Feier vereinte.

Joraani; westlichster Fluß in den BRINASKER MARSCHEN; entspringt in mehreren Bächen im *Firunswall* und mündet in den *Golf von Riva*. Das Umland im Osten ist sumpfig und fliegenverseucht, während es im Westen langsam zu den *Gjalsker Kreideklippen* ansteigt und einigen *Ork-Sippen*, *Gjalsker Barbaren* und *Thorwalern* Heimat bietet.

Joruga; eine fingerlange, fahlgelbe *Wurzel*, deren oberirdischer Teil an Sellerie erinnert und die auch ähnlich riecht. Ein Absud aus J. verhindert etwa eine Woche lang eine Ansteckung mit TOLLWUT.

Junker, Junkerin; ein niederer *Adelstitel* im *Mittelreich* und im *Bornland*; im Rang dem EDLEN gleich, jedoch meist mit einer kleinen Parzelle Land belehnt. Die korrekte Anrede für einen J. ist *Ew. Wohlgeboren*.

Jurga Tjalfsdotter; (Lebensdaten unbekannt); Nationalheldin der *Thorwaler*; führte um 2.600 v.H. den Exodus der HJALDINGER aus dem *Güldenland* nach Aventurien.

Jurgalied; *thorwalsches* Heldenepos in 104 Sängen; beschreibt die Überfahrt und Landnahme der HJALDINGER und das heldenhafte Leben der JURGA TJALFSDOTTER; *das* thorwalsche Nationalepos.

Jurlojur-jor; alter Begriff aus dem *Orkischen*, der soviel wie "Nebligtes Wasser" bedeutet. Bezeichnung für den Unterlauf des *Großen Flusses*.

Kabasflöte; auch *Nasenflöte* genanntes, ellenlanges Blasinstrument der *Tulamiden* und *Novadis*, meist aus Schilf, manchmal auch aus Ton oder Bein gefertigt. Mit voller Kraft geblasen und mit flinken Fingerbewegungen gespielt, erzeugt die K. einen unverkennbaren, quengelnden und durchdringenden Klang.

Kabash; Baronie im THEGÜNER BUND im *Lieblichen Feld*.

Kabashpforte; einziger Gebirgsweg vom *Lieblichen Feld* zur Wüste *Khom*, zwischen den GOLDFELSEN und den HOHEN ETERNEN. Zur Sicherung auf Seiten des Vinsalter Reiches dienen 50 Kaiserliche Schwere Reiter in der Kronvogtei *Thegün*. Sein wachsames Auge auf den strategisch bedeutenden Durchlaß wirft auch der Kaiserdrache *Shafir*, Vogt der Kronmark *Khomwacht*. Der feine Sand aus der Pforte ist, ebenso wie der Kalkstein des südlichen *Phecanowaldes*, wichtiger Bestandteil für die Glasherstellung.

Kah-Thurak-Arfai; bekannt als *Nachtdämon*; ein *Gehörnter Dämon* und Diener AGRIMOTHS, der tagsüber die Gestalt der *Jaguarlilie* annimmt und nachts als unbesiegbar gilt. Bekannt wurde der K.T.A. für einen heimtückischen Anschlag auf den Pflanzenkundler Markgraf THRONDWIG VON BREGELSAUM ZU WARUNK, dem eine Jaguarlilie für seine Sammlung geschenkt wurde.

Kaiman; eine Krokodilart; siehe RIESENKAIMAN.

Kairan; ein av. *Heilkraut*. Der dem Schachtelhalm ähnelnde K. ist bei Magiekundigen sehr begehrt, denn er kann kurzfristig ihre geistigen Kräfte erhöhen und wird als Zutat für allerlei magische Elixiere benötigt. Die dunkelgrünen Halme wachsen unter der Wasseroberfläche. Der einzige Ort, an dem sie gedeihen, ist der NEUNAUGENSEE. Auf Grund seiner Seltenheit liegt das alleinige Verkaufsrecht des K.-rohres bei den Herzögen von *Weiden*.

Kaiser, -s, kaiserlich; Titel des obersten Monarchen des NEUEN REI-CHES; auch für die neue HORASKAISERIN. Der K. ist, gemäß der Rechtsprechung der *Praioskirche*, Träger des *Weltlichen Szepters* und damit göttergesandter Herrscher. Die korrekte Anrede für die drei de facto existierenden Kaiser (die alte Kaiserin CELLA, *Reichsbhüter* BRIN von Gareth und Horaskaiserin AMENE III.) ist *Euer Kaiserliche Majestät*.

Kaiser auf dem Silbernen Schiff; Legendengestalt der av. Westküste, die in Not geratenen Seeleuten hilft; beruht auf dem Verschwinden Kaiser DOZMANS im Jahre 1.470 v.H.

Kaiserdrache; ein fast 20 Schritt langer DRACHE mit rotgoldenen Schuppen; gilt als intelligentester Vertreter

der Drachenfamilie.

Kaiserliche Durchlaucht; die korrekte Anrede für eine/n *Großfürsten/Großfürstin* aus kaiserlicher Familie lautet Euer K.D.

Kaiserliche Geschwister; Bezeichnung für die schandbaren BARDO und CELLA von Gareth, die den Garether Thron von 45-18 v.H. innehatten und das *Neue Reich* geradezu der Lächerlichkeit preisgaben.

Kaiserliche Hoheit; die korrekte Anrede für eine/n *Großherzog/Großherzogin* aus kaiserlicher Familie lautet Euer K.H. Gleiches gilt für die *Kinder und Gatten des Kaisers*.

Kaiserliche Majestät; die korrekte Anrede für den *Kaiser des Neuen Reiches* und den/die *Horaskaiser/in des Vinsalter Reiches* lautet Euer K.M.

Kaiserlicher Boten- und Kurierdienst (KBKD); ein BOTENDIENST, der vom Garether Kaiserhaus unterhalten wird und vornehmlich der Verbreitung von Botschaften an die Vasallen des Kaisers und die Kaiserlichen Truppen dient; der Öffentlichkeit nicht verfügbar.

Kaiserlich-Garethische Informations-Agentur (KGIA); von Kaiser *Perval* geschaffene Geheimpolizei des Neuen Reiches, die in den letzten Jahren (unter Reichs-Geheimrat und *Großinquisitor Dexter Nemrod*) zu einem echten Geheimdienst herangewachsen ist. Die Zahl ihrer Mitarbeiter (geschweige denn ihrer Zuträger) ist selbstverständlich ein Staatsgeheimnis.

Kaiserlose Zeit; Epoche des Neuen Reiches; die Jahre nach dem Tode des letzten nominellen Kaisers, VALPO DES TRINKERS (91 v.H.). Da mit ihm die Hauptlinie des Kaiserhauses erlosch, versank das Reich für dreißig Jahre in eine Kette von Thronfolgekriegen, die seinen Fortbestand mehrfach ernstlich bedrohten.

1. Phase (91 v.H. – 84 v.H.): Im *Tobrischen Krieg* kämpft der Kaiserliche Reichsverweser, Reichsmarschall Gf. *Tedesco von Perricum*, gegen einen Aufstand Hz. *Kunibrands von Tobrien*, der den Kaisertitel angenommen hat; Tobrien wird besetzt, der Herzog flüchtet ins Bornland.

2. Phase (83 v.H. – 79 v.H.): *Regentschaftskriege:* *Tedesco* erläßt die Reichsreformgesetze, die das Kaiserreich zu seiner eigenen Domäne und die örtlichen Adligen vor allem des östlichen Teils zu reinen Befehlsempfängern machen würde. Folge sind zahlreiche Aufstände, nur das besetzte und allmählich von Söldnern ausgeplünderte Tobrien bleibt ruhig.

3. Phase (79 v.H. – 73 v.H.): Der *Bornische Krieg:* Gestützt auf Gelder aus Vinsalt, kehrt *Kunibrand* mit einer Armee bornländischer Adliger zurück und verheert vor allem Darpatien. In den *Wehrheimer Akkorden* wird das Reich zwischen ihm (Tobrien, Weiden, Darpatien) und dem Lieblichen Feld (Albernia, Nordmarken, Almada) geteilt, mit einem schwachen Königreich Garetien als Pufferstaat. Faktisch ist der Westen des Reiches herrenlos (bzw. in den Händen mehrerer bedeutungsloser "Kaiser"), da Vinsalt sich militärisch sehr zurückhält und sich Graf *Tedesco* ganz auf den Kampf im Osten konzentriert. Der Markvogt der Kaisermark Gareth, *Barduron*, läßt *Tedesco* "in Gewahrsam nehmen" und usurpiert die Reichsgewalt. In wenigen Armeezügen gelingt es ihm, *Kunibrand* nach Tobrien zurückzudrängen und in der *Schlacht von Eslamsbrück* vernichtend zu schlagen.

4. Phase (73 v.H. – 66 v.H.): Im *Vinsalter Krieg* verläßt das Alte Reich seine Deckung und entsendet ein Söldnerheer unter "Kaiserin" *Rondhara von Albenhus* von Grangor nach Elenvina. Kurzfristig sind Nordmarken und West-Almada in ihrer Hand, während der Osten Almadas von Gegenkaiser *Harun I.*, einer "kaiserlichen" Marionette des Kalifen, beherrscht wird. Albernia erklärt sich für neutral.

5. Phase (66 v.H. – 63 v.H.): *Krieg am Großen Fluß:* Kaiser *Barduron von Gareth* kämpft entlang der Koschberge gegen *Rondhara*, die immer weiter gegen Gareth vorrückt. Schließlich sendet er seinen Sohn *Perval* mit einer Armee über den Koschpaß nach Gratenfels, während er selbst die Zwergenpforte verteidigt. In der *Schlacht bei Albenhus* nehmen *Barduron* und *Perval* die Vinsalter in die Zange und schlagen sie vernichtend; der siegreiche Kaiser stirbt allerdings kurz nach der Visite seines Sohnes im Feldherrenzelt an einer überraschenden Schlachtwunde.

6. Phase (63 v.H. – 60 v.H.): *Perval* beseitigt ruchlos die letzten Widerstandsnester und akzeptiert danach "widerwillig" die Kaiserkrone – "bis sich ein besserer findet".

Prägend für die k.Z. war das fast unkontrollierte Wüten der diversen Söldnerheere, die ab 80 v.H. das Kriegsgeschehen bestimmten. Ungeachtet ihrer jeweiligen Auftraggeber waren sie meist Mittelreicher, die die Völker anderer Provinzen dennoch erbarmungslos ausplünderten, um nicht selbst zu verhungern – denn im Verlauf der Kriege wurden immer mehr Bauern von ihren Feldern verschleppt oder vertrieben, so daß Nahrung stetig knapper wurde. Seit etwa 70 v.H. traten vielerorts noch Seuchen auf, am gefürchtetsten davon die mit aranischen Kornschiffen über Tobrien, Darpatien und Garetien verbreiteten *Zorganpocken*.

Nach vorsichtigen Schätzungen haben die Provinzen Nordmarken, Kosch und Almada damals ein Viertel, Garetien und Darpatien ein Drittel und Tobrien sogar die Hälfte ihrer Einwohner verloren.

Von den übrigen Provinzen war Weiden in einen Abwehrkampf gegen zahllose Orkbanden verstrickt, während Aranien militärisch weitgehend unbehelligt blieb, aber in dem mit Flüchtlingen überfüllten Zorgan eine Pockenepidemie ausbrach, die die Stadt fast völlig entvölkern sollte. Allein Albernica kam relativ unbehelligt davon, mußte aber gegen Ende die Krönung Kaiser Pervals anerkennen.

Kaisersarm; ein unter Kaiser *Eslam II.* eingeführtes und von Kaiser *Alrik* wieder abgeschafftes Längenmaß von etwa 4 Spann.

Kaiserstern; kleiner, schwach leuchtender Stern am *Nordhimmel*, dessen Zenit fast genau über *Gareth* liegt. Ein Umlauf erfolgt in 400 Tagen. Dadurch wird er nach und nach von den zwölf Sternzeichen überholt, und erst nach etwa 80 Jahren nimmt er relativ wieder die gleiche Position ein. Dies führt bei kaisertreuen Astrologen zu verblüffenden Deutungen, denn ihrer Ansicht nach steht der Stern für Kaiser, Mittelreich und hohe Politik.

Kajubo; ein av. *Heilkraut*. Die frischen Knospen des dornigen K.-Strauches, der fast ausschließlich auf *Altoum* wächst und durch seine großen gelben Blüten auffällt, ermöglichen dem Anwender, für geraume Zeit ohne Atemluft auszukommen.

Kalekken; eine fast ausschließlich auf der kleinen Insel BESKAN südlich von *Maraskan* beheimatete Riesenaffenart mit grauem Fell. Die K. weisen einige Besonderheiten auf, die sie von vielen anderen Lebewesen unterscheiden: Zum einen sind die Weibchen mit vier Schritt Höhe fast doppelt so groß wie die Männchen, zum anderen pflanzen sich die K. über Eiablage fort, wobei das Weibchen die Eier in einem Hautbeutel vor dem Bauch mit sich trägt.

K.-männchen gelten als äußerst aggressiv, da sie jeden Eindringling als Konkurrenten um die Gunst der wenigen Weibchen ansehen. Letztere greifen zwar nur selten in Auseinandersetzungen mit Eindringlingen ein; wenn sie dies aber tun, sind sie ohne weiteres in der Lage, auch einen ausgewachsenen Menschen mit einem Hieb zu Boron zu befördern.

Kaleschka; eine – gewöhnlich von drei Pferden gezogene – geschlossene Kutsche aus dem *Bornland*, die sich mit wenig Arbeit binnen einer halben Stunde in einen Schlitten verwandeln läßt. Zu diesem Zweck führt die K. stets Kufen auf dem Dach mit sich – eine für das wechselhafte Wetter im Frühjahr und Herbst äußerst praktische Erfindung. In einer K. finden je nach Größe vier bis acht Personen Platz.

Kalif, -s; des Kalifen; Titel des obersten weltlichen (und nominell auch geistlichen) Herrschers aller NOVADIS; residierte bis 25 v.H. in *Unau*, seitdem in *Mherwed*.

Zeittafel Kalifen:

218 v.H. – 207 v.H.	Malkillah ibn Hairadan
207 v.H. – 201 v.H.	Omar al-Karim
201 v.H. – 179 v.H.	Mukkarib al-Kafur
179 v.H. – 174 v.H.	Sahir-Illram
174 v.H. – 173 v.H.	Abu Marwan
173 v.H. – 161 v.H.	Yerdawan al-Nadab
161 v.H. – 140 v.H.	Khusrau ibn Schiram
140 v.H. – 100 v.H.	Haschnabah "al-Schaddai"
100 v.H. – 36 v.H.	Malkillah II. al-Yanuf
36 v.H. – 12 v.H.	Chamallah al-Ghatar
12 v.H. – 16 Hal	Abu Dhelrumun ibn Chamallah
seit 17 Hal	Malkillah III. (Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi)

Kalifat, -s; des Kalifats; aus dem Kalifat; Herrschaftsbereich des *Kalifen* von Mherwed. Gerade beim K. ist es ungemein schwierig, genaue Grenzen festzustellen – denn in den Randzonen haben die Grenzvölker dem Kalifen oft nur formal die Treue geschworen und leben in nur lose abgegrenzten Weidegebieten. Mehr oder minder eindeutig zum K. gehören allerdings die Gebiete innerhalb einer Linie, die sich in etwa am *Mhanadi*, dann am *Raschtulswall* und schließlich am *Yaquir* entlangzieht, dann den *Goldfelsen* und *Eternen* folgt und schließlich nördlich der *Echsensümpfe* verläuft. Nicht wenige Novadis leben auch weiter westlich im weiten Raum zwischen *Lieblichem Feld*, *Regengebirge* und *Meer der Sieben Winde*, andere wiederum im nördlichen *Mhanadistan*.

Klima: Das beschriebene Gebiet umfaßt größtenteils die überaus trockene KHOM-WÜSTE sowie einige weit regenreichere und gut bewässerte Flußtäler und -auen an *Mhanadi*, *Yaquir* und *Szinto*.

Landschaft: Karg und trocken ist das Land östlich des Lieblichen Feldes, denn hohe Bergketten schneiden es von den regenwolkenreichen Westwinden des Meeres ab. Sandstürme und pfeifende Winde ziehen die letzten

Spuren von Feuchtigkeit aus dem Boden, klirrende Nachtfröste sprengen sogar Stein, so daß etwa das hoch aufragende Massiv der *Goldfelsen* bei den Stämmen, die zu seinen Füßen wohnen, als "Gesplitterte Berge" bekannt ist.

Flora: Auf dem Wüstenboden gedeihen wenig mehr als Dornengestrüpp und zum Teil übermannshohe Kakteen, die dem durstigen Reisenden ein wahrer Quell der Freude und Entzückung sind, denn das innerste Fleisch jener stacheligen grünen Riesen birgt frisches Wasser, Mensch und Tier zur Erquickung. Doch auch die tiefgrabende Akazie reckt ihre kräftigen Wurzeln nach dem kühlen Naß der Tiefe. Allein die Flußtäler und die Wüstenoasen tragen Wild- und vor allem Nutzpflanzen im Überfluß, um die Bewohner des K.s zu ernähren.

Fauna: In der Wüste selbst findet man kaum mehr Tiere als dann und wann Springmäuse, scheue buntfiedrige Kakteenbrüter, auf Kadaver lauende *Geier* und vor allem Kriechtiere und Schlangen, die die Sonne sogar zu genießen scheinen. Andere gefürchtete Tiere sind die giftigen *Skorpione* und die legendenumrankten *Riesenameisen*.

Die Randzonen und erst recht die Flußauen werden hingegen von einer Vielzahl von Tieren bewohnt – von wilden Kamelen über verwilderte Pferde und Wildrinder hin zu Steppenhunden und Mähnenlöwen.

Bewohner: Unter der Herrschaft des Kalifen leben die Angehörigen vieler verschiedener Völkerschaften und Stämme, die kulturell und historisch oft große Unterschiede aufweisen und nur durch die gemeinsame Sprache und den gemeinsamen Oberherrn geeint werden: Zu den NOVADIS rechnet man all jene Stämme, die noch bis vor zweieinhalb Jahrhunderten in der Khomwüste lebten und sich seitdem zum Glauben an den Eingott RASTULLAH bekehrt haben. Aus ihren Reihen kommt die herrschende Klasse um den Kalifen, sie sind das Rückgrat seiner Macht. Als *Tulamiden* (im engeren Sinne) bezeichnet man jene, deren Lebensweise auf der überlieferten Kultur des uralten, vergangenen *Diamantenen Sultanats* beruht. Sie waren bis vor kurzem in einzelnen Stadtstaaten unabhängig – nun stellen sie vor allem Bauern und Wissenschaftler im Land der Morgenröte.

Dazu kommen noch zwei kleinere Bevölkerungsgruppen: Nordländer, deren Vorfahren ursprünglich aus dem *Mittelreich*, dem *Lieblichen Feld* oder dem *Bornland* einwanderten. Bis heute haben sie meist keinen Anschluß an die Ureinwohner gefunden und leben vor allem als Händler und Handwerker in den großen Städten des K.s. Desweiteren leben hier einige *Waldmensen*, die eigentlich nur als Sklaven oder Freigelassene vorkommen.

Aussehen: Ein einheitliches Aussehen der Untertanen des Kalifen gibt es nicht: Die Novadis sind stolz auf ihren Falkenblick und die Adlernase, Tulamiden rühmen ihre samtbraune Haut, Nordländer und Waldmensen schließlich sehen natürlich aus wie daheim, sieht man bei ersteren von der weit stärkeren Sonnenbräune einmal ab.

Sprache: Amts- wie auch Umgangssprache im K. ist das *Tulamidya*, das allerdings von Ort zu Ort in sehr unterschiedlichen Varianten und Dialekten gesprochen wird. Als "verbindliche" Hochform kann der Dialekt von Mherwed gelten, wo sich in den letzten Jahrzehnten die rauhen Laute der Wüstensöhne mit der weit melodischeren Sprechweise der tulamidischen Reisbauern verbunden haben. Die offizielle Schrift beruht auf den 19 geheiligten *Glyphen von Unau*.

Wirtschaft: Die Mehrheit der Novadis – und damit der Bürger des K. – führt auch heute noch ein nomadisches Leben in Wüste und Steppe: In Sippen von etwa dreißig bis fünfzig Menschen ziehen sie auf uralten Routen mit ihren Pferden und ihrem Vieh durch die Wüste, von Wasserloch zu Wasserloch. Der größte Reichtum der Novadis liegt in ihren Tieren: Das Pferd, oft in Märchen und Sagen hochgerühmt und als treuester Freund des Menschen gepriesen, ermöglicht ihm die rasche Fortbewegung; das anspruchslose und kräftige Kamel ist unersetzlich bei der Durchquerung trockenster Wüsteneien; die Schafe und Ziegen schließlich liefern die Milch, die der Hauptbestandteil des novadischen Speiseplans ist. Diesen Besitz zu schützen, ist dem Novadi das Wichtigste – und so gibt es für Viehdiebe auch nur eine Strafe: den Tod.

Neben der Viehhaltung gibt es nur wenige Erwerbsquellen für die Nomaden der Khom – außer dem Raub. Denn das Berauben der Handelskarawanen ist allgemeiner Brauch in der Wüste und keineswegs unehrenhaft.

Die fruchtbaren Felder im Tal des *Szinto* sind gleichsam die Speisekammer der Novadis, denn in jenen Ländern ist das Klima feuchter und der Boden besser; die Bauern bestellen die fast schlammigen Felder ohne große Ausdauer und können doch mehrmals im Jahr ernten. Gewaltige Büffel ziehen die Pflüge und wissen sich mit weitausladenden Hörnern auch gut gegen das Echsengewimmel zu schützen.

Ebenso ist die Baumsteppe südlich des Yaquir dem Kalifen untertan. Jenes Emirat *Amhalassih* oder *Süd- Almada* liefert hervorragende Pferde und vortreffliches Getreide, doch Überfälle aus dem Mittelreich sind häufig, wenn auch nicht offiziell abgesegnet.

Handwerk: Das Handwerk konzentriert sich im K. vor allem in Mherwed und Unau, doch werden weit mehr Dinge des täglichen Gebrauches eingeführt als andernorts üblich. Besonders erwähnenswert ist das novadische Eßgeschirr, das nur versiegelt transportiert wird, damit kein Ungläubiger es berührt und somit verunreinigt.

Bodenschätze: Bergbau wird von den Bewohnern des K.s kaum betrieben – mit einer überaus bedeutenden Ausnahme: Das kostbare Salz des *Cichanebi-Salzsees* wird seit Urzeiten von Arbeitern mühevoll gefördert und dann über Unau nach ganz Aventurien versandt, wo es die nahezu einzige Möglichkeit darstellt, Fleisch und Fisch haltbar zu machen. Spezielle Mineralsalze werden auch für Gerberei und sogar Alchimie benötigt und teilweise mit Gold aufgewogen.

Handel und Verkehr: Mit Ausnahme weniger Gebiete am Mhanadi findet sämtlicher Transport mittels Kamel- und Maultierkarawanen statt, die auf teilweise uralten Pisten die Khomwüste und ihr Umland

durchwandern. Die Bedeutung des K.s als Durchreiseland ist allerdings gering, zumal die Wüstenstämme gefürchtete Räuber sind: Doch hat man sich hier unter einem Überfall nicht vorzustellen, daß die Novadis alle Begleiter der Karawane niedermachen und mit allen Waren verschwinden – zu unangenehm wären die unausbleiblichen Folgen, nämlich daß die Händler das Gebiet des Stammes künftig meiden und der örtliche Sultan als Vertreter des Kalifen sehr erzürnt ist. Ein novadischer Überfall läuft meist so ab, daß eine Horde von Berittenen laut schreiend heranstürmt, ziellos Pfeile abfeuert und die Karawane zum Halten zwingt; danach verhandeln der Karawanenführer und der schwertfuchtelnde Räuberhauptmann, bis sie sich auf eine angemessene Zahlung geeinigt haben, die den Kaufleuten auch nicht viel mehr weh tut als die Zölle manchen zivilisierten Landes.

Währung: Kaum überschaubar ist die Fülle der früher im K. verwendeten Zahlungsmittel, denn fast jeder Kalif hat eine eigene Münzreform durchgeführt. Zur Zeit sind jedoch vor allem die Münzen Kalif *Malkillahs III.* im Umlauf: der goldene *Maravedi* und die silberne *Zechine* (siehe **WÄHRUNGEN**).

Siedlungen: In der Zeit der Wanderschaft leben die Novadis ausschließlich in Zelten, die meist aus dem Filz ihrer Schafe und Ziegen hergestellt werden. Ein echtes novadisches Zelt ist fast immer groß genug für zwanzig Leute und wird von einem Mittelpfosten und vier Seitenpfählen getragen. Diese Pfosten sind immer reich mit Schnitzereien oder Bemalungen verziert und neben den Kriegslanzen meist die einzigen größeren Holzgebilde, die die Wüstenreiter mit sich führen.

In der Zeit der Regenfälle beenden die Novadis allerdings ihr Wanderleben und suchen meist ihre heimatliche Oase auf. Niemals versiegende Brunnen bilden den Mittelpunkt, um den sich die Hütten und Zelte der arbeitsamen Bewohner scharen. Die meisten Sippen leben auch in dieser Zeit in ihrem 'Aram', manche der reicheren Stämme haben aber auch feste Lehmbauten, die sie aus großen Ziegeln errichten. Aus dem gleichen Material besteht auch der *Khasradir*, den jede Oase besitzt: Ein großes Gebäude in der Mitte des Oasendorfes, der sowohl als Speicher für die Vorräte wie auch als Fluchtburg dient, in die sich Frauen und Kinder während eines Stammeskrieges zurückziehen können.

Sitten: Die grundlegende Einheit aller wandernden Novadis ist die *Sippe* – die Gemeinschaft von etwa 40 bis 60 verwandten Männern, Frauen und Kindern. Die Sippenzugehörigkeit spielt im Leben der Novadis eine überaus wichtige Rolle – er muß der in Not geratenen Sippe stets unter Einsatz seines Lebens helfen, doch wenn er in Not kommt, kann er sich auch auf die Unterstützung seiner Sippenbrüder verlassen. Ein logische Konsequenz aus dieser Haltung ist dann auch das eherner Gesetz der *Blutrache*, das von jedem Sippenmitglied befolgt werden muß – wer dagegen einen Sippenbruder tötet, verletzt oder auch nur übervorteilt, wird noch bei vielen Stämmen ehrlos für immerdar. Geführt wird die Sippe von einem *Hairan*, meistens dem Ältesten, dessen Wort Gesetz ist über Leben und Tod. Denn in der tödlichen Khom ist wenig Zeit zum Debattieren, und die kleinste Streitigkeit kann die ganze Sippe das Leben kosten.

Etwa fünf bis zehn Sippen bilden jeweils einen größeren Stamm, der sich allerdings nur während der Zeit der Regenfälle in der Oase, dem gemeinsamen Besitz aller Sippen, versammelt. Dann steht über den Hairanen noch der *Scheich*, der die Oberherrschaft über Stamm und Oase hat und alle Streitigkeiten zwischen den Sippen regeln muß, soll keine mörderische Blutrache ausbrechen.

Gemäß den alten Überlieferungen gehören jeweils zwei oder drei Stämme wiederum enger zusammen und bilden damit einen der sechs Stammesverbände, die es bei den Novadis gibt. Ein solcher Verband – oder Großstamm – umfaßt mehrere Oasen und steht unter der Herrschaft eines *Sultans*. Ein Sultan fungiert bei den freien Novadis in erster Linie als Schiedsrichter bei Streitigkeiten sowie als Verbindung zum Kalifen.

Kunst, Musik, Dichtung: In der Kunst ist es noch zu früh, von einer einheitlichen Darbietungsform zu sprechen, denn eine gemeinsame Kunst gibt es kaum. Sowohl die Tulamiden wie die Novadis halten entschlossen an ihren künstlerischen Traditionen fest. Die offizielle Hofkunst des K.s ist sehr stark von der novadischen abgeleitet, in Dingen der städtischen Kultur wie Malerei und Baukunst aber auch von tulamidischen Prinzipien geprägt, die zuvor von den Rechtsgelehrten von jeglicher frevelhafter Bedeutung gereinigt wurde.

Wissenschaft und Bildung: Fast naturgemäß ist es mit der höheren Bildung der Novadis nicht allzuweit her: Ihre Lebensweise hält sie davon ab, sich um anderes Wissen als das zum Überleben in der Wüste nötige zu bemühen – schon Lesen und Schreiben gilt als hohe Kunst, die pro Sippe nur einige wenige Männer beherrschen (Frauen sind von solcher Bildung fast ganz ausgeschlossen). Die gesamte Wissenschaft liegt im K. daher fast ausschließlich in den Händen von Tulamiden, die sich in der Stadt Mherwed konzentrieren, aber auch reicheren Sultanen als Hauslehrer für den Nachwuchs dienen.

Religion: Beherrschendes Element im Leben eines *Novadi* ist der Glaube an den Gott *Rastullah* – und da der Kalif seine Autorität vor allem aus der Führung der Novadis zieht, ist der Rastullahglaube die Staatsreligion im K.: Nur wenige höhere Würden stehen Andersgläubigen offen. Genauso ist auch der Bau oder Unterhalt von Tempeln der *Zwölfgötter* im eigentlichen Kalifat verboten, während in den Vasallengebieten allenfalls die Hälfte der Bevölkerung an Rastullah glaubt (und deshalb auch der ein oder andere Zwölfgöttertempel zu finden ist). Die private Ausübung des Zwölfgötterkultes ist durchaus zulässig, die Verehrung anderer Gottheiten oder gar des *Namenlosen* hingegen ein schweres Staatsverbrechen.

Magie: Die Einstellung zur Magie ist bei den Novadis sehr skeptisch – denn sie wird zwar nicht von Rastullah verboten, aber auch nicht besonders gefördert. Die Magier anderer Völker können in ländlichen Gebieten und den Städten ihre Künste meist recht frei ausüben, in der Wüste droht ihnen mitunter allerdings ein rascher Tod,

wenn sie als potentielle Gefahr eingeschätzt werden. In noch stärkerem Maße sind die übrigen Zauberkundigen eingeschränkt, da gerade die Zauberkunst von *Druiden* und besonders *Hexen* als Form der verhaßten Echsenmagie gilt. *Elfen* werden oft als *Dschinne* angesehen und dementsprechend freundlich, angstvoll oder unterwürfig behandelt. Seit kurzer Zeit besteht in Mherwed die ZAUBERSCHULE DES KALIFEN, eine *Magierakademie*, die Hofzauberer für den Dienst am K. ausbilden soll.

Regierung: An der Spitze des K.s steht naturgemäß der Kalif als oberster und unumschränkter Herrscher – alle Würdenträger sind völlig an seine Weisungen gebunden und können ihm gegenüber nur als Berater und Befehlsempfänger auftreten. Das Wort des Kalifen ist Gesetz. Als Sieger über die Al'Anfaner hat der jetzige Kalif *Malkillah III.* zudem trotz seiner jungen Jahre die Popularität des erfolgreichen Feldherrn und kann auf die Loyalität der allermeisten Novadis bauen.

Die oberste Leitung des K.s trägt den blumigen Namen "Das Große Zelt" und umfaßt zahlreiche Würdenträger. Vom Bild des Zeltes wird auch der Name "Säulen des Staates" für die vier obersten Minister abgeleitet: Der *Hohe Mawdli* ist der oberste Glaubensgelehrte und zuständig für rechtliche Gutachten aller Art sowie für die Rechtsschulen des Hofes; der *Khedive* leitet die weltliche Verwaltung des Reiches und ist auch für Diplomatie, Archive und die Förderung der Künste zuständig; dem *Almosar* untersteht die Schatzkammer und damit auch die Erhebung der Steuern, Zölle und Tribute sowie die Führung diverser Handelsgeschäfte im Namen des Kalifen; der *Mautaban* schließlich ist mit der Aufgabe betraut, das K. gegen Bedrohungen von innen und außen zu schützen – und so liegen sowohl das Militär wie auch die Leibwachen, Stadtgarden und Spitzel in seinem Amtsbereich.

Städte: Der Herrschaftsbereich des Kalifen umfaßt zwar mehrere verbündete und unterworfenen Stadtstaaten, zum K. im engeren Sinne gehören aber nur die beiden Städte MHERWED und UNAU, die beide direkt dem Kalifen unterstehen: In *Unau* regiert er als örtlicher Sultan, in *Mherwed* führt der *Khedive* die Amtsgeschäfte.

Provinzen: Das K. kennt zwei verschiedene Formen der Verwaltungseinteilung – eine für Gebiete mit seßhafter Bevölkerung und eine für Nomadenländer.

Ländereien mit überwiegend bäuerlichen Einwohnern sind in *Emirate* eingeteilt, die wiederum in *Sandschaks* unterteilt sind: Ein *Emir* verwaltet das Gebiet und zieht die Steuern ein, der *Bey* eines Sandschaks setzt die Befehle vor Ort um. Beide Stufen von Würdenträgern zählen nicht zum erblichen Adel, sondern erhalten ein festes Gehalt aus der Schatzkammer des Kalifen, was sie natürlich sehr stark vom Wohlwollen des Herrschers abhängig macht.

In Nomadengebieten herrscht jeweils ein *Sultan* als Vertreter des Kalifen, zieht die Abgaben ein und regelt örtliche Streitigkeiten – doch mehr zu tun, als die Erlasse an die Scheichs weitergeben, auf daß sie den Hairanen davon erzählen, kann er kaum ausrichten. Die Macht des Kalifen ist hier sehr lose und weit weniger eine Sache von Gesetz und Recht als von persönlicher Autorität. Zum Glück für seinen Staat besitzt der jetzige Kalif großes Ansehen bei den Stämmen.

Für die Verwaltung hat der Hof zu Mherwed die Khom in sechs Sultanate eingeteilt, deren Grenzen denen der Weidegebiete der Großstämme entsprechen. So ist es auch der Sultan, der im Kriegsfall ein Heer ausheben und dem Kalifen zur Verfügung stellen muß. Einen Sonderfall bildet dabei der Sultan des Stammesverbandes der Beni Shadif, denn er ist auch der Regent von Unau und zugleich der Kalif aller Novadis – *Sultan Mustafa von Unau, Kalif Malkillah III.* Nördlich des Mhanadi gibt es die drei Stammesultanate von *Erkin, Gadang* und *Gorien*, westlich der Eternen die von *Chababien* und *Arratistan*.

Recht: Es gibt im Reich des Kalifen nur zwei Quellen des Rechtes: Zuerst und zuvörderst sind dies die 99 Gebote Rastullahs, die gerne auf sämtliche Fragen und Probleme angewendet werden. Nur wenn sich eine Situation als besonders verzwickelt erweisen sollte – etwa weil es um speziell städtische Probleme geht, für die einfach keine Gebote passen – kann ein Statthalter selber entscheiden; doch ist seine Regelung stets einem endgültigen Urteil des Kalifen unterworfen.

Heer: Bis vor wenigen Jahren wurde die Streitmacht des K.s fast ausschließlich aus der Reiterei der Wüstenkrieger gebildet, die in Notzeiten einberufen wurde, und auch heute noch spielt dieses Stammesaufgebot eine wichtige Rolle. Die Kämpfer einer Sippe werden vom Hairan kommandiert, über dem noch der Scheich oder gar der Sultan Befehle geben – doch letztendlich kämpft ohnehin jeder auf eigenem Kamel und ohne sich um eine Schlachtordnung zu scheren. Taktische Erwägungen waren nahezu unmöglich.

Die Novadis können sich ein Gefecht eigentlich nur als Kampf von Berittenen vorstellen, die mit lautem Kampfgeschrei gegeneinander anrennen. So ist denn auch die *Dschadra*, die Lanze, die Hauptwaffe der Novadis. Der Krieger fertigt sie oft selber aus dem biegsamen und zugleich festen Holz der Khoramszeder und verziert sie mit allerlei Wimpeln, bunten Bändern und Bemalungen. Zusätzlich zur Lanze verwenden die meisten Novadis noch leicht gekrümmte Reitersäbel im Khunchomer Stil sowie den *Waqqif* genannten Zierdolch, der auch in vielen Zeremonien eine Rolle spielt. Neben Lanze, Khunchomer und Waqqif benutzen viele Novadis noch Bogen und Pfeile – doch manche unter den Wüstenkriegern erachten diese Waffen als unwürdig und wenig ehrenhaft, da jeder Feigling damit auf weite Entfernung töten kann. Novadische Bogenschützen bekommen deshalb von manchen Stammesbrüdern den Ratschlag zu hören, sie sollten ihre Pfeile doch gleich vergiften, wenn sie ohnehin schon gegen alle Ehrbegriffe verstoßen wollten.

Seit recht kurzer Zeit gibt es im Kalifat auch ein stehendes Heer: Jeweils fünfzig *Askaris* (Fußkämpfer) oder *Spahis* (Reiter) bilden eine Lanze, die von einem *Agha* kommandiert wird. Eine besondere Elitetruppe sind die

Murawidun oder "Mündel des Kalifen": Krieger, die als Waisen- oder freigelassene Sklavenkinder unter die Obhut des Palastes kamen und bereits seit frühester Kindheit in den Waffenkünsten geschult werden. Ihren großen Wert haben sie vor allem durch ihre Beherrschung von Roß und Waffen und aufgrund der Tatsache, daß sie an keine Sippe gebunden sind, sondern einander und dem Kalifen völlige Loyalität entgegenbringen.

Zeittafel Kalifat:

um 2700 v.H. Besiedlung der Khomwüste durch tulamidische Viehhirten.

um 2000 v.H. Der Reinheit und Bescheidenheit predigende Krieger *Mahwad* wird nach mißlungenem Aufstand gegen den *Diamantenen Sultan* in die Khom verbannt.

595 v.H. In der *Schlacht am Cichanebi-See* vernichten Wüstenreiter ein Heer der Priesterkaiser.

233 v.H. **Rastullah offenbart sich in der Oase Keft**; Jahr 1 der novadischen Zählung.

230 v.H. Anerkennung der Unabhängigkeit der Wüste durch den Kaiser in Gareth.

226 v.H. Erfolgreicher Angriff auf die Stadt *Neetha*.

222–218vH Im *Unauer Krieg* erobert der Heerführer *Malkillah* Selem und Unau und befreit Keft. Als Sieger wird er zum Kalifen ausgerufen und nimmt alle Verbündeten in die Reihen der Novadis auf.

134 v.H. Eroberung Mherweds

72 – 67 v.H. Eroberung Süd-Almadas durch Kalif *Malkillah II.*, der auch einige Jahre während der Kaiserlosen Zeit einen Thronanwärter in Punin unterstützt.

35 – 32 v.H. Feldzug des Kalifen *Chamallah*. Nach erfolglosem Angriff auf das Liebliche Feld wendet er sich südwärts und erreicht die Eroberung Chorchops

26 v.H. Niederschlagung einer Revolte in Unau durch den Kalifen, der im nächsten Jahr Mherwed zur Hauptstadt erhebt.

2 Hal *Aranien* löst sich vom Mittelreich; Kalif *Abu Dhelrumun* beansprucht das Land ohne jeden Erfolg. Die Hafenstadt *Khunchom* wird von Aranien unabhängig und sofort von den Novadis umworben – auch dies ohne Erfolg.

15 Hal *Khomkrieg*: Überfall Al'Anfas auf das K. In kürzester Zeit werden Selem, Unau und Mherwed erobert.

16 Hal Der Krieg setzt sich fort, in der Wüste bildet sich unter Sultan *Mustafa von Unau* der Widerstand.

17 Hal Sieg über Al'Anfa und Vertreibung der Invasoren. Mustafa wird als *Malkillah III.* Kalif aller Novadis.

Kamaluq; oberster Gott der WALDMENSCHEN; der göttliche Jaguar, der Herr der Geister des Dschungels und Meister über Leben und Tod. Er selber wird selten angerufen, eher verehrt man die Schutzgeister (*Nipakau*), die ihm zur Seite stehen. Wenn *Mohas* mit Gläubigen der *Zwölfgötter* in Kontakt kommen, so werden diese mit den minderen Geistern gleichgestellt, K. hingegen mit dem Urgott LOS. K. erscheint nie selbst, er sendet meist seine Diener und Kinder aus, die Jaguare. Trifft ein Moha auf einen Jaguar, so weiß er nie, was ihn erwartet; es ist für ihn die Prüfung seines Gottes. Soll er den Jaguar angreifen und sich mit ihm messen? Verlangt der Gott gar sein Leben als Opfer? Will K. ihm ein Zeichen geben? Nur die Schamanen, die Priester der *Wald-menschen*, können so eine Begegnung richtig deuten, sofern diese nicht von vornherein tödlich endet.

Kamelspiel; allgemein geläufige Bezeichnung für das tulamidische Nationalspiel *Rote und Weiße Kamele*; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Kampfsseminar Andergast; "grau" orientierte MAGIERAKADEMIE mit dem *Spezialgebiet* KAMPFZAUBEREI (9 Lehrmeister, 40 Schüler). Die Akademie (Traditionsname: Königliche Andergastsche Lehranstalt des Arkanen Kampfes zum Trutze wider Nostris) wurde vor langer Zeit vom damaligen andergastschen Hofmagier Xernos *Wernigor* mit seinen drei Lehrlingen gegründet. Während der Anfangszeiten gab es eine sehr enge Zusammenarbeit mit der örtlichen Niederlassung des *Roten Salamanders*, die der Akademie auch neue Lehrlinge zuführte. Die ersten Schüler des K.S.A. erhielten eine absolut auf Kampf ausgerichtete Ausbildung, während Fertigkeiten wie das Lesen und Schreiben nur derartig rudimentär gelehrt wurden, daß viele der Magier kaum in der Lage waren, ihren eigenen Namen zu schreiben. Vor einigen Jahrhunderten wurde von der *Großen grauen Gilde des Geistes* ein Mindestmaß an Anforderungen für zukünftige Magier festgelegt, so daß es zu der ersten großen Änderung im Lehrplan kam. Als der aus Beilunk stammende Magister Asmodeos Zornbold im Jahre 10 v.H. die Leitung aus den Händen seines Vorgängers Alvisius Wagenberg entgegennahm, sorgte er dafür, daß der Lehrplan in stärkerem Maße körperliche Ertüchtigung enthielt, zudem auch die magische Heilung, um den bei derartiger Magie häufig passierenden Unfällen begegnen zu können. Die von Meister Zornbold bei seiner Amtsniederlegung ausgewählte Nachfolgerin Aljawa *Walsareffnaja* verfügt über einen gewissen Anteil an Elfenblut und gab bereits die Absicht kund, in Zukunft auch auf die elfische Magie stärker einzugehen.

Das Haupthaus der Akademie liegt im Osten der Stadt. Es handelt sich dabei um ein einfaches, zweigeschossiges Steingebäude, das von einer drei Schritt hohen Mauer mit Eisenkrone umgeben ist und schon vom Äußeren her eher an eine Kaserne als an eine Magierakademie erinnert.

Tatsächlich ist der Hauptzweck dieser Akademie auch die Ausbildung von magiekundigen Soldaten für den

immerwährenden Krieg gegen das Nachbarland *Nostria*. Wegen der notorischen Geldnot des Königreiches werden zwar auch zahlende Schüler von außerhalb akzeptiert, diese sind allerdings in der Minderheit. In Magierkreisen genießt das Kampfseminar einen eher unterdurchschnittlichen Ruf, da es für das Erlernen von Kampf magie weit bessere Institute gibt. Das K.S.A. verfügt über freundschaftliche Beziehungen zu den örtlichen Tempeln von *Rondra* wie auch *Peraine*, und auch heute besteht noch eine gemeinsame Forschungsarbeit mit den Alchimisten vom *Roten Salamander*.

Der Ton in der Akademie ist rau, und die Eleven lernen früh, wie sich ein folgsamer Soldat verhalten muß. Sie werden in all den Dingen unterwiesen, die man im Krieg benötigt, wozu auch eine profunde Ausbildung direkt im Felde gehört. Daher verbringen jeweils die Hälfte der Schüler und Lehrmeister einen Teil des Jahres bei der Armee, um dort vor Ort zu lernen und die Kämpfenden zu unterstützen.

Kampfmagie, Kampfzauberei; *Magica Combattiva* oder *Hermetica Destructiva*; nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines der *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie; beschäftigt sich vornehmlich mit Schadenszauberei durch Übertragung der (ungerichteten) astralen Kräfte.

Kampfstab; eine einfache, aber effektive Holzwaaffe. Der erste K. war gewiß nur ein einfacher Wanderstock, mit dessen Hilfe sich ein einsamer Waldläufer ein wildes Tier vom Leibe gehalten hat. Auch heute noch kann man kaum mehr über diese Waaffe sagen: Zwar gibt es mancherorts Spezialisten, die für einen K. genau ausgewähltes Holz nehmen, das sie speziell behandeln und beschnitzen, die weitaus meisten Exemplare aber sind einfache Holzstäbe von etwa anderthalb Schritt Länge. Gute K. sind oft noch zum besseren Halt mit Bast- oder Lederstreifen umwickelt und tragen an den Enden metallene Kappen oder Beschläge, die nicht nur der Abnutzung und dem Ausfasern beim Wandern vorbeugen, sondern sich auch vorzüglich auf die Stirn oder das Sonnengeflecht eines Gegners rammen lassen.

Kannemünde; Stadt mit 1.850 Einwohnern an der Mündung des *Chaneb* in die *Tränenbucht*, eigentlich jedoch eher eine Handelsniederlassung und *bornländische* Kolonie. Haupthandelsgut ist das Salz, das im *Chichanebi-See* gewonnen wird und über *Unau* nach K. verbracht wird. Von hier aus werden die nördlichen Regionen versorgt. Der Salzhandel ist ein einträgliches Geschäft, so daß sich Kontore der berühmten Handelshäuser *Stoerrebrandt* und *Surjeloff* aus Festum, *Klande* aus Perricum, *Waltich* aus Beilunk, *Alschera* aus Sylla, *Morello* aus Tuzak und der *Fürstlich-Aranischen-Handelscompagnie* in der Stadt angesiedelt haben. Die Handelsherren sind auch die machtausübende Gewalt in der Stadt. Die Vertreter der Kontore bilden nämlich zugleich den Stadtrat von K.

Der Name der Stadt leitet sich von der bornländischen Verballhornung des Flußnamens Chaneb – Kanne – ab. Durch die stark salzhaltigen Gewässer des Chaneb ist Ackerbau nur in sehr begrenztem Maße möglich. Dementsprechend muß die Stadt von außen mit Lebensmitteln, zum Teil auch mit Trinkwasser, versorgt werden. Lediglich der Fischfang führt zu erklecklichen Erträgen. K. bewirbt sich mit Al'Anfa um den größten Zeiteinhub Aventuriens. Bei Flut steigen die Wasser der Tränenbucht um fast fünf Schritt an.

Mit ihrem fast rechteckigen Grundriß, der Steinmauer, den Fachwerkhäusern, Tempeln (T: PHE, EFF, TRA, TSA) und soliden Hafenanlagen und Speichern hat K. einen deutlich nordaventurisch geprägten Charakter. Im Westen der Stadt, jenseits der Stadtmauer und beiderseits der Handelsstraße nach Unau, liegt eine größere *Novadisiedlung*. Zentrum der Stadt ist der große Markt mit den Gebäuden der Handelsgesellschaften. Im Osten liegt der gut befestigte Hafen mit großen Korn- und Salzspeichern. Einen weiteren großen Stadtteil macht das sogenannte Schlepperviertel aus, in dem die Hafentarbeiter und Lastträger wohnen. Den Krieg im Südmeer hat K. relativ unbeschadet überstanden (G: 50 Stadtgardisten, dazu meist mehrere Einheiten der Festumer Flotte), da die monatelange Belagerung seitens der mengbillanischen Armee zwar Einbußen und Entbehren, aber keinerlei Zerstörungen mit sich brachte.

Kanzlei; Bezeichnung für die "Ministerien" des MITTELREICHS: die K. für *Steuern, Tribut und Zollwesen*, für *Reichsangelegenheiten*, für das *Kriegswesen*, für *Diplomatische Angelegenheiten*, für *Handel und Wandel* und für *Scharmützel, Gestech und Allerlei Kurzweil*. Jeder K. steht ein *Reichsrat* vor, während die tägliche Verwaltung von einem *Oberkanzleirat* erledigt wird; die meisten K. sind in – von *Kanzleiräten* geleitete – *Unterkanzleien* gegliedert.

Kap Brabak; etwa 10 Meilen südöstlich der Stadt *Brabak* gelegene Südwestspitze Aventuriens.

Kap Walstein; südlichste Ausläufer der WALBERGE, die etwa 100 Meilen südöstlich von *Neersand* ins Meer ragen und nach allgemeiner Meinung östlichster Punkt für die aventurische Schifffahrt.

Karakil; ein *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge LOLGRAMOTHS, der als große geflügelte Schlange erscheint und zu Transportzwecken beschworen werden kann.

Karat; av. Gewichtsmaß; eins der *Rohalschen Maße*; entspricht 0,2 Gramm (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Karavelle; ein besonders häufig im *Lieblichen Feld* anzutreffender *Schiffstyp*: ein kleiner, schnittiger Segler mit meist anderthalb Decks, kleinen Bug- und Heckaufbauten und Heckruder mit Steuerrad. Meistens besitzen sie zwei Masten, von denen im allgemeinen der vordere rah- und der hintere havenisch getakelt ist. Variationen in der Mastzahl oder in der Anordnung der Mischtakelage kommen aber häufig vor (und gelten als das unverwechselbare Kennzeichen der K. – "wenn man's nicht erkennt, ist's eine K"). Die robuste Bauweise und hohe Geschwindigkeit der K. machen sie zu einem idealen Fernhandels- und Erkundungsschiff.

Karen, -s; Karene; grasfressendes Wildtier der nordaventurischen Tundra und wichtigstes Beutetier der *Nivesen*, die – neben dem Verzehr des Fleisches – nahezu alle übrigen Teile zu nützlichen Dingen des täglichen Gebrauchs weiterverarbeiten. Karene besitzen antilopenähnliches Aussehen, sind mit 1 Schritt Schulterhöhe recht klein und verfügen über ein rehbockartiges Geweih und vorspringende obere Eckzähne. Ihr Fell ist von hellgrauer bis hellbrauner Farbe und weist dunkelgraue Längsstreifen auf. Natürlicher Feind ist der Wolf. In Gefangenschaft aufgewachsen, eignen sich die ausdauernden Tiere als Zug- und Lasttier.

Karengras; nivesischer Name für die GRÜNE EBENE.

Karfunkelstein; angeblich im Hirn aller zauberkundigen Lebewesen, vor allem jedoch bei DRACHEN, vorhandener Edelstein, dem mächtige magische Eigenschaften zugeschrieben werden.

Karkis; eine der nördlichsten Inseln der OLPORTSTEINE; nur spärlich besiedelt.

Karmanath, Mz.: Karmanthi; auch *Höllenhunde* genannt; *Niedere Dämonen* aus dem Gefolge BELSHIRASHS, die meist als Rudel erscheinen und als äußerst gefährliche Kämpfer gelten.

Karmoth; auch *Vernichter* genannt; ein *Gehörnter Dämon*, der als höchster Diener BELHALHARS und für Menschen de facto unbesiegbar gilt; erscheint angeblich als sechshörniger Bulle mit drei glühenden Augen.

Karracke; ein verbreiteter *Schiffstyp*. Die aus der KOGGE hervorgegangene wesentlich massigere K. ist im Lieblichen Feld am häufigsten anzutreffen, aber auch im Neuen Reich und im Bornland weit verbreitet. Dieser hochbordige Segler mit mehreren Decks, mehrstufigen Bug- und Heckaufbauten und meist drei rahgetakelten Masten wird vor allem als Schwertransporter oder Kriegsschiff eingesetzt. Die zwar sehr hochseetüchtigen, aber recht unbeweglichen K. bilden das Rückgrat der Handelsflotten *Albernias* und des *Lieblichen Feldes*.

Kartographie; siehe den Eintrag auf Seite 142.

Karunga; ein Verwirrung erzeugender *Niederer Dämon* aus der Dienerschaft AMAZEROTHS.

Kasimir; Name mehrerer Fürsten von NOSTRIA, so auch des amtierenden – K. IV. (*53 v.H.) –, der sich selbst im Jahre 8 Hal zum König ausrief.

Kathay Praiotin XI.; (628 v.H. – 579 v.H.); in den Jahren 581 v.H. bis 579 v.H. dritter der PRIESTERKAISER; fiel einem Attentat seines Nachfolgers GURVAN zum Opfer.

Kauca; überfallartig mit nachtschwarzen Wolken und plötzlichem Getöse im langgezogenen Rund der *Waldinseln* auftretender schwerer Sturm; vor allem im Phexmond verbreitet; zieht bisweilen als *Altoum-Wind* nach Norden.

Kaucatan; moh.: "Vater der Kaucas"; Bezeichnung für die offene See nördlich der *Waldinseln*, in der die berüchtigten *Kaucas* entstehen.

KBKD; der *Kaiserliche Boten- und Kurierdienst*, ein nicht für die Öffentlichkeit verfügbarer BOTENDIENST.

Keft, -s; Kefter; Kefter; vor dreihundert Jahren war die zentrale Oase in der *Khom-Wüste* nicht mehr als ein Haufen niedriger Lehmhütten, die sich um ein einzelnes Wasserloch drängten. Bevölkert wurde K. von dem damals unbedeutenden Wüstenstamm der *Beni Novad*. Damit hat die heute 1.200 Köpfe zählende Stadt nur noch wenig gemein, wenngleich noch viele Einwohner so leben wie einst vor 250 Jahren, ehe RASTULLAH den Beni Novad zu K. erschien. Seither ist K. Zentrum des Rastullah-Glaubens und Pilgerort für Tausende von Gläubigen. Die Truppen des *Kalifen* (G: 150 Gardisten des Kalifen, 20 Tempelgardisten) haben alle Mühe, stetig aufkeimende Blutsfehden und Streitereien unter den Pilgern, von denen sich jederzeit 500 bis 700 in der Stadt

aufhalten, zu schlichten oder wenigstens im Zaume zu halten.

Die Stadt selbst ist nach wie vor eine Ansammlung von Lehmhütten und macht auf den unvoreingenommenen Besucher den Eindruck eines öden Nestes. Einzig die Karawanserei und die endlosen Zeltstädte der Pilger rund um den Ort zeugen von der Bedeutung K.s, ebenso wie der Rastullah-Tempel, der vor über 70 Jahren von dem Kaufmann Jala ibn Hiachmjani gestiftet wurde. Der Tempel erinnert eher an eine Arena, in dessen Mitte ein aus Marmor gehauenes Abbild eines novadischen Zeltes steht, eben jenen Zeltes, in dem damals Rastullah erschienen ist. Die Oasenstadt besteht heute aus der Altstadt, die weitestgehend unverändert die Jahrhunderte überstanden hat und in der ausschließlich Nachkommen der ursprünglichen Bewohner K.s leben, der Neustadt mit überwiegend zugezogenen Händlern und dem Tempelbezirk. In zwei Dörfern im Norden leben weitere 300 Menschen.

Uneingeschränkte Macht genießen die *Mawdliyat* von Keft, allen voran der Oberste Mawdli zu Keft, Ruhollah Marwan al-Hendj, der für seine besonders strenge Auslegung der Gebote Rastullahs bekannt ist.

Kelch (I); Phase des MADAMALS (des av. Mondes); zunehmender Mond.

Kelch (II); aus fünf hellen Sternen am *Südhimmel* bestehendes Sternzeichen, auch *Sumus Schale* genannt; steht bei Sterndeutern für Schicksal und Bestimmung. Nach einer Sage beinhaltet der Kelch den Trunk, mit dem Los Sumu wiederbeleben wollte, doch der daraus fließende Lebenssaft kann nur noch Sumus Kindern zugute kommen. Das Sternbild liegt so weit südlich, daß es nur während einer Spanne von 16 Monaten auf seiner vierjährigen Umlaufbahn sichtbar ist.

Kelmon; ein Gift aus den Nesseln der DISDYCHONDA-Pflanze, das stechenden Schmerz und eine etwa halbstündige leichte Lähmung erzeugt.

Kendrar, -s; Kendrarer; Kendrarer; nordaventurische Hafenstadt am *Meer der Sieben Winde*. Das Städtchen K. (EW: 1080) liegt etwa 50 Meilen nördlich von *Salza* und war noch vor wenigen Jahren ein verschlafenes nostrianisches Fischerdorf, bis der thorwalsche Hetmann Eldgrimm *Oriksson*, genannt "der Lange", den Ort aufgrund einer Wette über Nacht eroberte und alles Land nördlich des Ingval zu seinem Herrschaftsbereich erklärte (G: 50 Krieger von Eldgrimm's Otta). Während die meisten reichen Bürger ihre Besitztümer an die Thorwaler Eroberer verloren, haben sich die weniger Begüterten ganz gut mit den Fremdherrschern arrangiert; insbesondere da sie so den Abgaben an das Königshaus in *Nostria* entkamen und von der neuen Blüte der Stadt als Handelshafen mit Werft und Segelmacherei profitieren. Neben den Tempeln des *Swafnir*, der *Travia* und des *Phex* gibt es seit neuestem auch einen *Rahja*-Tempel.

Kergai; vorwiegend von seinen Viehherden lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI.

Keshal Rondra; älteste Festung der AMAZONEN; im *Raschtulswall* gelegen.

Kethenis; eine der *Zyklopeninsel* PAILOS im Südwesten vorgelagerte, menschenleere Vulkaninsel, auf der mindestens drei ZYKLOPEN leben sollen; neben der Nachbarinsel *Akidos* einer der wenigen Orte Aventuriens, an denen der seltene rote *Obsidian* in größeren Mengen gefunden werden kann.

Kettenstab; eine *Waffe*, die vor allem von Maraskanern und Phexdienern verwandt wird: Die beiden je anderthalb bis zwei Spann langen Holzstäbe sind durch eine kurze Kette verbunden: Dadurch ist es dem gewandten Kämpfer möglich, mit Stäben und gespannter Kette feindliche Attacken zu parieren und mal mit der einen, mal mit der anderen Seite zuzuschlagen, ja, sogar mitten in einem kühnen Wirbel Griff- und Schlagstück zu wechseln.

Keule; eine primitive Waffe. Fast immer ist diese hölzerne Hiebwaaffe noch mit eisernen Nägeln beschlagen, von stählernen Bändern umfaßt oder auf sonst eine Art verstärkt, dazu kommt noch ein mit Fell oder Stoff rutschsicher gemachtes Griffstück. Diese Art von Hiebwaaffen ist nicht nur relativ wirksam, sondern auch einfach herzustellen und billig.

Kevûn; linker Nebenfluß der TOBIMORA; entspringt an der Ostseite der *Schwarzen Sichel* und flankiert den tobrischen Teil des *Sichelstiegs*.

KGIA; die KAISERLICH-GARETHISCHE INFORMATIONS-AGENTUR, Geheimdienst und -polizei des MITTELREICHS.

Kha; *Hüterin der Ewigkeit*; eine Gottheit der *Echsenmenschen*, dargestellt als Riesenschildkröte, verehrt als Schutzpatronin der Vergangenheit und der Historie als Wissenschaft.

Kha, Mysterium von; nach der *hesindianischen* Mythologie die nach den *Gigantenkriegen* errichtete Ordnung der Welt. Symbol des M.v.K. ist der *Nordstern*.

Khabla (I); Gespiele der Göttin RAHJA und Vater (und auch Austragender) des halbgöttlichen LEVTHAN. Heiliger des Rahja-Kultes und Schutzpatron der Schönheit.

Khabla (II); den novadischen Legenden nach die achte Frau RASTULLAHS. Sie gilt als lüstern und liebestoll, zudem als Schutzpatronin aller hübschen jungen Männer und Frauen. Eine Entsprechung K.s mit *Rahja* ist naheliegend, wobei eine ähnliche Übereinstimmung auch bei Rastullahs sechster Frau *Dschella* zu finden ist.

Khadan Firdayon; (288 v.H. – 224 v.H.); Graf von *Vinsalt* und Anführer der Rebellen, die die Unabhängigkeit des *Lieblichen Feldes* erstritten; nach dem *Kusliker Frieden* erster König des *Vinsalter Königreiches*.

Khalaff; verbreitetes Getränk bei den *Novadis*. Zu Bröckchen ge-trocknete Milch von Ziege oder Kamel werden in einen gefüllten Was-serschlauch gegeben und ergeben nach einem Tag des Reitens einen nahrhaften, süßlichen Seim.

Kharkush; wichtigste Siedlung der KOROGAI; am südöstlichen Ende des *Firunswalls* gelegen; bekannt für ihre – selbst für menschliche Verhältnisse hervorragenden – Schmiedewaren, vor allem Waffen.

Khedive; “Unterkönig” des KALIFATS im Range eines Ministers. Der K. ist zuständig für die alltägliche Verwaltung des Reiches, ihm unter-stehen die *Emire* und *Sultane*, die “Stube für Briefwechsel”, er ist zu-ständig für grenzüberschreitende Belange. Weiter fällt die Förderung von Künsten und Wissenschaften in seinen Aufgabenbereich. Zudem fungiert er als Berater des Kalifen in allgemeinpolitischen Fragen.

Khezzara, -s; aus Khezzara; etwa 50 Meilen nordwestlich der Thaschpforte gelegene Hauptstadt des Orkreiches. Der Kern der Stadt besteht zum größten Teil aus Stein- und Lehmbauten, darunter der zweistöckige Palast des Aikar Brazoragh. Um diesen Kern ist ein Erdwall aufgeschüttet, der zusätzlich noch von einer Palisade mit 11 hölzernen Türmen gekrönt wird; drei Tore führen in die eigentliche Stadt. Außerhalb der Wehranlagen ist ein großes Zeltlager errichtet.

Nach glaubwürdigen Schätzungen liegt die Einwohnerzahl K.s zwischen drei- und fünftausend.

Khom; auch *Große K.*; die Wüste zählt neben der nördlichen *Tundra* zu den größten einheitlichen Landschaften Aventuriens. Die Abgrenzung zu den Nachbarregionen erfolgt durch mehrere hohe Gebirgszüge. Von Südwest nach Südost sind dies: *Hohe Eternen*, *Goldfelsen*, *Amhallassih-Kuppen*, *Khoram-Gebirge* und *Unau-Berge*. Von außen nach innen geht das Landschaftsbild beginnend mit Geröllwüsten in die schier endlose Sandwüste mit ihren typischen Dünen über, und bis heute gibt es Bereiche, die selbst den einheimischen NOVADIS unbekannt geblieben sind. Am Südrand der K., nahe der Stadt UNAU, liegt der CICHANEBI-SALZSEE.

Einmal im Jahr, in den Monaten Tsa und Phex, finden Niederschläge den Weg in die Khom und lassen verborgene Keime selbst an solchen Stellen gedeihen, wo niemand Leben vermuten würde. In der Regenzeit werden die ausgetrockneten Flußläufe, sog. *Wadis*, mitunter zur Todesfalle, denn die unvermutet heranschnellenden Wassermassen haben manchem Ahnungslosen gar den Tod durch Ertrinken beschert. Ganzjähriges Wachstum findet man in den brunnengespeisten Oasen. Sie sind zumeist im Besitz novadischer Stämme, die sich von den vorbeiziehenden Karawanen fürstlich entlohnen lassen.

Reisen durch die Khom gestalten sich durchweg als gefährliches Unterfangen. So gehören extreme Tagestemperaturen, Treibsandfelder und Sandstürme bis hin zu Nachtfrosten in den höher gelegenen Regionen zu den alltäglichen Gefahren. Hinzu kommt die hohe Wahrscheinlichkeit, sich zu verirren, da sich etwaige Geländemarken in ständigem Wandel zu befinden scheinen. Da nicht zuletzt die persönliche Selbstüberschätzung eine große Gefahr darstellt, ist der Anschluß an eine Karawane stets anzuraten, zumal mit ihr erfahrene Führer einherziehen.

Khomer Hiebdolch; Krummdolch, typische Waffe und Ehrenzeichen der *Novadis*; siehe WAQQIF.

Khomgeier; auch *Lämmergeier* genannt; in den Bergen um die Khomwüste heimische Geierart mit dunkelbraunem Gefieder, grellgelbem Kragen und nacktem Hals; erreicht eine Spannweite von mehr als 2 Schritt; Allesfresser. Der Name Lämmergeier stammt nicht etwa von der Angewohnheit, Lämmer zu reißen, sondern von dem hellen, blökenden Schrei, den der K. ausstößt.

Khomwacht; eine *Kronmark* des *Vinsalter Königreiches*; umfaßt die nördlichen *Hohen Eternen*; nominell regiert vom *Kaiserdrachen* SHAFIR.

Khoram-Gebirge; trennt den Süden *Mhanadistans* von der *Khom-Wüste*. Neben den *Unau-Bergen* handelt es sich hierbei um das einzige Sandsteingebirge des Kontinents und gehört mit seinen Dreitausendern zu den "niedrigeren" Höhenzügen. Inmitten der Schluchten, Schlotte und Säulen, die vom Wind aus dem Sandstein geformt wurden, gedeiht nur eine sehr spärliche Vegetation, die einigen barbarischen *Ferkina*-Stämmen Nahrung bietet.

Khoramsbestie; vor allem in den Bergen *Mhanadistans* lebende, etwa einen Schritt Schulterhöhe messende Wildhundart mit schwarz-gelb geschecktem Fell; verfügt über ein extrem scharfes Gebiß und starke Kiefermuskeln; gilt als äußerst aggressiv und greift häufig im Rudel an.

Khunchalla; auch als *Tanz der Assinati* bekannt. Ein ebenso wild-akrobatischer wie kriegerischer Tanz der *Novadis*. Einzelnen, zu zweit oder in einer Gruppe mit Khunchomer oder Säbel getanzt, imitiert er auf tänzerische Weise einen Säbelkampf.

Khunchom (I); -s; Khunchomer; Khunchomer; Stadt an der Mündung des *Mhanadi* ins *Perlenmeer*. Das heutige K. wurde im Jahre 2750 v.H. durch BASTRABUN auf den Überresten der alten Echsenstadt YASH'HUALAY gegründet. Damit ist sie wohl die älteste Stadt Aventuriens, noch vor *Fasar*, der am längsten von Menschen besiedelten Stadt. Schon im Gründungsjahr K.s entstand hier auch der Vorläufer der berühmten Magierakademie DRACHENEL. Die 13.800-Einwohner-Stadt liegt an zweien der insgesamt neun Mündungsflüsse des Mhanadideltas, dem Grünen und dem Tiefen Mhanadi.

Entlang der Gewässer ziehen sich Palmenalleen mit prächtigen Palästen und Villen. Verschiedenste Baustile findet man hier dicht beieinander; prachtvolle Marmorbauten im frühhelaischen Stil (ca. 1000 v.H.) gibt es ebenso wie die Stadthäuser der in späteren Jahren zugewanderten neureichischen Siedler oder die vielgeschossigen, seltsam abweisenden, weil fast fensterlosen Lehmtürme aus uralter Zeit. Auf dem Wasser, in dem sich die weißen Mauern und goldenen Kuppeln prachtvoller Bauwerke spiegeln, herrscht reges Treiben. Träge Lastkähne wie auch schnittige, reichverzierte Thalukken und zahlreiche Ruderboote beleben den Mhanadi. Auf den Straßen, oft gesäumt von schnell errichteten Händlerbuden und -zelten, begegnet man Menschen und Transportmitteln aller Länder: stolzen Wüstenkriegern, Bauern mit ihren breitrempigen Reisstrohütten, kleinen Karawanen mit Trampeltieren, tulamidischen Damen und Herren in von Sklaven gezogenen Rollsäpfen oder protzigen Kutschen. Und selbst nachts, wenn zahllose Laternen die Straßen beleuchten, sind diese nicht weniger belebt als am Tage.

Viele Fremde kommen hierher, um die Heilquellen im *Tsatempel* zu besuchen, den alten, halbzerfallenen Palast der Diamantenen Sultane zu besichtigen, den Stierkämpfen auf dem Feterdhin-Platz beizuwohnen oder den Kamel- oder Sklavenmarkt zu besuchen. Neben zahlreichen Rennbahnen, Arenen und Lokalen stellt das Khunchomer *Gauklerfest*, das vom 2. bis 8. Boron stattfindet, eine besondere Attraktion dar, bei der unzählige Darbietungen von Gauklern aus ganz Aventurien zu bewundern sind. Den Abschluß bildet ein offizielles Possenturnier mit einer Belohnung durch den Großfürsten. Wenn die Gaukler am 8. Boron ihre große Parade durch K. veranstalten, folgen ihnen viele bunt ausgestaffierte Khunchomer unter der Führung ihres Gauklersultans, der für eine Woche über die Stadt "herrscht". Auch für den Pilger hat die Stadt einiges zu bieten, finden sich hier doch Häuser für *Tsa*, *Rahja* (mit *Avesschrein*), *Efferd* (mit *Swafniraltar*), *Rondra* & *Ingerimm* (in einem Gebäude vereint, dort steht auch ein *Korschrein*), *Praios*, *Travia*, *Boron*, *Hesinde*, *Phex*, *Peraine*, *Rastullah* sowie Rur und Gror; daneben gar noch Ordenshäuser der *Therbuniten* und des Kor-Glaubens.

K., "die Stadt, die niemals schläft", ist ein Schmelztiegel verschiedenster Kulturen, in dem sich die wechselhafte Geschichte widerspiegelt. Die älteste und zahlenmäßig bedeutendste Bevölkerungsgruppe ist die der *Tulamiden*. Ihr folgt die Gruppe der Siedler mittelreichischer Herkunft, von denen die ersten bereits in den frühen Jahren des Garether Kaisertums Fuß gefaßt haben. In jüngster Zeit hinzugekommen sind Exilanten von der Insel *Maraskan*, geflüchtet vor den mittelreichischen Besatzern und den Kleinkriegen der zahlreichen patriotischen Widerstandsgruppen. Zahlreiche *Novadis* haben sich während des al'anfanischen Feldzuges gegen das Kalifat in die "Stadt der neun Flüsse" gerettet. Neben all diesen Freien gehören auch die Sklaven – meist handelt es sich um Waldmenschen – zum Stadtbild, ebenso wie die fast 1.000 Bewaffneten, die die Sicherheit von Stadt und Land K. garantieren (G: 650 Khunchomer Gardisten, 300 Matrosen und Seesoldaten der Khunchomer Flotte).

Khunchom (II), -s; Khunchomer; Khunchomer; Stadtstaat und Fürstentum; umfaßt das gesamte Mhanadidelta mit insgesamt etwa 20.000 Einwohnern.

Seit die Nachkommen der Bornländerin Nadeshda *Kulibin* zu Handelsmagnaten aufstiegen und öffentliche Ämter in der Stadt bekleiden, ist bereits einige Zeit vergangen. Aus den Grafen wurden Fürsten und später Großfürsten. Heute herrscht Großfürst *Selo Kulibin* über die Stadt, ihm stehen zahlreiche Wesire beratend zur Seite. Mit dem *Kalifat* ist K. durch einen gegenseitigen Beistandspakt verbunden, was vielen Bürgern jedoch nicht recht ist, da sie um ihre Unabhängigkeit fürchten; gewährt dieser Vertrag dem Kalifat doch erheblichen Einfluß auf die Geschicke des Stadtstaates. Mit *Kalif Malkillah III.* verbindet Fürst Selo eine gute Freundschaft, einen Teil des Jahres verbringt er sogar bei ihm in *Mherwed*. Die (noch ungeborene) Tochter Malkillahs wurde bereits mit Prinz *Stipen* verlobt, der einen guten Teil seiner Erziehung in *Mherwed* genießt. Auch die Gesandten

aus Neuem Reich, Aranien, Bornland und Al'Anfa versuchen, Einfluß auf die Regierung zu erlangen. Aranien erhebt sogar weiterhin Ansprüche auf die Stadt, und da Aranien wiederum vom Mittelreich beansprucht wird, erhebt man auch in Gareth Anspruch auf K. Ein Städtebund zwischen *Thalusa* und K. wurde durch die Heirat zwischen Prinzessin *Shenny von Thalusa* und Selo von K. vertieft, während sich das Bündnis mit Rashdul seit dem novadisch-al'anfanischen Krieg etwas gelockert hat.

K. ist ein bedeutender Stützpunkt für den Handel mit *Maraskan*, und Maraskan-Stahl wird hier direkt weiterverarbeitet. Zudem ist der Hafen von K. Zwischenstation für den Handel mit den Städten mhanadiaufwärts, besonders mit Rashdul und Mherwed. Die Versorgungslage des Stadtstaates ist stabil, das fruchtbare Mhanadidelta erlaubt zudem eine ertragreiche Reisernte.

Zeittafel Khunchom:

2750 v.H. Gründung der Stadt K. durch *Bastrabun*.

2750-2317vH Die Stadt dient als Sitz der Sultane von K.

ca. 2325 v.H. Die *Skorpionkriege* zwischen Fasar und K. verwüsten Gorien.

2317 v.H. Gründung des *Diamantenen Sultanats*, das von den Trollzacken im Norden bis zum Fluß *Hanfla* bei *Al'Anfa* reicht. Das alte Hofzeremoniell von *Zze Tha* wird wieder eingeführt. Der Sultan lebt als halbgöttliches Wesen in seinem Palast in K. und verkehrt mit der Außenwelt nur durch Hofbeamte, die gleichzeitig als Priester sein Lob verkünden.

2056 v.H. Die Emirate *Nebachot* und *Oron* werden durch Khunchomer Erlaß unter dem Namen Oron vereint.

1702 v.H. Oron wird als Königreich Aranien unter Emirin *Dolopia III.* ganz von K. unabhängig.

1501-1191vH Während der DUNKLEN ZEITEN gerät Aranien wieder unter Einfluß der Khunchomer Sultane. Die Zeit der "Khunchomer Königsmütter" bricht an. Die Sultane in K. ernennen jeweils die Nachfolgerin der aranischen Herrscherinnen.

1301-1297vH Mustafa von Gorien erobert K. und begründet die *IV. Dynastie* des Sultanats (Gorische Dynastie).

1010 v.H. K. wird von Truppen des Alten Reiches erobert. Ende des Diamantenen Sultanats.

719 v.H. Der Rur & Gror-gläubige Ferkina-Stamm der *Beni Rurech* schiffet sich in K. ein und siedelt nach Maraskan über.

527-404 v.H. Unter Rohal erhält Aranien Stadt und Land K. als südlichste Grafschaft.

500–230 v.H. Auswanderer mittelreichischer Herkunft siedeln zunehmend in K.

2 Hal K. wird von Aranien unabhängig und sofort von den Novadis umworben. Graf *Istav Kulibin* (geb. 48 v.H.) nimmt den Titel eines *Fürsten* an.

4 Hal Fürst *Istav Kulibin* nimmt den Titel eines *Großfürsten* an.

11 Hal Heirat des Prinzen *Selo Kulibin* (geb. 8 v.H.) mit Prinzessin *Shenny von Thalusa* (geb. 7 v.H.).

12 Hal Geburt des Thronfolgers, Prinz *Stipen*.

14 Hal Selo Kulibin tritt die Nachfolge seines Vaters an.

15 Hal Zum Schutz der Unabhängigkeit schließt Großfürst Selo einen Bündnisvertrag mit dem Kalifat.

Khunchomer; kräftiger südländischer Säbel; wird vor allem in der Stadt Khunchom nach den alten Traditionen des Schmiedehandwerks gefertigt und ist praktisch zu *der* Waffe der Tulamiden und Novadis geworden. Wohl um die beeindruckende Wirkung noch zu erhöhen, ist es üblich, daß Khunchomer ohne Scheide im Gürtel getragen werden. Die zweihändige Version, der *Doppelkhunchomer* ist eine beliebte Waffe bei Leibgarden, Elitetruppen und Henkern.

Khunchomer Kodex; allgemeingültiges Söldnergesetz, in dem neben tariflichen Rahmenbedingungen die Rechte und Pflichten von Söldnern und Soldherren beispielhaft niedergeschrieben sind; geht zurück auf den Söldnerhauptmann *Ghorio von Khunchom*, einen Heiligen des *Kor-Glaubens*. Siehe auch ZORGANER KONTRAKT.

Khunchomer Königsmütter; eine – von 1.501 v.H. bis 1.191 v.H. währende – *aranische* Epoche, während der die Sultane von *Khunchom* die aranischen Herrscherinnen ernannten.

Khurkach; im *orkischen* Gesellschaftssystem die Kaste der Jäger und Krieger; ein K. muß ständig Beweise seiner Kühnheit oder seines Jagdtales vorweisen, sonst muß er befürchten, in eine niedrigere Kaste abzusteigen.

Kinder der Winde; Eigenbezeichnung der *Steppenelfen*, eines Volks der ELFEN.

Klabauter; auch: *Klabautermann* (obwohl es auch weibliche K. gibt); eine besondere Form der KOBOLDE.

Klammermoloch; mysteriöse Tierart. Der K. gehört schon rein äußerlich zu den seltsamsten Wesen, die auf

Dere wandeln. Mit grasgrünem Fell auf gelber Haut ist er seinem Lebensraum, der stets in der Nähe eines Gewässers liegt, bestens angepaßt. Wären nicht die Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen, könnte man ihn aufgrund seiner Gestalt leicht für einen Waldaffen mit ungewöhnlich gefärbtem Fell halten. Der Legende nach entstammt der K. dem Reich *Efferds*, wurde aber aufgrund seiner derben Scherze von diesem aufs trockene Land verbannt.

Der Schädel ist relativ klein, mit kleinen Nasenöffnungen und fast nicht vorhandenen Ohren, der Unterkiefer vorspringend und mit harten, wulstigen Lippen versehen, die bei der Nahrungsaufnahme dienlich sind. Seiner Natur folgend, hält er sich gerne im Wasser auf, wo er zarte Wasserpflanzen vom Grund der Gewässer 'erntet'. Die Wesen sind äußerst scheu und ziehen sich bei Störungen sofort in ihre Höhle zurück. K. schlafen stets an Land und sind daher nachts leichter aufzustöbern als am Tage.

Bei Gefahr verteidigt sich der K. mit seinem kräftigen Gebiß, vor allem jedoch mit den langen und kräftigen Armen, mit denen er den Gegner so bald als möglich umschlingt und an sich preßt. Die Gerüchte über die Unsterblichkeit oder Unverwundbarkeit der Kreaturen erklären sich aus der Tatsache, daß der K. zu den bevorzugten Kreaturen des Efferd gehört und selbiger ihm einen besonderen Schutz verliehen hat: Solange der K. einen Gegner umschlungen hält, kann ihm selbst kein Schaden zugefügt werden. Er ist nahezu unverwundbar, die Wunden, die ihm zugefügt werden, fallen wie durch ein Wunder immer auf den Umschlungenen zurück. So wird der K. seit langem nur von skrupellosen Magiern gejagt, die das Geheimnis seiner Unverwundbarkeit zu ergründen suchen.

Während der Magierkriege gelang es einem Magier, den K. durch magische Verrichtungen mit dem Volk der *Floßleute* zu kreuzen. Aus dieser unseligen Verbindung gingen jedoch nicht die erhofften unverwundbaren Krieger, sondern die tierhaften aber keineswegs unverwundbaren *Molochen* hervor, die alsbald das Mitleid Efferds von ihrem Leid erlöste.

Klapperschlange; am häufigsten in südlichen Steppen vorkommende, aber generell in ganz Aventurien anzutreffende Schlangenart von zwei bis drei Schritt Länge und graubrauner Farbe. Das Gift der K. ist zwar sehr schmerzhaft, aber für einen Menschen selten tödlich.

Kleine Leute, Kleine Wesen; eine der vielen Bezeichnungen für die FEEN.

Kleiner Oreal; alanfanische Münze; siehe OREAL, WÄHRUNGEN.

Kleiner Zehnt; *almadanische* Bezeichnung für den ZEHNT auf Rüben, Gemüse o.ä.

Klippechse; vor allem im *Orkland* heimische Eidechsenart; erreicht maximal 1 Schritt Länge; besitzt eine hellbraune Haut, aus der sich ein gutes Leder gewinnen läßt.

Klippziegen; eine verbreitete Ziegenart; siehe GOLDFELSER KLIPPZIEGEN.

Kluge Kaiser; Epoche des Neuen Reiches; erste Garether Dynastie; Bezeichnung für die Kaiser der Erblinie des ersten Herrschers über das Neue Reich, *Raul von Gareth*. Die Epoche der K.K. zählt zu den segensreichsten in der Geschichte des Mittelreiches. Über einen Zeitraum von 280 Jahren löste ein fähiger Monarch den anderen ab, und das Reichsgebiet erlebt seine größte Ausdehnung in der Geschichte: Das *Bornland* wird den *Goblins* abgetrotzt, die Insel *Maraskan* wird besiedelt, es erfolgt der Schulterschuß mit den *Tulamiden*, die *Thorwaler* werden in die Schranken gewiesen und gemeinsam mit ihnen bodiraufwärts ins *Orkland* vorgedrungen. Als weiterer Verdienst dieser Tage darf das Verbot der Sklaverei angesehen werden.

Die Ära der K.K. endet jäh, als der minderjährige Thronfolger *Rude II.* kurz vor seinem Machtantritt grausam ermordet wird. Die Priesterschaft des Praios nutzt dieses (wahrscheinlich selbst herbeigeführte) Ereignis zur Machtergreifung, und die gnadenlose Epoche der PRIESTERKAISER beginnt.

Zeittafel Kluge Kaiser (Regierungszeiten):

940 – 895 v.H. Debrek

895 – 874 v.H. Nardes

874 – 873 v.H. Sigman

873 – 821 v.H. Sighelm

821 – 780 v.H. Gerbald I.

780 – 738 v.H. Menzel

738 – 718 v.H. Gerbald II.

718 – 684 v.H. Rude I.

684 – 660 v.H. Ugdalf

Rude II.

Knechtschaft; siehe **LEIBEIGENSCHAFT**.

Knat; ein – glücklicherweise fast ausschließlich – in *Nostria* gebräutes Gemüsebier, häufig aus Spinat oder ähnlichen Zutaten.

Knorre; thornwalsches Handels- und Transportschiff; breiter und wuchtiger als die klassische OTTA und auch (etwas) weniger seegängig; verfügt nur über wenige (Hilfs-)Riemen, dafür hat sie ein höheres Fassungsvermögen für Waren.

Knurrwaller; mit maximal drei Schritt Länge der größte Süßwasserfisch, mit langen Barteln, breitem Kopf und fast runder Schwanzflosse; vor allem in nord- und mittelaventurischen Gewässern anzutreffen. Ein K. ist mit Angel oder Netz kaum zu fangen und wird deshalb meistens mit Speeren gejagt.

Kobold, -s; Koblode; koboldisch; angeblich Geschöpfe der Göttin *Tsa*, zu deren Gefolgschaft sie zählen. Einst erschaffen aus ungebändigter Astralenergie, hat sich aus ihnen ein kleines, eigenständiges Volk entwickelt. Viele von ihnen leben im ständigen Wechsel zwischen der Welt der FEEN und der Menschen. Einige K. halten sich jedoch ständig bei den Menschen auf und ziehen sogar Kinder groß, die sie zuvor rauben. Die Kinder wachsen bei einer K.-sippe auf und werden später zu wahren SCHELMEN, denn besonders ernst nehmen die Koblode die Menschen nicht. Und so kümmert sie auch weder Rang noch Stand; sie spielen ihre Streiche sowohl Königen als auch Bettlern.

K. sind Meister der Magie; besonders die Illusion und Täuschung hat es ihnen angetan, aber auch Bewegung, Hellsicht und Verwandlungsmagie liegt ihnen. Bei ihren Scherzen kommt normalerweise niemand zu (physischem) Schaden, allein die Nerven können einem zugrunde gehen, so wenn man schon zum fünften Mal versucht, sein Pferd zu besteigen und irgend etwas geht wieder schief. K. können mittels ihrer Magie ihr Aussehen beeinflussen. So kennt man sie in der Gestalt eines großen Eichhörnchens ebenso wie als kleines Männchen mit faltiger Haut.

Eine besondere Art der K., die *Klabauter*, wird sogar von Forscherdrang getrieben. An Bord von Schiffen ziehen sie umher und erkunden die Welt. Dies hat oft auch sein Gutes für Schiff und Besatzung, denn die besondere Magie der Klabauter hat schon so manches Schiff vor einem Riff oder dem Zerschellen an einer sturmumtosten Klippe bewahrt.

Als erklärte Feinde der K. gelten die *Zwerge*, da die K. häufig wertvolles Erz in taubes Gestein verwandeln und da bei den Angroschim der von den K. praktizierte Kindsraub als todeswürdiges Verbrechen gilt.

K. und Klabautermänner sind beide etwa einen halben Schritt groß, können aber auch dies oft (zumindest illusionär) verändern. Ihre meist unaussprechlichen Namen (z.B. Taxepelatexamel) geben einem Menschen Macht über sie, wenn er sie erlauscht oder errät. Meist haben sie aber auch noch einen "Rufnamen", den sie bei den Menschen erlauscht haben, z.B. Pyroax oder Afos.

Man darf die K. nicht mit den *Braunchen* oder anderen dienstbaren Geistern verwechseln, denn diese sind *Feen*, die zur Strafe in die Welt der Menschen verbannt wurden und erst wieder zurückkehren dürfen, wenn sie ihre Tat abgebußt oder wiedergutmacht haben.

Koboldisch; Sprache der KOBOLDE; für Menschen ohne den Einsatz von Zauberei nicht zu erlernen (s. **SPRACHEN**).

Kodnas Han; (*18 v.H.); gilt als der tollkühnste der *maraskanischen* Freibeuter, der vor allem als Waffenschmuggler für die *Boraner* Rebellen und durch die Versenkung von zwei kaiserlichen Galeeren Aufmerksamkeit erregte.

Kogge; vor allem im *Bornland*, aber auch in *Nostria* und *Riva* vorherrschendes Transportschiff. K. sind eher schwerfällig, aber durch ihre massiven und voluminösen Rümpfe fast allen Unwettern gewachsen, so daß sie im Lauf der Jahre einen Ruf höchster Zuverlässigkeit erworben haben. Da die K. immer nur einen rahgetakelten Mast besitzt, benötigt sie nur eine geringe Besatzung. Mehrmastige K. heißen **HOLKEN**.

Kokanu; siehe **KUN-KAU-PEH**.

Kolenbrander, Gorge; (*36 v.H.); genannt *Trallop Gorge*; ein Herrscher aus Trallop, dem es gelungen ist, vom vierten Sohn einer armen Torfstecherfamilie zum Herr über ein Imperium von mehr als 1.000 Angestellten aufzusteigen, das große Teile des Fuhrverkehrs im nördlichen Mittelreich abwickelt. Die Familie K. ist (durch Gorges Tochter Erlgard) ebenfalls bestimmend für Politik und Geschäfte der Stadt Trallop.

Komorish; vorwiegend von der Jagd auf Kleintiere lebender Orkstamm der **ZHOLOCHAI**. Als ehrenvoller wird von ihnen jedoch das Erlegen von wahrhaft wilden und gefährlichen Tieren angesehen.

Konch-Rinde; auch *Maraskanischer Säuerling* genannt; Grundlage für die Herstellung eines schmackhaften Essigs. Der K.-Baum wächst ausschließlich auf Maraskan.

König, Königin; hoher Adelstitel; meist nur für die höchsten der *Provinzherren* reserviert und als solche nur einem KAISER untertan; auch als souveräne Landesherrscher. Die korrekte Anrede für einen K. lautet *Euer Königliche Majestät*.

König-Therengar-Kanal; künstliche Wasserstraße im *Lieblichen Feld* zwischen den Flüssen SIKRAM und ONJET. Über 20 Meilen erstreckt sich der sechs Schritt breite Wasserweg von *Ankram* nach *Parsek*, der von einem gut ausgebauten Treidelpfad gesäumt wird. Das leichte Gefälle wird mittels zweier Hebewerke überbrückt, 24 Ausweichen ermöglichen die Vorbeifahrt von entgegenkommenden Schiffen.

Königlich Kusliker Karossen; bekannte Stellmacherei aus KUSLIK, deren Fahrzeuge in Qualität den *Garethter FERRARA*-Kutschen in nichts nachstehen.

Königliche Durchlaucht; die korrekte Anrede für eine/n *Großfürsten/Großfürstin* aus königlicher Familie lautet Euer K.D.

Königliche Hoheit; die korrekte Anrede für eine/n *Großherzog/Großherzogin* aus königlicher Familie lautet Euer K.H. Gleiches gilt für die *Kinder und Gatten von Königen*.

Königliche Majestät; die korrekte Anrede für eine/n regierende/n *König/in* lautet Euer K.M.

Königsadler; seltene, aber in ganz Aventurien verbreitete Adlerart mit fast dreieinhalb Schritt Spannweite; besitzt ein prächtiges, schwarzes Gefieder mit weißen Flügelspitzen, weißem Kopf und gleichfarbiger Brustpartie. Da dieser König der Lüfte so selten ist und zudem als heiliges Tier des Horas (und damit auch des Prais) gilt, ist es fast durchgängig verboten, ihn zu jagen.

Königreich des Nordens; im Jahre 1246 v.H. von *Nargazz Blutfaust* in *Baliho* ausgerufenes orkisches Zwischenreich, das während der DUNKLEN ZEITEN einen Großteil der heutigen Provinzen *Weiden* und *Greifenfurt* umfaßte. Nie richtig als Staatsgebilde konstituiert, endete es definitiv mit der *Schlacht von Saljeth* im Jahre 1134 v.H.

Konzil der Geister; Vorgänger der DUNKLEN HALLE DER GEISTER ZU BRABAK; vernichtete sich größtenteils selbst.

Kor (I), -s; ein *Halbgott*, Sohn der Göttin RONDRA und des löwenhäuptigen ALTEN DRACHEN FAMERLOR. Famerlor bezwang in zwei Weltenbränden (10.000 v.H. und 3.100 v.H.) seinen alten Widersacher PYRDACOR, den Echsen-Gott, worauf er – der *Gigant* – in die Himmelsphäre *Alveran* aufstieg und Rondra ihn zum Gemahl erwählte. Neunmal neun Praisläufe lang fegten Rondra und Famerlor donnernd über die Himmel und durch die Sphären, so daß die Derezelt von Blitzgetöse und Sturmgeheul widerhallte, und aus dem schwarzen Blut des Drachen und dem glutroten Blut der Göttin wurde K. geboren, der Gott der Söldner, Scharfrichter und Landsknechte, denn sein Herz ist aus Karfunkelstein und das Morden ist ihm eine Lust.

K.s Farben sind die Zeichen seiner Geburt, das Schwarz des Todes und das Rot des Blutes; seine heilige Zahl ist die Neun, da er seine Feinde mit nicht weniger als neun Hieben seines vielfach gezackten Speies *Razhashthar* tötet. K. ist der höchste *Alveraniar* Rondras und der Wächter des göttlichen Wortes, der allen Ungehorsam und alle Unbotmäßigkeit grausam straft. Das Zeichen K.s sind neun Finger, zu Klauen gebogen; sein liebstes Opfer ist demgemäß der 'zehnte' Kleine Finger. Häufig wird der *Mantikor* (in heraldischer Zeichnung ein Löwe mit Drachenschweif) als Geschöpf K.s genannt, der nicht minder grau-sam ist und von ähnlich anmutender, chimärischer Gestalt; das *Schwert der Schwerter* will gar wissen, daß K. dem Dämonenmeister *Borbarad* vielerlei mächtige Kampfeszauber kundgetan hat, als der nach seinem Bilde ein derisch Ding schuf. Seit dem Khomkrieg ist aber auch vielfach der schwarze Panther das geweihte Tier des Göttersohnes.

Unverkennbar ist die Ähnlichkeit K.s zu KR'THON'CHH, dem Zermalmer, dem Kriegsgott der untergegangenen *Leviatanim*.

Kirchliche Nennung des Alveraniaren: Herr der Neun Tödlichen Streiche, Geifernder Schnitter, Bruder des Blutes, Gevatter des Todes, Donnernder Himmelreiter, Schwarzer Prinz der Chimären, Er, dem Morden Freude ist, Der lachend über das Schlachtfeld schreitet.

Kult: Der blutige K.-Kult erfreut sich vor allem im Süden Aventuriens vieler Anhänger. Der Haupttempel K.s erhebt sich in *Fasar* (das Wappen seines Kultes zeigt ein neunfach geviertes Schild, fünfmal schwarz zu viermal

rot), wo der *Richter der Neun Streiche*, der höchste und mächtigste K.-Geweihete, und seine gefürchteten Schwarzen Reiter (ein halbes Banner an der Zahl) Hof halten; weitere Tempel und Bestätten finden sich in *Khunchom*, *Al'Anfa*, *Port Stoorrebrandt*, *Mengbilla*, *Kuslik*, *Alt-Bosparan* und *Gareth*.

Der Richter der Neun Streiche wird vom Schwert der Schwerter gern als Meister des Bundes und damit als Untertan der alten Rondra-Kirche gesehen, wohingegen der Richter selbst sich eher als einen rechten *Erhabenen* sieht und sich auch durchaus als Kirchenoberster titulieren läßt.

Der einzige Heilige des K.-Kultes ist *Ghorio (Dorgulawend) von Khunchom*, ein blutrünstiger Rondra-Geweihter und Söldnerhauptmann, der sein Unwesen um 700 v.H. trieb und der den *Khunchomer Kodex*, den allein an allen Herrscherhöfen Aventuriens rechtsgültigen Söldlings-Kontrakt in puncto Sold und Unterhalt, verfaßte. Seitdem macht der *Hüter des Kodex*, der oberste Khunchomer Kor-und-Rondra-Geweihte, dem Richter zu Fasar seinen Rang hin und wieder einmal streitig (durchaus mit Billigung des Khunchomer Sultans, will heißen: Fürsten), bislang aber erfolglos. Gleichwohl stehen auch dem Hüter des Kodex einige waffenfähige Gesellen zur Seite, die *Ritter des Immerwährenden Kampfes*, die sich den Schutz der Khunchomer *Drachenei-Akademie* angelegen sein lassen.

Kor (II); ein großer roter *Wandelstern*, der in der Astrologie mit Krieg, Streit und Unbeherrschtheit definiert wird.

Korelkin; angeblich eine Insel von etwa 30 Meilen Durchmesser, angenehmem Klima und lieblicher Flora und Fauna; vermutlich 670 Meilen östlich von *Maraskan* auf der Höhe von Jergan gelegen. Die genaue Lage und Beschaffenheit der von *Harika von Bethana* im Jahre 5 v.H. entdeckten Insel ist jedoch Staatsgeheimnis des Vinsalter Königreichs.

Korisande; eine *Karavelle*, die nach dem Auftauchen der RISSO im Auftrag *Mizirions III. von Brabak* das SÜDMEER erforschte.

Korogai; mit schätzungsweise 10.000 Köpfen einer der größten Stämme der ORKS, vornehmlich am Südrand des FIRUNSWALLS beheimatet. Die K. gelten von allen Orks als diejenigen, die die meiste Erfahrung in der Metallverarbeitung besitzen und haben daher den GRAVESH-Kult fast zu einer Art "Staatsreligion" entwickelt. Zudem können sie in ihren Wohn- und Arbeitsstätten (namentlich in *Kharkush* am Firunswall) über *Zwergenkohle* verfügen, was die Aufschmelzung der benötigten Erze natürlich enorm vereinfacht.

Während des *Orkensturms* gehörten die K. zu den ersten, die aus dem *Orkland* hervorbrachen und den Svelltbund überrollten. An den darauf folgenden Zügen ins Mittelreich nahmen jedoch nur noch wenige von ihnen teil, da sie sich zu großen Teilen im Svellttal und dem Rorwhed-Gebirge festgesetzt hatten. Ihre Verluste waren daher eher gering, und somit stellen die K. einen wichtigen Einflußfaktor im orkischen Machtgefüge dar.

Kosch (I); auch: *Koschberge, Koschgebirge*; Gebirge in Mittelaventurien; eines der Hochgebirge Aventuriens; erstreckt sich im Norden vom Quellgebiet der *Ange* südwärts auf einer Breite von 80 bis 100 Meilen bis nach *Albenhus*. Das gewaltige Massiv aus uralttem Granit und Basalt erhebt sich an seinen höchsten Stellen mehr als 4.000 Schritt in den Himmel Deres, wobei hier nur der *Firunzapfen* (4.320), der *Götterfirst* (4.910) und der *Dotz* (3.700) als herausragende Gipfel genannt seien. Der Name K. stammt ursprünglich von dem *Rogolan*-Wort *Dumron Okosch*, d.h. "Schwarze Zuflucht". Bekannt ist der Kosch aufgrund des nur hier vorkommenden KOSCHBASALTS, dem eine schwach antimagische Kraft zugesprochen wird. Weitere Bodenschätze sind Zwergenkohle, Zinn, Eisenerz und Vorkommen an Gold, Silber und Mondsilber.

Kosch (II), des Kosch, Koscher; Koscher; zum *Mittelreich* gehöriges Fsm.; erstreckt sich über das gesamte KOSCHGEBIRGE, das *Angbarer Land* und am Ufer des *Rakula* entlang Richtung Süden bis zu den Ausläufern des HOHEN AMBOSS, verläuft dann den *Großen Fluß* hinab bis fast nach *Albenhus*.

Klima: Der westliche Teil der Provinz (*Wengenholm* und Teile von *Schetzeneck*) ist berüchtigt für sein launisches Wetter. In den Herbstmonaten fällt die Temperatur oft innerhalb weniger Stunden beträchtlich, bildet sich dichter Nebel, wo zuvor die Sonne leuchtete und prasseln Regen- und Graupelschauer hernieder. Der Winter bringt Schneemassen und grimmige Kälte, das Frühjahr schreckt den Fremden mit Lawinen und reißenden Schmelzwasserbächen. Während sich im Westen, der vom Gebirge dominiert wird, die Bergbauern oft in den Monaten Travia bis weit in den Peraine herein mit Eis und Schnee herumschlagen müssen, wird im tiefer gelegenen Osten bereits das Frühjahr begrüßt. Ansonsten unterliegen das Ferdoker Land und die Gegend um den Angbarer See weitgehend dem üblichen gemäßigten Klima des nördlichen Mittelreichs.

Landschaft: Die Berghänge des Westens sind von gewaltigen Nadelwäldern, in der Hauptsache Fichten, Kiefern, Tannen und Lärchen, besetzt, die sich bis in eine Höhe von 2.000 Schritt ausdehnen und gemeinsam mit dem dunklen Basaltgestein der Gipfel die Landschaft majestätisch, aber auch bedrohlich erscheinen lassen. Weitgehend unberührte Natur findet sich in den Gipfelregionen des K. als unwirtliche, schroffe und doch anmutige Wunderwerke der Schöpfung, in denen kaum Zeichen menschlichen Daseins auffindbar scheinen. In dieser erdrückenden Weite wirken die oft oberhalb der Baumgrenze gelegenen Koscher Almen wie heimelige Flecken Erde, die zwar mühsam zu erreichen sind, deren saftige Kräuterwiesen aber genug hergeben, um das

genügsame Bergvieh zufriedenzustellen. In den Tälern schmiegen sich winzige Dörfer an die Hänge und trotzen der Allgewalt der Natur.

Östlich des K.-gebirges, in den Grafschaften Ferdok und Angbarer See, ist die Landschaft im wesentlichen von hügeligem Charakter, inmitten fruchtbaren Weide- und Ackerlandes finden sich immer wieder dichte Laubwälder aus Buchen, Ulmen und gewaltigen Eichen wie der *Dunkelwald*, dessen Ausläufer mit dem Ufer des *Rakula* die östliche Grenze des Fürstentums bilden. In direkter Nachbarschaft der Flüsse zeigt sich fettes, üppiges und mit dichten Hecken bestandenes Weideland. Abgesehen von einem gelegentlichen Hochwasser ist die Gegend kaum den Heimsuchungen ausgesetzt, die den Menschen im Westen das Leben erschweren.

Tierwelt: Inmitten der dunklen Wälder der Berghänge finden sich Höhlenbär, Luchs oder Vielfraß, die hier nach Marmeltieren, Hanghasen und anderem Kleingetier Ausschau halten. Besonderheiten dieser Landschaft sind die verrufene *K.-kröte*, die delikate *K.-ammer* und der giftige *Basalt-Salamander*. Diesem begegnet man zuweilen an Gebirgsbächen, wo er an ruhigen Stellen Nahrung sucht oder unter einem Stein döst. Während sich hier im kargen Unterholz zuweilen auch Rehe und Auerhähne finden, wird man oberhalb der Baumgrenze, wo nur noch niedrige Sträucher und Bergkräuter wachsen, mit viel Glück den Territorialkämpfen der majestätischen Steinböcke ansichtig werden oder dem seltenen Königsadler begegnen, der hoch droben im Gebirge seinen Horst anlegt.

Das flache Land ist mit dem Reichtum an Rot- und Schwarzwild gesegnet, der typisch für das nördliche Mittelreich ist. Allerdings wird das Wild langsam aber sicher immer mehr von der Landwirtschaft verdrängt; die Bauern sehen es nicht gerne, wenn ihre Rübenenernte von marodierendem Schwarzwild ausgegraben wird.

Der Angbarer See, eines der größten offenen Gewässer des Mittelreichs, ist berühmt wegen seines Fischreichtums. Der sicherlich bekannteste Vertreter der hiesigen Unterwasserwelt ist der *Angbarsch*, der als Delikatesse gilt. Daneben finden sich allerhand andere Barscharten, Rondahechte, Plötzen, Dumlänger und Schmierkarpfen.

Der Fischreichtum lockt auch einige Vogelarten an, von denen hier nur der Flußreiher und die Rohrdommel Erwähnung finden. Neben diesen finden sich am Ufer des *Großen Flusses* häufig Störche, die auf den feuchten Wiesen nach Fröschen schnappen und von der heimischen Bevölkerung eifrig behütet werden, da sie als Boten der Göttin *Peraine* gelten.

Die Koscher: Der typische Koscher Landsmann unterscheidet sich äußerlich kaum vom Garetier oder den Bewohnern der anderen Kernprovinzen, teilt man doch dieselben Vorfahren; seine typischen Merkmale liegen mehr in seinem Wesen begründet. Wohlgemerkt, hier ist nicht vom Städter aus Angbar oder Ferdok die Rede, der durch Handel und Reisende um einiges weltgewandter ist. Im allgemeinen wird der Reisende den Einheimischen als freundlich und offen vorfinden, allerdings sollte er sich besonders im Gebirge damit abfinden, daß man hier eine eigene Art des *Garethi* spricht. Dies beschränkt sich aber auf die abgelegeneren Landstriche; in *Angbar*, *Ferdok* oder *Koschtal* hört man kaum noch Dialekt.

Das Verhältnis zwischen Menschen und Zwergen ist seit jeher gut, ist man doch aufeinander angewiesen. Elfen sind den meisten Koschern, sieht man von den größeren Städten ab, sagenhafte Wesen, von denen man nur weiß, daß sie "groß sin, un mit noch größere Ohren alsn Knien (Kaninchen) rumlaufen, unse sind immer im Wald...". Darüber hinaus weiß der Koscher, daß man "de Frau wegstecken muß, sonst kriegt se der Elf..."

Landwirtschaft: Der größte Teil der Bevölkerung des Fürstentums lebt von der Landwirtschaft, im Westen sind es die Bergbauern, die Milch- und Viehwirtschaft, im Osten die Ackerbauern, die aber ebenso Schweine- und Viehzucht betreiben. Auf den Feldern gedeihen Gerste, Mais und vor allem Rüben und Hopfen, aus dem das hiesige Bier gebraut wird. Das Fischereiwesen ist an *Rakula* und *Großem Fluß*, insbesondere aber am *Angbarer See*, ein einträgliches Geschäft und selbst bei den hier ansässigen Zwergen geachtet.

Handwerk und Bergbau: Durch den hohen zwergischen Anteil in der Bevölkerung – im Gebirge beträgt er fast 30%, an einigen Orten gar bis zu 50% – ist auch das Handwerk stark vertreten. Insbesondere die Städte *Angbar* und *Ferdok* sind berühmt ob ihrer zwergischen Handwerker, denen die menschlichen Kollegen natürlich nacheifern. "Fleißig wie ein Ferdoker" ist ein Sprichwort, das durchaus nicht ironisch gemeint ist. Ein weiteres Element des "Koscher Reichtums" liegt im Bergbau begründet, der zum Mißvergnügen so manches Landesherrn fast ausschließlich in den Herrschaftsbereich der Bergfreiheit Koschim fällt, die im Gebirge auch einige Baronien über der Erde verwaltet. Eine Ausnahme bilden die Angbarer Zinnminen, in denen trotz ihres Namens aber auch Eisenerz, Gold und Silber gefördert werden.

Siedlungen: Dem Fremden fällt sofort ins Auge, daß man hier im Gebirge, abgesehen von einigen Berghütten, die den Viehhirten Unterschlupf bieten, keine alleinstehenden Höfe antrifft. Die für den gesamten Kosch typischen stabilen Fachwerkhäuser mit ihren Spitzdächern, deren Untergeschoß aus Stein errichtet ist, finden sich immer in kleineren Dorfgemeinschaften zusammen, meist in direkter Nachbarschaft zu einem der unzähligen Gebirgsbäche. Allein in *Angbar* weicht der Baustil zu gänzlich steinernen Häusern ohne Fachwerk ab. Das harte Klima des Winters macht gute Nachbarschaft lebenswichtig, und niemand kann es sich leisten, irgendwo alleine zu hausen. Im tiefer gelegenen Osten mäßigt sich dies zwar, da hier die Lage wieder anders, das Wetter freundlicher und das Land flacher ist, doch auch hier gilt gute Nachbarschaft eine Menge.

Handel und Verkehr: Auch wenn der Kosch allgemein als arm gilt, so kann doch niemand verhehlen, daß ein guter Teil des mittelreichischen Handels seinen Weg durch diese Provinz nimmt. Auf der *Reichsstraße 3* gelangen viele Güter aus dem Hafen von *Havena* durch den GREIFENPASS über *Angbar* nach *Gareth*; die

Treidelstraßen entlang des *Großen Flusses* transportieren Güter nach *Albenhus* und sogar bis nach *Xorlosch*. Der größte Umschlagplatz ist FERDOK, wo die Waren auf den Landweg umgeladen werden. Hierbei sind es vor allem die Zölle und Taxen, die den Landesherren ein besseres Einkommen bescheren als allgemein bekannt ist. Natürlich ist aus diesem Grund ein gut ausgebautes Straßennetz erforderlich, da sonst der Handel schnell andere Wege sucht. Der Koscher Teil der R3, der Greifenpaß, der mitten durch das Gebirge führt, ist ein gutes Beispiel für das Bemühen der Koscher Landesherren, ihre Verkehrsstraßen intakt zu halten. Im Winter sind oft ganze Dörfer damit beschäftigt, den Paß freizuhalten. So gehört das Verkehrsnetz im Kosch, zumindest was die Haupthandelswege betrifft, zum besten des Kaiserreichs.

Sitten und Gebräuche: Das Koscher Land ist bekannt für seine prallen Märkte und Wiesenfeste; die Bevölkerung nimmt jeden passenden Anlaß wahr, den harten Alltag zu vergessen und sich dem bunten Treiben hinzugeben, das vielerorts schon im Frühjahr beginnt und im Angbarer Land erst mit dem Schneefall endet. Die bekanntesten Feste dürften der "Angbarer Handwerkermarkt", das "Twergetrutzer Trutzfest" und das "Wengenholmer Praioswend" sein. Letzteres wird am 1. Praios jeden Jahres begangen und feiert das Ende der Tage des Namenlosen. Die Bevölkerung zieht kostümiert durch die Straßen, wobei vor allem die Zwerge, die Gesichter hinter grinsenden Fratzen aus Holz verborgen, mit ihren mächtigen Trommeln und Pauken großen Eindruck schinden. Ob es sich hierbei um ein Relikt aus der Zeit der Priesterkaiser handelt, ist nicht bekannt. Weniger für den Fremden als für die Einheimischen geeignet ist das "Tolle Treiben zu Angbar", bei dem am ersten Markttag im *Phex* sämtliches Viehzeug durch die Straßen der Stadt getrieben wird.

Im Osten blüht vor allem die Kneipenkultur. Gleichwohl ist der Koscher kein Säufer oder Trunkenbold, vielmehr leert er seinen Krug gemächlich und verschmätzt auch den Wein nicht. Im Gegensatz zum allgemein üblichen sind im Kosch auch in kleinen Ortschaften oft reine Kneipen anzutreffen, die weder Frühstück noch Betten anzubieten haben.

Das zwergische Element prägt das Land über weite Teile, viele Bräuche und Sitten sind untrennbar mit denen des kleinen Volkes verknüpft, so vergraben viele Koscher am Hochzeitstag einen Silbertaler (für die meisten die gesamte Aussteuer) unter ihrem Haus, in der Hoffnung, es doppelt und dreifach von *Ingerimm* wiederzubekommen. Daß der Koscher Ehemann seine Frau besonders eifersüchtig hütet, wie beim kleinen Volk üblich, ist allerdings ein Gerücht, das von fahrenden Händlern stammt.

Künste: Außer der zwar beeindruckenden, aber doch recht praktischen Handwerkskunst der zwergischen Einwohner pflegt man hier kaum das Schönegeistige. Abgesehen von einer Menge Volkslieder, Märchen und Weisen, die nicht unbedingt jedermanns Geschmack sind, fahndet der Reisende vergeblich nach Horten der Kunst. Und auch die wohl einzigartige Instrumentierung der Koscher Bergkapellen mit ihren Darmpfeifen, Quetschbeuteln und den unvermeidlichen Trommeln und Schlegeln gehören zum Lokalkolorit der Gegend. Einzig die Kochkunst bleibt noch zu erwähnen – die Angbarer Suppenkultur mit ihren Eintöpfen, Fisch- und Kartoffelsuppen läßt sich kaum noch überblicken und wird allerorts eifrig gepflegt.

Wissenschaft und Bildung: Das Koscher Land ist kein Hort der Wissenschaft und Dichtung; *Hesinde* wird zwar durchaus an einigen Orten verehrt, ansonsten aber ist die Bevölkerung viel zu sehr mit sich selbst beschäftigt, um "solch unnützes Zeugs" wie Lesen und Schreiben zu lernen. Dies wird von den Landesherren natürlich unterstützt, da "geistig unbelastete Menschen" einfach besser zu regieren sind. Nicht umsonst gilt das Fürstentum als eine der kaisertreuesten Provinzen des Mittelreichs. Ein Lichtblick bietet sich nur in dem allerorts im K. geachteten und für seine Reichstreue bekannten *K.-Kurier*, dessen Redaktionshäuser in *Ferdok* und *Steinbrück* liegen.

Wo Bildung fehlt, mangelt es selten am Aberglauben. Der Koscher glaubt an den heiligen *Kupperus*, der irgendwo im Gebirge ruhen soll, er fürchtet den *Berggeist*, die *Windspiele* und den *Wiedergänger* genauso wie den Elf, den er meist nur vom Hörensagen kennt. Der Zwerg ist ihm ein guter Kamerad und Nachbar, aber Elfen sind unberechenbar, rauben Nachts die Kinder aus den Wiegen, verführen Männlein und Weiblein und beherrschen die Magie. Überhaupt hat der Koscher keinen besonders guten Draht zur Magie; Akademien gibt es im ganzen Fürstentum keine, was man hier auf den "guten" Einfluß des K.-basalts zurückführt, der wohl Magier und Elfen abschreckt. Die Geschichte des K. zeigt deutlich, daß man Magiern nicht trauen darf, was natürlich besonders die zwergische Bevölkerung unterstützt. Nicht umsonst erzählt man sich Schauermärchen vom dem finsternen Magier *Algorton*, der zur Zeit der *Magierkriege* am *Greifenpaß* in einem Turm hauste. Selbst sein Ableben erfolgte unter mysteriösen Umständen; der Leichnam kam nie zum Vorschein. Heute flüstert man den Namen der Magierin *Domaris*, die nun dort lebt, nur hinter vorgehaltener Hand, denn es heißt, sie sei unsterblich und älter noch als die Burg Koschwacht, über deren Ruinen sich der Turm erhebt. Überhaupt, so scheint es, gibt es keinen Koscher, der bei einem Magier nicht sofort an einen Turm denkt. In der Tat häufen sich hier solche Unterkünfte bei den örtlichen Zauberkundigen.

Religion: Die Religion spielt im K. vor allem durch das zwergische Element eine große Rolle. *Ingerimm* oder *Angrosch*, wie die Zwerge ihn nennen, steht hier noch vor *Rondra* und *Praios* gemeinsam mit *Peraine* und *Travia* an erster Stelle; nicht umsonst beherbergt *Angbar* den Haupttempel des (menschlichen) *Ingerimm*-Kults. In den einsamen Bergdörfern des Hochgebirges wird neben *Firun* vor allem *Travia*, im flachen Land eher *Peraine* hoch geachtet. In jüngster Zeit scheint allerdings der Puniner *Boron*-Ritus stärker Fuß zu fassen: Das Kloster *Garrensand* wurde jüngst in eine Ordensburg der GOLGARITEN umgewandelt.

Regierung und Verwaltung: Das Fsm. K. wird seit mehreren Generationen durch das Geschlecht derer von

Eberstamm regiert; der derzeitige Fürst *Blasius* lenkt die Provinz mit lockerer Hand und läßt den Grafen ihren Willen. So gibt es im Kosch drei Grafschaften und eine Reichsmark, als da wären die Grafschaften Angbarer See, Ferdok und Schetzeneck und die Reichsmark Wengenholm. Im gesamten Regierungsapparat des Fürstentums sind die Zwerge stark vertreten. Viele kaiserliche Beamte, Vögte und Greven entstammen dem kleinen Volk. Selbst ein nicht unbeträchtlicher Anteil der Adligen, an ihrer Spitze der mit weiser Hand regierende Graf *Growin von Ferdok*, findet sich in diesem Volke, so daß hier wie kaum anderswo die Geschäfte von Mensch und Zwerg untrennbar miteinander verwoben sind. Die Langlebigkeit der Zwerge trägt zu einer bemerkenswerten und wohltuenden Beständigkeit in der Regierung der Provinz bei. Allerdings gibt es auch extreme Fälle, wo sich ein kaiserlicher Beamter aus dem kleinen Volk etwa 40 Jahre Zeit ließ, einen minder schweren Fall von Viehdiebstahl zu bearbeiten...

Heereswesen: Die Lage des K. im Herzen des Mittelreichs entbindet das Fsm. natürlich nicht von den militärischen Pflichten gegenüber Reich und Kaiser, denen alle Provinzen unterliegen. Der größte Teil der militärischen Einheiten konzentriert sich in *Angbar* und *Ferdok*. Angbar ist Garnisonsstadt des I. Garderegiments Kosch, die *Ferdoker Garde*, eine reine Fraueneinheit, ist ebenfalls hier beheimatet. Daneben existieren mittlerweile sechs Schwadronen *Lanzenreiter*, des Fürsten Leibtruppe, sowie einige Milizen, die über das gesamte Fürstentum verteilt sind. Im Kriegsfall wird zwar die allgemein übliche Bürgerwehr aufgestellt, doch hat es sich als wirksamer erwiesen, nicht vorhandene Bauernregimenter durch reine Mundpropaganda und gezielte Einsätze kleiner Truppenbewegungen ins Leben zu rufen und so den Feind zu verwirren – so geschehen im Bürgerkrieg gegen den Usurpator *Answin*. Diese Taktik wird seither als "Koscher Bauernfeldzug" betitelt.

Recht und Ordnung: Einige Besonderheiten in der Gerichtsbarkeit des K. sollen hier nicht unerwähnt bleiben. So gibt es als Kuriosität im Wengenholmschen den *Almgreven*, der als Beauftragter eines Landesherrn darüber wacht, daß keines fremden Bauern Vieh die Weiden des Lehensherrn abgrast. Dieser Berufsstand hat durchaus seine Berechtigung, gibt es im Hochgebirge doch kaum eine Möglichkeit, seine Grenzen ordentlich abzustecken. Findet sich ein Stück Vieh auf fremder Weide, so kann der Almgreve es zum Eigentum des jeweiligen Landesherrn erklären. Da er nicht überall zugleich sein kann, ist sein Bemühen jedoch eher symbolischen Charakters.

Eine weitere Verwickeltheit der Koscher Rechtsprechung liegt in der Bodengerichtsbarkeit; vielerorts wurden die Grenzen der Lehen durch auffällige Wegmarkierungen festgelegt, meist Bachläufe, markante Baumgruppen und dergleichen. Durch die doch relativ häufigen Erd-rutsche oder einfach durch Erosion ändert so ein Bach gelegentlich seinen Lauf, was natürlich den Grenzverlauf ändert. So kommt es immer wieder zu insgeheimen Verschiebungen der Landmarkierungen, manche gar durch Frondienstler künstlich herbeigerufen, wenn gerade niemand darauf achtet. Wird ein solcher Fall bekannt, so ist es am Provinzherren, die Grenze neu festzulegen. Dieser delegiert aber im allgemeinen seine Beamten, die dann den Fall in die Hand nehmen. Im Jahre 3 Hal gab es im K. allein 47 Fälle von Landverschiebungen, von denen aber nur 5 aufgeklärt werden konnten. So kann man getrost behaupten, im K. wäre so manche Grenze fließend.

Koschammer; ein kleiner Singvogel, dessen Zunge als besondere Delikatesse gilt.

Koschbasalt; ein tiefgraues, bisweilen bläulich schimmerndes Gestein mit regenbogenfarbenen schimmernden Einschlüssen, das nur im KOSCHGEBIRGE zu finden ist und eine schwach antimagische Aura aufweist. Der Abbau liegt vor allem in der Hand der Bergfreiheit *Koschim*, deren *Bergkönige* seit jeher den Großteil der Abbaurechte beanspruchen. Da eine Extraktion der Einschlüsse – die Quelle der antimagischen Wirkung sein sollen – bislang noch nicht gelungen ist, muß immer ein Block des kompletten Gesteins verwendet werden.

Verwendung findet K. vor allem bei der Errichtung von Mausoleen und als Grabplatte, da die Aura Grabunholde, Geister und ähnlich geartete Wesen weder aus dem so geschützten Grab heraus noch in dieses hereinfahren läßt. Auch als Kerkerwand für die Unterbringung von Zauberern oder als gesichertes Verlies und Schatzkammer ist der K. als Baugestein bei jenen verbreitet, die ihn sich leisten können.

Koschkroße; etwa ein Spann lange Kröte mit erdbrauner, warziger Haut; besonders als VERTRAUTEN-Tierart geeignet.

Koschkurier; in *Ferdok* unregelmäßig erscheinende, als sehr reichs-treu geltende Provinzgazette des Fürstentums *Kosch*.

Kossike; eine WALDINSEL der *Perleninsel*-Gruppe. Einst Teil einer größeren Insel, von der heute nur noch die Bruchstücke *K.*, *Bilku* und *Sorak* existieren; reich an Edelsteinen und deshalb von den Besitzern – dem alanfanischen Imperium – mit einer Hundertschaft Söldner und einer kleinen Galeerenflotte gesichert.

Krakenmolch; mit seinen acht ausgestreckten Tentakeln bis zu zehn Schritt durchmessende Riesenkrake, die sich sowohl an Land als auch – vornehmlich – im Wasser fortbewegen und in ganz Aventurien angetroffen werden kann. K. gelten als äußerst gefräßig und stellen für kleinere Fischerboote bereits eine wirkliche

Bedrohung dar.

Krakonier, -s; Krakonier; krakonisch; eine seltene Rasse intelligenter *Echsenwesen*. K. sind etwa 1,7 Schritt groß, äußerst kräftig und untersetzt. Sie haben eine olivfarbene, geschuppte Haut und einen großen Kopf, der an den einer Kröte erinnert. Ihre lidlosen Augen quellen weit hervor und geben ihnen ein bedrohliches und gefühlloses Aussehen. Der gedrungene, fette Körper endet in stämmigen, kurzen Beinen, die Füße haben Schwimmlappen. K. besitzen ein faustgroßes Nervenzentrum zwischen Herz und rechter Schulter; es sorgt an Land für die Umstellung von Kiemen- auf Lungenatmung. Fällt dieses Nervenzentrum aus, haben die K. an Land keine Überlebenschance.

Halten sich die amphibischen K. außerhalb des Wassers auf, trocknet ihre Haut schnell aus. Aus diesem Grunde findet man sie selten im Landesinneren. Wenn doch, so führt sie meist eine heilige Mission dorthin – oder der Auftrag eines Söldnerführers, dem sie ihre Dienste verkauft haben.

Der Ursprung der K. liegt im Dunkel der aventurischen Geschichte verborgen. Einst gründeten sie das Unterwasserreich WAJAHD, in dem sie heute noch leben. Von dem *”Herrscher auf dem Krakenthron”*, dem Herren Wajahds, haben sie auch ihren Namen (ihr eigentlicher Name ist für Menschen nur schwer auszusprechen).

Wegen ihres schlichten Verstandes, der dem eines *Orks* entspricht, benutzen sie nur eine einfache Technik, die ihnen kaum etwas anderes erlaubt als das Herstellen einfacher Werkzeuge und Waffen. Ihre Sprache ist eine Abwandlung des *Echsischen*. Sie können mit ihren Stimmbändern aber ebenso die Sprachen der Menschen sprechen. Die Hauptgöttin der K. ist CHARYB’YZZ, die Allesverschlingende. Ihre heiligen Tiere sind die *Seeschlange* und der *Krakenmolch*.

Über ihre Fortpflanzung ist wenig bekannt – angeblich aber soll es keine K.-weibchen geben, so daß sie die Frauen anderer Völker mit Gewalt nehmen und die Sprößlinge ein gemiedenes Leben in Menschengestalt führen, bis sie eines Tages ihre Haut ablegen und als K. auf immer in das Wasser gehen.

Krayenhorst; eine Burg unbekanntes Alters und unbekannter Bewohnerschaft im Herzen der ansonsten unzugänglichen MESSERGRASSTEPPE.

Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen; halb-legendäre MAGIERAKADEMIE, da ihr Ort unbekannt ist; beschäftigt sich vornehmlich mit Verständigung und kann als *”grau”* eingestuft werden; Anzahl der Lehrmeister und Schüler unbekannt. Der genaue Standort ist ebenso unbekannt wie Einzelheiten über den Lehrplan. Zu den wenigen Dingen, über die man mehr weiß, gehört die Information, daß sich der Lehrkörper aus drei menschlichen und vier elfischen Lehrmeistern zusammensetzen soll. Eines der Hauptanliegen dieser Schule soll die harmonische Verbindung von menschlicher und elfischer Zauberkunst sein. Die Abgänger dieser Akademie beherrschen eine große Anzahl sonst eher unbekannter elfischer Zaubersprüche, neben dem üblichen *Garethi* auch das elfische *Isdira*; außerdem sind selbst die menschlichen Abgänger dem Volk der Elfen sehr nahe.

Krieger, Kriegerin; Handwerk und angesehener Stand in Aventurien. Zwar kann jeder körperlich dazu fähige Mensch eine Waffe führen und *Söldner* werden oder als Soldat in ein *Garde- oder Landwehrregiment* eingezogen werden, aber nur die Absolventen der Kriegerakademien haben das *”verbriefte”* Recht, sich K. zu nennen und die damit verbundenen Privilegien zu genießen: das Recht, das ansonsten dem Adel vorbehaltene Zweihandschwert (und andere besondere Waffen) zu führen, als Zeichen ihres Standes bewaffnet im Angesicht von Landherren zu erscheinen, die volle Rüstung zu tragen und dergleichen mehr.

Um K. zu werden, muß ein Aventurier mindestens drei Jahre in einer – von der *Rondrakirche* dazu berechtigten – Akademie verbringen, wo er nicht nur das Waffenhandwerk, sondern auch die Gebote der Ehre und das gute Benehmen erlernt. Dies alles wird ihm zum Abschluß seiner Lehrzeit mit dem *”Kriegerbrief”* bescheinigt.

Kriegsbeil; eine fast einen Schritt lange, eisenverstärkte Axt. Häufig noch mit zusätzlichen Stacheln und kleinen Klingen versehen, ist für viele Kämpfer das K. sogar eine verlässlichere Waffe als das Schwert, weil es robuster ist und bei einer Beschädigung weit einfacher wieder auf die alte Qualität gebracht werden kann.

Kriegsbogen; durchschlagskräftige Fernwaffe; besteht überwiegend aus Federstahl und trägt nur manchmal hölzerne Griffschalen. Einmal gespannt, treibt der Stahl das Geschoß zwischen doppelt und dreimal so weit wie ein herkömmlicher (hölzerner) Kurzbogen. Ein K. ist teuer in der Herstellung und kann nur von kräftigen Schützen bedient werden.

Kriegshammer; vor allem bei rauhbeinigen Söldnern beliebte Waffe; trägt zusätzlich zu dem schweren Hammerkopf oft noch einige Spitzen, die eigentliche Wirkung beruht aber weiterhin auf der Wucht des Schlages mit einer solch schweren Waffe. Dennoch scheinen die Freunde und Erschaffer von Kriegshämmern eine schier unausrottbare Vorliebe für zusätzliche Stacheln und Spitzen zu haben, die sie manchmal sogar mit Gift

bestreichen.

Kristallomantie; eigentlich: Kristallomagie; Ausübung von Zauberei durch den Einsatz von Edelsteinen; einstmals Hauptgebiet der Magie der *Echsenmenschen*, heute jedoch nur noch wenigen echsischen Magiern und noch weniger Menschen bekannt. Werke hierzu: *De Lithis* von *Isfaleon von Rommilys*, *Codex Emeraldus* von *Alaar Zhavino*.

Kriegsflgel; eine Waffe der Bauernmilizen, bei der das ohnehin bereits harte Schwungholz eines Dreschflgels noch mit eisernen Bändern und Nägeln verstärkt wird. Ein K. wirkt zwar unscheinbar, steht aber an Schadenswirkung einem *Streitkolben* oder gar einem *Schwert* in nichts nach.

Kristallpalast; wichtigster Tempel des Firun-Kultes, in *Bjaldorn* gelegen und vom *Weißten Mann* geleitet. Der Name des Tempels stammt von der Unzahl von Kristallen, die hier zu Fenstern und Tempelschmuck verarbeitet wurden und die Haupthalle wie eine lichtdurchflutete Eishöhle erscheinen lassen.

Krone; (I) *alanfanische* Münze aus einer Silber/Gold-Legierung; entspricht nominell 1 *Dukaten*, ist reell jedoch höchstens 5 *Silbertaler* wert. **(II)** *alreichische* Münze aus der Münzreform der *Hela-Horas*; daher nur kurze Zeit im Umlauf; besteht aus 1 Unze Gold.

Kronenhirsch; mit acht Spann Schulterhöhe größte Art der aventurischen Hirsche; hellbraunes, im Alter noch heller werdendes Fell; hauptsächlich in den Wäldern *Nostrias* und *Andergasts* beheimatet; die ältesten beobachteten K. waren stolze Vierundzwanzigender.

Kronkolonie Südmeer; bisweilen gebräuchliche (abwertende) Bezeichnung für das *Königreich Südmeer*, das Anspruchsgebiet des *Horasreiches* auf den *Waldinseln*.

Kronmark; eine reichsunmittelbare Provinz des *Vinsalter Königreiches* von der Größe einer Grafschaft; von einem *Kronvogt* verwaltet. Zur Zeit existieren die drei K. *Yaquirbruch*, *Goldfelsen* und *Khomwacht*.

Krötenbrut; eine vor allem in Nordostaventurien heimische, bittersüße Gewürzpflanze.

Krsh Tssh'Kt; eine messianische Gestalt der Prophezeiungen der ACHAZ.

Krs'Zzah; geheimnisumwobener Ort an der Südküste der ECHSENSÜMPFE; in der Nähe soll sich ein altes Heiligtum der *Zsahh* befinden.

Kr'Thon'Chh; eine Gottheit der *Echsenwesen* (vornehmlich der *Leviatanim*), die heutzutage nur noch wenige Verehrer hat; Repräsentation und heiliges Tier ist der *Schlinger*; galt als Kriegs- und Eroberergott. Ihm wurden in der Vergangenheit auch Menschen geopfert.

Krup'Hruz; letztes Königreich der ACHAZ; etwa im Jahre 2.200 v.H. in einem Bürgerkrieg zerfallen.

Kühler Schrübbel; kleiner Sumpf in *Almada*, innerhalb der Grenzen der Baronie Valpokrug/Ragath; Namensherkunft ungewiß. Die mittlerweile verstorbene Baronin Dythlinde von Brinnbruch setzte sich zur Aufgabe, den K.S. binnen zehn Götterläufen trockenzulegen, weshalb auch heute noch, nach ihrem Ableben, inhaftierte Schwerverbrecher und anderes Gesindel dort tagein, tagaus schufteten und ihrer Missetaten gedenken.

Kukris; tödliches Gift, auch als "Königsmacher" bekannt; wird aus der *Mirhamer Seidenliane* gewonnen und ist besonders bei professionellen Meuchlern beliebt. Eine Vergiftung führt anfangs nur zu starkem Juckreiz, dann zu Krämpfen in Armen und Beinen und schließlich – nach nur einer Minute – zum Tode des Opfers.

Kun-Kau-Peh; heiliges Tal der WALDMENSCHEN; liegt an der Westseite des REGENGEIRGES. An seinem Ende liegt die verlassene Stadt *Kokanu*, in der die Geisterspinne *Takehe* lebt. *Kokanu* wurde vermutlich von *Achaz* terrassenförmig an den steilen Hang gebaut und war bereits verwaist, als die ersten Waldmenschen im K. auftauchten. *Takehe* lebte hier schon vor tausend Jahren und ist nach mohischem Glauben eine Dienerin *Kamaluqs*. Das uralte Tier ist die Herrin ihrer tausend kleinen Schwestern, die die Lebensfäden aller Geschöpfe spinnen und die TAPAMS in ihre Körper einweben. Reißt eine der silbrig glänzenden, filigranen Schnüre, stirbt irgendwo ein Mensch oder ein Tier.

Neben der Geisterspinne lebt hier noch die *Take-Ca*, was man mit "Takehes Schwester" übersetzen kann. Sie ist eine Schamanin, die nach der Einnahme bestimmter Rauschkräuter in geistigen Kontakt mit dem Tier treten kann. Jeder Waldmensch, der auf dem Weg ins K. ist, zeichnet sich eine rote Spinne auf die rechte Schulter.

Damit hat er überall freies Geleit und muß auch selber Feindseligkeiten unterlassen. Die Take-Ca ist immer eine *Oijaniha*. Manak, der legendäre Mohaführer, hat es vor Jahrhunderten so bestimmt, weil Streitigkeiten um dieses Amt fast seinen Plan, die Stämme zu einen, vereitelt hätten.

Kunibald Frankward von Ehrenstein; (*45 v.H.); Herzog von TOBRIEN; gilt nach einem (von *Answin von Rabenmund* angestifteten) versuchten Anschlag auf das Leben des damaligen Kronprinzen *Brin* und geraumer Zeit der Läuterung als ausgesprochen reichs- und kaisertreu.

Kupperus; der hl. Kupperus, mancherorts auch Kuperus geschrieben, wird als Heiliger im *Koschgebirge* verehrt. Der Sage nach handelt sich um den Magier *K. von Wormsalt*, der um 393 v. Hal auf einer Burg inmitten der Koschberge einen mächtigen Klopfegeist bannte, indem er ihn in seinen Körper einfahren ließ, sich selbst daraufhin in tiefen Schlaf versetzte und so das Land von dieser Plage befreite. Seit diesen Tagen ruht der Körper des K. in einer vergessenen Höhle im Kosch, und der Sage nach bleibt der Geist so lange gefangen, wie der Schlaf des Magiers dauert. Der Körper des Heiligen ist der Kerker des bösen Geistes geworden.

Häufig wird eine K.-Figur über der Tür angebracht, denn als Schutzheiliger der Nachtruhe wacht er über die Hausbewohner und ihren Schlaf.

Küraß; ein leichter, metallener Brustpanzer aus einem Stück, mit Lederriemen über dem Rücken befestigt; bisweilen auch mit Halteschlaufen für weitere Rüstungsteile versehen.

Kürassier; eine besondere Form der leichten Reiterei; meist nur mit Küraß, Helm und Beinschienen gerüstet, dafür jedoch mit einer Fernwaffe (meist der leichten Armbrust), einer für mittlere Entfernungen (meist einer kurzen Stoßlanze oder einer Dschadra-ähnlichen Wurflanze) und einer Waffe für den Nahkampf (Säbel, Kusliker Säbel oder Rabenschnabel) bewaffnet.

K. genießen ein hohes Ansehen, weil sie meist die Funktion der "Plänkler" übernehmen und als erste in Gefechte verwickelt werden (und deshalb über eine gehörige Portion Mut verfügen müssen), und weil sie in den modernen Armeen die schmuckesten Wappenträger und Abzeichen tragen dürfen.

Kurkum; wichtigste Burg der AMAZONEN; in den *Beilunker Bergen* gelegen und Zentrum des *Amazonenkööniginnenreichs von K.*; Residenz von Königin *Yppolita*.

Kurkumer Nelkenöl; ein *Safranersatz*, der fast überall im Neuen und Alten Reich gewonnen wird.

Kurrzug; Anführer der Orks zu Havena bei deren Großem Aufstand im Jahr 1.699 v.H. in Albernia. Läßt sich sein Sklaventum in Menschenhand vergelten, indem er mit gleicher Münze zurückzahlt und absolute Unterwürfigkeit von seinen Menschensklaven abverlangt. Auch ihn rafft, wie fast alle Orks, wenige Monate später die Seuche *Karmesin* dahin.

Kurzbogen; eine eher leichte Fernwaffe, die auch und vor allem von Jägern verwendet wird; angeblich eine Erfindung des Jagdgottes Firun selbst, die er einem treuen Anhänger schenkte.

Kurzschwert; ein *Schwert* von gerade einem halben Schritt Länge, das vor allem bei weniger bemittelten Kriegern oder in den Armeen und Gardien minder wohlhabender Fürsten verwendet wird; auch als Zweitwaffe von Pikenieren oder Hellebardieren.

Kuslik, -s; Kusliker; Kusliker; Stadt im *Lieblichen Feld*; vom göttlichen *Horas* selbst gegründet, Sitz der *Magisterin der Magister* und des obersten Hesindetempels, der *Halle der Weisheit*, die auch die größte Bibliothek Aventuriens beherbergt sowie der HALLE DER METAMORPHOSEN, einer der ältesten *Magierakademien* Aventuriens; großer Hafen am *Meer der Sieben Winde* und bevölkerungsreichste Stadt des Lieblichen Feldes – man mag sich wie die Kusliker fragen, warum die neue Horaskaiserin nicht hier ihre Residenz genommen hat.

So läßt sich die Geschichte K.s wohl auch als die Geschichte eines Wettstreits mit *Bosparan*, dem heutigen *Vinsalt*, lesen. Einen eindeutigen Sieger hat es nie geben können, so eng sind die Schicksale stets miteinander verflochten gewesen. Tatsächlich waren es oftmals Kusliker Adels Häuser, die auf dem Thron von Bosparan saßen, und in den Jahrhunderten zwischen Bosparans Fall und der Unabhängigkeit wurde das Liebliche Feld als *Erzherzogtum K.* von hier regiert – während des Befreiungskrieges blieb K. bis zuletzt in den Händen der *Garether*. So liegt hierin begründet, daß die Könige des 'neuen' Alten Reiches das Fürstentum K. zusammenstutzten auf das unmittelbare Umland der Stadt, wobei es bis heute geblieben ist. Zum letztenmal wurden die Geschicke des Alten Reiches von K. aus gelenkt unter der Ägide Fürstin *Kusmaras v. K.-Galahan*, die im Bürgerkrieg von 810 BF. den Sieg über den Vinsalter König *Alborn Firdayon* davontrug und sich im Jahre 812 BF. im Kusliker Hesindetempel zur Königin salben ließ. Nach ihrem Tod im Jahr 823 BF. trugen die Adligen des Reiches die *Adlerkrone* jedoch wieder dem Haus *Firdayon* an.

Die Bindungen K.s an das Mittelreich sind bis heute eng geblieben – als jüngster Beweis mag die von Fürstin Kusmina arrangierte Heirat ihres Sohnes und Kusliker Erbprinzen, *Romin v. K.-Galahan*, mit der Kronprinzessin von Albernia, *Invher ni Bennain* gelten – die verwandtschaftlichen Bande reichen also wieder bis nach Gareth. Unter Kusminas Herrschaft ist K. zu einer der freizügigsten Städte Aventuriens geworden – niemand beschränkt die Magierakademien und Rechtsschulen in ihrer Lehre, im *Magischen Theater* werden Stücke aufgeführt, die andernorts die Praios- und Traviapriesterschaft in Aufruhr versetzen, und in den Druckereien K.s werden Schriften aufgelegt und hundertfach vervielfältigt, auf deren Besitz im übrigen Reich Kerkerhaft steht; die meisten Waffen- und Sittengesetze wurden ebenso abgeschafft wie Hafenzölle und andere Handelsbeschränkungen, sogar Rauschkraut- und Sklavenhandel werden stillschweigend geduldet – und die Fürstin sieht zu, daß vom stetig anschwellenden Strom des Reichtums auch ein Gutteil den Weg in die fürstliche Schatztruhe findet.

Der Kaiserliche Census & Taxus des Jahres 1016 BF. hat für K. eine Einwohnerzahl von 21.466 ergeben; an Tempeln sind genannt die der *Hesinde* (als wichtigster), des *Praios*, des *Phex*, der *Travia*, des *Efferd*, der *Rondra*, der *Tsa*, der *Peraine* und der *Rahja*, zudem Bethäuser und Schreine des *Kor* und des *Nandus*; stationiert sind in der Stadt 150 Gardisten der Stadt und 100 der Fürstin, 200 Seesöldner in eigener Feste sowie wohl 400 Matrosen und Seesoldaten der Ksl. Bosparanischen Flotte.

Zeittafel Kuslik:

- 937 v.BF. K. wird vom göttlichen Horas gegründet.
- 102vBF-0 Ein Kusliker Adelsgeschlecht, auf das sich auch das heutige Kaiserhaus der *Firdayon* zurückverfolgen läßt, führt das Reich aus dem Chaos des *Dunklen Zeitalters*.
- 0 BF. Die größte Bibliothek Aventuriens, die des Hesindetempels von K., wird vom Garether Bürgerheer in Brand gesetzt, weil sie ein "Rattenloch und ein Hort dämonischen Götzendienstes" sei
- 56 BF. Errichtung des *Erzherzogtums K.*, von dessen Thron ein Nebenzweig des Garether Kaiserhauses über fast das gesamte Liebliche Feld gebietet
- 181 BF. Wiederaufbau des Hesindetempels von K.
- 527 BF. Nach dem Ende der Herrschaft der Priesterkaiser belehnt *Rohal der Weise* das Haus von *K.-Galahan*, das heutige Herrschergeschlecht, mit dem Herzogtum K.
- 751 BF. Der *Friede von K.* wird ausgehandelt und besiegelt die Unabhängigkeit des *Lieblichen Feldes* – Errichtung des Fürstentums K.
- 812–823 BF. Unter Fürstin *Kusmara* wird K. vorübergehend Hauptstadt des Lieblichen Feldes
- 989 BF. *Kusmina v. K.-Galahan* besteigt den Thron des Fürstentums
- 1015 BF. Heirat des Erbprinzen *Romin* mit der Kronprinzessin von Albernia

Kuslik-Galahan; eines der ältesten Adelsgeschlechter des *Lieblichen Feldes*, das seine Abstammung auf die *Erzherzöge von Kuslik* zurückführt und mit dem *albernischen* Geschlecht *Galahan* verwandt ist; ständiger Rivale des Hauses FIRDAYON um die Thronfolge des *Vinsalter Königreiches*.

Kusliker Friede; am 1. Praios 241 v.H. gesiegelter und verkündeter Friedensschluß zwischen den siegreichen Aufständischen des *Lieblichen Feldes* unter Graf *Khadan Firdayon* von Vinsalt und dem Neuen Reich unter Kaiser *Eslam IV.* Mit der anschließenden Krönung Khadans zum König beginnt die Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes.

Kusliker Kaiser; letztes Herrschergeschlecht des *Alten Bosparanischen Reiches* in den Jahren 162 v.BF. bis zu seinem Untergang (0 BF). Nach der glücklosen Spanne des *Dunklen Zeitalters* erlebt das Reich eine letzte Blüte. Den jähen Schlußakkord setzt die *Schlacht von Brig-Lo* mit dem Eingreifen der Götter zugunsten des Garether Bürgerheeres, die das anmaßende Verhalten der "Schönen Kaiserin" HELA-HORAS strafen.

Zeittafel Kusliker Kaiser:

- 162 –110 v.BF. Brigon-Horas
- 110 –87 v.BF. Silem-Horas
- 87 –59 v.BF. Obra-Horas
- 59 –17 v.BF. Murak-Horas
- 17 v.BF. – 0 BF. Hela-Horas

Kusliker Kompaß; modernste Form des *Südweisers*; messinggekapselt und frei um drei Achsen drehbar. Der K.K. ist zwar recht schwer, aber ob seiner Genauigkeit auf Schiffen unverzichtbar.

Kusliker Lamellar; eine alte Rüstungsform aus der Zeit der *Kusliker Kaiser*, die sich teilweise bis heute erhalten hat: Brust- und Rückenteil dieser Rüstung bestehen aus einander überlappenden, horizontal

verlaufenden Metallstreifen auf einer ledernen Unterlage; einst der typische Schutz der Bosparanischen Legionen.

Kusliker Säbel; eine Klingenwaffe, länger als der übliche Säbel (fast so lang wie ein *Schwert*) und mit gerader, zweischneidiger Klinge versehen. Eigentlich trägt der K.S. seinen Namen hauptsächlich nach seinem für Schwerter höchst unüblichen eleganten Griffkorb voller Verzierungen und geschmückter Drähte, der aus "modischen" Gründen im Lieblichen Feld erdacht wurde.

Kusliker Zeichen; der allgemein gültige Satz von 31 Schriftzeichen, in dem das *Garethi* und alle seine Dialekte wie auch das *Bosparano* und das *Thorwalsch* niedergeschrieben werden; siehe **SPRACHEN**.

Kusmara von Kuslik-Galahan; (223 v.H. – 170 v.H.); Fürstin von Kuslik und nach einem von 183 v.H. bis 181 v.H. dauernden Bürgerkrieg gegen König *Alborn Firdayon* von Vinsalt Königin des *Lieblichen Feldes* in den Jahren 181 v.H. bis 170 v.H. Ihre Regentschaft ist von deutlicher Machtgier geprägt, und so verwundert es nicht, daß nach ihrem plötzlichen Tod Alborn wieder – mit Unterstützung des Adels – auf den *Adlerthron* zurückkehrt.

Kusmina von Kuslik-Galahan; (*37 v.H.); Fürstin von KUSLIK; Mäzenin von Künsten und Wissenschaften, Förderin freigeistigen Gedankenguts und lockerer Sitten, jedoch verhaßt bei den ärmeren Schichten; eine überaus geschickte und skrupellose Politikerin, die die traditionelle Fehde mit dem Haus FIRDAYON pflegt. Ihr Sohn *Romin* ist mit der *albernischen* Prinzessin *Inyher ni Bennain* verheiratet.

Kutaki; vulkanisch aktive Insel der ZYKLOPENINSEL-Gruppe; zwischen *Putras* und *Mylamas* gelegen. Auf K. sollen noch einige ZYKLOPEN hausen, ansonsten ist die Insel ob des unregelmäßig ausbrechenden *Amran K.* nur spärlich besiedelt; es soll jedoch einige Piratenverstecke (darunter das des Kun STORBACK) an der Küste geben.

Kuunga Suula; (um 950 v.H. – 750 v.H.); halblegendäre GOBLIN-schamanin, der es gelang, von ihrem Sitz in *Wjassuula* aus alle Goblin-stämme des heutigen *Bornlandes* zum Widerstand gegen die THEATERRITTER zu einen und den Ordenskriegern manche Niederlage zuzufügen; unter ungeklärten Umständen bei der Erstürmung ihres Hauptsitzes verschwunden.

Kvill; Fluß im zentralen Nordaventurien; entspringt in den *Salamandersteinen*. Erster Zufluß ist der *LORSOL*, der gleichfalls in den *Salamandersteinen* entspringt. An der Stelle, wo K. und *AMPER* sich vereinen, liegt der Ort *Kvirasim*. Bis dort ist der K. nicht mit Booten befahrbar, da von beiden Ufern wildwuchernde Pflanzen ein undurchdringliches Geflecht bilden. Etwa 50 Meilen bevor der K. bei *Riva* in den *Golf von Riva* mündet, gesellt sich von Osten der *Nuran Riva* hinzu.

Kvillotter; gelbgrün gesprenkelte, bis zwei Schritt lange Giftschlange; kann sogar so weit nördlich wie *Riva* oder *Oblarasim* angetroffen werden; besitzt ein auch für Menschen gefährliches Gift.

Kvirasim, -s; Kvirasimer; Kvirasimer; freie Kleinstadt in Nordaventurien. Für Fremde, die auf einem der drei Pfade aus *Riva*, *Tjolmar* oder aus *Gashok* und *Hillhaus* kommen, liegt die Stadt fast unsichtbar auf einer Landzunge am Zusammenfluß von *Lorsol* und *Kvill*. K. ist ein wichtiger Umschlagplatz für den Handel mit elfischen Waren, die meist auf dem Land- und Flußweg den *Kvill* hinab versandt werden. Die Handelsniederlassung der *Norbarden* hat dem Ort seinen Namen gegeben, die ortsansässigen Elfen nennen ihn *Quillyana*.

So wie die *Waldelfen* mit den *Auelfen* auskommen, hat es ihre Toleranz erlaubt, daß sich immer wieder Menschen niedergelassen haben – aber auf die eine oder andere Art sind alle verschwunden; denn nach einigen Generationen gibt es hier keinen, der nicht mit jedem im Ort verwandt ist (EW: ca. 800, davon etwa 70% *Waldelfen*, 20% *Auelfen*, 10% *Halbelfen*; G: keine). So kann man die Menschen kaum von den *ELFEN* unterscheiden: die einen wie die anderen kleiden sich in *Bausch* und Pelz, ihre Waffen und Werkzeuge sind aus Holz, und das einzige Metall sind schmückende Goldklumpen, die man selbst im *Kvill* gefunden hat. Keiner kennt hier die Kostbarkeiten, auf die die Menschen so stolz sind, doch dafür findet man überall Magie und Wunder. Seltene Heilkräuter und Blumen wachsen an den Ufern, das Wasser aus den *Salamandersteinen* selbst ist leicht magisch, und sogar das frisch abgeworfene Horn eines Einhornes ist hier schon gesehen worden. Seit einiger Zeit versucht eine *Peraine*-Geweite, die Elfen zum Glauben an die *Zwölfgötter* zu bekehren, bisher sind jedoch alle Versuche gescheitert.

Die eigentliche Stadt *Quillyana* liegt verborgen: die meisten der *Auelfenbauten*, aber vor allem die *Baumhäuser* der *Waldelfen*, erkennt man erst, wenn man direkt davor oder darunter steht. Auf verblüffende Weise verstehen es die Elfen und *Halbelfen*, ihre Existenz unbemerkt zu halten. In *Quillyana* gibt es die vielleicht vollkommenste Art der Mitbestimmung: Wenn die Sippen über ein Problem beratschlagen, darf jeder

mitreden, selbst wenn er sich nur für ein paar Tage hier aufhält.

Kyndoch, -s; Kyndocher; Kyndocher; mit 1.200 Einwohnern zweitgrößter Ort der Mgft. *Windhag*. Der Hafen auf der linken Seite des *Großen Flusses* ermöglicht die Verschiffung von Waren aus dem Hinterland wie Obst, Korn, Wein oder Holz flußabwärts zum albernischen *Havena* oder flußauf nach *Elenvina*.

Eine Fähre verbindet den Ort mit der anderen Flußseite – die bereits zur *nordmärkischen* Baronie *Kyndoch* zählt – und schafft so die Anbindung an die *Reichsstraße III* von *Gareth* nach *Elenvina*, auf der Waren aus *Honigen* und *Winhall* ihren Weg hierher finden. Auch der Handel mit den Zwergen des Nördlichen *Eisenwaldes* trägt zum bescheidenen Reichtum des Städtchens bei.

Die Stationierung der Waffenträger (G: 1 Banner Kgl. Albernische Pikeniere) aus dem benachbarten Königreich *Albernia* dient lediglich zur Sicherung der aus dem Süden kommenden Reisewege und besitzt keinerlei hoheitsrechtliche Relevanz. Die zwei Tempel K.s sind *Travia* und *Phex* geweiht.

Kynos von Cres; (268 v.H. – 191 v.H.); ehemaliger Markgraf von *Mhanadistan*; wegen seiner auführerischen Ideen von Kaiser Eslam auf die Südmeer-Insel *Altoum* verbannt; dort Gründer ALTAIAS (im Jahre 232 v.H.).

Kyshn't; ein Volk der ECHSENMENSCHEN, das auf der *Waldinsel Ulikkani* beheimatet ist.

Ladifaahri; andere Bezeichnung für eine *Blütenfee* oder *Blütenjungfer*, siehe FEE. Bekanntestes L. ist jenes, das den Garten des *Warunker* Mgf. *Thronwig* betreute.

Läjan; ein weißer Waldlöwe; Begleiter *Firuns* in der WILDEN JAGD.

Lamahria; sagemumwobenes Unterwasserreich, irgendwo im Dreieck zwischen *Aventurien*, *Güldenland* und dem legendären Südkontinent *Uthuria*. Angeblich ist es die Heimat der BLAUEN MAHRE, von denen auch die NECKER abstammen sollen. Bisweilen wird auch das *Efferdland*, das auf alten Karten der Rohalszeit im *Meer der Verlorenen* eingezeichnet ist, mit L. identifiziert. Flüchtlinge aus L. besiedelten später die Insel A'TALL, die während des zweiten *Drachenkrieges* versank.

Lamea; Prinzessin L. war eine Heldin der av. Siedlerzeit (ca. 2.000 v.H.), die 69 Gefahren überstehen mußte, um ihren Liebhaber wiederzufinden; wurde dabei von *Gylduria ya Glasal* begleitet. Siehe HELDEN UND HELDENSAGEN.

Lämmergeier; eine Geierart; siehe KHOMGEIER.

Lamsen; Fluß in Nordostaventurien; Zufluß der LETTA; entspringt in den *Cor-Bergen* und mündet etwa auf halber Strecke zwischen *Eestiva* und *Paavi*.

Land; av. Flächenmaß; eines der *Rohalschen Maße*; entspricht 4 Quadratkilometern (siehe MASZE UND GEWICHTE).

Land Jenseits; eine der vielen Bezeichnungen für die FEENWELT.

Landadel; häufig gehörte Bezeichnung für den NIEDERADEL, also sämtliche Adelsränge unterhalb des *Barons*: EDLER, JUNKER, RITTER und dergleichen mehr.

Landgraf, Landgräfin; Adelstitel in *Mittelreich* und *Lieblichem Feld*; gänzlich dem GRAFEN entsprechend.

Landherr, Landherrin; Adelstitel im *Lieblichen Feld*, in Macht und Titulatur den mittelreichischen FREIHERRN/FREIFRAU entsprechend.

Landwehr; im Kriegsfall von den *Grafen* des Mittelreichs jeweils in Regimentsstärke auszuhebende ad-hoc-Truppen, meist kräftige Bauernburschen und -mädel, die das Pech haben, den Werbem in die Fänge zu gehen. Es ist zwar möglich, sich vom Dienst freizukaufen, jedoch sehr teuer. Die L.-Regimenter werden von Offizieren der *Garderegimenter* oder gräflichen Bediensteten geführt und sind meist unzureichend bis miserabel ausgerüstet.

Die einzige seit mehr als 10 Jahren bestehende Einheit ist das II. Regiment Darpatische L., das zur Eroberung *Maraskans* ausgehoben wurde und das sich sowohl auf der Insel als auch im *Orkensturm* bewährt hat.

Langbogen; der weitreichendste aller Bögen: Mit diesem starken, über mannsgroßen Bogen aus kräftigem Eibenholz ist es möglich, Pfeile zielsicher bis zu zweihundert Schritt weit zu schießen. L. sind zum Glück für die

berittenen Krieger aller aventurischen Heere nur sehr selten auf dem Schlachtfeld zu sehen, können die von diesem Bogen abgefeuerten Pfeile doch sogar Schilde und Rüstungen durchschlagen.

Langdolch; eine Klingewaffe von zwei Spann Länge, die damit zweimal so lang wie ein normaler Dolch ist und oft in einem Gehänge ähnlich dem eines Rapiers getragen wird. Zwar hat auch sie zwei geschärfte Schneiden, der eigentliche Kampf wird allerdings fast nur mit der schmalen und scharfen Spitze ausgetragen.

Langohrschafe; siehe EISENWALDER LANGOHRSCHAFFE.

Lanzenreiter; im Mittelreich übliche militärische Einheit; aus dem adligen Ritterstand hervorgegangene schwerste Form der Kavallerie; ausgerüstet mit voller Gestechrüstung, Kriegslanzen und Anderthalbhändern. Eine L.-Schwadron besteht übrigens nur aus 10 L., dazu je drei deutlich leichter bewaffnete "Knappen", plus die üblichen Botenreiter, Bläser, Trommler und Standartenträger.

Laraan; ein *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge BELKELELS, der als wunderschöne Erscheinung beiderlei Geschlechts auftreten kann.

Lata; von den Anhängern des *Efferd* als heilig verehrtes Wesen in einer Kaverne unter dem *Havener* Efferdtempel. Die fast vier Schritt große Drachenschildkröte erschien unmittelbar nach dem Großen Beben von 291 v.H. in der Stadt, dürfte aber wahrscheinlich noch älter als diese sein. Sie verfügt über eine fremdartige, animalische Magie von beträchtlicher Macht. Einen Widersacher hat L. in dem Riesenoktopoden *Yonahoh*, der in der versunkenen Unterstadt lauert.

Lechmin von Weisprein; (um 300 v.BF. bis 267 v.BF.); Heilige des *Praios*-Kults; besuchte als erste die GREIFEN des *Orklands*; wurde auf der darauf folgenden Missionsreise in – dem damals orkisch besetzten – *Gareth* zu Tode gefoltert.

Lehnspflicht; Pflicht, die vom Lehnsherren übertragenen Ländereien gut und für den Lehnsherrn förderlich zu verwalten; eine der Pflichten des **ADELS**.

Leibeigenschaft; siehe den Artikel auf den Seiten 157 und 158.

Leichnam, belebter; ein durch Schwarze Magie erzeugter, ob seines teilweisen Verfalls schrecklich anzuschauender *Untoter*; kann eine Reihe gefährlicher Krankheiten (wie PARALYSE und SCHLAFKRANKHEIT) übertragen.

Lemming; bisweilen Orklandhörnchen genannt; eines der wenigen Lebewesen, das in der Lage ist, den Freitod zu wählen. Den jährlichen L.-wanderungen im Peraine-Mond wird regelrechte religiöse Motivation nachgesagt.

Lemon; Fluß in Nordaventurien; etwa 90 Meilen langer Nebenfluß des OBLOMON; mündet etwa auf der halben Strecke zwischen *Gerasim* und *Oblarasim*.

Leng; ein Speisefisch, der in Salzwasser lebt und bis zu 7 Spann lang und 6 Stein schwer wird.

Leomar von Baburin; Held der av. Frühzeit, Träger des Schwertes SIEBENSTREICH. Forderte im Jahre 1.853 v.H. die Göttin *Rondra* zu einem Wagenrennen heraus; verlor das Rennen, erhielt aber von *Rondra* ihren Streitwagen DONNERSTURM geschenkt. Heiliger des *Rondra*-Kultes; gilt als Schutzpatron der Krieger tugenden. Schläft angeblich seit den Zeiten der *Friedenskaiser*, um in Zeiten höchster Not wieder aufzuwachen.

Leomar Almaderich Sigiswild, Edler vom Berg; (*11 v.H.); aus dem Geschlecht derer vom Berg; Jahrgangsbester der Ksl. Wehrheimer Akademie; Löwengardist; im Geheimauftrag von *Helme Graf Haffax* militärischer Berater der Truppen des *Kalifats* im Krieg gegen *Al'Anfa*; dort enorm erfolgreich; nach seiner Rückkehr Baron von *Brig-Lo* und Marschall *Almadras*.

Leonardo; genannt "der Mechanikus"; (*42 v.H.); Erfinder aus *Havena*. L. gilt als genialster Kopf *Albernias*, wenn nicht gar des *Mittelreiches*. Planer der *Prinzessin-Emer-Brücke* zu *Havena* und zahlreicher anderer Konstruktionen. Mehr Aufsehen erregen allerdings jene Berichte über seine Versuche, gar den Elementen zu trotzen, was ihn schnell in die Nähe götterlästerlichen Treibens rücken könnte.

Als Sohn eines einfachen Handwerkers hat es L. verstanden, sich mit ehernem Fleiß Kenntnisse und Können anzueignen, die, gepaart mit seinem Einfallsreichtum, ihresgleichen vergeblich suchen. Die intensive

Beschäftigung mit komplizierten Projekten hat L. zu einem recht wortkargen Mann gemacht, so daß er heutzutage vorzugsweise über Mittelsmänner mit Außenstehenden verkehrt. Jegliche Versuche, ihn in der Öffentlichkeit auf seine Arbeit anzusprechen, werden von ihm schroff abgeblockt.

Leskari, -s; leskarisch; Leskaraner; 430-Seelen-Holzfällerdorf (T: FIR, Swafnir; G: 5 Stadtbüttel) an der Ostseite des *Golfs von Riva* an der Mündung des NURAN LESKARI. Während der eisfreien Zeit wird der Hafen, des von Fichtenwäldern umgebenen Ortes häufig von Schiffen auf dem Weg nach *Paavi* angelaufen. Einzig der Handel mit Pelzen und etwas Gold verdient an diesem eher gesetzlosen Flecken im hohen aventurischen Norden weitere Beachtung.

Letta; größter Fluß in Nordostaventurien. Die L. entspringt am Fuße der *Nordwalser Höhen*, unweit der Stadt *Bjaldorn*. Auf ihrem etwa 300 Meilen langen Weg nach Norden durchfließt sie in ihrem Oberlauf ein zusammenhängendes Waldstück, bis sie sich mit der BRYDA vereinigt. Im Mittellauf passiert sie das Dörfchen *Foss*, dann *Eestiva*. Nach der Hälfte des verbleibenden Weges zu ihrer Mündung in die *Brecheisbucht* bei *Paavi* führt ihr der reißende LAMSEN weitere Wasser zu.

Leufurten; alter Name der Stadt FIRUNEN im *Bornland*.

Leutnant; nur noch bei den Truppen der *Provinzherren* und im *Lieblichen Feld* gebräuchlicher militärischer Rang, entweder als Adjutant eines HAUPTMANNES oder als Anführer eines Halbbanners.

Leviatan, -s; Mz.: Leviatanim; auch *Sultans-* oder *Herrenechsen* genannt; *Echsenwesen* der av. Frühzeit und zu Zeiten *Pyrdacors* eine der herrschenden Rassen; gehörten lange Zeit zu den schrecklichsten Kreaturen Aventuriens. Erst lange Kämpfe untereinander brachten sie an den Rand der Auslöschung. Heute existieren nur noch wenige Exemplare dieser sehr standorttreuen Spezies in menschenleeren Regionen, auf einigen *Waldinseln* oder in den Dschungelgebieten *Maraskans*.

Der Kopf des L. gleicht dem eines Frosches, die warzige Haut der einer Kröte, die Klauen und Gliedmaßen denen eines *Drachen*. In Ruhehaltung begibt er sich in eine hockende Stellung, die Knie an die Brust gezogen. Hockend erreicht er eine Höhe von drei Schritt; von Kopf bis zur Spitze seines muskulösen Schwanzes mißt er etwa das Doppelte. Die Sprungkraft seiner gewaltigen Hinterbeine trägt ihn viele Meter weit. Neben seiner überragenden Kampfkraft machen den L. seine magischen Fähigkeiten gefährlich; sie stehen nur wenig hinter denen eines Drachen zurück. Die einzige schwache Stelle der L. ist die nächtliche Kälte, unter der sie besonders stark leiden. Ihr Körper braucht einige Zeit, bis er genug Wärme gespeichert hat.

Alle L. neigen dazu Horte anzulegen. Dies ist darauf zurückzuführen, daß nur Gold ihnen einen ruhigen Lagerplatz beschert, denn ihr Körper sondert eine starke Säure ab, die sonst den Erdboden zu einer ätzenden Schlammgrube macht.

Levschije; wilde Tiermenschen. Die L. leben in den WALBERGEN an der nordöstlichen Grenze des *Bornlandes*, wo diese widderköpfigen Menschen sich mit den feenhaften VILAY paaren (so heißt es zumindest). Die L. sind ein Volk, das keine Frauen hat und in seinem ganzen Wesen dem Ebenbild seines Schöpfers LEVTHAN entspricht. Ihrer Wildheit zum Trotz ernähren sich diese Wesen nur von Pflanzen und der Milch der Walbergschafe, mit deren Widdern sie ihre Kräfte messen. Ihr Geist ist dem eines Tieres gleich, so daß sie sich auch mit diesen paaren. Nachkommen können sie aber einzig mit den Vilay zeugen, nicht mit Menschenfrauen, auch wenn sie es immer wieder versuchen.

Levthan (I), -s, aber auch: des Levthan; Halbgott. L., der *Mannwidder*, ist ein Sohn der Göttin RAHJA. Er entstammt aus der Verbindung mit dem Sterblichen *Khabla*. Von *Satuaria* wurde er in einen Widder verwandelt, als er sie mit Gewalt nahm. So muß er fast das ganze Jahr als Widder zubringen, nur in den Nächten des Monats Efferd verwandelt er sich in den gehörnten, brünstigen Mannwidder und macht Jagd auf schöne Maiden, besonders die *Hexen* der nördlichen Wälder. Und so werden in diesen Nächten wilde Orgien gefeiert, wenn sich die Hexen zusammenfinden mit den LEVSCHIJE, den Gesandten L.s. *Satuaria* bereute später ihr Tun, und so überwiegt manchmal die Liebe, und es treibt sie in L.s Arme.

Geweihte des L. gibt es nur wenige, meist handelt es sich bei ihnen um Hexen oder Hexer, die sich speziell der wilden, tierhaften Seite ihrer Natur zugewandt haben. Sie predigen ein Leben frei von Zwängen, die totale Selbstaufgabe, um die absolute Lust zu erreichen. Der "Haupttempel" des L.-kultes steht in *Fasar*.

Levthan (II); mittelgroßer, düster scheinender *Wandelstern*, steht für zerstörerische Gier, Pessimismus und extreme Stimmungsschwankungen.

Levthan-Flöte; eine aus unterschiedlich gestimmten Rohren zusammengesetzte Hirtenflöte.

Lex Imperia; kaiserliches Lehensgesetz aus den Dunklen Zeiten. Als Kaiser *Yarum-Horas* 444 v.BF. (1.437

v.H.) die L.I. erließ, wurde zum ersten Mal in der av. Geschichte ein Lehnrecht und eine Grafschaftsverfassung schriftlich niedergelegt. Das Gebiet des heutigen *Lieblichen Feldes* hatte den Kaisern zu *Bosparan* stets unterstanden, infolge der Besiedlung des heutigen *Neuen Reiches* und der Südländer allerdings waren Länder von gewaltiger Größe entstanden, zumeist regiert von eigenen Königen (tw.: *kuninga*), die zwar dem Kaiser unterstanden, gleichwohl aber keinen Kaiserzins zahlten, sondern über den Zehnt gänzlich selbst verfügten. Die fünf Königreiche in der Peripherie des Reiches waren damals: die Nordmarken (Albernia, Windhag, Almada, Kosch), die Rommilyscher Mark (Garetien, Reichsstadt Gareth, Darpatien), Baliho (Weidener Land), Tobrien (Ysilien) und das Königreich beider Hylailos (Zyklopeninseln).

Die L.I. nun führte – da die kaiserlichen Einkünfte aus dem (in den Dunklen Zeiten darniederliegenden Lieblichen Feld) versiegt und für die kostspielige Hofhaltung beileibe nicht langten – für die alten Könige den neuen Titel *harjatuga* (gleichfalls ein thorswalscher Begriff) ein, das ganz und gar lehenspflichtige *Herzogs-Amt*. Allein der König der Zyklopeninseln durfte seinen alten Titel fortführen, da er – ob seiner Nähe zum Lieblichen Feld – ohnehin stets einen Zehnt gezahlt hatte. Die L.I. führte zwar zu höheren Einnahmen des Horaskaiserhauses, in der Folge jedoch gleichfalls zu einer Verelendung der neuen Herzogtümer.

Ann: Der *Fürstentitel* stammt übrigens noch aus dem Jahre 1874 v.H. und ist damit älter als der mächtigere Herzogstitel: Der bosparanische Kaiser selbst adaptierte nach der verlust-, aber siegreichen Schlacht um Punin den tulamidischen Sultanstitel und nannte sich fortan 'Fürst der Tulamiden'. (Genauso hielt es später die Sultanin von Aranien, die sich zur Fürstin umnannte und den reichischen Gepflogenheiten anpaßte.)

Der Markgrafentitel ging hervor aus dem bosparanischen *marchio*, was soviel wie Marschall bedeutet: die umkämpften Grenzgebiete (etwa die tobrische Mark Drachenstein oder das garethische Greifenfurt) wurden häufig einem alten Marschall zu Lehen gegeben, weswegen man bisweilen auch noch die Bezeichnung *Marschallsamt* für eine Mgft. findet.

Lichtelfen; nach der elfischen Mythologie die ältesten der ELFEN, die sich allein durch ihr Wollen in der Welt manifestierten.

Lichtvolk; eine bisweilen gebräuchliche Bezeichnung für die Völker der ELFEN.

Lidari; Tochter *Rajoks* und *Ifirms*, eine der SILBERSCHWÄNE; Schutzpatronin für die Orientierung in der Wildnis.

Liebden; die Anrede *Ew. L.* wird korrekt für die Kinder von *Herzögen, Fürsten* und *Markgrafen* verwendet, findet sich sehr häufig aber auch als neutrale Anrede des *Hochadels* untereinander.

Liebliches Feld, des Lieblichen Feldes; aus dem L.F., seltener: liebfeldisch; überaus fruchtbarer und vom milden Klima begünstigter Landstrich, erstreckt sich über ein Gebiet von etwa 350 mal 180 Meilen und reicht vom *Meer der Sieben Winde* im Westen bis zu den mächtigen Gipfeln der *Goldfelsen* und der *Hohen Eternen*, die südliche Grenze bildet der *Chabab*, im Norden sind es die *Windhagberge* und der Unterlauf des *Phecati*.

Hier ließen sich vor mehr als 2.500 Jahren die ersten Siedler aus dem fernen *Güldenland* nieder – das L.F. war die Wiege mittelländischer Kultur, das Kernland des ALTEN REICHES, und ist in unseren Tagen das wohl zivilisierteste und am dichtesten besiedelte Land des ganzen Kontinents: der Kaiserliche Censur & Taxus des Jahres 1016 BF. ergab, daß im L.F. mehr denn 560.000 Menschen leben. Der größte Teil des Landes wird von Ackerflächen und Weiden bedeckt, ausgedehntere Wälder gibt es bald nur noch am Fuße der großen Gebirge, Wölfe und Bären machen den freien Bauern – die Leibeigenschaft und auch Sklaverei sind verboten – kaum zu schaffen.

Als die Schutzgöttin des L.F. gilt die Göttin *Hesinde*. Theater, Musik, die schönen Künste wie auch die Wissenschaften sind bei den Bürgern hoch angesehen. In allen Städten gibt es Schulen oder Akademien, in denen, oftmals sogar unentgeltlich, gelehrt wird, so daß selbst das einfache Landvolk meist ein wenig schreiben und rechnen kann, und in KUSLIK an der Mündung des *Yaquir* steht die *Halle der Weisheit*, der höchste Tempel der *Hesinde*, der auch die größte Bibliothek Aventuriens beherbergt.

Hauptstadt des L.F. und des Alten Reiches ist VINSALT, etwa hundert Meilen landeinwärts am größten Strom der Region, dem *Yaquir*, gelegen. Das Königreich L.F., dessen Krone seit der Unabhängigkeit im Jahre 752 BF. in den Händen des Hauses FIRDAYON liegt, untergliedert sich in das Hzm. *Grangor* und die Gft. *Yaquiria* nördlich des *Yaquir*, die *Erzherrschaft Arivor* in seinem Herzen, das Hzm. *Methumis* südlich des *Sikram*, und den *Thegüner Bund* sowie das Erzshm. *Neetha* jenseits des Flusses *Tovalla*, im sogenannten 'Wilden Süden' des L.F. Dazu kommen die drei *Kronmarken Yaquirbruch, Goldfelsen* und *Khomwacht* an der östlichen Grenze des Reiches.

Die *wichtigsten Städte* des Landes sind, in der Reihenfolge ihrer Größe, KUSLIK, VINSALT, GRANGOR, ARIVOR, NEETHA, METHUMIS, SILAS, BELHANKA und BETHANA. Siehe auch: ALTES REICH, VINSALTER KÖNIGREICH.

Lilienthron; ein aus maraskanischem Edelholz gearbeiteter und reich mit Edelsteinen verzierter und aus rosafarbenem Marmor in der Form einer sich öffnenden Lilienblüte geschnitzter Thronessel; als Thron der Stadt *Tuzak* das Gegenstück zum *Seerosenthron* in *Jergan* (jetzt in *Zorgan*); Thron der Herrscher MARASKANS.

Limbus; gemäß der Sphärenkunde das Urmaterial der Welt, aus dem LOS die SPHÄREN formte; jetzt verbindendes und gleichzeitig trennendes Gewebe zwischen den Sphären, durchzogen von Fäden der *Astralen Kraft* und vom *Nayrakis*; erscheint meist als formloses, graues Wabern und kann von Sphärenreisenden mittels bestimmter Zauber durchschritten werden.

Lindwürmer; anderer Name für die Gesamtheit der av. DRACHEN.

Lindwurmfäule; eine mittlerweile ausgerottete, tödliche Krankheit, die durch den Biß bestimmter Drachenarten ausgelöst wurde.

Lindwurmschläger; eine zwergische Handaxt; einblättrige Variante der SKRAJA; zeichnet sich ebenfalls durch das extrem "langbärtige" Klingensblatt aus. Kaum länger als zwei Spann, aber fast so schwer wie eine große *Streitaxt*, mit dickem Holm und kräftiger, schwerer Klinge, zeugt der L. zwar nur wenig von der Schmiedekunst der Angroschim, aber um so mehr von ihrer Körper- und Kampfkraft.

Linke Hand; siehe BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN, *Weg der L.n H.*

Linkes Szepter; Zeichen des geistlichen Herrschaftsanspruchs über Dere, repräsentiert durch das Sonnenszepter der BOTEN DES LICHTS.

Linkhand; eine übliche Parierwaffe, die dem gewöhnlichen Dolch ähnelt, allerdings eine kräftigere und längere Parierstange hat, häufig mit einem zusätzlichen Griffkorb ausgestattet und daher auch schwerer ist.

Liska; eine der HIMMELSWÖLFE der *nivesischen* Mythologie; wurde von *Vae* aufgenommen, als sie trächtig war; verwüstete nach der Ermordung ihrer Welpen durch MADA das Land.

Llanka, -s; llankanisch; Llankaner; aranische Hafenstadt am *Maraskansund*; eine uralte Gründung der Tulamiden aus einer Zeit, als der *Golf von Perricum* noch lange nicht diesen Namen trug – dennoch steht L. politisch im Schatten der größeren Nachbarstadt *Elburum*, wo die *Shanja von Oron* residiert – doch seit geraumer Zeit versucht die *Harani Kerry saba Bechtila*, ihre Herrschaft (EW: 3.320) zu einer Freien Stadt erheben zu lassen.

Ihr Territorium ist allerdings sehr klein, denn seine Bedeutung gewinnt L. ganz und gar vom Meere: Hier ist eine gute Teil der aranischen Flotte stationiert, und die Handwerker sind vor allem mit der Ausrüstung von Schiffen beschäftigt: Es gibt eine Segelmacher-, Seiler-, Schiffsbauer- und sogar eine Ankerschmiedegilde, die alle beträchtlichen Einfluß auf das Leben in der Stadt haben.

Vor allem aber residiert in L. eine hohe Geweihte des *Efferd-Kultes*, *Meisterin der Brandung Khorena Mondreios*, die die Aufsicht über alle Tempel von *Elburum* bis *Beilunk* führt und deren Tempel zu den prächtigsten der Ostküste zählt (Weitere T: HES, RAH, TRA, Swafnir).

In der Stadt leben außerdem stets hundert *Thorwaler*, die hier als Seesöldner dienen ("Drachen von Llanka"; weitere G: 3 Komp. Städt. llankische Miliz, 700 Matrosen und Seesöldner der Fsl. Aranischen Flotte), und unweit der Stadt liegt ein eigenes Thorwalerdorf mit zahlreichen Familien, die hier zum Teil in zweiter und dritter Generation wohnen. Die rauen Seebären werden erstaunlicherweise von den feingeistigen Araniern recht gut akzeptiert, zumal sie fast alleine den örtlichen *Imman-Verein* "Sturmwind Llanka" stellen und so dem Namen der Stadt zusätzlichen Ruhm verschaffen.

Llanego; kleiner Fluß in der Gegend von *Dról*; mündet bei *Bilhén* ins *Meer der Sieben Winde*.

Loch Harodrol; südaventurischer Binnensee im Tiefland südlich des *Harotrud* und nördlich des *Regengebirges*; Teil einer knapp 150 Meilen langen Seenkette bestehend aus L.H., oberem und unterem *Drunab-See*; geographische Südgrenze des *Neubosparanischen Reichs*; im Nordwesten von Sumpfland umgeben, im Südosten einige Steilküsten. In der Umgebung des L.H. leben neben einigen *Waldmenschen* und Siedlern aus dem *Lieblichen Feld* auch einige *Achaz*.

Löffelkraut; ein aventurisches Würzkräut.

Lolgramoth; auch unter *Thezzphai* bekannt; ein ERZDÄMON, der für Treu- und Friedlosigkeit, Zwist und Hader steht, aber auch ein Meister der Bewegung sein soll. In der "traditionellen" Dämonologie sieht man in L.

den Gegenspieler *Travias*.

Lorcha; ein *Schiffstyp* aus dem Perlenmeer; die kleinere, oft buntbemalte Schwester der ZEDRAKKE, deren große Drachenflügelsegel fast dreieckig geschnitten sind und ihr höhere Wendigkeit verleihen. Dieser traditionsreiche Typ wird im südlichen Perlenmeer von Kaufleuten ebenso wie von Seeräubern genutzt und ist daher fast immer bewaffnet.

Lorgolosch; Bergkönigreich der BRILLANTZWERGE; in den *Beilunker Bergen* in der Mgt. *Beilunk* gelegen; grenzt im Norden an das *Amazonenkönnenreich* von *Kurkum*; nomineller Bergkönig ist *Omgrasch, Sohn des Orbal*.

Lorsol; Fluß in Nordaventurien; einer der ersten Zuflüsse des KVILL.

Los; in vielerlei Mythologien aventurischer Urgott, der mit der Urriesin SUMU rang. In diesem Kampf entstanden die Welt, die Götter und alle Lebewesen. L. gab seine Gestalt auf und formt nun als *Nayrakis* (der schaffende Geist des L.) die Gestalt der Welt.

Lot; av. Längenmaß, das nur für Tiefenmessungen verwendet wird; eines der *Rohalschen Maße*; entspricht 10 Metern (siehe MASZE UND GEWICHTE).

Lotos; schwimmende Teichpflanzen mit großen Blütenkelchen, berühmt für ihre kräftigen Farben. Zu den besonderen L.-arten und ihren Wirkungen siehe PURPURNER L. und SCHWARZER L. Alle anderen L.-Arten finden vornehmlich in der Färberei Verwendung.

Lowangen, -s; Lowanger; Lowangener; große Handelsstadt an einem Zufluß des *Svellt*. Der Stadtkern L.s ist vollständig von einer Wehrmauer umgeben und auf einer im Fluß liegenden Insel errichtet. Insgesamt wohnen hier 3000 Menschen, die übrige Bevölkerung (EW: insgesamt etwa 9.500) lebt auf dem rechts-svelltschen Ufer im Schutz der neuen Mauer, die mit einem zusätzlichen Wassergraben verstärkt wurde. Die Stadt ist somit vollständig von Befestigungsanlagen umgeben und nur über zwei befestigte Brücken erreichbar. Aufgrund ihrer hervorragenden Verteidigungsanlagen (G: 800 Lowanger Stadtgardisten, 750 freiwillige Bürgerwehren) wurde die Stadt in den Jahren 17/18 Hal zwar lange Zeit belagert, konnte von den *Orks* jedoch nicht eingenommen werden.

L. ist eine Handelsstadt von hervorragendem Ruf, und so besitzen alle Handelshäuser, die etwas auf sich halten, ein Kontor am Marktplatz. Da ein großer Teil der Lowanger Bevölkerung von mittelreichischen Flüchtlingen abstammt, wird neben dem Händlergott *Phex* vor allem auch der Zuflucht gewährenden Göttin *Travia* eifrig geopfert – und mehr denn je seit dem ORKENSTURM. L. ist aber nicht nur eine Stadt des Handels, sondern auch der Bildung: So gibt es hier nicht nur einen großen Tempel der *Hesinde*, der immerhin dafür sorgt, daß fast jeder zweite (!) Lowanger Lesen und Schreiben kann (weitere T: PER, BOR, TSA, FIR, RAH, ING), sondern auch eine Niederlassung der *Grauen Stäbe von Perricum* sowie zwei *Magierakademien*, die AKADEMIE DER VERFORMUNGEN und die HALLE DER MACHT.

L. war einst der Mittelpunkt des SVELLTSCHEN STÄDTEBUNDES, doch heute sind nur noch die Fassaden des einstigen Wohlstandes vorhanden. Die Stadt selbst fiel den Orks zwar nicht in die Hände, aber das Umland ist von den Schwarzpelzen verwüstet, die guten Handelsbeziehungen sind unterbrochen – und damit wenigstens die Versorgung mit dem Lebensnotwendigen gesichert ist, müssen die Lowanger den Schwarzpelzen horrende Tributzahlungen leisten. Mögen die Lowanger finanziell auch am Ende sein, ihr Wille ist ungebrochen und so ist es für einen patriotischen Stadtbürger (und das sind praktisch alle) nur eine Frage der Zeit, bis die Stadt wieder zum Mittelpunkt des Svelltlandes wird.

Lowanger Dokument; aus dem Jahr 340 v.H. datierende Gründungsurkunde des SVELLTSCHEN STÄDTEBUNDES (damals: *Lowangen, Tiefhusen* und *Tjolmar*).

Lowanger Dualismus; sektiererische Strömung des *Zwölfgötterglaubens*, die vor allem im *Svellttal* und in *Andergast* verbreitet ist. Nach dem L.D. gilt *Praios* als Bringer allen Glücks, Lichts und Gutem, während *Boron* als Herr der Finsternis das Böse repräsentiert; bisweilen wird das gesamte Pantheon als Vasallen der beiden Herrscher dargestellt. Die Anhänger des L.D., dessen Zentren *Neu-Lowangen* und *Gashok* sind, gelten als ausgesprochen prüde und jeglicher Vergnügung abgeneigt.

Löwenburg; oberhalb der Stadt *Perricum* gelegene Festung, die das Zentrum des *Rondra*-Kultes bildet; mit dem Rondratempel der Stadt (dem aventurischen Haupttempel der Kriegsgöttin) durch die "Langen Mauern" verbunden; traditionell (seit der *Rohalszeit*) Residenz des SCHWERTS DER SCHWERTER.

Löwengarde; eines der vier kaiserlichen Elite-*Garderegimenter* des *Mittelreichs*; traditionell das in *Gareth* stationierte Parade-Regiment (was aber die kämpferischen Fähigkeiten der Truppe nicht schmälert).

Löwenhelm; während der *Rohalszeit* im Regenwald gefundener, altertümlicher Helm aus einer unbekanntenen Legierung; seit etwa 200 Jahren höchstes Amtszeichen des SCHWERTS DER SCHWERTER.

Löwenritter; Ehrentitel des *Rondra*-Kultes, der vom SCHWERT DER SCHWERTER an verdiente Streiter (nicht unbedingt Geweihte) verliehen werden kann.

Löwenstein; südlich von *Mendena* gelegene, geheime Burg der AMAZONEN.

Löwenschwert; bisweilen verwendete Bezeichnung für das heilige Schwert ARMALION.

Lubida von Teremon; (um 300 v.H.); Bildhauerin; Schöpferin solcher Statuen wie der "Gefesselten Rahja von Fasar".

Lucardus von Kémet; Großmeister des Ordens der GOLGARITEN; residiert im Kloster *Garrensand*.

Luchs; in ganz Aventurien in mehreren Spielarten vorkommende Raubkatzenart von etwa vier Spann Schulterhöhe. Typisch für die L. sind die spitzen und pinselförmig auslaufenden Ohren. Die gemeinen L. besitzen ein rötlichbraunes gestreiftes Fell, der *Firunsluchs* ein weißsilbernes, der kleine *Gänseluchs* ein rotbraunes, der *Raschtulsluchs* ein gelbgraues und der *Sonnenluchs* des *Bornlandes* ein rotgoldenes Fell. Letzterer wird häufig auch als nächtlicher *Wächter des Praios* angesehen, wie L. überhaupt von viel Mythologie umgeben sind: ZERZAL, das elfische Prinzip des Vergehens (eine Art Todesgöttin also) wird als Frau mit einem Luchskopf dargestellt.

Luft; eines der sechs av. ELEMENTE, bisweilen auch *Wind* genannt; steht für Bewegung, Wandelbarkeit und Sinnesschärfe.

Lulanie; ein av. *Heilkraut*. Der Blütenstaub der L., einer mohnähnlichen, mittelaventurische Waldpflanze, wirkt förderlich auf die Genesung von den Krankheiten LUTANAS und RASCHER WAHN.

Lulooa; bei einigen Stämmen der Waldmenschen verbreitete (bisweilen nur rituell verwendete) Art des Hautschmucks: mit schwer löslichen, bunten Farben aufgetragene Ornamente und Figuren. Ein L.-Hautbild hält sich etwa drei Monate

Lumerian; altgl.: Der-Herr-im-Licht; neu angenommener Amtstitel des konkurrierenden BOTEN DES LICHTS, HILBERIAN PRAIOFOLD III. von *Elenvina*.

Lutanas; schwere, ansteckende Krankheit, die zu Beklemmung, Atemnot und Erstickenanfällen führt und bis zu zwei Wochen andauern kann; Spätfolgen sind zudem durchaus möglich. L. wird vornehmlich von Ratten und Fledermäusen übertragen.

Lutisana von Kullbach; Mitgründerin und erste Marschallin des THEATERORDENS, auf Geheiß von Kaiser *Raul* hingerichtet (11 BF.), Heilige des *Rondra*-Kultes und Schutzpatronin im Kampf gegen Tyrannei.

Lykanthropie; eine schwere, magische Krankheit, die zur Verwandlung des Opfers in ein Werwesen, meist einen WERWOLF, führt. Die Krankheit wird ausschließlich durch Werwesen übertragen und ist – von Magie und göttlichem Eingreifen abgesehen – nur mit ROTEM DRACHENSCHLUND zu heilen.

Lyngwyn; Grenzort zwischen *Nostria* und *Albernia*; zur albernischen Baronie *Nordhag* (in der STADTMARK HAVENA) gehörig.

Lysira; mysteriöse *Firnelfe* (vielleicht auch eine *Halbelfe*), die um das Jahr 5 Hal in der Gegend von FRIGORN in einem Eispalast residierte und angeblich unter dem Bann des Zauberers *Zurbaran von Farlorn* stand.

Mactans; die *Gepanzerte Spinne*; ein mächtiger *Gehörnter Dämon*, über den auch den Dämonologen nur wenig bekannt ist.

Mada, -s; in zahlreichen Glaubenslehren und Mythologien halbgöttliche Figur, deren tragisches Geschick zur Entstehung des MADAMALS führte.

In der zwölfgöttlichen Glaubenslehre ist M. die Tochter *Hesinde* mit einem Sterblichen. Aus Mitleid mit den Sterblichen flehte sie zu den Göttern, diese mögen den Menschen die Kraft geben, ihr Schicksal selbst zu bestimmen. Da ihr Bitten nur von Hesinde, Phex und Tsa erhört wurde, begann sie ob der Vergeblichkeit ihres Unterfangens am Leben zu verzweifeln und vor Kummer dahinzuwelken. Zum Zeitpunkt ihres Todes durchstieß ihr Geist unter Aufbietung der letzten Kraft die *Sphären*, auf daß sie wieder eins würden. Sie war jedoch zu schwach, ihr Vorhaben zu beenden. Hierdurch vermischten sich die Kräfte der Sterne mit denen Deres, wodurch die *Magie* auf Dere kam.

Praios strafte M. ob ihres Frevels, indem er ihren Geist in einen Stein bannte und ihn an den Himmel warf, damit sie sehe, was sie angerichtet habe. Als *Madamal* zieht sie seitdem ihre Bahn über das Firmament. Da *Praios* Hesinde als M.s Mutter mißtraute, erhielt *Phex* den Auftrag, M. zu bewachen. Da M. ständig versucht, sich zu befreien, hat das *Madamal* keine feste Bahn und drängt sich mitunter sogar vor *Praios'* Sonne.

M. erfährt in dieser Deutungsversion eine besondere Verehrung durch die SCHWESTERNSCHAFT DER M., einen Bund, dem sowohl zauberkundige als auch der Hesinde geweihte Frauen angehören. Für sie ist M., Tochter der Hesinde, die Erlöserin, die den Menschen die Kräfte der Sphären brachte, um ihre Mühsal zu mindern, und die die alleinige Schuld auf sich nahm, damit *Praios* nicht die ganze Welt vernichtete. Diese oft (fälschlich) als 'Weiße Hexen' bezeichnete Schwesternschaft hilft, wo sie nur kann, sei es durch ihre ausgezeichneten Kenntnisse der Kräuter- und Pflanzenkunde, sei es durch magisches Wirken oder wundersame Heilungen.

Auch die drittgeborene Tochter der ersten (von den Göttern aus eigenem Fleische geschaffenen) Menschen, *Marhyna*, erinnert in ihrem Schicksal an M. Der Legende nach begründeten *Gylde*, *Uthar*, *Aves* und *Marhyna* die ersten menschlichen Völker auf Dere. *Marhyna* soll zweimal ausgezogen sein, um ihren Nachkommen neues Land zu finden (das Riesland mit seiner angeblichen Hauptstadt *Marhynia* und der sagenhafte Unterwasserkontinent *Lamahria* mit den verfluchten Blauen Mahren, die als Vorfahren der *Necker* u.a. gelten). Alles, was *Marhyna* anfang, war zum Scheitern verurteilt. Da der Halbgöttin *Marhyna* kein Himmelskörper zugeordnet ist, wird sie vielfach mit dem *Madamal* gleichgesetzt.

In der Mythologie der *Nivesen* ist M. der *Sohn Vaes*, die die *Himmelswölfin Liska* bei sich aufnahm. Aus Empörung, seinen Lagerplatz für die trüchtige Wölfin räumen zu müssen und von Gier übermannt, stahl M. die beiden Welpen *Liskas*, die ein Fell aus reinem Gold hatten, nach der Geburt. Als die Welpen kläglich zu winseln begannen, erschlug sie M. aus Furcht vor Entdeckung. Nachdem sich *Liska* zusammen mit den anderen Himmelswölfen an den Menschen gerächt hatte, legte sie die erschlagenen Wölfe auf einen silbernen Teller, der als *Madamal* am Him-mel steht. Noch heute finden sich im Aberglauben der *Nivesen* zahlreiche Erinnerungen an M. Demnach darf man während des vollen *Madamals* nichts anfassen, was zerbrechlich ist. Seit M. mit den Händen die Welpen erschlug, klebt deren Blut an den Händen seiner Nachfahren. Aus den Flecken und Linien der Hand kann man demnach lesen, wie nah ein Mensch mit M. verwandt und wieviel von dessen Geist in ihm ist.

Im *Isdira*, der Sprache der *Elfen*, ist die Bedeutung von M. übersetzt schlicht *Mond*. Die Elfen berichten jedoch von *Madaya* als der letzten der Alten Elfen, die ihr Volk aus dem Geiste formte. Als das Namenlose die Elfen in die derische Wirklichkeit zog und die Elfen begannen, ihre Vorfahren als Götter anzubeten, brachte *Madaya* als einzige das Opfer, ihre Wirklichkeit aufzugeben, um ihr Schicksal wieder selbst zu träumen. *Madaya* verbannte sich selbst ins Licht, um ihr Volk zu retten. Dies gilt als Ursprung der Lichtelfen und ihrer Nachfahren, der Hoch- und später der Waldelfen.

Auch in der Sprache der *Tulamiden* steht M. für den Mond, was seinen Niederschlag im Namen der mittelreichischen Provinz *Almada* findet, was soviel wie 'Land des Mondes' bedeutet.

Mada, Tanz der; Meditationstanz der *Magier*; siehe TANZ DER MADA.

Madamal; der av. Mond. Innerhalb eines Mondmonats (auch *Götternamen* oder *Mond* genannt) von fast genau 28 Tagen durchläuft er vier siebentägige Phasen, die des *Kelches* (untere Hälfte der Mondscheibe sichtbar, zunehmender Mond), des *Rades* (Vollmond), des *Helmes* (untere Scheibenhälfte verblaßt, abnehmender Mond) und der der *Toten und Wiedergeborenen Mada* (des *Neumondes*). In der Phase des *Rades* kann es zu *Mondfinsternissen* kommen, in der Phase der *Toten und Wiedergeborenen Mada* bisweilen gar zu *Sonnenfinsternissen*. Zur Wocheneinteilung, die sich ja ebenfalls nach dem M. richtet, siehe **ZEITRECHNUNG**.

Madatag; der erste *Erdstag des Jahres*; im Gedenken an *Mada* von den *Magiern* als Feiertag begangen.

Madaya, Träumende; eine mythologische Gestalt der *ELFEN*, siehe MADA.

Magica Clarobservantia; siehe HELLSICHT.

Magica Combattiva; Siehe KAMPFZAUBEREI.

Magica Communicatia; siehe VERSTÄNDIGUNG.

Magica Conjunctio; siehe BESCHWÖRUNG.

Magica Contraria; siehe ANTIMAGIE.

Magica Controllaria; siehe BEHERRSCHUNG.

Magica Curativa; siehe HEILMAGIE.

Magica Moventia; siehe BEWEGUNG.

Magica Mutanda; siehe VERWANDLUNG VON LEBEWESEN.

Magica Phantasmagorica; siehe ILLUSIONISMUS.

Magica Transformatrica; siehe VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM.

Magiedilettanten; schwach magisch begabte Menschen. Immer wieder erfährt man in Aventurien von einzelnen Menschen, die weder so unmagisch sind wie die breite Masse noch die differenzierten Fähigkeiten eines *Magiers* oder einer *Hexe* besitzen. Diese Leute sind die sogenannten M. – Männer und Frauen, meist aus den unteren Volksschichten, deren arkane Fähigkeiten niemals richtig erkannt und daher auch nicht ausgebildet wurden, sondern sich unkontrolliert Bahn gebrochen haben.

Als Erwachsene gehen Magiedilettanten einem herkömmlichen Beruf nach und ahnen mitunter selber nicht, daß sie Zauberer hätten werden können. Fast immer aber besitzen sie einen sogenannten *Schutzgeist*, ein bislang kaum erforschtes Phänomen, das ihnen in höchster Not das Leben zu retten vermag, sowie das sogenannte *Meisterhandwerk* – die manchmal unbewußte Gabe, die eigene astrale Kraft in eine "normale" Beschäftigung einzubringen und besondere Meisterwerke zu erzeugen.

Manche M. haben darüber hinaus noch die Gabe, bestimmte magische Effekte – meist nur ein oder zwei verschiedene – hervorzubringen, die stark herkömmlichen Zaubern ähneln; doch dann beherrschen sie sie rein intuitiv, ohne die dahinter stehende arkane Lehre zu begreifen.

Magier, Mz.: Magier; diejenigen Zauberkundigen, die das jahrelange Studium an einer MAGIERAKADEMIE hinter sich haben und auch in manchen Gebieten weltlicher Bildung geschult sind.

M. sind die absoluten Wissenschaftler der Magie: Sie studieren und verfassen Lehrbücher, lernen und lehren an Akademien und haben ihre Zauber in komplexe Muster und Formeln gefaßt.

Nach ihrem Selbstverständnis sind sie daher die besten Kenner und Wirker der Magie, da sie als einzige ihr Wesen durch genaue Kategorisierung und Katalogisierung erfaßt haben – ein Anspruch, der von sämtlichen anderen Zaubertraditionen mehr oder minder scharf in Frage gestellt wird.

Magierakademien; Bildungseinrichtungen, die sich auf die Aus- und Weiterbildung von *Magiern* spezialisiert haben. Alle drei großen *Magietraditionen* verfügen über eigene Schulen, so wie es auch für alle thematischen Magiebereiche (*Spezialgebiete*) eigene Schulen gibt. Magiebegabte Kinder werden um das zehnte Lebensjahr herum in den Akademien, die fast immer Internate sind, aufgenommen. Einige der Akademien verlangen Studiengebühren, manche verleihen allerdings auch Stipendien, damit begabte Kinder ihre Kräfte fördern können.

Obwohl es in fast allen Gilden Dienstboten gibt, ist es üblich, daß die Neulinge – oder *Eleven* – bei den älteren Schülern kleinere Dienste verrichten müssen, aber auch zu Arbeiten in Küche und Haushalt herangezogen werden. Damit soll den Eleven Demut beigebracht werden – dieser reicht allerdings häufig nur so lange, bis sie selber jüngere Mitschüler befehligen dürfen. In den ersten Monaten und Jahren lernen die Jungen und Mädchen zuerst Lesen und Schreiben sowie allgemeine Wissensfertigkeiten, so daß es häufig ein bis zwei Jahre dauert, bis die ersten magischen Studien, meist erst nur die theoretischen Grundlagen der arkanen Künste, aufgenommen werden und der Rang des *Novizen* erreicht ist. Während der sieben bis zehn Jahre dauernden Ausbildung – in der oft nach weiteren ein bis zwei Jahren eine Prüfung über den Aufstieg in den Rang des *Studiosus* entscheidet, der auch über die tatsächliche Anwendung von Magie belehrt wird – unterstehen die Zöglinge völlig dem Willen des Gildenoberhauptes, der sogenannten *Spektabilität*, wie auch ihren Lehrmeistern, den *Magistern*.

Nach dem erfolgreichen Abschluß der Prüfung erhalten die frischgebackenen Magier, die sich nun *Adepten* nennen dürfen, dann nicht nur ihr *Gildensiegel*, sondern auch alle Rechte und Pflichten eines Gildenmagiers. Die meisten Magier kehren Zeit ihres Lebens immer wieder an ihre Heimatakademie zurück, um über ihre Forschungen zu berichten, aber auch um sich weiterzubilden – und es gibt sehr viele Magier, die ihre Akademien nie verlassen, sondern ihr gesamtes Leben der Forschung widmen. Außer den Magiern leben an den meisten Akademien noch eine mindestens doppelt so große Anzahl von Dienstboten und Wachen, häufig auch ein

Bibliothekar, ein Heiler sowie vielfach auch Schreiber, die auch von der Stadtbevölkerung Aufträge annehmen.

Magierflorett; eine reine Kampf- und Repräsentationswaffe der Magier ohne Bedeutung für die Magie, die durch ihre leichte und zierliche Verarbeitung im Gegensatz zum herkömmlichen *Florett* einen geringeren Schaden verursacht. Das M. ist erst seit kurzer Zeit in Gebrauch und wird von traditionsbewußten Magiern noch mit starkem Argwohn betrachtet.

Magiergilden; philosophische Strömungen in der Tradition der *Magier*. Je nach Zugehörigkeit der ausbildenden Akademie wird ein Adept automatisch Mitglied des BUNDES DES WEISSEN PENTAGRAMMS, der GROßEN GRAUEN Gilde des Geistes oder der BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN, volkstümlich auch *Weißer, Graue* und *Schwarze Magier* genannt. Die beiden extremen Richtungen sind auch als *Weg der Rechten* bzw. *der Linken Hand* bekannt.

Magierkriege; geläufige Bezeichnung für den Zeitraum zwischen den Jahren 403 v.H. und 398 v.H., als vielerorts Zauberkundige gegeneinander kämpften oder ihre willenslosen Diener und/oder beschworene Wesenheiten gegeneinander antreten ließen. Die Ursache für die M. war der Rücktritt ROHALS vom Kaiseramte, ohne die Frage eines Nachfolgers zu klären. Als bald stritten sich die verschiedenen Magiergilden und -bünde um die Nachfolge, zunächst subtil, schließlich mit offener Gewalt.

Während dieser Zeit mußten nicht nur viele Unschuldige sterben, nein, auch die Gildenmagie mußte einen hohen Preis bezahlen: Fast zwei Drittel aller Akademien wurden beschädigt oder gar zerstört, unersetzliches Wissen ging verloren und sicherlich die Hälfte aller Gildenmagier ließ ihr Leben. Weitgehend unbeachtet blieb während dieser Zeit die Niederwerfung BORBARADS durch ein vereinigtes Heer aus Kriegern, Zaubernern und Geweihten unter Rohal.

Nach den Magierkriegen wurde die Lehrfreiheit durch das *Garether Pamphlet* stark eingeschränkt (siehe auch ARANISCHER EXODUS).

Magiermogule (vom Gadang); frühgeschichtliche Epoche. Als Zeit der M. werden die Jahre zwischen 2602 v.H. und 2319 v.H. bezeichnet, in der in *Fasar* Magier die Macht in Händen hielten (häufig werden die drei Namen Sheranbil, Tubalkain und Al Gorton erwähnt, doch auch von sieben, neun oder gar dreizehn Mogulen wird berichtet) und ihren Herrschaftsbereich bis nach *Oron* und *Nebachot* ausdehnten.

Die M. scheinen sich vor allem auf die Beschwörung und Veränderung von Insekten verstanden und dabei magische Methoden verwendet zu haben, die für die heutige wissenschaftliche Magie kaum verständlich sind – und da ihr Name nur eine klangvolle Übersetzung eines noch blumigeren Tulamidya-Wortes ist, kann nicht einmal als gesichert angenommen werden, daß sie *Magier* im heutigen Sinne waren: In Fachkreisen wird genauso gut vermutet, daß ihre Zauberkraft druidischer, satuarischer, echsischer oder gar völlig unbekannter Natur war; wobei es noch am wahrscheinlichsten ist, daß sie jene alte *Echsenmagie* verwendeten, die sie am *Gadang* vorfanden.

Die Epoche endete mit den SKORPIONKRIEGEN, der überraschenden Niederlage der M. und der Eroberung Fasars durch den ersten DIAMANTENEN SULTAN *Sulman al-Nassori*.

Ein verbreitetes Überbleibsel dieser Zeit sind Erdhügel und Pyramiden, die sich in ganz *Mhanadistan* und auch in *Aranien* finden und die Schatzkammern, Festungen oder Labore der M. gewesen sein sollen. Auch in den Legenden der Tulamiden scheint die alte Zeit fortzuleben, so wenn etwa der gefürchtete BORBARAD als zurückgekehrter oder wie-dergeborener Magiermogul dargestellt wird – und es ist tatsächlich unbestreitbar, daß der berüchtigte Schwarzmagier viel Zeit auf die Erforschung ihrer Geheimnisse verwendete.

Magierpferde; geläufige Bezeichnung für *Tulamidenpferde*, die sich von magisch begabten Personen leichter zähmen und reiten lassen; eine einmal entdeckte Begabung solcher Art führt meist dazu, daß der Preis eines solchen Tieres sich verdoppelt.

Magierschwert; ein Ritualgegenstand der Magier, meist ein *überlanger Dolch*, der vor allem bei *Austreibungen von Dämonen* Verwendung findet.

Magietraditionen; die drei Ausrichtungen der Magie; siehe MAGIERGILDEN.

Magische Metalle; die fünf Metalle ARKANIAM, ENDURIUM, ETERNIUM, MINDORIUM und TITANIUM; gelten als magische Materialien, da sie durch geballte Sphärenkräfte aus einem Ursprungs- oder "*Progenitor*"-Metall entstehen. Sie besitzen von Natur aus eine mehr oder weniger ausgeprägte magische Aura. Mindorium und Arkaniam, selten auch Endurium, finden ihre Anwendung in der *Hohen Alchimie*, während die beiden anderen völlig unerschwinglich – weil auf Aventurien nur in geringsten Mengen vorhanden – sind. Titanium und Eternium gelten als den Göttern heilig, und kaum ein Mensch kann ihre magische Macht ermessen. Besonders Endurium und Titanium werden benutzt, um magische Waffen mit gewaltiger Macht zu schmieden. Wegen des

hohen Preises der Metalle geschieht dies jedoch äußerst selten.

Magister, Magistra; allgemein gültige Bezeichnung für Personen, die eine Lehrberechtigung an einem (meist dem *Zwölfgötterkult* zugehörigen) *Seminar*, einer *Universalschule* oder – vor allem – einer *MAGIERAKADEMIE* haben.

Magisterin der Magister; Titel der in der *Halle der Weisheit* zu *Kuslik* residierenden obersten *HESINDEGEWEIHTEN* Aventuriens und in Rang und Ansehen dem *Schwert der Schwerter* oder dem *Boten des Lichts* gleich. Die korrekte Anrede für die M.d.M. ist *Erhabene*.

Magokratie; Herrschaftsform, in der die weltliche (und häufig auch geistliche) Macht in den Händen von Zauberkundigen liegt und auf der Ausübung von Zauberei basiert; in der av. Geschichte wenig bezeugt, nur einige Epochen der Herrschaft der *Echsenwesen* und die Zeit der *MAGIERMOGULE* vom *Gadang*. Als M. zählen ausdrücklich nicht lokale Ausprägungen (zauberkundige Barone), die *elfische* Aristokratie oder die *Rohalszeit*.

Mähenschafe; eine winterfeste Schafart; siehe *PREMER MÄHNENSCHAFE*.

Mahwad (al-Rasul); ein aus *Mherwed* gebürtiger Krieger, der sich gegen das (echsische) Hofzeremoniell und die Vergötterung des Sultans im *DIAMANTENEN SULTANAT* auflehnte und in den Jahren 2003 v.H. – 1995 v.H. einen Bürgerkrieg entfesselte, der jedoch für ihn und seine Anhänger verlorenging. Die überlebenden "Mahwadaum" wurden in die *Wüste Khom* verbannt.

Mailam Rekdai; höchste Gottheit der *GOBLINS*; eine Fruchtbarkeits- und Heilkundegöttin, die vor allem bei den Goblifrauen höchste Verehrung genießt. Ihre Priesterinnen (Männer gibt es beim Priesterstand nicht) sind oftmals die Stammesführerinnen eines Goblinstamms oder einer -sippe und zudem meist mit *schamanistischen* Zauberkraften gesegnet. M.R. wird, wie ihr himmlischer Partner *ORVAI KURIM*, häufig mit Wildschweinkopf dargestellt.

Malkillah; Name mehrerer Kalifen der *NOVADIS*:

M. I. ibn Hairadan (Regierungszeit 218 v.H. – 207 v.H.) ist zugleich der Gründer des *KALIFATS*: Zu Beginn seiner Laufbahn war der Sproß des Wüstenstammes der *Beni Novad* Rittmeister der Kaiserlichen Kavallerie zu *Unau*, doch die Erscheinung *RASTULLAHS* führte ihn in die Oase *KEFT*, wo er sich rasch zu dem neuen Gott bekehrte.

Der charismatische Krieger gewann schnell eine große Anhängerschaft, zumal er die Gleichheit aller *Rastullahgläubigen* forderte – im Gegensatz zu einer "Adelsschicht", die den ursprünglichen *Beni Novad* besondere Vorrechte zugestehen wollte.

Als Grenzposten in die Oase *Manesh* am Rand der Wüste verbannt, sammelte er ein Heer und eroberte in kurzer Zeit das ganze Tal des *Szinto* bis *Selem*. Als die Kaiserlichen nunmehr *Keft* eroberten, kehrte M. mit einem Gewaltmarsch zurück und griff seinerseits *Unau* an. In der folgenden Schlacht wurde die gesamte kaiserliche Garnison vernichtet und M. zum unumstrittenen Führer der *Novadis* und ersten Kalifen gekürt.

Von größter Bedeutung wurde, daß er vor den Toren seiner neuen Hauptstadt *Unau* alle Verbündeten in den Stamm der *Novadis* aufnahm und so die Gleichheit aller Gläubigen herstellte – ohne diesen Schritt hätte das *Kalifat* wohl kaum über seine Lebenszeit hinaus Bestand gehabt.

Der zweite Kalif dieses Namens war der vormalige Großwesir **Rafim al-Maugir** (Regierungszeit 100 v.H. – 36 v.H.), der diesen Thronnamen aus politischen Gründen annahm. Er eroberte den Süden der Reichsprovinz *Almada* und plünderte vielfach die Städte am *Mhanadi*.

Auch der derzeitige Kalif trägt den Namen M. – der frühere Sultan **Mustafa von Unau** führte unter diesem ehrenvollen Namen die *Novadis* gegen die Invasoren aus *Al'Anfa* und vertrieb sie wieder völlig aus dem *Kalifat*.

Malvina; angeblich eine "gute" Königin der *FEEN* und Gegenspielerin des "bösen" *Sinistar*.

Mammut; große, nur in der nordaventurischen Tundra zu findende Elefantenart von maximal vier Schritt Schulterhöhe; besitzt ein dichtes, rotbraunes Fell und stark gebogene Stoßzähne.

Mammuton; elfische Bezeichnung für die Stoßzähne des *Mammut*.

Manak; (auch *Manaq* oder *Manacus*); legendärer Anführer der *WALDMENSCHEN*, dem es gelang, die Stämme zu einen und sie ca. 333 v.H. in einem Aufstand gegen die Sklavenjäger zu führen. Er verteilte auch einige Priesterposten unter den Stämmen: So sind seitdem die *MOHAS* die Hüter von *GULAGAL* und die *OIJANIHA* die Hüter des heiligen Tals *KUN-KAU-PEH*.

Mandalya; legendäre *Elfenstadt* auf einer Insel im NEUNAUGENSEE.

Mandlaril; aus den *Salamandersteinen* herabströmender, nordöstlicher Zufluß des NEUNAUGENSEES.

Mandra; kaum übersetzbarer Begriff aus dem *Isdira*, der grob *Seelenkraft* bedeutet und bisweilen verkürzt als *Astrale Kraft* interpretiert wird; auch als Gegenbegriff zu *taubra*.

Mandragora (I); elfische Bezeichnung für die *Alraune*, einer Pflanzenwurzel, der Zauberkräfte nachgesagt werden.

Mandragora (II); ein aus der *Alraune* gewonnenes, leichtes Waffengift, das kurzfristigen Brechreiz erzeugt.

Männertod; RIESIN, die im Gebiet des heutigen *Aranien* lebte und vor etwa 1.200 Jahren im Schlaf erschlagen wurde; ihre Gebeine sind im *Fasarer Rahjatempel* ausgestellt.

Mannwidder; die häufigste Erscheinungsform des Halbgottes LEVTHAN, wenn er sich den Menschen (meist *Hexen* auf ihren *Hexenfesten*) offenbart: ein oft mehrere Schritt großer Mann mit stark behaartem Oberkörper, Bocksfüßen an Menschenbeinen, einem riesigen Phallus und einem Widderkopf mit menschlichen Zügen.

Manrek; südlichste Insel der OLPORSTENE, etwa auf der Höhe von *Overthorn* vor dem *Hjaldinggolf* gelegen; im Nordosten weitgehend flach und bewaldet, im Südwesten in Steilklippen zum Meer abfallend; von etwa 2.000 Menschen bewohnt, davon etwa 700 in der kleinen Hafenstadt *Brendhil*, die vor allem für ihren marmornen Efferdtempel bekannt ist, weitere 300 im Dorf *Manrin*. M. ist der nördlichste Ort Aventuriens, an dem Weinreben gedeihen.

Mantikor; eine CHIMÄRE, die aus dem Schwanz eines Skorpions, dem Leib eines Löwen und dem Gesicht eines Menschen besteht; vermutlich schwarzmagischen Ursprungs, obwohl der M. auch bisweilen mit KOR assoziiert wird.

Mantrash'Mor; nach dem zerstörten *Marano* das einzig übriggebliebene Kloster des BUNDES DES WAHREN GLAUBENS. Es liegt am Nordrand der *Goldfelsen*, hoch über dem Yaquirbogen, wo die *Gugella* einmündet. In M. steht der einzige aventurische Tempel der *Zwölfgötter*, und seit Jahrhunderten arbeitet der Bund hier an ihrem größten Monument: An einer Stelle, wo heute die Grenzen des *Neuen Reiches*, des *Alten Reiches* und des *Kalifats* aufeinandertreffen, prangen an den Feuersteinfelsen die Häupter der zwölf Götter, wenn auch bis heute erst *Praios*, *Rondra*, *Efferd*, *Travia* und *Hesinde* fertiggestellt wurden.

Marandoline; ein zweisaitiges *maraskanisches* Musikinstrument mit mehr als einen Schritt langen Hals und relativ kleinem Klangkörper, der zumeist aus den Panzern kleiner Schildkröten oder der harten Schale geeigneter Früchte (Kürbis etc.), seltener aus Holz gefertigt ist. Im Besitz des exilierten maraskanischen Prinzen *Mulziber von Jergan* soll sich eine M. befinden, deren Klangkörper aus der Schale einer ungewöhnlich großen Maraskankakerlake gefertigt ist. Charakteristisch für die M. sind langgezogene, fast jaulend zu nennende Töne.

Marano; ehemaliges Ordenskloster des BUNDES DES WAHREN GLAUBENS. Das an der Straße von *Ferdok* nach *Gareth* gelegene Wehrkloster wurde während des zweiten Orkkrieges am 7. Tsa 19 Hal von den Orks erobert und zerstört. Dabei fanden alle Mönche und Priester den Tod.

Maraskan, -s; maraskanisch; Maraskaner; größte Insel Aventuriens; Provinz des Mittelreichs; liegt im *Perlenmeer* auf der Höhe *Baburin-Thalusa* und ist vom Festland durch die flachen Gewässer des GOLFS VON TUZAK und den MARASKANSUND getrennt. Die Nord-Süd-Ausdehnung der Insel beträgt ca. 650 Meilen, an der breitesten Stelle mißt sie ca. 250 Meilen.

Klima: An den Küsten herrscht den größten Teil des Jahres, abgesehen vom Phexmond, wo die gesamte Insel oft von schweren Regenschauern heimgesucht wird, ein angenehm warmes Klima. Anders ist es schon nach wenigen Meilen im Landesinneren, wo ganzjährig eine schwül-drückende Wärme vorherrscht, die erst in den größten Höhen der *Maraskankette*, deren höchste Gipfel auch im Winter nur selten von Schnee bedeckt sind, gemäßigten Temperaturen Platz macht. Generell ist die Osthälfte der Insel wesentlich feuchter als ihre westliche Seite, die eher ein Savannenklima aufweist.

Landschaft: Abgesehen von einem schmalen Küstenstreifen von 10 bis 20 Meilen Breite ist die Insel bergig bis gebirgig und mit dichten Urwäldern bedeckt, die nur in der Umgebung der größeren Ansiedlungen und Plantagen gerodet sind. Das Zentrum M.s beherrschen die MARASKANKETTE mit ihren höchsten Erhebungen im Norden, dem *Amran Gerbald* und dem *Amran Thjemen*, die mehr als 6000 Schritt in den Himmel ragen, und das durch eine schmale Senke von ihr getrennte *Amdeggynmassiv* im Süden. Die Insel besitzt vier größere Flüsse, die vom Landesinneren aus fast den vier Himmelsrichtungen folgen, und zwar den *Hira* im Norden, die

Mendrina im Osten, den *Roab* im Süden und die *Obogyn* im Westen. Auch nach achthundert Jahren Besiedelung sind große Teile des Landesinneren, speziell der Maraskankette, unbekanntes Land.

Tierwelt: Die einheimische Tierwelt – wir müssen sie unterscheiden von der, die seit der Besiedlung hier eingeführt wurde, wie etwa das *Phraischaf* – kennt nur wenige Großtiere, erwähnt seien der *Parder*, der waschbärgröße *Baumwürger*, der *Harnischgürtler* oder das mittlerweile äußerst seltene maraskanische *Wollnashorn*. Eine größere Vielfalt zeigen kleine und kleinste Tiere wie *Mungo*, *Stinkfrettchen*, *Baumschleimer* und verschiedene Kleinaffenarten sowie der beeindruckende Artenreichtum der Insekten, deren bekannteste Vertreter die MARASKE, die *Ma-raskanfeder* oder die überaus stattliche *Maraskankakerlake* sind. Unter Berücksichtigung der Unerforschtheit großer Teile der Insel sind diese Aussagen mit einem gewissen Vorbehalt versehen: Es gilt jedoch als nicht sehr wahrscheinlich, daß der TUZAKWURM der einzige Vertreter seiner Art auf der Insel war, auch wenn seither kein ähnliches Tier mehr gesichtet wurde.

Das Volk und seine Sprache: Sieht man von den auf etwa zweitausend Köpfe geschätzten *Achaz* ab, so sind die Maraskaner ein tulamidisch-mitteländisches Mischvolk, das einen großen Teil seiner Geschichte von garethischen Gouverneuren oder Fürsten regiert wurde. So unterscheiden sich die Maraskaner in ihrem Aussehen nicht sehr von dem anderer südländischer Untertanen des Reiches. Die typische Hautfarbe ist zwar etwas dunkler und die Haarfarbe eher *schwarz*, aber auch hellere Haut- und Haarfarben sind nicht ungewöhnlich. Die Sprache der Insel wird als *Maraskani* bezeichnet, aber auch hinter diesem Begriff verbirgt sich nur ein *garethischer* Dialekt, wenn auch mit zahlreichen tulamidischen Lehnwörtern durchsetzt.

Landwirtschaft: Die Eroberung durch das Kaiserreich hat auf den ersten Blick nur wenige Neuerungen für die Landwirtschaft der Insel gebracht. Schon in den letzten zweihundert Jahren gehörten vier Fünftel der Anbaufläche zu Großplantagen, auf denen Zuckerrohr, Reis, *Pfeifenkraut*, Tee, *Shatak*, Obst und Mandeln gepflanzt wurden. Neu sind die sogenannten Holzplantagen, worunter großflächige Rodungen zu verstehen sind. Damals wie heute wurde die Arbeit auf diesen Plantagen von der ortsansässigen Bevölkerung verrichtet, die nebenher noch ihre eigene kleine Landwirtschaft betrieb und sich damit ernährte, und auch damals gab es schon Landarbeiter. Neu ist, daß die Plantagen zahlreicher und größer geworden sind, daß die Anzahl der freien Bauern zugunsten der Pachtbauern abnahm und daß ein Teil der Landarbeiter durch Zwangsarbeiter und Sträflinge, d.h. Verbrecher und Anhänger des alten Königreichs, ersetzt wurde. Dies hatte zur Folge, daß innerhalb weniger Jahre ein Teil der Bevölkerung keinen Lebensunterhalt mehr hatte und ins Innere des Landes aufbrach, um dort in neuen Siedlungen ein neues Leben zu beginnen.

Die wichtigsten Ausfuhrüter der Insel sind die bereits genannten Produkte, hinzu kommen die als Roabwolltuch bekannte Phraischafwolle, Wein, wie der herbweiße *Maraskaner* oder das schwere und süße *Tuzaker Drachenblut*, Gewürze wie Paprika, Pfeffer oder *Ingrim*, Räucherfisch, Krebstiere und nicht zuletzt der heimische Rum, 'Offenbarung der Zwillinge' genannt.

Handwerk und Bergbau: M. ist nicht nur von *Tsa* begünstigt, sondern auch von *Ingerimm*: Die Maraskankette ist reich an Bodenschätzen, fünf der sieben Metalle sind hier zu finden, namentlich Kupfer, Quecksilber, Zinn, Blei und Eisen, letzteres vor allem im Südwesten in hochgehaltvoller Form. Hinzukommen die einzige größere Lagerstätte des magischen Metalls *Endurium* sowie der edle Alabaster und Graphit. Einen guten Ruf hatte früher das maraskanische Handwerk, vor allem die Eisenverarbeitung, wegen ihrer fortschrittlichen Methoden. Der Stahl – namentlich das daraus geschmiedete TUZAKMESSER – ist durchaus vergleichbar mit der Güte zwergischer Arbeit. Darüber soll die Stoffdruckkunst und der daraus entwickelte Buchdruck nicht vergessen werden. Keine besondere Bedeutung hatte auf der Insel selbst eine weitere maraskanische Erfindung, das Parkett. Noch vor wenigen Jahren galt die Parkettmacherskunst hauptsächlich als Form der Meditation für Priester und Philosophen zum näheren Verständnis der Welt denn als Handwerk.

Siedlungen und Architektur: Etwa ein Sechstel der achtzig- bis hunderttausend Maraskaner lebt in den vier Städten des Landes – BORAN, JERGAN, TUZAK und SINODA –, ein weiteres Fünftel in etwa vierzig größeren Ansiedlungen in deren nächster Umgebung, der Rest in zahllosen kleinen Dörfern, Weilern, Gehöften und auf den Plantagen, von denen die wenigsten mehr als fünfzig Meilen im Landesinneren liegen. Der berühmte *maraskanische Turmbaustil*, d.h. ein fensterloses Untergeschoß aus gebrochenem Naturstein, darüber drei oder vier Etagen aus Edelholz, schließlich ein weitausladendes Dach, ist eine Eigenart der Städte. Auf dem Land bevorzugt man kleine, luftige Gebäude, die Wände und Türen werden meist mit *Bausch* bespannt. Doch wie immer gibt es hier Ausnahmen: *Sinoda* besitzt wegen eines ausgesprochen heimtückischen Holzschädlings überhaupt keine Holzgebäude, und der kleine und anscheinend sehr alte Weiler *Alrurdan* am Oberlauf der *Obogyn* ist gänzlich aus Lehmtürmen erbaut.

Verkehr und Wege: Soweit es auf M. überhaupt Straßen gibt, verlaufen diese entlang der Küste, vornehmlich der westlichen. Ansonsten gibt es einem stetigen Wandel unterworfenen Land- und Dschungelpfade und den Seeweg, die traditionelle Art, von einem Ort der Insel zum anderen zu reisen oder Waren zu transportieren. Die wenigen maraskanischen Straßen sind zwar schlecht erhalten, aber gut bewacht, da sie die tatsächliche Grenzlinie zwischen dem Herrschaftsgebiet Gareths und seines Heeres und den Urwäldern mit seinen Freischärlern bilden.

Handel und Währung: Auf M. gilt dieselbe Währung wie in jeder anderen Provinz des Mittelreiches. In *Boran*, soweit dort überhaupt Geld vorhanden ist, dürfte jede Währung akzeptiert werden. Auch dreißig Jahre nach der Besetzung gelten starke Handelsbeschränkungen, besonders was den Stahl anbelangt, und der größte

Teil der aus- und eingeführten Waren läuft über *Perricum*. Ausnahmeregelungen gibt es nur durch spezielle Verträge mit dem Kaiserreich: So betreibt die *Fürstlich Aranische Handels-Compagnie* ihren Holzhandel direkt über *Jergan*, und das *Maraskankontor* in *Khunchom* – ein Zusammenschluß der Handelshäuser *Dhachmani*, *Stoerrebrandt*, *Gerbelstein* und *Warrlinger* – über *Tuzak*.

Sitten und Brauchtum: Die Philosophie des einheimischen RUR-UND-GROR-Glaubens bestimmt das gesamte Leben eines Maraskaners. Es äußert sich in kleinen Dingen wie der Anrede 'Bruderschwester', dem traditionellen Gruß 'Preiset die Schönheit!' oder Beschimpfungen der Art 'Geschwisterloser Gesell!', aber auch in großen wie der Überzeugung, daß alles Gute mindestens zweifach existiert, daß es zu allem auf der Welt ein Pendant oder Gegenstück geben muß und daß Ereignisse und Dinge, für die dies nicht gilt, Ausdruck von Störungen im Gleichgewicht des Weltengefüges sind – und damit Erzeuger von Unheil und Verderben.

Rur und Gror sind gleichzeitig Bruder und Schwester, Mann und Frau, daher sind Liebschaften oder Ehen zwischen Personen gleichen Geschlechts gang und gäbe. Es mag als Widerspruch gelten zu einer anderen Überzeugung, daß das Glück eines Menschen bemessen werden könne an der Anzahl seiner Geschwister oder Nachkommen. Dieser Widerspruch wird durch eine institutionalisierte Adoption aufgehoben. Wer keine eigenen Kinder haben kann, adoptiert welche. M. dürfte damit das einzige Land Aventuriens sein, wo es fast keine elternlosen Kinder gibt.

Die maraskanische Trauung besteht im wesentlichen aus zwei Teilen, dem 'Abschreiten des Kreises' und der 'Speisung'. Bei der ersten Hälfte dieser Zeremonie schreitet der Partner, der den Heiratsantrag machte, entlang einer Kreislinie und zählt dabei die acht Regeln auf, die zu einer harmonischen Ehe führen, der andere spricht sie ihm nach. Anschließend werden die beiden Vermählten von den Eltern des anderen Partners mit kleinen Pasteten gefüttert, damit gilt die Ehe als geschlossen. Es ist ein üblicher Brauch, daß die Füllung dieser Pasteten entweder von dämonischer Schärfe oder von großer Bitterkeit ist. Es soll die Frischvermählten daran erinnern, daß ihr gemeinsames Leben nicht immer durch Süße bestimmt sein wird.

Der bekannteste Brauch der Insel ist die *Diskusstafette*, die den Flug des *Weltendiskus* symbolisiert. Sie beginnt am maraskanischen Neujahrstag, dem 19. Rondra, in *Tuzak* und endet in *Boran*. Eine Vielzahl von Helfern wirft dabei einen Diskus vom Ausgangsort durch die Senke zwischen Maraskankette und Amdeggyntmassiv nach Boran.

Kunst: Im dritten Jahrhundert vor Hal formulierte *Dschindziber aus Cavazoab* die vier allgemeingültigen Regeln der Kunst: 1. Wahre Kunst drückt die Harmonie der Welt aus. 2. Wahre Kunst drückt die Gegensätzlichkeit der Dinge aus. 3. Wahre Kunst ist schlicht wie die Gesetze der Welt. 4. Wahre Kunst ist rätselhaft wie die Schöpfung Rurs.

Diesen Gesetzen folgen alle Richtungen der maraskanischen Kunst, sei es die als eintönig geltende Musik, die größtenteils aus Schleifen und Wiederholungen besteht, sei es die Malerei mit ihrer verwirrenden Ornamentik, sei es die kurze, oft unverständliche Poesie oder das Drama mit seinem strukturell, wenn auch nicht handlungsmäßig, klaren Aufbau. Besondere Bedeutung kommt auf der Insel der Arbeit mit Holz zu, die sich in wunderschönen Intarsienarbeiten niederschlägt. Hierunter fällt ausdrücklich nicht die berühmte Parkettkunst!

Wissenschaft, Bildung und Religion: Die maraskanische Lebensweise kennt zwischen diesen Bereichen keinen Unterschied. Rur hat den Weltendiskus geschaffen, und er wollte, daß seine Schöpfung verstanden wird, deshalb hat er seinen Daumenabdruck (RURS DAUMEN) hinterlassen. Das Erforschen der Welt führt zu einem besseren Verständnis ihrer Schönheit, daher ist Wissenschaft Religion. Die Gesetze der Welt spiegeln sich im Kleinen wie im Großen, daher läßt sich aus einem Teil auf die Gesamtheit schließen oder, wie *Zendajian der Stille* formulierte: "Es ist nicht nötig, daß ich mein Haus verlasse!" Es gibt in anderen Regionen Gebiete, die der Forschung verboten sind, auf M. aber gilt: Es gibt bruderlose Dinge, die uns die Sicht für die Schönheit der Welt versperren und verhindern, daß wir dereinst (wenn der Weltendiskus Gror erreicht hat) die *Vierundsechzig Fragen des Seins* stellen können.

Magie: Das traditionelle Spezialgebiet der maraskanischen Magie ist die Verwandlung von Lebewesen, wie sie an der Akademie in Tuzak oder von Privatgelehrten unterrichtet wird. Die Eroberung der Insel hatte gerade auf diesem Gebiet starke Einschränkungen zur Folge. Erinnert sei an die Beinaheschließung der Tuzaker Akademie oder die sogenannten 'Hexenverfolgungen' der *Maraskanabteilung der KGIA* unter Dexter *Nemrod*, deren Opfer weniger die hier recht seltenen Hexen als vielmehr Magier jeder Couleur, Philosophen, Weise und Gelehrte waren. Die Magie hat sich in zwei Gebieten eine Selbstbeschränkung auferlegt: *Nekromantie* und *Dämonologie*. Das erste ist in einer Kultur, für welche die Wiedergeburt eine Tatsache ist, nicht verwunderlich, beim zweiten beschäftigt man sich nur mit der Vertreibung dieser Geschöpfe: Dämonen sind Ausgeburten des Limbus und damit bruderlos.

Staatliches: Abgesehen von *Boran* ist M. eine Provinz des *Mittelreiches*. Die Hauptinsel und die Inselgruppe der Grafschaft *JILASKAN* im Süden werden von Fürst *Herdin* in Tuzak regiert. Boran als letzter Rest des souveränen *Königreichs M.* untersteht dem Prinzen *Denderan*. Zusätzlich gibt es noch mindestens sieben, untereinander zerstrittene 'Exil- und Untergrundregierungen', die samt und sonders die Herrschaftsnachfolge des einstigen Königreiches für sich beanspruchen.

Recht und Gesetz: Die Rechtsprechung auf M. ist wechselnd. Zwar folgt man allgemein mittelreichischen Gebräuchen, doch wegen der unruhigen Lage gilt in manchen Teilen der Insel parallel dazu das Allgemeine Militär-Organisationsgesetz mit seiner raschen Rechtsfindung und seinen drakonischen Strafen. In Boran und

den von den Freischärlern kontrollierten Gebieten kann man nur von nackter Willkür sprechen. Gesetz ist hier die Weltsicht des jeweiligen Anführers.

Militär: Auf Maraskan sind derzeit das II. und III. Kaiserliche Elitegarderegiment "*Drachengarde*" bzw. "*Adlergarde*", das II. Regiment Darpatische Landwehr sowie unterschiedlich zusammengesetzte Truppenteile in einer Gesamtstärke von etwa einem weiteren Regiment stationiert. Bei der Verteidigung Gareth's im Jahre 20 Hal gegen das *Orkenheer* kam diesen Regimentern wegen ihrer Erfahrung eine besondere Bedeutung zu.

Weiterhin haben auf M. die Galeeren der M.-flotte, des größten Verbandes der Perlenmeerflotte ihre Heimathäfen. Ihre Aufgaben bestehen in der Unterbindung von Fremdhandel mit der Insel, Niederschlagung von Aufständen in den Hafentädten, Piratenjagd und (inoffiziell) Vernichtung der aranischen Flotte, sollte dies in Gareth als nötig befunden werden. Über die Gesamtstärke der Aufständischen existieren keine Angaben. Nach Reichsquellen ist ihre Anzahl bedeutungslos.

Maraskanabteilung; Sonderabteilung der KGIA; im Jahre 5 v.H. zur Zerschlagung der letzten Widerstandsnerster und zur Verbreitung reichsfreundlicher Propaganda gegründet; unter dem fanatischen *Praios*-Anhänger Oberst-Kommissar Dexter *Nemrod* vornehmlich Verfolgung von Zauberern, Zweigötterpriestern und Philosophen (die sog. maraskanischen *Hexenverfolgungen*); nie offiziell aufgelöst, aber seit dem Jahre 4 Hal nicht mehr im Einsatz.

Maraskanfeder (I); eine spannlange Libellenart, die ausschließlich im maraskanischen Tiefland zu finden ist.

Maraskanfeder(II); eine hochgiftige, etwa einen halben Spann lange, gelbgrüne Tausendfüßlerart, die sich durch Zusammenrollen und Springen vorwärtsbewegt.

Maraskani, Maraskanisch; auf *Maraskan* gesprochener Dialekt des *Garethi* mit zahlreichen Lehnworten aus dem *Tulamidya* (s. SPRACHEN).

Maraskanische Riesenkrabbe; mit maximal drei Schritt Gesamtdurchmesser (Rumpf etwa 4 Spann, lange, spinnenartige Beine) größte aventurische Krabbenart, die ein delikates Fleisch liefert, aber als ausgesprochen wehrhaft gilt; im Flachwasser um die Insel *Maraskan* und an der *Elburischen Küste* beheimatet.

Maraskanischer (Turm-)Baustil; gegen die häufigen Regenfälle schützender, traditioneller Baustil der Insel *Maraskan* (und nur dort oder in maraskanischen Exilsiedlungen zu finden): ein fensterloses Untergeschoß aus Bruchstein, darüber drei oder vier Etagen aus Edelholz, schließlich ein weitausladendes Dach. Der Eingang liegt meist (zur Abwehr von Tieren und Räubern) im ersten Obergeschoß. Der M.B. ist wahrscheinlich von den tulamidischen Lehmtürmen inspiriert, wie man sie heute noch vor allem in *Fasar* findet.

Maraskankakerlake; wie viele maraskanische Insektenarten ist auch die M. von enormem Wuchs: eine Schabe dieser Art erreicht eine Länge von fast einem halben Spann.

Maraskankette; Gebirgszug auf der Insel *Maraskan*, der fast ein Viertel der Fläche der Insel einnimmt. Die M. ist ein vulkanisch aktives Hochgebirge mit vielen tief eingeschnittenen und abgeschlossenen Dschungeltälern (in denen teilweise ein deutlich anderes Klima herrscht als in solchen Höhenlagen üblich ist), entlegenen, trockenen Hochplateaus, überhängenden Gletschermoränen und bizarren Felstürmen. Die höchsten Gipfel (auch diese nur im Firun schneebedeckt) sind der *Amran Gerbald* im Norden mit etwa 6.500 Schritt Höhe und der *Amran Thjemen* in der Mitte des Gebirges mit 6.300 Schritt. Nach Süden geht die M. in das AMDEGGYNNMASSIV über.

Maraskanpony; eine kleine, stämmige und sehr geländegängige Pferderasse; siehe ZWERGENPONIES.

Maraskansund; Meerenge mit flachen und ruhigen Wassern zwischen der *elburischen Küste* und der Insel *Maraskan*; geht nach Süden in den GOLF VON TUZAK über; berüchtigt für seine unzähligen Piraten- und Schmugglerschiffe, die sich hier Wettrennen mit kaiserlichen Galeeren liefern.

Maraskantarantel; bis zu zwei Schritt Durchmesser (mit Beinen) messende und ein Schritt hohe, gelbrot gesprenkelte Riesenspinnweben, die beileibe nicht nur auf Maraskan zu Hause ist; betrachtet jedes größere Lebewesen in ihrer Nähe als Nahrungskonkurrenten und greift sofort an, wobei sie ihren gefährlichen Giftstachel einsetzt. Dieses Gift, das aus der Hauptnahrungsquelle der M., dem *Eitrigen Krötenschemel*, entsteht, wird mit zunehmendem Alter des Tieres gefährlicher und ist für Menschen häufig tödlich. Ein Destillat aus dem Gift ist auch als *Sunsura* bekannt.

Maraske; ein skorpionähnliches, hochgiftiges Monstrum, siehe MARASKANTARANTEL.

Maravedi; auch: *Marawedi*; abgeleitet vom Stadtnamen *Mherwed*; derzeit gültige Münze des KALIFATS, in Wert und Gewicht zwei *Dukaten* entsprechend (siehe **WÄHRUNGEN**).

Marbiden; der *Boron*-Tochter MARBO geweihter Orden. Die Ordenshäuser der M., des *Ordens zur sanften Ruhe*, stehen in *Fasar* und seit kurzem (23 Hal) auch in *Arivor*, *Norburg*, *Ouvenmas* und *Punin*. Ihre Aufgabe ist es, den Sterbenden einen leichten Übergang über das *Nirgendmeer* zu gewähren. So pflegen die Mitglieder des Ordens Todkranke und Schwerverletzte, denen nicht mehr zu helfen ist. Manch einer betrachtet die "Sterbehäuser" mit Skepsis, zumal viele der Leidenden mit Rauschkraut versorgt werden, um ihnen einen leichten "Übergang" zu verschaffen. Oft ersetzen die M. auch die *Noioniten*, wenn diese kein Ordenshaus in der Stadt haben. In der Niederlassung in *Fasar* werden gar Magier versorgt, die unter Altersschwachsinn leiden.

Gegründet wurde der Orden im Jahre 398 v.H. durch die *Marbo*-Priesterin *Svetlana von Arivor*, um vielen Schwerstverletzten aus dem *Krieg der Magier* das Sterben zu erleichtern. Die Tracht des Ordens gleicht der der *Boron*-Geweihenschaft, auf der Höhe des Herzens ist jedoch in weißen oder silbernen Fäden das Abbild eines fliegenden Raben eingestickt: das Symbol für den sich unaufhaltsam nähernden *Golgari*.

Marbo; *Halbgöttin*, die vor allem im *Lieblichen Feld* verehrt wird und als Tochter BORONS und *Etilias*, einer Sterblichen, gilt. Von ihrem Vater hat sie die dunkle Erscheinung und Blässe geerbt, von ihrer Mutter die überirdische Schönheit und das weiche Herz. Selbst bei den Gläubigen *Rastullahs* findet sie Verehrung als *Marhibo*, die siebte Frau des Eingotts. Dort wird ihr nachgesagt, einstmals die Tochter eines "Fürsten aus dem Land der Morgenröte" gewesen zu sein, die der Herr *Rastullah* in Liebe zu sich rief.

In der Gegend von *Arivor* wird sie mancherorts mit eigenen Gebetsstätten bedacht, in *Arivor* selbst gibt es gar einen kleinen Tempel, der zuweilen von Menschen aufgesucht wird, die um Fürsprache für einen geliebten Menschen beim göttlichen Vater der bleichen M. bitten. Der älteste Tempel der M. aber steht in *Fasar*.

Nicht unerwähnt bleiben darf der Orden der *Marbiden*, der sich der Sterbenden annimmt und ihnen den letzten Weg erleichtert.

Marbo (II); größter, aber nicht sonderlich heller *Wandelstern*; gilt in der Astrologie als Botin von Ende und Vollkommenheit, das Ende allen Seins und die Erfüllung. Wer unter diesem Stern geboren ist, gilt als ruhig, verantwortungsbewußt und dem Vergangenen verbunden.

Marboblei; weiches Metall, das für Amulette und Einlegearbeiten benutzt wird. Als eines der fünf *Magischen Metalle* ist es vor allem unter der Bezeichnung ARKANIAM bekannt.

Marder; bekannte av. Marderarten sind (neben den Pelztieren *Hermelin*, *Zobel*, *Nerz* und *Otter*) *ILTIS*, *STINKTIER*, *VIELFRASS* und *WIESEL*.

Marhibo; nach *novadischen* Legenden die siebte Frau RASTULLAHS. Er nahm sie zur Gemahlin, nachdem sie den von ihm gesandten Boten des Todes mit ihrem stillen Liebreiz gerührt hatte. M. achtet auf jene, deren Sinn auf die Vergangenheit gerichtet ist. Die Ähnlichkeit mit *Borons* Tochter *Marbo* ist daher nicht nur namentlich begründet.

Marhynia; legendäre Hauptstadt des RIESLANDS, deren Existenz nur auf uralten Karten aus der Zeit des *Diamantenen Sultanats* bezeugt ist (und seitdem von Karte zu Karte weiterkopiert wird).

Mark (I); die südlichste und am längsten von Mittelreichern besiedelte Region des BORNLANDES, Teil der ehemaligen *Mark Drachenstein*. Die M. erstreckt sich etwa zwischen *Festum* und *Vallusa*.

Mark (II); alte Bezeichnung für eine Randprovinz des (Alten und Neuen) Reiches, aus der sich die Provinzarten MARKGRAFCHAFT, KRONMARK und REICHSMARK entwickelten.

Markgraf, Markgräfin; ein im *Neuen Reich* zu den PROVINZHERREN zählender Adelsrang; Regent einer MARKGRAFCHAFT; auch in anderen Königreichen verwendet. Die korrekte Anrede für einen M. lautet *Euer Erlaucht*.

Markgrafschaft; eine Reichsprovinz (vornehmlich des Mittelreiches), die in ihrer Ausdehnung einer *Grafschaft* entspricht, jedoch zu den direkt reichsunmittelbaren Provinzen gezählt wird; meist eine Randprovinz. Eine M. entsteht meist, wenn durch die Ausgliederung einer Grafschaft die Macht eines *Provinzherren* gebrochen werden soll (so geschehen durch die Herauslösung *Beilunks* und *Warunks* aus *Tobrien*), wenn ein verdienstvoller Adliger belohnt werden soll (M. WINHALL) oder wenn besondere Umstände dies erfordern (M. HELDENTRUTZ).

Marktmond; zwergischer Name für den Monat *Phex* (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Markttag; allgemein gültiger Name des *dritten Tages der Woche* (s. **ZEITRECHNUNG**).

Markverweser, Markverweserin; ein Adelstitel des *Neuen Reiches*; reichsunmittelbare/r Regent/in einer REICHSMARK; häufig eine Person mit militärischer Erfahrung. Die korrekte Anrede für eine/n M. lautet *Euer Hochwohlgeboren*.

Marsch der Tausend Oger; siehe ZUG DER OGER.

Marschall, Marschallin (I); Titel für den/die Befehliger/in einer mittelreichischen *Legion*.

Marschall, Marschallin (II); Titel für das Oberhaupt eines religiösen Ritterordens.

Marschallsamt; alte Bezeichnung für den *Markgrafentitel* oder für eine *Markgrafschaft*.

Maru, -s; Mz.: Marus; alligatorhäuptige Echsenwesen. Das kriegerische Gehabe der M. und ihre Feindseligkeit gegenüber den Menschen haben oft andere Echsenvölker in Verruf gebracht und letztendlich auch den Untergang der M. bewirkt; zu oft haben sie finsternen Bösewichtern ihre Dienste verkauft.

Heute leben nur noch wenige M. in den *Echsensimpfen* und auf *Maraskan*. M. sind etwa 1,9 Schritt groß, ihre schuppige Haut schützt sie nicht besser als ein wattierter Waffenrock, so daß sie sich meist in Rüstungen hüllen. Ihre Arme sind relativ schwach entwickelt und ermüden recht schnell, deshalb wechseln sie im Kampf häufig die Waffenhand. Ihre Hinterbeine sind sehr muskulös, und ein Tritt ihrer krallenbewehrten Füße reißt tiefe Wunden. Nachdem männliche M. einige Zeit gekämpft haben, verfallen sie in einen Kampfrausch, der ihnen zwar gewaltige Kräfte und eine gewisse Schmerzunempfindlichkeit verleiht, sie aber andererseits blindwütig und ungezielt um sich schlagen läßt.

Die Intelligenz eines M. übersteigt kaum die eines *Goblins*, und das einzige, an dem ihm etwas liegt, ist das Töten, das ihm ein (kurzfristiges) Gefühl der Macht verleiht. Der einzige Gott, den die M. kennen, ist die blutrünstige Schlingergottheit *Kr'Thon'Chh*, die sie in blutigen Ritualen verehren. Eine besondere Kultur haben die letzten überlebenden Marus nicht; sie leben von dem, was sie zusammengeraubt haben und verdingen sich ansonsten als Söldner, um sich ein paar Silbertaler zu verdienen.

Das einzig "Gute", das M. je getan haben, war ihre Paarung mit *Echsenmenschen*. Aus solchen Verbindungen gingen immer wieder mächtige Krieger hervor, ausgestattet mit der Kraft und Ausdauer eines M. und der Intelligenz und Gewandtheit eines ACHAZ.

Maruk-Methai; genannt der *Wille zur Macht*; eine dämonische Existenzform, die als Teil der Kraft des Namenlosen gilt, in einen verderbten Priester des finsternen Gottes fahren kann und ihm so überirdische Kräfte verleiht.

Marustan; alter *tulamidischer* Name für *Maraskan*, da hierhin die besiegten *Echsenmenschen* und *Marus* verbannt wurden, bzw. ins Exil gingen. Siehe auch AKRABAAL.

Marvinko vom Sikram; eines der ältesten Adelsgeschlechter des *Lieblichen Feldes*; Hauslehen der M. ist die Gft. *Sikram*.

Mastodon; nordaventurische Elefantenart; mit dem MAMMUT verwandt, aber von kleinerem Wuchs (etwa 3 Schritt Schulterhöhe); besitzt ein graubraunes Fell und sehr schwere Stoßzähne; fast nur noch in der *Grimmfrostöde* und in Seitentälern der *Eiszinnen* zu finden.

Maß; ein av. Hohlmaß; eines der *Rohalschen Maße*; entspricht 0,8 irdischen Litern (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Maße und Gewichte; eine Übersicht über die gebräuchlichsten M.u.G. Aventuriens finden sie auf Seite 165.

Maultier; aus der Kreuzung von Pferdehengst und Eselsstute hervorgegangene Tierart, die typische Verwendung als genügsames Lasttier findet; meist von grauer oder brauner Farbe.

Mautaban; Hoher Minister und oberster Vollstrecker des *Kalifats*. Ihm obliegt nicht nur der Vollzug von Urteilen, die das *Mawdliyat* fällt, vielmehr gebietet er als höchster Beamter über die Gesamtheit der Bewaffneten, seien sie Krieger, Soldaten oder Büttel, und sorgt für die Sicherheit von Straßen und Wegen in Kriegs- und Friedenszeiten.

Mawdli, Mz. Mawdliyat; Rechts- und Glaubensgelehrte der NOVADIS. Sie widmen sich der mündlichen und schriftlichen Auslegung der 99 Gesetze *Rastullahs*. Der Titel des M. geht nicht zwingend mit einem offiziellen

Amt einher. Gerade wohlhabende Novadi-Händler schätzen die Begleitung durch einen M. in der verwirrenden und sündigen Fremde. Der sogenannte "Hohe M." ist der oberste Glaubensgelehrte im Range eines Ministers und damit erster Beamter im Kalifat. Ihm unterstehen die übrigen M. bei Hofe und die Mherweder Rechts- und Hochschule.

Meckerdrache; kleinste av. DRACHENart von 2 Spann Länge, die jedoch einen FEUERATEM besitzt; auch *Taschendrache* oder *Zwergdrache* genannt.

Meer der Sieben Winde; großer Ozean im Westen Aventuriens, der im Norden in *Ifirms Ozean*, im Süden ins *Südmeer* übergeht; nur von wenigen Seefahrern überbrückte Grenze zwischen Aventurien und dem *Güldenland*; Ost-West-Ausdehnung um 3.000 Meilen.

Meer der Verlorenen; auf alten Karten der Rohalszeit ein Meer im Südosten von *Güldenland*.

Meerkalb; eine aventurische Robbenart von maximal 2,5 Schritt Länge mit weißem, blauem oder blauschwarzem Fell.

Meermenschen; ein anderer (und häufig gehörter) Name für das Volk der NECKER

Meile; av. Längenmaß; eines der *Rohalschen Maße*; entspricht dem irdischen Kilometer (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Meister der Brandung; Bezeichnung für ein Provinz-Oberhaupt in der BRUDERSCHAFT VON WIND UND WOGEN, der Kirche des Meeresherrn *Efferd*. Neben den fünf *M.d.B.* gibt es gleichberechtigt die beiden *Meister des Flusses*.

Meister des Bundes; Hohe Geweihte der *Rondra*-Kirche. Dem erhabenen SCHWERT DER SCHWERTER zur Seite stehen die sechs *M.d.B.*, edle Kämpen und verdiente Geweihte, die über die vier Himmelsrichtungen, die Mittellande und die *Orkenwehr* gebieten. Die Meister können den Kirchenbann aussprechen, Kirchenritter und Adlige in Acht und Bann setzen und zudem Kirchenfehden gegen einen Baron vom Zaune brechen (nicht aber die Oberste Heermeisterin tritt dann in die Schranken, sondern ein Streiter der *Senne*, wie das Gebiet eines Meisters genannt wird).

Das Amtswappen eines *M.d.B.* zeigt zwei rote Löwen übereinander vor goldenem Schild. Den *M.d.B.* zur Seite stehen die *Truchsess* und *Seneschalle* einer *Senne*, mancherorts werden die nämlichen vom Meister bestellt, andernorts geht das Amt erblich auf das älteste Kind über. Den Meistern unterstehen ferner die *Schwertschwester* und *-brüder* (Amtswappen: in Gold eine rote Löwin), die *Hochgeweihten* der *Rondra*-Hallen Aventuriens. *M.d.B.* tragen am weißen Wappemantel goldene, Schwertgeschwister silberne Löwenfibeln.

Die sechs *M.d.B.* (Hauptburg in Klammern) sind im einzelnen: der *Meister des Alten Reiches* (Arivor), der *Meister vom Großen Fluß und der Westlande* (Havena), der *Meister von Donnerbach* (Donnerbach), der *Bornmeister* (Festum), der *Meister der Südlände* (Baburin) und der *Meister des Bundes zur Orkenwehr* (Rhodenstein).

Meister des Flusses; Provinz-Hochgeweihte des *Efferd*-Kultes für das Gebiet großer Ströme; siehe MEISTER DER BRANDUNG.

Menacor; einer der HOHEN DRACHEN, der stets als der "Sechsfügelige" bezeichnet wird. Seine Aufgabe ist es, den *Limbus* zu bewachen und gegen dämonische und andere unheilige Sphärenreisende vorzugehen.

Menchal; ein in Wüsten und an Wüstenrändern vorkommender, kugelig Kaktus, aus dessen Fruchtfleisch ein stark giftstoppendes Mittel gepreßt werden kann.

Mendena (I), -s; mendenisch; Mendener; Stadt in *Tobrien*. Die im Jahr 768 v.H. gegründete Grafenstadt M. liegt nördlich der Mündung des TOBIMORA ins *Perlenmeer*. Von einer festen Mauer umgeben und unterhalb der wehrhaften Burg *Talbruck* gelegen (G: 1 Banner Hzgl. Tobrische Palastgarde, 1 Kompanie Gfl. Mendenische Langspieße, 20 Stadtgardisten), prägt vor allem die Vielzahl kleiner, aus roten Ziegeln errichteter Häuser das Stadtbild. Die etwa 3.000 Bürger des Ortes leben neben dem Erwerb durch Handwerk von der Landwirtschaft im umgebenden, fruchtbaren Tiefland, wobei der Anbau von Roggen und Kartoffeln hervorzuheben ist.

Einigen Wohlstand verdankt die provisorische Hauptstadt des Hzm. Tobrien ihrem Hafen. An den Kais liegen Schiffe aus vielen Ländern, um Korn, Holz und Tuch umzuschlagen, die heimischen Schiffe sind zumeist auf die einträgliche Haifischjagd spezialisiert. Zwischen den hölzernen Lagerhäusern befindet sich auch eine Werft. Die Geschäftigkeit im Hafen zeugt von dem erfolgreichen Streben der Grafen von Darbonia, die Versorgung des

tobrischen Hinterlandes unter Umgehung von Beilunk zu steuern. Den mit den Seeleuten oftmals verbundenen Ärger nimmt man daher stillschweigend in Kauf.

Als Schutzgott verehren die Mendener *Praios*. Der hier gegründete Traviaorden des Heiligen *Badilak* widmet sich mit Gabe von Speis und Trank der Armenfürsorge (T: PRA, TRA, EFF, RON, RAH, TSA).

Mendena (II); Grafschaft in der mittelreichischen Provinz TOBRIEN. An TOBIMORA und DOGUL gelegen, grenzt die Gft. M. im äußersten Osten des Mittelreiches an das *Perlenmeer*. Seit dem Jahre 11 Hal stellt die Familie derer von *Darbonia* den Grafen, der über viele Gefolgsleute verfügt. Sein Stammsitz befindet sich in der Stadt M., von wo aus er auch die häufigen Streitereien mit und zwischen seinen Baronen zu regeln sucht. Neben dem Hafen der Stadt M. und den beiden Flüssen gibt es eine Anbindung an die *Reichsstraße I*, die in *Warunk* endet sowie an die Überlandroute gen *Bornland* via *Vallusa*.

Zum militärischen Kontingent zählen neben dem II. Tobrischen Garderegiment Teile der Perlenmeerflotte des Mittelreiches, die dem Schutz der tobrischen Küste und der Insel-Baronien *Rulat* und *Tisal* dienen. Im Süden der Grafschaft befindet sich – weitgehend unbekannt – Burg *Löwenstein*, eine Feste des *Amazonenvolkes*.

Mendenischer Eber; wütete etwa zwei Jahre lang in der Gegend von *Mendena*. Wie toll drang er in Stallungen, Schober und Häuser der Bauern und Bürger ein und tötete schließlich zwei Kinder. JARLAK DER WAIDMANN erlegte das besessene Tier – tatsächlich ein Vieh von beachtlichen Ausmaßen – nach langem und blutigem Kampf und legte so den Grundstein für die Tradition der *tobrischen Schweinehatz*.

Mendrina; Fluß im Osten der Insel *Maraskan*; entspringt am Osthang der *Maraskankette* und mündet nach etwa 60 Meilen schnellen Laufes ins *Perlenmeer*.

Mengbilar; ein *Giftdolch*. Äußerlich kaum von einem normalen Dolch zu unterscheiden, besitzt er einen abnehmbaren Knauf, unter dem sich eine Röhre verbirgt, die mit einer Flüssigkeit – fast immer ein Gift – gefüllt werden kann und knapp unterhalb der Klingenspitze mündet.

Mengbilla, -s; Mengbillaner oder Mengbiller; Mengbillaner; Stadtstaat an der av. Westküste. Das an der Mündung des NORDASK liegende M. wurde bereits im Jahre 1869 v.H. gegründet und hat seitdem viele verschiedene Herren über sich gehabt – und anders als bei den meisten anderen südlichen Siedlerstädten haben die Kaiser in Gareth die Unabhängigkeit M.s bis heute nicht anerkannt.

Regiert wird der Stadtstaat vom *Großemir*, der gleichzeitig der oberste Richter der Stadt ist. Die Bewohner M.s sind ein buntes Völkergemisch aus Mittelländern, *Tulamiden* und *Mohas* (EW: ca. 5.200 in der eigentlichen Stadt). In M. gilt jeder als rechtlos, der keine Bürgerrechte besitzt, und so sollten Reisende diese für die Dauer ihres Aufenthalts erwerben, wenn sie sich nicht in den Reihen der zahlreichen Zwangsarbeiter wiederfinden wollen, die für den Wohlstand der Stadt äußerst wichtig sind.

Eines der prunkvollsten Gebäude der Stadt ist der riesige *Boron-Tempel*, der den einflußreichsten Kult in M. (gemäß dem *Al'Anfaner Ritus*) beherbergt. Andere Götterkulte (Weitere T: EFF, RAH, HES) werden in der Stadt geduldet – mit Ausnahme des verbotenen *Praios*-Kultes, ein Umstand, der die große Anzahl von Schwarzmagiern in der Stadt erklärt.

Handelsmittelpunkt ist der große Basar, wo man Dinge aus aller Herren Länder kaufen und einmal wöchentlich Sklaven ersteigern kann. Wie viele andere Städte des Südens verfügt auch M. über eine große Arena, in der regelmäßig Kämpfe zur Volksbelustigung stattfinden. M. gilt aber auch als ein Zentrum der Gelehrsamkeit, und es gibt neben der öffentlichen *Hesinde*-Schule eine Kurtisanenschule, eine Kriegerakademie (G: ca. 200 Stadtgardisten sowie um 1.300 berittene Bezirksgardisten in den Wehrdörfern um die Stadt) sowie eine Halle der Alchimisten.

Mengbill(an)er Feuer; ein alchemistisches Brandöl, siehe HYLAILER FEUER.

Mengbiller Wahn; ein durch Alchimie erzeugtes Gift, das dem Opfer keinen körperlichen Schaden zufügt, sondern es in wilder Panik fliehen läßt, sobald der Giftdolch getroffen hat; meist als *Angstgift* bekannt.

Menzel (von Gareth); (807 v.H. – 738 v.H.); sechster der KLUGEN KAISER; tritt als ältester Sohn das Erbe von Kaiser GERBALD I. an. Hebt das von seinem Vater angeordnete Anti-Sklaverei-Gesetz in den von Tulamiden bewohnten Gebieten wieder auf. Regiert das Neue Reich zwischen den Jahren 780 und 738 v.H. In seiner Amtszeit gelingt die Zerschlagung des Goblinreiches im Gebiet des heutigen *Bornlandes* durch die Rondra-Ritter des *Theaterordens*. Nach der *Schlacht von Wjassuula* im Jahr 750 v.H. fliehen die letzten überlebenden Goblins über den Walsach. Nach dem Tod M.s geht die Kaiserwürde auf seinen Sohn GERBALD II. über.

Menzheimer Au; sanft gewellte Hügellandschaft im südlichen WEIDEN; großteils an der *Reichsstraße I* gelegen.

Merek; Fluß in der Region Thorwal; entspringt an den Osthängen der Großen Olochtaï, erhält Zufluß durch den Aldiar und mündet bei Muryt in den Hjäldingolf; nur wenige Meilen des Unterlaufs schiffbar.

Mermydion II. Thaliyin (von Rethis); (31 v.H. – 18 Hal); bislang letzter *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN; kündigte im Jahre 17 Hal die Lehnstreue der Inseln zum *Neuen Reich* auf und erklärte Kaiserin AMENE und damit dem HORASREICH seine Gefolgschaft; wurde während der darauf folgenden Unruhen verwundet und verstarb an Wundfieber. Sein Sohn *Haridiyon* (*3 Hal) wird ihm nach Abschluß seiner Ausbildung auf dem Thron nachfolgen.

Merymakos II.; (1027 v.H. – 951 v.H.); *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN, der im Jahre 985 v.H. die bis vor wenigen Jahren gültige Lehnstreue der Inseln zum *Mittelreich* festschrieb.

Meskinnes; ein aus Met gebrannter, süßer Schnaps, der sich vor allem im *Bornland* großer Beliebtheit erfreut.

Messer; ein Werkzeug (und manchmal eine Waffe), das keine Parierstange und nur eine Schneide hat und nicht länger als einen Spann ist.

Messergras; eine widerstandsfähige Grasart, deren lange, scharfe Blätter dem Reisenden, vor allem aber seiner Kleidung, schweren Schaden zufügen können.

Messergrassteppe; das größte zusammenhängende Gebiet (etwa 100 × 60 Meilen), in dem MESSERGRAS wächst; liegt südöstlich des andergastischen Grenzorts *Teshkal*. Mitten in der M. liegt die sagenumwobene Burg *Krayenhorst*.

Metak; eine kleine und weitgehend unbewohnte Insel der OLPORTSTEINE mit felsiger Westküste.

Methumis, -is'; methumisch; Methumer; Stadt und Herzogtum im *Lieblichen Feld* an der Mündung des ONJET, im Jahre 878 v.BF. von Kaiser *Belen-Horas* gegründet; bekannt für ihre *Bunten Mauern*. Gemeint ist der Stadtwall, den seit dem Jahre 1006 BF. über eine Länge von mehr als 400 Schritt und 8 Schritt in der Höhe das wohl größte und farbenprächtigste Fresko Aventuriens bedeckt – ganz wie einstmals in den glorreichen Zeiten vor *Bosparans Fall*.

Ein noch kühneres Projekt wurde von Hz. *Eolan IV. Berlinghan von Methumis* auf Wunsch Kaiserin *Amenes* im Jahr 1014 BF. begonnen: die Wiedererrichtung der alten Universität von Methumis als 'Zwölfgöttliche und Kaiserlich-Bosparanische Hohe Schulen der Wissenschaften und Lehren der Zwölfgöttlichen Lande', an der schon heute bald 1.000 Studiosi aus dem ganzen Alten Reich und auch von so fernen Orten wie dem Königreich *Trahelien*, dem *Bornland* oder der *Freien Stadt Riva* sich der hehren Wissenschaften befleißigen. So wird das Gold der Kirchen, der Kaiserin und des Herzogs das Heer der Steinmetze noch für einige Götterläufe in Methumis beschäftigt halten. Für die zwei größten und prachtvollsten Schulen, die des *Praios* und des *Horas*, war es in der winkligen Altstadt zu eng, und so wurden die weitläufigen Gebäude nördlich der Stadtmauer, an der Kronstraße nach *Silas* errichtet – der große Glockenturm der Praiosschule, den die Methumer liebevoll den *Fetten Farungil* nennen, ist jetzt schon eines der Wahrzeichen der Stadt.

Weiter gibt es in der Stadt zwei *Magierschulen*, das jüngst eingerichtete PHANTASMAGORISCHE INSTITUT und die kaum ältere AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS, dazu das, bei den Seefahrern des Reiches wohlbekannte, Kartographische Institut und sogar eine wahrhaftige Volksschule, in der die Sprößlinge der Armen und Mittellosen unentgeltlich in den Künsten des Schreibens und Rechnens unterrichtet werden – eine absolute Seltenheit in Aventurien.

Der Hz. von *Methumis* regiert von hier über die *Lgft. Sikram*, die *Domäne Malur* und die Städte *Belhanka* und *Silas*. Seine Residenz, das Alte Schloß am Kornmarkt, gilt übrigens als eines der schönsten im Reiche, und auch die prunkvollen Palazzi der sechs einflußreichen Patriziergeschlechter von Methumis dürfen als Musterbeispiele des klassischen bosparanischen Baustils gelten.

Im Jahre des Kaiserlichen Census & Taxus von 1016 zählte Methumis 1406 Seelen; Tempel waren der *Hesinde*, dem *Efferd*, der *Tsa*, der *Rahja*, dem *Phex* und dem *Praios* geweiht; an Garnisonen unterhielt man neben den wohl 75 Stadtgardisten noch etwa 200 Matrosen und Seekrieger der Ksl.-Bosparanischen Flotte.

Meriban; nach der Mythologie des *Zwölfgötterglaubens* eine Tulamidin aus der *Khomwüste*, die das Herz des zornigen Wintergottes FIRUN erweichen konnte und ihm seine Tochter IFIRN gebar.

Mhanadi; Fluß in Südostaventurien; nach *Großem Fluß* und *Yaquir* der drittgrößte Strom Aventuriens; entspringt am Fuß des *Raschtuls-turms* und erhält auf seinem Weg nach Osten Zufluß von vielen kleinen Gebirgsbächen aus *Raschtulswall* und *Khoramgebirge*, so daß er, wenn er in der Nähe von *Selicum* Zufluß durch den *Erkin* erhält, bereits mit flachgehenden Booten befahrbar ist. Die nächsten paar Hundert Meilen bildet er den

Nordrand des *Khoramgebirges* und erhält vor allem von dort stets frische Wasser.

Bei *Samra* schließlich trifft er auf den ebenfalls mächtigen GADANG und wendet sich nun gen Süden, um den *Balash*, die "Fruchtbare Sichel", zu bilden. Hier, vor allem an den Einmündungen des *Mhalik* und des *Schuboch*, liegt das reichste Ackerland der gesamten Region, und hier finden sich an den Flußufern auch die prächtigen Städte *Mherwed* und *Rashdul*.

Schließlich führt der Weg des "Altehrwürdigen" wieder gen Nordosten, um sich in zahllose einzelne Arme aufzuspalten und schließlich bei KHUNCHOM ins *Perlenmeer* zu münden.

Der M. ist ab *Selicum* bis zur Mündung schiffbar, wenn er auch erst ab *Samra* als Hauptverkehrsweg gelten kann. Während des Frühlingshochwassers erreicht er stellenweise eine Breite von mehreren Meilen, wohingegen er im Herbst bisweilen so wenig Wasser führt, daß Sandbänke eine Flußfahrt auf den lehmgelben Fluten zu einem gefährlichen Unterfangen machen.

Die Stromauen des M. gehören zu den fruchtbarsten Gebieten Aventuriens, und nicht umsonst hat der Fluß der ersten Kulturlandschaft der Menschen – dem zwischen M. und *Gadang* gelegenen MHANADISTAN – seinen Namen gegeben.

Mhanadistan; Hochland südlich des *Raschtulswalls* zwischen dem Oberlauf des *Mhanadi* und dem *Gadang*, das als Ursprungsland der *Ur-Tulamiden* gilt. Demnach entstammt dieser Region die erste menschliche Hochkultur Aventuriens. Das hügelige Land wird von zahlreichen kleinen Seen und Bächen bewässert und eignet sich so vor allem zur Viehzucht und zum Getreideanbau. Hier finden sich die größten Viehherden des Kontinents. Die Erträge der Region fallen reichlich genug aus, um die riesige Stadt *Fasar* gänzlich zu versorgen.

Mhek'Thagor; angeblich der Name für eine dämonische Präsenz, die zugleich Auge und Zunge AMAZEROTHS sein soll.

Mherwati; die häufigste aventurische Eselsart; graubraune Tiere von etwa sechs Spann Stockmaß; aus Mhanadistan stammend, aber mittlerweile über ganz Aventurien verbreitet.

Mherwed, -s; Mherweder; Mherweder; Stadt am Ufer des gewaltigen *Mhanadi*, der hier mehr als 200 Schritt breit ist. Die von einer uralten, mächtigen Mauer umgebene tulamidische Stadt in Weiß, Gelb und Grün, verwinkelt und mit zahlreichen Türmen, ist heute die Hauptstadt des novadischen *Kalifats* und mit ihren 5.500 Einwohnern die bedeutendste Siedlung der *Novadis*. Gegründet wurde M. vor mehr als 2.500 Jahren vom legendären *Bastrabun ibn Rashdul*, der das Reich der Echsen zerschmetterte und die Macht der Tulamiden ausdehnte. Vor gut 150 Jahren wurde die Stadt von den Novadis erobert, und Kalif *Chamallah* erhob die Stadt 25 v.H. schließlich zur Hauptstadt des Kalifats. Während des Krieges gegen Al'Anfa wurde M. gänzlich von den Gegnern erobert und geplündert. Heute sind die Spuren der Besatzung weitestgehend getilgt, und so präsentiert sich M. wie ehemals als Stadt mit prachtvollen weißen Bauten aus Sandstein oder Lehmziegeln, in der Kuppeln oder Minarette emporstreben (T: großes Bethaus des *Rastullah*).

Einen besonderen Platz im Stadtbild nimmt die gewaltige Palastanlage des Kalifen ein. Der Komplex befindet sich auf der gegenüberliegenden Mhanadi-Seite und wird mit dem eigentlichen Ort durch die Bastrabun-Brücke verbunden. Die schwarze Brücke ist etliche Jahrhunderte alt und ruht auf basaltenen Pfeilern, die mit verwirrenden Reliefs fremder Fabelwesen verziert sind. Der Kalifenpalast *Malkillahs III.* ist nach den Zerstörungen durch Krieg und Plünderungen zu großen Teilen neu entstanden und in kürzester Zeit noch prächtiger geraten als der ursprüngliche Bau (G: 500 Gardisten des Kalifen, 40 Stadtgardisten).

M. beherbergt die größte Karawanserei östlich der großen Khom-Wüste und ist berühmt für die Zucht von Reit- und Nutztieren, seien es Pferde oder Kamele, Esel oder Maultiere.

Mherwedböcke; typische Ziegenart *Mhanadistans* und *Thalusiens*; die Haut wird häufig zu feinem Pergament weiterverarbeitet.

Mibelrohr; eine schilfähnliche, in Westaventurien heimische Pflanze, deren Kolben zerstampft und zu einem Sud aufgekocht wird, der Geistesschärfe und Reaktionsvermögen steigert. Übermäßiger Genuß kann zur Abhängigkeit von M. führen.

Mikail von Bjaldorn; (um 600 v.H.); ein bis ins hohe Alter erfolgreicher Jäger, der nicht nur einen der seltenen Weißen Hirsche erlegen konnte, sondern dessen waidmännisches Geschick auch den Ort *Norntal* vor dem Verhungern bewahrte; Heiliger des FIRUN-Kultes, dem am 11. Firun, dem *Tag des Hirschen* gedacht wird.

Mikkan; eine WALDINSEL der *Moskitoinsel*-Gruppe; weitgehend flach und dicht bewaldet; nur wenige Einwohner; von *Trahelien* beansprucht.

Mindere Geister, Mindergeister; eine Manifestation elementarer Kräfte, die entsteht, wenn sich zwei

möglichst reine Elemente mischen; weder verstandesbegabt noch mit einem Lebenszweck ausgestattet, sondern einfach nur existent; typische M. kennt man als *Gischtbock*, *Feuerwusel* oder *Köhlerweiblein*.

Mindorium; ein hartes, sehr sprödes Metall, dessen Oberfläche je nach Lichteinfall in allen Regenbogenfarben glänzt. Es ist das am einfachsten zu gewinnende der fünf MAGISCHEN METALLE, leider auch das unberechenbarste, denn es entsteht, wenn Quecksilber von geballter Sphärenkraft durchströmt wird. Dadurch wird M. oft zur Heimstätte für Geister und Dämonen. Hier liegt auch die bevorzugte Anwendung von M.: Gefäße für Dämonen und Elementargeister, Binden von Dämonen an die diesseitige Welt, Waffen gegen Geisterwesen aller Art. *Mindorit*, das M.-erz, ist außerordentlich selten und nur unter schwierigsten Umständen – allerdings ohne den Einsatz von Zauberei – zu verhütten. M. läßt sich recht gut gießen, aber nur schlecht schmieden – Amulette, Ringe, Siegel, auch Streitkolben aus M. sind möglich, jedoch keine Klingen. Da M. so selten ist, kann man bis zu 200 Dukaten pro Stein des Metalls verlangen. Wie letztlich von den Forschern *Tyros Prahe* und *Miron von Glasal* festgestellt wurde, hat M. noch eine weitere Eigenschaft: Es unterbindet bei einer Legierung mit normalem Stahl dessen Korrosion.

Miniwatu; ein großer Stamm von eingeborenen Bewohnern der WALDINSEL ILTOKEN; erlaubte dem Handelshaus *Stoerrebrandt* die Ansiedlung auf der Insel und die Gründung des Hafens PORT STOERREBRANDT.

Mir-Theniok; ein ausschließlich auf *Iltoken* zu findendes aromatisches Kuchengewürz, auf dessen Vertrieb das Handelshaus *Stoerrebrandt* das Monopol besitzt.

Mirbelstein; eine zentralav. Pflanze, deren oberirdischer Teil einem moosbewachsenen Stein ähnelt. Die Wurzelknolle kann zerrieben und am Gürtel getragen werden, wo sie allerlei Parasiten verscheucht. Der Gestank wirkt nicht gegen die *Mirbelfliege*, deren Stich eine schmerzhaftige Entzündung hervorrufen kann.

Mirham, -s; Mirhamer; Mirhamer; Stadt und Königreich in Südaventurien. Die zugleich uralte und junge "Stadt der weißen Paläste" (EW: 1.340) liegt am östlichen Abhang des *Regengebirges* am Fluß *Ato* – an einer Stelle, deren Geschichte in unerdenkliche Zeit zurückreicht: Den Sagen zufolge lag hier einst eine reiche Echsenstadt, auf deren Ruinen die siegreichen Tulamiden die Festung M. gründeten. Aus ihr wuchs mit den Jahren eine Stadt, die alle Länder zwischen *Perlenmeer* und *Regengebirge* beherrschte. So reich an Schätzen war die Stadt, daß selbst das *Khunchom* der *Diamantenen Sultane* neben ihr verblaßt – so sagen zumindest die Legenden.

Doch Seuchen, Rebellionen und Kriege verdunkelten die Sonne M.s immer mehr, den Todesstoß versetzten der verfallenen Stadt aber die Truppen und Siedler der *Klugen Kaiser*, die die letzten Waldmenschen aus der dschungelüberwucherten Stadt jagten und sie bis auf den letzten Baustein plünderten.

M. wäre heute vielleicht nur eine weitere sagenhafte, verschollene Stadt, wie das Tulamidenland viele kennt – doch das Schicksal wollte es anders: Es war der Vizekönig *Huntas von Shoy'Rina*, der in seiner Residenz in *Al'Anfa* die Sagen um das versunkene M. las und seitdem nicht mehr von dem Gedanken freikam, die legendär reiche Stadt wiederaufzubauen und zum leuchtenden Zentrum seiner Machtentfaltung zu machen. Doch all dies zog sich in die Länge und war längst nicht vollendet, als in *Al'Anfa* eine gewaltige Seuche ausbrach, der ein Sklavenaufstand folgte – und als sich der Staub legte, war Vizekönig *Huntas* mehr oder minder entmachteter, die Kontrolle an die Patrizier *Al'Anfas* gelangt. Ihm und seinen Erben blieb nur die prachtvolle Palaststadt von M., die in allen Dingen *Al'Anfa* untergeordnet blieb.

Der *Mirhamer* König wird heute vielerorts als "Mirhamionette" bezeichnet – und das ist nicht nur Polemik: Der Königstitel ist mehr nominell, denn die Stadt untersteht fest *Al'Anfa*, dessen Rat die Gesetze erläßt, die vom König nur noch gegengezeichnet werden (müssen).

Formal allerdings ist er immer noch das Oberhaupt des *Al'Anfaner* Reiches: Selbst Diktatoren wie die *HONAKS* haben de jure im Auftrag des Königs in M. regiert.

Im täglichen Leben ist dabei deutlich spürbar, daß M. als – obgleich gewaltige – reine Palastanlage keineswegs den Status einer Stadt besitzt: Die *Mirhamer* dürfen keine Entscheidungen selbst fällen, ein Zustand, der gerade bei den traditionsreichen Familien der Palastadligen für eine gewisse Unzufriedenheit sorgt. Die Präsenz *Al'Anfas* macht sich überall bemerkbar, wenn man allein bedenkt, daß auf zehn Bürger ein *Al'Anfaner* Elitesoldat kommt (G. 2 Banner *Al'Anfaner* Elitgardisten vom Raben) – offiziell selbstverständlich die Leibwache und Ehrengarde des Königs.

Äußerlich unterscheidet sich M. nicht allzusehr von den anderen Städten des Südens: Das Wohngebiet des Hofadels weist die üblichen penibel geraden Straßen und schmucken weißen Adelsvillen auf, als Abschluß der breiten Plaza *Shoy'Rina* in der Palastmitte prunkt das prächtige eigentliche Königsschloß aus weißem Marmor – mit seinen drei weithin sichtbaren kupfergedeckten Kuppeltürmen und einer Breite von fast einer Meile ist der gewaltige zweiflügelige Bau ein Meisterwerk der Prunkarchitektur: Seit dem Ende des *Diamantenen Sultanats* wurde in *Aventurien* kein anderer Palast dieser Größe erbaut: Der des Kalifen ist klein, der des Kaisers in *Neu-Gareth* bescheiden gegen den Prunk und die Dekadenz, die man hier zu sehen bekommt – M. hat keinen, M. ist

ein Königspalast.

Von der Stadt aus gesehen hinter dem Schloß liegt ein Ziergarten voller versteckter Lustschlößchen, Wasserspiele, Orchidealen und Arangerien, dessen von unzähligen Sklavenhänden gestutzte Bäumchen und Blumenflächen nicht weniger als eine Rechtmeile Fläche bedecken – selbst einige bewußt wilde Wiesenstücke voller Unkraut und einheimischer Schlingpflanzen gibt es, wenn es den König nach "Wildnis" gelüftet. Weiter gen Westen erstreckt sich ein mehrere Rechtmeilen großer Park, in dem schnurgerade Wandel- und Reitwege in den sorgfältig von wilden Tieren und Menschen gesäuberten Urwald geschlagen wurden – hier liegen auch drei weitere "kleine" Schlösser, die den König beherbergen, wenn er zur Jagd auszieht.

Daneben gibt es auch in der Palastanlage unweit des *Borontempels* (keine weiteren T) eine große Arena, in der theoretisch zu Ehren Borons, in der Praxis aber zur Unterhaltung der Oberschicht, blutige Gladiatorenkämpfe zwischen Sklaven und wilden Tieren abgehalten werden.

In dieser schneeweißen und rosenhellen Stadtanlage gibt es nur ein Gebäude, das durch seine ungewöhnliche Farbe sofort ins Auge fällt: Die aus grauem Koschbasalt errichtete, etwas abseits der Palastanlagen gelegene SCHULE DER VARIABLEN FORM, die *Magierakademie* von M.

Die Wirtschaft der Stadt ist naturgemäß sehr einseitig und fast nur auf die Versorgung des königlichen Haushaltes ausgerichtet: Auf die gut zweihundert Adligen kommen fast sechshundert Leibdiener, Köche, Kurtisanen, Reitknechte und andere Palastbedienstete sowie Sklaven für die härteren Arbeiten – auch wenn der Dienst im Palast ein Zuckerlecken ist gegen die Fronarbeit, die auf den Feldern abseits der Palastanlage verrichtet wird.

Keine andere weiße Stadt Aventuriens liegt so eng an das geheimnisvolle Regengebirge geschmiegt wie M., und so verwundert es wenig, daß gerade im Umland von M. sehr viele Sklavenjäger heimisch sind, liegen doch die "Jagdgründe" günstig vor der Haustür. Vor allem aber werden die reichen Erzvorkommen des Gebirges ausgebeutet: Das meiste Eisen des ganzen Südens, aber auch Kupfer, Silber und Gold werden im Umland M.s gefördert.

Der Handel M.s ist allerdings sehr stark eingeschränkt, da ein "Exklusivliefergesetz" mit Al'Anfa besteht, durch das die mächtigere Nachbarstadt praktisch alle Preise diktieren kann und ein Monopol auf den Außenhandel bekommt: Nur Al'Anfaner Handelshäuser dürfen mit M. Handel treiben. Doch die Versuchung ist groß und Schmuggel ein gefährliches, aber auch sehr einträgliches Geschäft – wenn man den Häschern und Aufpassern Al'Anfas entgeht...

In M. gibt es fast so viele Intrigen und Klüngel wie Höflinge; und nicht alle sind ausschließlich an persönlichen Vorteilen interessiert: Die gerade bei vornehmeren Familien populären "Königstreuen" haben vor allem das Ziel, die Königsmacht wiederherzustellen und damit den eigenen Einfluß zu vergrößern; während die geheime Gesellschaft der "Füchse" oder "Freihändler", ein Zirkel von weniger wichtigen Adligen, vor allem um die an Al'Anfa verlorenen Profite aus dem Sklavenhandel trauert: Ginge es nach ihnen, so wäre M. frei von jeder Vormundschaft, um die ganze Welt mit seinen Rauschkräutern und Mohasklaven zu beglücken...

Mirhamer Seidenliane; eine südav. Schlingpflanze, aus der nicht nur haltbare Seile gedreht, sondern auch KUKRIS gewonnen wird.

Misa; Fluß in Nordostaventurien. Die M. mündet bei VALLUSA ins Meer, ihre Quelle liegt in den *Drachensteinen*. Der Fluß wurde nach der Admiralin *Misa von Rulkadu* benannt, die ihn im Jahr 984 v.H. entdeckte. Die M., im *Bornland* auch *Goblinka* genannt, bildet auf ihrer ganzen Länge die Grenze zwischen der mittelreichischen Provinz *Tobrien* und dem *Bornland*. In die M. mündet auch die *Usna*, deren Quelle man ebenfalls in den *Drachensteinen* findet.

Misa von Rulkadu; (1022 v.H. – 966 v.H.); *Admiralin des Neuen Reiches*; entdeckte unter anderem den nach ihr benannten Fluß MISA wie auch das *Kap Walstein*.

Misamund; Grafschaft in der mittelreichischen Provinz TOBRIEN an der Grenze zum *Bornland* zwischen den Flüssen MISA im Norden, DOGUL im Süden und einer langen Küstenlinie zur *Tobrischen See* im Osten. Gerade dort, nur unbedeutend über dem Meeresspiegel liegend, macht der unberechenbare Wind aus nordöstlicher Richtung – der *Gebelaus* – das Ackern und Leben beschwerlich. Auch sieht sich so manches Fischerdorf beständig Sturm und Springflut ausgesetzt.

So zeigt sich Gräfin *Wendrewka von Korswandt* sehr interessiert daran, die bornische Kunst des Dammbaus zu nutzen, was sich wegen des sumpfigen Geländes mit Sandbankauslegern bis ins offene Meer hinaus als äußerst schwierig erweist. Zudem werden sich die Handwerker aus dem nördlichen Nachbargebiet nicht mit der Versprechung hoher Löhne zufriedengeben. Sie wollen sie auch gezahlt bekommen, was das Projekt angesichts leerer gräflicher Kassen auf unbestimmte Zeit aufschieben wird.

Mishkhara; vornehmlich als BELZHORASH bekannt; eine ERZDÄMONIN, die als Herrin der Pestilenzen und der Fäulnis gilt.

Mittelreich, -s; mittelreichisch; Mittelreicher; umgangssprachlich üblicher Name für das *Neue Reich*, das größte Staatsgebilde Aventuriens, das sich über die gesamte Mitte des Kontinentes erstreckt. Hier kann nur ein Überblick über die wichtigsten Merkmale des gesamten Staates gegeben werden, näheres über die einzelnen Landschaften finden sie unter den jeweiligen Provinznamen:

Die Provinzen des M. sind die *Königreiche* GARETIEN, ALBERNIA und ALMADA, die *Herzogtümer* TOBRIEN, WEIDEN und NORDMARKEN, die *Fürstentümer* DARPATIEN, MARASKAN und KOSCH sowie die *Markgrafschaften* BEILUNK, GREIFENFURT, HELDENTRUTZ, WINDHAG und WARUNK. Das *Fürstentum* ARANIEN wird noch als Provinz beansprucht, ebenso die Städte *Mengbilla*, *Chorhop* und *Drol*. Eine Außenbesitzung ist das *Protektorat* HOT-ALEM.

Die beherrschende Schicht ist im M. der **ADEL** – und an seiner Spitze steht *Seine Allergöttlichste Magnifizienz*, der *Kaiser des Neuen Reiches*, HAL I. Seit seinem noch immer ungeklärten Verschwinden werden sämtliche Amtsgeschäfte allerdings von seinem Sohn, Kronprinz und REICHSBEHÜTER BRIN, dem Kg. von Garetien, wahrgenommen.

Den Aufbau der kaiserlichen Verwaltung im Detail wiedergeben zu wollen, ist schier unmöglich: Die Verwaltungsmaschinerie des größten aventurischen Reiches ist zu groß und unübersichtlich, oft sogar direkt verworren: In manchen Bereichen gibt es dank zahlreicher erblicher Privilegien mehr Ausnahmen als der Regel entsprechende Fälle. Politische und persönliche Freundschaften spielen eine weit größere Rolle als sachliche Erwägungen – dazu kommt noch, daß fast jeder Kaiser sich durch eine grundlegende Reform der Reichsbehörden zu verewigen sucht.

Die sechs *Kanzleien* sind eine Einrichtung *Rohals*, der auf diese Weise die Verwaltung vereinfachen wollte: Jede Kanzlei befaßt sich mit einem bestimmten Sachgebiet und wird von einem Reichsrat geleitet; ihm zur Seite stehen ein Oberkanzleirat als Vertreter und Leiter der inneren Verwaltung und mehrere Kanzleiräte für Fachbereiche.

Die wohl wichtigste kaiserliche Behörde ist die *Kanzlei für Steuern, Zölle und Tribute*. Ihre Aufgabe ist vor allem das Einziehen von Abgaben (zu diesem Zweck verfügt das Amt über eine kleine, aber effiziente Truppe, die *Schatzgarde*, die Steuereinnahmer begleitet, Zollstationen beschützt und unwillige Zahler überzeugt), das Prägen von Münzen und das Erarbeiten von Ausgabeplänen – die meist alle anderen Ämter zu ändern wünschen.

Die *Kanzlei für Reichsangelegenheiten* ist aufgrund der vielen zu überwachenden Baronien und Grafschaften das zweitgrößte der sechs Ämter. Hier ist man auch der Ansicht, daß alles, was nicht ausdrücklich anderen Ämtern zugeordnet wurde, in die eigene Zuständigkeit fällt – von Bildung und Wissenschaft über Bürgerschutz und Rechtsfragen bis zum Bauwesen.

Die *Kanzlei für Diplomatische Angelegenheiten* ist ein recht junges Amt und beschäftigt sich mit dem Verhältnis des M. zu den anderen Staaten des Kontinents – hier werden die Botschafter und Sondergesandten ernannt und die Außenpolitik formuliert

Von mittlerer Größe ist die *Kanzlei für das Kriegswesen*. Das Amt ist vorwiegend für logistische Aufgaben zuständig und besitzt Unterkanzleien für Bewaffnung, Kriegshäfen, Festungsbau und Ausrüstung. (Über das eigentliche Militär des M. finden Sie Näheres in den entsprechenden Einträgen.)

Die kleinere *Kanzlei für Handel und Wandel* befaßt sich vor allem mit der Schaffung günstiger Bedingungen für den Warenumschlag im M. – mit solchen *Unterkanzleien* wie für Hafen-, Wasser- und Kanalbau, für Straßenbau, Handelsgesetze und das Eichwesen.

Das sechste und bei weitem kleinste der Reichsämter ist die *Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil*, eine Gründung Kaiser PERVALS. Damals befaßte sich das Amt in erster Linie mit der Ausarbeitung noch blutigerer Turnierregeln und der Beschaffung von unfreiwilligen Kämpfern, heute hat es weder Befugnisse noch Aufgaben.

Neben den sechs Ämtern gibt es noch eine Reihe von kleineren Dienststellen, die dem Kaiser direkt unterstehen, so etwa die *Kaiserlich Garethische Informations-Agentur*, kurz KGIA, unter Baron Dexter NEMROD. Ihre Aufgabe ist das Sammeln von (geheimen) Informationen über das Aus- und Inland und das Aufdecken von staatsgefährdenden Umtrieben.

Mizirion III. (de Sylphur zu Brabak); (*33 v.H.); König von BRABAK, dem es über Jahre gelang, sein Königreich arm und uninteressant erscheinen zu lassen, so daß er den Konflikt mit dem mächtigen Nachbarn *Al'Anfa* vermeiden konnte; gilt auch innenpolitisch als geschickter Politiker.

Moha; mit etwa 5.500 bis 6.000 Mitgliedern der größte Stamm der WALDMENSCHEN, ihr Name wird auch gerne als Synonym für alle Waldmenschen verwendet und von ihm sind zahlreiche Begriffe abgeleitet, der *Mohacca*, ein starker Tabak; die *Mohassins*, Halbschuhe aus dünnem Leder; und das *Mohagoni*, eine Holzart. Ihr Haupt-Siedlungsgebiet sind die Niederungen westlich des REGENGEBIRGES, bis hinab zum MYSOB und der Brabaker Tiefebene. Dort leben sie in Runddörfern oder Langhäusern, die auf Pfählen errichtet wurden. Seit *Manak* sind sie einer der wichtigsten Stämme, denn er machte sie zu den Wächtern von GULAGHAL.

Mohacca; der ursprüngliche Name für das PFEIFENKRAUT; heutzutage wird als M. nur noch ein besonders schwerer, schwarzer Tabak aus Südaventurien bezeichnet.

Mohagoni; dunkelrotes Edelholz, das ausschließlich in Südaventurien, vor allem auf den Waldinseln geschlagen und zur Dekoration verwendet wird; Haupteinnahmequelle vieler Städte des Südens.

Mohassins; weiche Wildlederschuhe der *Waldmenschen*, vor allem im Hochland des *Regengebirges* verbreitet.

Mohisch; schriftlose Sprache der WALDMENSCHEN, in viele Dialekte gegliedert (siehe **SPRACHEN**).

Mokolash; mit 2.500 Köpfen einer der kleineren Stammesverbände der ORKS. Bei der Besiedlung des *Bodirtales* durch mittelreichische Siedler ließen sich die braunfelligen M. bis in die Quellsümpfe des Flusses zurücktreiben. Die "Sumpforks" leben in langen, flachen Pfahlbauten oder in Lehmhöhlen. Die M. sind ausgezeichnete Schwimmer und verstehen es recht geschickt, kleine Boote und Flöße durch das Schilfdickicht zu steuern. Sie leben von allen Tieren des Wassers, ebenso von Algen und Schilfschößlingen.

An Stelle des *Rikai* verehren sie den Wassergott *Ranagh*. Nur Tairach erfreut sich auf Seiten der Hauptgötter ungebrochenen Respekts. Obwohl sie zu den friedlicheren Orks zählen ziehen sie die *Echsenmenschen* der Quellsümpfe den Glatthäuten eindeutig vor und so sollte man als Mensch nichts Gutes, noch Gnade von ihnen erwarten. Sklaven sind bei ihnen unüblich, ungewöhnlich ist auch ihr, für Orkverhältnisse hoher, Respekt gegenüber ihren Weibern.

Mokoscha; Tochter der *Hesinde* und des *Ingerimm*; Göttin der Hirten, Herden und Bienen; oft auch als Tochter der *Peraine* bezeichnet. Volks-göttin der *Norbarden*, Schutzgöttin von Reisenden, Händlern und Boten. Ihr heiliges Tier ist die Biene, ihr Lieblingsoffer der Honig. Der einzige Tempel – geleitet von Immenmutter Bite Barverdis – steht in der Neustadt von *Festum*. M. wird gleichfalls verehrt in Weiden und Tobrien.

Molcho; sagenumwobenes Monster. Zahlreiche Volkssagen und Legenden Aventuriens kennen den (die, das) M., angeblich "das schrecklichste Ungeheuer der Welt"; diverse *Erzdämonen* und sogar der *Namenlose* werden diesem Geschöpf als Erzeuger zugeschrieben, das sehr unterschiedlich, aber immer mit einer schleimigen Schuppenhaut und großen Zauberkräften beschrieben wird. Während eine solche Kreatur nicht wirklich existiert, scheint sie doch eine sehr verschwommene Erinnerung an die Zeit der *Drachenkriege* und Echsenwesen widerzuspiegeln – zumal sie bei *Zwergen* und *Tulamiden* besonders häufig erwähnt wird; vor allem, um unartige Kinder dazu zu bringen, still zu sein, ihre Suppe zu essen und schlafen zu gehen...

Moloch, -s; Molochen; molochisch. Die kleinste Volksgruppe des *Bornlandes* bilden ohne Zweifel die geheimnisvollen M., deren Angehörige man nur in einem einzigen Dorf antrifft. Dieses recht primitive Volk ist wohl aus einer unseligen Verbindung zwischen KLAMMERMOLOCHEN und FLOSSLEUTEN hervorgegangen, die als Experiment während der *Magierkriege* vollzogen wurde. Die eher tierhaften Nachkommen erregten schließlich das Mitleid des Gottes *Efferd*, und er gab ihnen die Gestalt ihrer menschlichen Vorfahren, den Geist des reinen Menschen jedoch wollte er ihnen nicht einhauchen, denn Menschen vergessen zu schnell, wer ihnen Gutes getan hat. So lebt dieses Völkchen unter besonderer Verehrung des Meeressgottes unter dessen Schutz unbehelligt inmitten der anderen Völkerschaften.

Molokdeschnaja; die klassische Axt der *Norbarden*: An einem dicken Holzstab sitzt eine abenteuerlich gebogene Beilklinge, eine gezackte Stachelklinge, die dem Axtblatt gegenüberliegt, und einen kleinen Stachel am Ende des Holmes. Im Kampf ist sie sehr wirkungsvoll, sie läßt sich aber auch gut für alltägliche Arbeiten verwenden: Die M. ist so robust, daß ihr auch das Zurichten von Holz und ähnliche Aufgaben wenig ausmachen.

Mond; häufig gehörte, wenn auch (wegen des Mondlaufs von 28 Ta-gen) unrichtige Bezeichnung für den Monat im aventurischen Jahreslauf.

Mondsilber; ein Edelmetall, schwerer als Gold und von silberfarbenem, unangreifbarem Glanz; auf *Rogolan* auch *Platin* genannt. Es heißt, das M. sei aus den herabgefallenen Tränen *Madas* entstanden.

Moorburg; gefürchtetes Zuchthaus der Stadt *Havena*, zehn Meilen weiter östlich im Moorgebiet um das Mündungsdelta des *Großen Flusses* gelegen. Tagein, tagaus ziehen die zumeist Lebenslänglichen hinaus zum Torfstechen in das schwarze Moor. Die Tätigkeit erweist sich als dermaßen auszehrend, daß nur wenige Häftlinge länger als fünf Jahre bis zu ihrem Tode dort verweilen.

Moosäffchen; eine kleine, recht geschickte Affenart aus Südaventurien, die von Seefahrern und Gauklern

gerne zu kleinen Kunststückchen abgerichtet wird; besitzt ein nahezu weißes Fell und wird bis zu zweieinhalb Spann groß.

Morcan, Mz.: Morcanen; ein gefährlicher *Niederer Dämon* aus THARGUNITOTHS Domäne, der des Nachts Menschen mit Alpträumen quälen oder gar von ihnen Besitz ergreifen kann.

Morfu; einer riesigen Nacktschnecke – bleich und bis zu vier Schritt lang – ähnelnde Kreatur, die vor allem in südaventurischen Sümpfen haust, sich aber bisweilen auch an Schiffe heftet oder gar hineinkriecht, um in der Bilge zu leben. Das Tier, das die Umgebung weitestgehend mit Vibrations- und Wärmesinn wahrnimmt, kann treffsicher aus kleinen Warzen giftige Hornsplitter verschießen.

Morfugift; aus den Hornsplittern, die von den *Morfus* verschossen werden, gewonnenes Gift, das Schüttelfrost und Fieber erzeugt und vor allem von den Achaz der Echsen Sümpfe verwendet wird.

Morgen; wenig verbreitetes av. Flächenmaß; entspricht etwa 3.000 Quadratmetern (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Morgendorfstrauch; ein in Nordaventurien beheimateter Strauch mit großen goldenen Blüten. Wenn ein Mensch oder Elf (nicht jedoch ein Zwerg) diese Blüten berührt, verwandelt er sich binnen sieben Tagen in eine SUMPFRANZE.

Morgenstern; die klassische Form der Kettenwaffe, bei der am Ende der Kette eine einzelne, mit Spitzen bewehrte Eisenkugel sitzt. Die Handhabung dieser Waffe sieht in der Faust eines geübten Kämpfers sehr elegant und einfach aus, doch der Unerfahrene fügt sich leicht selbst großen Schaden zu.

Morghai; ein *Magier* mit einem – offensichtlich auf *vampirische* Art und Weise – widernatürlich verlängerten Leben, der noch nach den *Magierkriegen* einige Orksippen in seiner Knechtschaft hielt.

Moskito; vor allem in Südaventurien heimische, kleine Stechfliegen, die hauptsächlich wegen der von ihnen übertragenen Krankheiten (namentlich BRABAKER SCHWEISS) für Menschen gefährlich sind.

Moskitoinseln; eine Gruppe der WALDINSELN; besteht aus den Eilanden AELTIKAN, JAVALASI und MIKKAN; alle nur von wenigen Weißen besiedelt und von *Trahelien* beansprucht.

Mououn; Name der allumfassenden Meerestotheit der RISSO, auch *Mutter Meer* genannt.

Muhrsaep; alter Name für das düstere Moor- und Marschland am Mündungsdelta des *Großen Flusses*, vermutlich orksischen Ursprungs; drückt das Unheimliche und Bedrückende an dieser Landschaft trefflich aus und ist heute noch gebräuchlich.

Mündel des Kalifen; im KALIFAT geläufige Bezeichnung für die MURAWIDUN.

Mumie; ein durch mit speziellen alchemistischen Präparaten getränkte Binden vor dem Verfall bewahrter Leichnam; bisweilen von Schwarzmagiern mit unheiligem Pseudoleben erfüllt. Solche *Untoten* besitzen große Körperkräfte und sollen sich angeblich selbst dann wieder zusammensetzen, wenn sie in Einzelteile zerhauen worden sind.

Die lange Zeit bei allen Wohlhabenden übliche Art des Einbalsamierens von Leichen wird heutzutage fast nur noch in tulamidisch geprägten Gebieten (nicht aber von den *Novadis*) angewandt.

Mungo; ein bodenlebendes, wieselähnliches Kleintier, das vor allem in *Mhanadistan*, im *Balash* und auf *Maraskan* zu finden ist. Für die Tulamiden ist der M. ein dem *Phex* geweihtes Tier.

Mura; Dorf auf *Hylailos*, an einem Ende der befestigten Küstenstraße nach *Garèn* gelegen.

Murak-Horas; (88 v.BF – 17 v.BF); vierter der KUSLIKER KAISER. 59 v.BF. tritt er die Thronfolge seines Vaters OBRA an. Nach Verhandlungen mit den Elfen im Jahr 31 v.BF gelingt es, nahezu alle von den Orks besetzten Gebiete gemeinsam zurückzuerobern. Die mit den Elfen ausgehandelten territorialen Vereinbarungen gehen als *Tralloper Vertrag* in die Geschichte ein. In seinem letzten Herrschaftsjahr vollendet er die, unter seinem Großvater *Silem* begonnene, Eroberung der tulamidischen Gebiete; nach der siegreichen *Schlacht am Gadang* und der seeseitigen Einnahme von *Khunchom* zerfällt das *Diamantene Sultanat*.

Doch M. bleibt nicht mehr viel Zeit, sich an seinem Sieg zu erfreuen, denn am 4. Per 17 v.BF erliegt er einer

Speerwunde aus der zurückliegenden Schlacht. Die Thronfolge zu *Bosparan* tritt seine Tochter HELA an, mit deren Tod das alte Bosparanische Reich schließlich untergehen wird.

Wegen seiner militärischen Erfolge über die zwei anderen großen Völker seiner Zeit gilt M. als *rondragefälliger Held* und wird bisweilen gar als Heiliger verehrt.

Murawid, Mz.: Murawidun; von besonderer Bedeutung in den Streitkräften des novadischen *Kalifats* ist die Waffengattung der M., Elitekämpfer, die erstmals von *Malkillah II.* ausgehoben wurden. M. sind Krieger, die bereits als Kinder auf Schulen ähnlich den mittelreichischen *Kriegerakademien* an zahlreichen Waffenarten ausgebildet und zu militärischem Gehorsam gedrillt werden. Als "Mündel des Kalifen" werden die Jungen zu Stolz und Gehorsam gegenüber dem Herrscher erzogen. Die M. gelten als absolut loyal gegenüber dem Kalifen, da sie keinerlei Bindung an eine Sippe kennen.

Mustafa von Unau; (* 8 v.H.); nach Thronfolgestreit und mittels *bornländischer Intervention Sultan von Unau.* Vom Ansturm der *Al'Anfaner* vom Thron vertrieben, sammelte er in der *Khomwüste* loyale Streiter für die Sache des KALIFATS. Nach dem Tode *Kalif Abu Dhelrumuns* wird M.v.U. unter dem angenommenen Namen MALKILLAH III. *Kalif* aller *Novadis* und schließlich Sieger über die *alanfanischen Invasoren*. Illustration siehe MALKILLAH.

Mutter Rondra; Name der *Kriegerakademie* von *Rethis* auf *Hylailos*; einzige Kriegerschule, in der der Umgang mit dem *Pailos (II)* gelehrt wird.

Mygdonia I.; (1048 v.H. – 982 v.H.); Königin ARANIENS von 1005 v.H. bis zu ihrem Tode; führte das Reich durch geschickte Verträge mit den vorherrschenden Nationen zu wirtschaftlicher und kultureller Blüte.

Mylamas; mittelgroße ZYKLOPENINSEL, zwischen *Hylailos* und *Kutaki* im *Meer der Sieben Winde* gelegen; weist außer drei Fischerdörfern und zwei Eisenerzminen keine größeren Ansiedlungen auf.

Myrburg; 685 v.H. von *thorwalschen* und mittelreichischen Siedlern gegründete Stadt am Oberlauf des *Bodir*. Sie wird siebenzig Jahre später zum Sitz des Statthalters für das Gouvernement *Bodironien*. Im Jahr 369 v.H. wird die Stadt, mittlerweile letztes Bollwerk der Region gegen die Schwarzpelze, nach halbjähriger Belagerung seitens der *Orks* durch den *Riesen Orkfresser* gerettet. Gleichfalls in die Annalen der Stadt geht die Befreiung durch *Jirtan Orbas* ein, der M. mit zwanzig entschlossenen Getreuen aus der Umklammerung durch die *Zholochai* befreit. Kurze Zeit später wird der Ort in PHEXCAER umbenannt.

Mysob; Fluß in Südaventurien. Der M. entspringt in den Bergen südlich von *H'Rabaal* und mündet bei *Brabak* ins Meer. Schon sein breites Delta ist wegen der vielen Sandbänke schwer per Schiff zu meistern, doch seine Stromschnellen und der sich immer wieder ändernde Flußlauf machen ihn gänzlich unpassierbar für größere Schiffe. In seinem Quellgebiet lebt der *Waldmenschen*-Stamm der *Napewanha*. Die *Sümpfe des Mysob*, nur westlich des Stromes gelegen, bieten einigen *Achaz* und *Ziliten* ausreichend Lebensraum.

Mysobviper; blaugrau gebänderte, etwa zwei Schritt lange, tropische Wasserschlange, die dem Menschen nur gefährlich wird, wenn sie sich angegriffen fühlt; besitzt ein mittelschweres Gift.

Mythrael; genannt der Walkür; Gefolgsmann der *Rondra*, *Erz-Alveranier* und Marschall der alveranischen Heerscharen, Weggefährte der toten Helden. Im *IV. Buch Rondra* heißt es über ihn: "Rondras Herold, M. genannt, kürt nach jeder Schlacht unter den Toten die größten Helden, sammelt sie und geleitet sie in Rondras Hallen. Dereinst, im Letzten Großen Kampf, wird er die Alveranischen Heerscharen der toten Helden befehligen.

M. erscheint mit Tigerhaupt, eisernen Flügeln und Flammenschwert und ist am Nachthimmel sichtbar als das von allen Völkern gleich erkannte Sternbild des *Helden*."

Nabla; nördlicher Grenzfluß vom mittelreichischen Hzm. *Nordmarken* zum Kgr. *Andergast*. Mündet kurz vor der Stadt *Winhall* rechtsseitig in den *Tommel*.

Nachen; aus fünf unauffälligen Sternen bestehendes Sternbild; Schutzzeichen der Güldenland- und anderer Hochseeschiffer. Astrologen deuten das Sternbild mit Reise, Veränderung oder Weg. Am *Südhimmel* vollzieht es eine Bahn, die tatsächlich der Route einer Südumseglung des aventurischen Kontinents entspricht.

Nachtalben; bisweilen verwendete Bezeichnung für die von PARDONA erschaffenen *Schwarzelfen*.

Nachtalp; eine bössartige Geistererscheinung, die schwere Alpträume verursachen kann. N. können

beschworen und auf einen Gegner gehetzt werden, und es heißt, sie könnten nach genügend Untaten wieder körperliche Gestalt annehmen.

Nachtschatten, Nachtschattens Turm; sagenumwobenes Bauwerk in Weiden, etwa eine Tagesreise von *Baliho* entfernt. Um den Turm des Magiers N. und um den alten Magus selbst kreisen viele Legenden und Gerüchte. Die Ältesten erinnern sich an Geschichten, die ihre Großväter ihnen erzählten, und die diese wiederum von ihren Großvätern gehört haben. Nahezu vierhundert Jahre muß der Magier nun schon an den Ufern der *Nebelwasser* im Weidener Land leben, die seitdem von den abergläubischen Moosgrundern gemieden werden.

Erbaut wurde der Turm von einer Gruppe *Angroschim*, deren Ankunft sogar in den Chroniken von Moosgrund dokumentiert ist, in den Jahren 370 bis 365 v.H., womit *Agam*, Bergkönig von *Waldwacht*, eine alte Schuld gegenüber dem Magier einlöste, der *Bringen*, den Riesenlindwurm, ewigen Feind des kleinen Volkes, aus den Hallen des Amboß vertrieb.

35 Schritt ragt N.T. in die Höhe, zwölf Schritt beträgt sein Durchmesser. Seine Mauern haben eine Stärke von bis zu zwei Schritt. Die zwergischen Baumeister leisteten ganze Arbeit und übertrafen sich selbst. Der Turm ist ein wahres Wunder zwergischer Baukunst, fast fugenlos liegen die großen Steinquader aufeinander. Geradezu sagenhaft ist auch die Bibliothek des Magiers, eine Fundgrube für alle, die die ein oder andere Schrift über schwarzmagisches und namenloses Machwerk suchen. Und obwohl N. sich von Zeit zu Zeit auf lange Reisen begibt, um alte Freunde aus dem kleinen Volke und unter den Elfen zu besuchen oder um anderen Magiekundigen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen, sollte niemand auf die Idee kommen, den Turm des Magiers unbeteten zu betreten. Häufig von Nebel umgeben, gab er den *Nebelwassern*, zwei Seen nahebei, ihren Namen. Und vielleicht entsprechen die Gerüchte und Legenden um die Schutzzauber und magischen Kreaturen ja auch der Wahrheit.

Nachtwind (I); eine der vielen eigenartigen Waffen *Maraskans*: Vom Ausmaß her einem *Schwert* vergleichbar, jedoch mit längerem Griffstück, zeichnet er sich durch eine schmale und gerade, häufig brünierte Klinge aus, wie sie in längerer und gebogener Form auch das TUZAKMESSER hat. Die eigentliche Besonderheit liegt allerdings in der breiten und auffälligen Parierscheibe – die hier die auf dem Festland übliche Stange ersetzt – und in der speziell gearbeiteten Scheide, die umgedreht und so in ein Loch dieser Scheibe gesteckt werden kann, daß eine behelfsmäßige Leiter entsteht.

Nachtwind (II); eine große Eulenart mit nachtschwarzem Gefieder; Länge 4 Spann, Spannweite 8 Spann. Neben dem extrem leisen Flug des N. fällt vor allem auf, daß diese Tiere jegliche Magiebegabten sofort und ohne Anlaß anfallen.

Naclador; auch unter dem Namen *Varsinor* bekannt, ist dieser HOHE DRACHE der göttergleiche Gefährte der *Hesinde*. Er gilt als Schützer der Wahrheit und Verfechter der Wachsamkeit gegen jedes unhesindianische Tun.

Nader; Fluß in Nordaventurien; entspringt in mehreren Quellflüssen in der *Großen Olochtai*; stürzt bei *Nadrafall* gut 30 Schritt in die Tiefe, um etwa 15 Meilen weiter bei *Olport* in *Ifirns Ozean* zu münden. Der N. ist schiffbar von Olport bis Nadrafall und von Nadrafall bis *Hjedan*, jedoch im Winter oft monatelang zugefroren, wobei die Eiskaskaden von Nadrafall einen eindrucksvollen Anblick bieten.

Naftanstaude; eine in fast ganz Aventurien (mit Ausnahme des hohen Nordens) vorkommende Staudenpflanze, aus der das Gift GOLDLEIM gewonnen werden kann.

Nagra; kleines Fischerdorf im Königreich BRABAK und damit eine der wenigen befestigten Siedlungen dort.

Nagrach (I); der im Norden und auch bei Nicht-Beschwörern bekannte Name des *Erzdämonen* BELSHIRASH.

Nagrach (II); linksseitiger Zufluß der *Walsach*, der nördlich der Walberge am Fuße des Ehernen Schwerts entspringt und bei *Walserwacht* mündet; schiffbar zwischen *Nagrakoje* und der Mündung.

Nahema ai Tamerlein; eine der berühmtesten, gefürchtetsten und wohl auch mächtigsten unter den magiekundigen Personen Aventuriens. Geburtsdatum unbekannt, jedoch vermutlich mehr als 300 Jahre alt. Ein jeder, der von ihr berichtet, erzählt ihre Geschichte jedoch auf seine Weise. N. besitzt die Gabe der ewigen Jugend, wie sie diese erlangte, ist jedoch ihr ganz persönliches Geheimnis.

Ihren Beinamen "das graue Räblein" erhielt sie von ihrem ersten Lehrmeister, einem Magier, der die von ihren Eltern verstoßene, achtjährige N. aus der *Khunchomer Gosse* zu sich holte. "Bist wie ein Rabe", sagte er damals zu ihr, während er ihr die Lumpen abstreifte und ihren dünnen, schmalen Körper wusch, "wie ein graues Räblein mit einem gebrochenen Flügel..."

Wer immer N. von Angesicht zu Angesicht gegenüberstand und in ihre wie Öl auf dem Wasser schillernden schwarzen Augen geblickt hat, berichtet, daß sich ihre Jugendlichkeit nicht allein auf Körper und Antlitz

beschränkt. Auch ihr Übermut, ihre Neugierde, die Launenhaftigkeit und ihr wildes Temperament sind die einer heißblütigen, jungen Tulamidin. N. führt ein ruheloses Leben und unterhält luxuriös ausgestattete Häuser in mehreren aventurischen Städten, unter anderem in *Festum* und *Al'Anfa*. Ihre wahre Identität ist an keinem dieser Orte bekannt. Es mag in ganz Aventurien vier oder fünf Leute geben, die N. in ihr Vertrauen gezogen hat. Aber auch diese werden nicht wissen, was die Magierin in ihrem Innersten bewegt.

Es scheint, daß sie gern die Nähe der Mächtigen Aventuriens sucht, aber wohl nur, um ihren übermütigen Spott mit ihnen zu treiben und sie die Grenzen ihrer Macht spüren zu lassen. Dabei bereitet es ihr offenbar ein seltsames Vergnügen, Haß und Rachsucht der von ihr Gedemütigten auf sich zu ziehen. Fürwahr ein ungewöhnlicher Zeitvertreib, aber was ist schon gewöhnlich an dieser Frau?

Naira Kageja; Berg in der SCHWARZEN SICHEL, der das ORAKEL VOM PURPURBERG beherbergt.

Naira Kubuch; mit etwa 5.500 Schritt Höhe einer der höchsten Berge der ROTEN SICHEL; südlich der ADLERSPITZE gelegen.

Naira Theluzi; mit etwa 5.300 Schritt Höhe einer der höchsten Gipfel der ROTEN SICHEL; westlich der ADLERSPITZE gelegen.

Namenloser; die Personifikation des Urbösen als eine einzelne Widersachergottheit; genauso altherwürdig wie umstritten: So gibt es wohl tatsächlich mehr als eine Wesenheit, die unter der Bezeichnung "Gott ohne Namen" verehrt wird und der doch Namen beigelegt werden – so etwa der des *Rattenkindes*, des *Dämonensultans*, des in Schwarz und Purpur verehrten Verführers und anderer mehr, ja selbst der Drache *Pyrdacor* der Zwergenmythen oder der Basilisk der satuarischen Überlieferung werden oftmals mit dem N. identifiziert oder auch verwechselt. Zudem heißt es, diese Wesenheit sei einst aus dem *Güldenland* gekommen und werde dort verehrt.

Namenlose Tage; Zeitraum von 5 Tagen zwischen dem 30. Rahja und dem 1. Praios, der sich nicht in die *zwölfgöttergefällige* Aufteilung des Jahres fügen läßt. Während der N.T. steht die NAMENLOSE STERNENLEERE im Meridian, und es heißt, daß während dieser Tage das Böse leibhaftig auf Dere umgeht. Kinder, die während dieser Zeit geboren werden, werden meist ausgesetzt.

Namenlose Sternenleere; zwischen den Sternbildern *Stute* und *Greif* liegender, sternleerer Keil, der dem Einfluß des *Namenlosen* zugesprochen wird. Der Legende nach hat der Namenlose die schwächste Stelle im ZWÖLFKREIS – zwischen Gesetz und Leidenschaft – genutzt, um den Ring der Zwölf zu durchbrechen und auf Dere zurückzukehren. Mitten im Sommer, während der fünf Tage, die verbleiben, wenn man 365 Tage auf zwölf Götter verteilt, steht dieser bedrohliche Abgrund im Meridian. Dementsprechend sehen Astrologen hierin ein Zeichen für Böses und Zerstörung.

Namenstier; bei den *Waldelfen* verbreiteter Glaube, daß ein ELF je-weils eine besondere Beziehung zu einer bestimmten Tierart habe. Diese erwählen die Waldelfen dann meist zu der Art, in die sie sich verwandeln können. Es heißt auch, sie könnten sich ohne Schwierigkeiten mit diesen Tieren verständigen und führten den Namen des Tiers fortan als ihren Zweit-, Geheim- oder Kriegsnamen.

Nanduria; auch *Nandus-Schrift* genannt; eine Kunstschrift der *Magier*, *Hexen* und *Alchimisten*; mittlerweile recht weit verbreitet, wird für Gravuren auf Amuletten und Talismanen eingesetzt.

Nandus (I); ein Halbgott aus dem Umfeld des *Zwölfgötter*-Pantheons; Sohn der HESINDE und des PHEX; vereint den Listenreichtum seines Vaters mit der Nachdenklichkeit seiner Mutter; wird als Stifter der Schrift, des Orakels und des *Inrah* wie auch als Schutzpatron der Einsicht und der Volksbildung verehrt. Es heißt, er sei der Vater solcher legendären Magier wie ROHAL und BORBARAD. N. wird allgemein zum Gefolge *Hesindes* gezählt; sein heiliges Tier ist das *Einhorn*.

Sein Haupttempel – eine kleine Bethalle – steht in VINSALT. Seine Kirche, die *Bruderschaft des N.*, hat sich der Volksbildung verschrieben, weshalb die Universalschulen von *Al'Anfa* und *Methumis* N. auch als Schutzpatron verehren.

Nandus (II); nach dem Halbgott N. benannter, kleiner, bläulicher *Wandelstern* (Planet) ohne besondere Leuchtkraft. In der Sternedeutung steht der Sohn der Hesinde für Weisheit, Vorsicht und Besonnenheit, kann aber auch eine Warnung symbolisieren.

Nanurda; (seltener: *Nanurta*); die *Hingabevolle*, die *Freudenspenderin*; zeitweise von den ELFEN als Gottheit verehrtes Lebensprinzip NURTI.

Napewanha; ein WALDMENSCHEN-Stamm, der am Quellgebiet von *Mysob* und *Jalob* und im Sumpfland südöstlich von H'RABAAL lebt. Die Stadt selber meiden die Waldmenschen jedoch, sie ist für sie tabu. Die 2.500 Napewanha leben hauptsächlich an und von Flüssen und sind als hervorragende Schwimmer bekannt. Auch ihre Häuser bauen sie auf dem Wasser. Sie wohnen in Schilfhäusern auf schwimmenden Inseln. Der Boden dieser künstlichen Inseln besteht aus Schilfbündeln. Jedes Jahr wird eine neue Schicht aufgelegt, während an der Unterseite, zwei Schritt tiefer, die älteste Schicht langsam verrottet.

Nardes (von Gareth); (941 v.H. – 874 v.H.); von 895 v.H. – 874 v.H. *Kaiser des Neuen Reiches*. Zweiter der KLUGEN KAISER, jedoch ohne spektakuläre Leistungen. Gilt allgemein als Festiger und Organisator der Strukturen des Neuen Reiches. Erbfolger wird sein ältester Sohn SIGMAN.

Narken; eine der größeren Inseln der *Olportsteine*, östlich von *Gan-dar* und nördlich von *Berik* gelegen; dicht bewaldet und wenig besiedelt (von etwa 500 Piraten aus GANDAR); Südküste teilweise steil aufragend.

Nashörner; die bekanntesten aventurischen N.-Arten sind das WARZENNASHORN und das WOLLNASHORN.

Nasul-Horas; (831 v.BF. – 740 v.BF.); von 799 v.BF. – 741 v.BF. Kaiser des *Alten Reiches*; dritter der FRIEDENSKAISER. In seine Regierungszeit fällt die Gründung der Stadt *Brabak* (762 v.BF.). Thronfolger wird sein Sohn ARN.

Natter; rechter Nebenfluß des *Darpat*, bildet die Grenze zwischen den garetischen Grafschaften *Hartsteen* und *Schlund*.

Nebachot; einst am *Perlenmeer* gelegenes Sultanat und gleichnamige Hafenstadt der *Tulamiden*; um 2900 v.H. von nach Norden ausgewanderten Stämmen gegründet. Wurde nach der Schlacht am Darpatbogen im Jahre 1865 v.H. von den Truppen des Alten Reiches erobert. Die Stadt N. fällt der Überlieferung nach durch das Wunder der "Posaunen von Perricum" und führt fortan auch diesen Namen.

Nebelauen; tief eingeschnittenes Tal von mehr als 250 Meilen Länge und maximal 100 Meilen Breite; am Südrand des EHERNEN SCHWERTES gelegen und bereits Teil des RIESLANDS; östlichster Fleck der bekannten Welt; um das Jahr 200 v.H. von Kapitänen aus *Khunchom* entdeckt.

Nebelfest; 16. *Efferd*; geheimer Festtag der Diebe und Händler; siehe FEIERTAGE.

Nebelhalle zu Trallop; sagemumwobener Tempel des PHEX im nördlichen Mittelreich. Auf der östlichen Insel der Stadt TRALLOP gelegen, ist die Nähe zum *Neunaugensee* spürbar, der an kühlen Tagen dichte Nebelschwaden über die Stadt mit dem von außen unscheinbaren Gebäude legt. Das Innere des Tempels soll ebenfalls voll schweren Nebels hängen, ein Labyrinth aus dichten, hellen Seidengeweben verwirrt den Unkundigen, während eine silberne Mondscheibe und diamantene Sterne, die in dem mit schwarzem Onyx ausgelegten Kuppeldach über dem Altar hängen, zu jeder Zeit getreulich die Sternbilder des wirklichen Nachthimmels abbilden. Zum 1. Phex jeden Jahres, dem Tag der Weihe der neuen Phexjünger, bietet der Herzog auf der Bärenburg einen Großteil seiner Garde auf, um die gewitzten Zöglinge davon abzuhalten, in die Burg einzubrechen und zum Beweis etwas dabei mitgehen zu lassen. Vor der N. wird von den Geweihten alljährlich ein Gauklerwettstreit ausgerichtet, der anlässlich der Tralloper Warenschau stattfindet und stets Hunderte von Zuschauern anzieht.

Nebelmond; zwergischer Name für den Monat *Boron*; siehe ZEITRECHNUNG.

Nebelmoor; großes Moorgebiet westlich des NEUNAUGENSEES in nordöstlicher Verlängerung des FINSTERKAMMS. Trotz der Gefährlichkeit des Geländes und der Bedrohung durch allerlei Sumpfgestirte häufig gewählter Weg zwischen *Weiden* und *Svelltschem Städtebund*, denn die Alternative würde die östliche Umgehung des großen Sees bedeuten. Die Route ist jedoch nur dem anzuraten, dem die morastige Wildnis vertraut ist, denn dichte Nebelbänke verschlucken nur zu oft die spärlichen Wegmarken. Handelskarawanen bedienen sich stets erfahrener Führer aus *Olat* oder *Donnerbach*, jedoch auch deren Anwesenheit hilft dem Ängstlichen kaum, wenn in der Nacht Irrlichter locken oder unvermittelt Blitze über dem See zucken und die unmittelbare Umgebung scheinbar zum Leben erwecken.

Nebelwelt; eine der selteneren Bezeichnungen für die FEENWELT.

Nebelzinnen; etwa 600 Meilen langer Gebirgszug in Nordaventurien, der sich bis in 6.000 Schritt Höhe erhebt und dessen ewig eisgekrönte Gipfel keine Namen tragen; verläuft als Verlängerung der EISZINNEN grob in Ost-

West-Richtung und schützt den *Golf von Riva* vor dem *Firuns-atem*. Das Gebirge gilt als unpassierbar, auch wenn hier einige *Firnelfen*-Sippen leben sollen.

Necker, -s; Mz.: Necker; neckerartig; von den Neckern; auch *Meermenschen* oder *Ozeaniden* genannt; ein Volk seltsamer Meeresbewohner, das man bisweilen an der Westküste Aventuriens findet. Einige ihres Volkes leben auch in Flüssen und in den südlichen Meeren. Die meisten N. findet man jedoch im Delta des *Großen Flusses*, wo sie mit allerlei Nixen und Meervolk Feste feiern sollen.

Um ihre Herkunft ranken sich viele Legenden. Es heißt, sie seien die längst wieder friedlichen Nachfahren der BLAUEN MAHRE des Unterwasserreiches LAMAHRIA. Andere sagen, die N. seien von *Efferd* aus Meerscham und Seewogen geschaffen worden, wieder andere halten sie für Geschöpfe der *Mada*, zu deren Metall, dem *Mondsilber*, sie eine besondere Beziehung haben sollen. Manche halten sie gar für Kinder beider Götter. Auch geht die Sage, die N. seien in Wahrheit die fleischgewordenen Seelen der Ertrunkenen, die Efferd in seine Gärten geholt habe, damit sie ihm zu Diensten sind.

N. sind von zierlicher, mittelgroßer Gestalt und im Körperbau den *Elfen* nicht unähnlich. Ihre Gliedmaßen sind recht lang und kräftig. Bei vielen von ihnen finden sich Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen. Ihre vollkommen glatte, samtweiche Haut ist von einem fahlen Weiß, oft mit einem grünlichen oder bläulichen Schimmer behaucht. Schuppen haben sie nicht. Ihr Haar, welches sie offenbar nicht schneiden, fällt ihnen oft bis zu den Hüften. Es schimmert in den verschiedensten Grün- und Blautönen, seltener auch durchsetzt von silbrigen oder goldfarbenen Strähnen. Der restliche Körper weist jedoch keine Behaarung auf. Ihre Züge sind für das menschliche Auge fremdartig und doch seltsam anziehend, mit breiten Wangenknochen, wenig ausgeprägtem Kinn, großen Augen und aufgeworfenen Lippen. Die Meermenschen tragen keine Kleidung. Auch wenn sie (besonders in Vollmondnächten) an Land kommen, verhüllen sie ihren Körper nicht.

In *Havena* galt es früher als fein, einen N. als Hausdiener zu halten. Seit König *Cuanu Ui Bennain* sich jedoch ausdrücklich gegen diese Art der Sklavenhaltung ausgesprochen hat, wagen es nur noch wenige Bürger, einen N. seiner Freiheit zu berauben. Wenn sie doch einmal gefangen werden, so begehren die sehr friedliebenden N. selten auf und fügen sich meist in ihr Schicksal. An Land, besonders in Gefangenschaft, werden sie schnell apathisch und willenlos.

N. vermögen Luft ebenso wie Wasser zu atmen, achten jedoch immer darauf, in der Nähe des Wassers zu bleiben, so sie dieses verlassen. Wenn sie nicht mindestens einmal am Tag ihren Körper mit Wasser benetzen, so gehen sie innerhalb kürzester Zeit elend zugrunde. Einzig ein Amulett aus Lapislazuli erlaubt ihnen, auch längere Zeit ohne das Lebenselixier Wasser auszukommen. Von Feuer halten sie sich fern, nichts kann sie dazu bewegen, sich diesem zu nähern. So essen sie auch alle ihre Speisen – Fische, Krustentiere und verschiedene Gewächse des Meeres – roh. Menschliche Speisen vertragen sie nicht, sie werden davon krank und schwächlich. Alkohol gar, und sei es nur der leichteste Wein, versetzt sie in einen Zustand der Raserei bis hin zu blanker Mordlust. In dieser Verfassung entwickeln sie gewaltige, übermenschliche Kräfte. Ein Umstand, der so manchem Leichtfertigen, der sich einen Spaß mit einem Ozeaniden erlauben wollte, zum Verhängnis wurde. Daher kommt auch das Sprichwort "Einem N. Wein geben", was soviel bedeutet wie ein offensichtliches Risiko einzugehen. Auch in Vollmondnächten kommt es bisweilen zu berserkerhaften Wutausbrüchen der ansonsten friedliebenden N., ein weiteres Zeichen für eine gewisse Beziehung der N. zu *Mada*. Weiter berichtet man, es sei schon vorgekommen, daß Meermenschen in Neumondnächten körperlos werden, d.h. ihr Fleisch verflüchtige sich, doch der Geist bleibe an dem Ort und vermag immer noch Magie zu wirken. Am drauffolgenden Tag stellt sich zumeist der Körper von selbst wieder her.

Bei ihrem Ableben hinterlassen sie keine sterbliche Hülle, sondern verflüchtigen sich im Moment ihres Todes. Anscheinend sind die N. alterslos wie die Elfen, denn man sah noch niemals einen greisen N. und auch Kinder erblickte noch niemand. Doch gibt es einen Bericht von dem N. *Hiamo*, der sich, um seine Tochter zu rächen, sogar mit Menschen zusammentat.

Der faszinierenden Schönheit der Meermänner und -frauen verfielen schon viele Menschen, und zahlreiche Sagen und Märchen berichten von solchen Romanzen. Selten enden sie glücklich, meist nehmen sie ein tragisches Ende. Daher sagt der Volksmund, N. besäßen kein Herz und keine Seele, seien zu keinem Gefühl außer dem Zorn fähig, und es sei eines jeden Sterblichen Verhängnis, sollte sein Herz in Liebe zu einem Meereswesen entflammen.

Die seltsame, halb gesungene Sprache der N. hat noch nie ein Mensch zu sprechen gelernt, nur einem alten Efferdgeweihten gelang es, einige Worte zu übersetzen. Die N. beherrschen auch eine besondere Art der Magie, mit der sie sich untereinander durch Gedankenlesen verständigen. Auf die gleiche Weise können sie auch den Willen eines Menschen ergründen. Neben diesem Zauber beherrschen sie eine sanfte Art der Beherrschungsmagie, auch vermögen sie einem Menschen das Atmen im Wasser zu ermöglichen. Die Wirkung von Zaubern auf N. kann gänzlich verschieden ausfallen, einige Zauber wirken gar nicht, andere wiederum verstärkt oder in gänzlich anderer Weise.

Neersand, -s; Neersander; Neersander; Hafenstadt im Bornland. Der Hauptgrund für den Bekanntheitsgrad der Stadt (EW: 1.630; G: 50 Stadtgardisten; T: EFF, PER, RON) dürfte die hier ansässige Bornländische *Kriegerakademie* sein, deren Absolventen an vielen Adelshöfen zu finden sind. Wie viele andere Städte des

Bornlands verdankt sie ihre Entstehung dem THEATERORDEN, der im Jahre 802 v.H. den Grundstein für die Hafenanlage legte und für die Besiedlung des Landes sorgte. Die ungünstigen Bedingungen haben verhindert, daß die Stadt eine solche Bedeutung wie *Festum* oder das damalige *Pilkamm* erlangen konnte, obwohl sie an der Mündung des WALSACH liegt. Leider ist der Hafen nur schwer zu erreichen, da zahlreiche Untiefen und Sandbänke und zu allem Überfluß ein großer Strudel die Schifffahrt zu einem Glücksspiel machen.

Die hier hergestellten Töpferwaren, die Neersander Blautöpfe, sind begehrte Handelsware und stellen einen Hauptteil der Einnahmen der Stadt dar. Als Sitz des Kronvogtes kommt der Stadt zwar eine gewisse politische Bedeutung zu, doch die eigentlichen Besonderheiten der Stadt sind die hiesige Halle der *Therbuniten* und die SCHULE DER BEHERRSCHUNG, eine der drei bornländischen Magierakademien, die auch eine Funktion als Schule für minderbemittelte Bürger erfüllt. Die direkte Nachbarschaft zur Wildnis der WALBERGE, die nahezu unbewohnt und voller unbekannter Schrecken sind, trägt wohl auch ihren Teil dazu bei, der Stadt ein wenig von der ihr zustehenden Bedeutung zu nehmen.

Neetha, -s; neethanisch; Neethaner; Hafenstadt im *Lieblichen Feld*. "Die weiße Wacht", so nennen die hier stationierten Krieger des *Alten Reiches* die Festungsstadt an der Mündung des *Chabab* – N. ist gewißlich diejenige Stadt des Reiches, die von den jüngsten Eroberungen Kaiserin *Amenes* am meisten profitiert hat. Vordem südlichster Vorposten des Alten Reiches, eingekeilt zwischen den feindlichen Novadi-Stämmen *Chababiens* und der Flotte des *Seekönigs* von *Rethis*, ist N. heute wieder Knotenpunkt des Handels mit den Zyklopeninseln und den Stadtstaaten des Südens.

Mit der Rückkehr alten Wohlstands sind auch die Stimmen fast gänzlich verstummt, die eine Loslösung Neethas vom Alten Reich forderten – Erzherzog *Timor Firdayon von Neetha*, jüngster Sproß des Kaiserhauses, herrscht mit einer gewissen Selbstherrlichkeit über eine prosperierende und weitestgehend loyale Stadt. Das Hinterland der alten Mgt. N., die nach dem Verrat des damaligen Mgt. *Phrenos* im Jahr 1012 BF. aufgelöst worden war, gehört allerdings heute zum größten Teil zum *Thegüner Bund*.

Das Stadtbild N.s wird beherrscht vom sogenannten 'Festungsdreieck': der Residenz des Erzherzogs und dem ehemaligen Markgrafenschloß im Norden, der Festung der Kaiserlichen Truppen im Nordosten und der Ordensburg der *Ardariten* im Südosten der Stadt. Trotz ihrer verspielten Erscheinung – das Schloß des Herzogs und die Kaiserliche Garnison sind ganz aus weißem und rosafarbenem Eternenmarmor erbaut – haben diese Befestigungen ihren militärischen Nutzen schon oftmals unter Beweis gestellt (G: 2 Banner Ksl. Bosparanische Pikeniere, 2 Banner Ksl. Belhanker Armbrustschützen, 1 Schwadron Oberfelser Kürassiere, 2 Kompanien ErzHzgl. Neethische Miliz, 50 Ordenskrieger der Ardariten, 300 Matrosen und Seesoldaten der Ksl. Bosparanischen Flotte).

Insbesondere seit der Bekehrung der Wüstenstämme zum Eingott *Rastullah* haben die Kalifen ihre Hände schon mehrfach nach den Ländereien des Alten Reiches ausgestreckt. Der letzte größere Krieg mit den Novadis liegt kaum fünfzig Jahre zurück: Im Jahre 959 BF. wurde N. drei Monde lang belagert, bevor sich die Wüstenreiter nach der Niederlage von *Olbris*, unweit von *Methumis*, wieder durch die *Kabashpforte* zwischen *Goldfelsen* und *Hohen Eternen* zurückziehen mußten.

Weit bekannter ist allerdings der Krieg des Jahres 777 BF., in dem die heilige THALIONMEL ein Wunder der Herrin *Rondra* erwirkte und N. vor den novadischen Reiterscharen bewahrte – der Tempel des Sieges ist eine wichtige Pilgerstätte der Rondragläubigen (Weitere T: EFF, HES, PHE, PRA, RAH, TSA, Horas), obgleich das lange verschollene *Löwenschwert* der Heiligen seit einigen Jahren sicher im Rondratempel zu *Arivor* ruht. Die Brücke über den Chabab, die damals zerstört wurde, soll übrigens in naher Zukunft wieder aufgebaut werden, nun da die Verlängerung der Kronstraße von N. nach *Dról* abgeschlossen ist. Die Nähe zum Herrschaftsgebiet der Novadis ist nicht ohne Einfluß auf die Kultur Neethas geblieben – allenthalben sieht man Pluderhosen und Turbane, die weißgetünchten Lehmhäuser mit flachem Dach sind der üblichste Baustil, und auch Reitkunst und Pferdezucht haben den östlichen Nachbarn einiges zu danken.

Gegründet wurde Neetha im Jahre 878 v.BF. unter *Belen-Horas*, auf den gleichen Befehl hin, der auch die Städte *Methumis* und *Dról* ins Leben rief. Das Stadtrecht wurde aber erst durch Kaiser *Fran-Horas* im Jahre 576 v.BF. verliehen. Der Kaiserliche Census & Taxus des Jahres 1016 BF. ergab, daß in Neetha heute 5.912 Menschen leben.

Neethaner Langaxt; eine Abart des PAILOS, einer schweren, beilähnlichen Waffe; wie diese mit einem langen Blatt an überlangem Stiel ver-sehen, jedoch meist ohne die typische Stoßspitze des Pailos.

Nekromantie; ein Gebiet der BESCHWÖRUNGSzauberei (genauer: der DÄMONOLOGIE), das sich mit der Erweckung und Kontrolle von *Untoten* befaßt; oft wird auch der Kontakt mit Geistern zur N. gerechnet. Nekromantische Praktiken sind in fast ganz Aventurien unter schwerste Strafen gestellt.

Nemekath, Nemekathäer; (1525 v.H. –1472 v.H.); renegater *Borongeweihter* im Alten Reich; entstammte ärmlichen Verhältnissen, gelangte aber bereits im Kindesalter in die Obhut der Boronkirche. Aus alten Quellen ist bekannt, daß der damalige Hochgeweihte des Tempels zu Punin einer Vision folgend vor 'dem Teiler der Wahrheit' warnte, der 'zweimal über die Wasser getragen werden wird'. Als die *Dunklen Zeiten* anbrechen, reift

auch die Zeit für neue Kulte. Die alten Götter hingegen werden schwächer und weichen den Götzen der finsternen Zeit. Der herangewachsene N. bleibt als einer von wenigen Priestern des Boron in *Bosparan* und beginnt mit der Verkündung seiner Offenbarungen über den Allgegenwärtigen Raben.

Begünstigt durch die Schwächung des Zwölfgötterglaubens laufen dem neuen Prediger viele Anhänger zu, die sich von ihm die Befreiung aus Not und Dunkelheit erhoffen. Der Totenkult des N. predigt den erlösenden Tod als Mittel zum Seelenheil. Die Flucht vor der Realität im Dunst der Rauschkrautorgien löst bei vielen den fanatischen Glauben an den Propheten N. aus. Dermaßen angestachelt kommt es 1495 v.H. zu einem Massenselbstmord vor dem Borontempel zu Kuslik, bei dem über 400 Jünger des Rabensohnes in den blutigen Freitod gehen. In seiner Position bestätigt, zieht der neue Prophet mit der Schar seiner Anhänger durch das darbende Land, die Spuren zahlreicher Rauschkrautorgien und wilder Todesfeiern hinter sich herziehend.

In Arivor wird ihm durch die Rondra-Geweihtenschaft jedoch der Einzug in die Stadt verwehrt, so daß er vor den Mauern der Stadt predigt, bis aufgebrachte Rondrastreiter wie ein Blitz unter die andächtigen und berauschten Zuhörer fahren, um ihn zu fassen. Er entkommt, da sich viele seiner Anhänger verzückt und entrückt den Schwertern der Rondrianer entgegenwerfen.

Mittlerweile besinnen sich die zwar geschwächten, aber keineswegs tatenlosen *Wahrer der Ordnung* in Bosparan auf ihre Pflichten und erklären N. und alle seine Anhänger zu Ketzern, die Boronkirche schweigt jedoch weiterhin und gebietet dem abtrünnigen Priester keinen Einhalt. Verfolgt von den Resten der Rondrastreiter und einigen wenigen Priestern der Puniner Kirche zieht die ständig wachsende Schar der Gläubigen nun direkt nach Bosparan, wo sie 1493 ungehindert einzieht, um dort den Tempel des Boron zu besuchen.

Hier aber gelingt es den Wahrern der Ordnung, die von einem drohenden Staatsstreich reden, Kaiser *Olruk II.* von der Gefährlichkeit des Predigers zu überzeugen, der mittlerweile dazu übergegangen ist, den Allgegenwärtigen Raben als höchsten aller Götter auszurufen. Erstmals tauchen Abbildungen des goldgekrönten Raben auf. Olruk ist unschlüssig und wartet ab, sammelt aber heimlich seine Truppen in der Nähe des Palastes, wo sie den Ansturm der Ketzer erwarten. N. wendet sich jedoch zunächst wider Erwarten zum Boron-Tempel und dringt gegen den Widerstand der dortigen Geweihten ein, um eine Predigt zu halten. Olruk nutzt die Gelegenheit und läßt den Borontempel umstellen. Darin vollzieht sich die übliche Prozedur von der Selbstreinigung hin zur Suche nach dem Heil des Todes.

Die nun folgenden Ereignisse sind nur fragmentarisch überliefert und deuten das Ausmaß der Grausamkeiten nur an. Die Chroniken schreiben später von einem gescheiterten Putsch, doch dies sollte wohl nur das harte Durchgreifen Olruks rechtfertigen. Die Truppen des Kaisers fallen gemeinsam mit einigen Dutzend Tempelwachen des Praioskultes über die berauschten Nemekathäer her, töten die meisten und stellen den Häretiker. Dieser – im Rausche seinem Gotte nah und völlig hilflos – läßt sich widerstandslos in den Kerker werfen, wo er zum Tode verurteilt wird. Doch auf Geheiß des Kaisers, der 'eine unruhige Nacht verlebt haben soll', wird die Todesstrafe zum Ärger der Praiosgeweihtenschaft in eine Verbannung umgewandelt. 1488 v.H. schließlich wird N. mitsamt seinen Anhängern nach *Hylailos* verschifft.

Doch selbst in der Verbannung wächst der Kult, und Nemekath erklärt bald darauf *Palakar* zu seiner Residenz und zur Stadt des Allgegenwärtigen Raben. Die Nekropole von Palakar fällt jedoch 1378 v.H. einem Ausbruch des *Amran Nemoras* zu Opfer. Daraufhin ziehen die Überlebenden Nemekathäer unter ihrem Oberpriester *Nihрман* zurück aufs Festland nach *Mengbilla*, von wo aus sie den Boronkult viele hundert Jahre später weiter nach *Al'Anfa* bringen.

Der *Al'Anfaner Ritus* zählt N. zu den höchsten seiner Heiligen. Einige Tempel behaupten, einen Fingerknochen, einen Fußnagel oder ein ähnlich geartetes Relikt des Propheten in ihrem Besitz zu haben.

Neogüldenländischer Stil; ein im *Lieblichen Feld* seit etwa 50 Jahren anzutreffender Baustil, dessen hervorstechendste Merkmale große Spitzbogenfenster, Kuppeln, große Deckenhöhen und Säulenarkaden sind.

Nephazz, Mz.: Nephazzim; *Niedere Dämonen* aus THARGUNITOHS Gefolge, die einen *Leichnam zu unheiligem Leben beseelen* oder einem Menschen *Alpdrücken* bereiten können.

Nesselvipser; eine kleine Giftschlange der nordaventurischen Steppen; graugelb gebändert. Das Gift der N. ist schmerzhaft, aber nur selten tödlich.

Neues Reich; das Reich der *Garether Kaiser* seit RAUL VON GARETH; siehe MITTELREICH.

Neugeburt; zwergischer Name für den Monat *Tsa*; siehe ZEITRECHNUNG.

Neunaugen; wurmähnliche Wasserbewohner von maximal 2 Schritt Länge; heften sich bisweilen an Schiffen fest und verursachen dadurch Schaden an der Beplankung, ernähren sich aber meist von Tang und Muscheln. Fleisch und Roggen der N. gelten als Delikatesse.

Neunaugensee; größter av. Binnensee; südlich der *Salamandersteine*, westlich der *Roten Sichel* gelegen; von den *Elfen* auch *Pandlarin* genannt. Gespeist wird er von den Flüssen MANDLARIL im Nordosten, RATHIL im Osten, PANDLARIL im Süden, dem FINSTERBACH im Südwesten und dem DONNERBACH im Nordwesten. Der riesige, fast viereckige Süßwassersee hat eine Ausdehnung von etwa 70 auf 85 Meilen. Die größte Weite (von etwa 110 Meilen) erreicht er zwischen dem kleinen Dorf *Niritul* an der Mündung des *Mandlaril* und der Zollwacht *Olat* am Südrand des *Nebelmoors*. Selbiges erstreckt sich westlich des Sees über 70 Meilen und erschwert ein Umrunden des N. auf dieser Seite erheblich; nur am Ufer gibt es einen Knüppeldamm, der einen einigermaßen sicheren Pfad bietet und von *Trallop* nach *Donnerbach* führt.

Ein Befahren des Sees gilt als sehr gefährlich, denn hier gibt es die bis zu 2 Meter langen *Neunaugen*, denen nachgesagt wird, sie würden Löcher in den Rumpf eines Schiffes nagen, um es zu versenken und sich an der Besatzung gütlich zu tun, und die der Beschwörung von Stürmen mächtig seien.

In der Tat sind die Neunaugen des N. weitaus aggressiver als die anderer Seen oder Flüsse. Es scheint ein Fluch auf dem See zu liegen, der zu einer Vermehrung der Neunaugen führte, und schließlich bis zum Jahr 75 v.H. den Schiffsverkehr vollkommen zum Erliegen brachte. Neben den Neunaugen und "normalen" Fischen gibt es andere namenlose Wesen, die die Tiefen des Sees bevölkern und die zum Glück selten eines Menschen Auge erblickt.

Friedlich hingegen sind die vor allem in Höhlen am Ostufer des Sees lebenden *Klammermoloche*, denen die Gefahren des Sees nichts anhaben können, und die am Westufer heimischen *Echsenmenschen*. Neben den Menschen und einigen *Auelfen* sind dies die einzigen Wesen, die die Ufer des Sees bewohnen, denn die *Goblins* der Umgebung meiden den See. Friedlich und scheu sind die "*Wasserflinken*", ein kleines Volk intelligenter Forellen, das bei Donnerbach im Norden des Sees lebt. Auch die Flora des N. ist interessant, denn einige seltene Kräuter sind hier zu finden. Viele Taucher haben aber schon auf der Suche nach KAIRAN im See ihr nasses Grab gefunden.

Auf einer kleinen, nebelverhangenen Insel im Zentrum des N. gibt es einen *Feuerberg*, von dem alte Überlieferungen berichten, daß er in "Zeiten des Umbruchs" aktiv werde. Und tatsächlich, im Jahr 19 Hal warf er wieder seine feurige Lohe in den Himmel...

Alte Sagen der Elfen erzählen von der herrlichen Elfenstadt *Mandalya*, erbaut auf einer Insel im See, doch noch kein Mensch der sie suchte, hat sie je gefunden. Menschliche und elfische Sagen sind sich darin einig, daß der See keinen Grund hat, auch kaiserliche Landvermesser konnten den See bisher nicht ausloten.

Niamh Goldhaar; eine *Lichtelfe*, die im bornländischen *Silvanden Fae* heimisch ist und die angeblich für viele Dutzend Jahre schläft.

Nickel; alte Bronzemünze des *Neuen Reiches* aus der Zeit vor der *Rohalschen* Währungsreform; damals nominell etwa 2 *Kreuzer* wert; heute wertlos.

Nidari; Tochter *Reißgrams* und *Ifirns*; eine der SILBERSCHWÄNE; Schutzpatronin der *firungefälligen* Jagd.

Niederhöllen; allgemein geläufige Bezeichnung für die Gefilde der DÄMONEN in der siebten *Sphäre*. Selbige wird als unterteilt in *Domänen* gedacht, die jeweils einem ERZDÄMONEN unterstehen (als groteske Parodie auf die zwölgöttlichen Paradiise und die Zitadelle Alveran). Im Zentrum der N. befindet sich die *Seelenmühle*, in der die Seelen der Gottlosen und Dämonenanbeter ein Äon lang gequält werden, um ihr schließlich als Dämonen zu entsteigen. Herrscher über die N. ist der DÄMONENSULTAN.

Nikkali; westlichste der *Waldinseln*; bei extremem Niedrigwasser mit der nahe gelegenen Insel ALTOUM durch eine schmale Landbrücke verbunden; gilt als Piratenschlupfwinkel.

Niobara von Anchopal; (? – 408 v.H.); berühmte *Astrologin*, Hellseherin und *Sphärenkundlerin*; Gründerin der (nur wenige Jahrzehnte bestehenden) *Magierakademie* von *Anchopal*; zeitweilig eine Beraterin *Rohals des Weisen*; Verfasserin von *Astrale Geheimnisse* und *Am 50. Tor*. Ihre Forschungen legen den Grundstein für die Konstruktion von ORBITARIEN und ASTROLABIEN.

Niothia-Horas; (459 v.BF. – 392 v.BF.); Tochter von YARUM-HORAS und ab 426 v.BF. seine Nachfolgerin auf dem Thron des *Alten Reiches*. Auch bei ihr läßt sich kein Interesse ausmachen, das Reich aus den DUNKLEN ZEITEN herauszuführen. Unter ihrer Herrschaft wandern die ersten tulamidischen Sippen ins Reichsgebiet ein und beginnen in Oberyquirien (dem heutigen *Almada*) zu siedeln. Im Jahr 401 v.BF. geht die Amtsgewalt auf ihren Sohn DALEK über.

Nipakau; dem Glauben der WALDMENSCHEN nach die allen Dingen innewohnenden Geister. Sie wachen über Pflanzen, Tiere, Quellen, Bäche, Lichtungen, ja eigentlich über alles, was beseelt oder unbeseelt ist. Diesen Geistern werden oft kleine Geschenke und Opfer dargebracht, um ihren guten Willen zu erhalten oder sich für

einen Frevel zu entschuldigen – dies mag ein Baum sein, den der Waldmensch fällt, um Holz für ein Kanu zu erhalten, oder ein Bach, in dem er sich wäscht und den er damit verschmutzt. Alle diese Schutzgeister werden häufiger angerufen als KAMALUQ persönlich, denn der Gott ist in seiner Gesamtheit so unfassbar wie der Dschungel selbst und genauso lebensspendend und grausam zugleich.

Nirgendmeer; in der Mythologie des *Zwölfgötterglaubens* die Leere zwischen dem Diesseits und den Hallen *Borons*, dem Totenreich (bisweilen auch den zwölfgöttlichen Paradiesen). Die Seele eines Menschen wird nach dem Tode von GOLGARI über das N. getragen, um vor Borons Richterstuhl zu treten. In der Sphärenkunde wird das N. auch oftmals mit der vierten *Sphäre* identifiziert.

Nirraven; auch als *Seelendieb* bekannt; neunfach *Gehörnter Dämon* und Oberster der Diener THARGUNITOHS, der einem Menschen die Seele rauben oder ihn unter seine Kontrolle zwingen kann.

Nishkakat; ein dreifach *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge AMAZEROTHS, der als koboldähnliches Wesen erscheint und vielerlei Fragen beantworten kann – allerdings nicht zur Wahrheit gezwungen ist.

Nivese, -n; nivesisch; Volk des hohen aventurischen Nordens; zählen zu den Ureinwohnern des Kontinents. Typisch für sie sind die schräggestellten, mandelförmigen Augen und der meist wilde, kupferrote Haarschopf. Diese Naturmenschen sind zumeist ernst, still und zurückhaltend. Sie haben gelernt, dem Wechsel der Jahreszeiten zu folgen, und so ziehen sie bei Winteranbruch mit ihren *Karenherden* in die weiter südlich gelegenen Wälder zurück und suchen die saftigen Weiden der *Tundra* wieder auf, sobald der Wintergott seine eisige Hand vom Land nimmt. Kaum einer unter den N., der darauf käme, steinerne Siedlungen mit festen Viehpferchen zu gründen, so sehr ergeben sie sich dem natürlichen Rhythmus. Den meisten Aventurieren ist diese Lebensweise fremd und sie stufen die Nomaden des Nordens als lebensuntüchtig ein: "Faul wie ein Nivese" ist eine stehende Redewendung.

Im Laufe der Jahrtausende haben sie sich von reinen Jägern und Sammlern zu Hirtennomaden gewandelt. So stellen sie dem Wild nicht einfach nur nach, sondern beschützen es ihrerseits vor Angriffen von Raubtieren. Sippen der N. ziehen heutzutage mit teilweise riesigen Karenherden über die nordische Steppe. Sie sind es gewohnt, ihre Kleidung und Dinge des täglichen Gebrauchs aus dem herzustellen, was ihnen Land und Tier zu bieten haben. So werden die Karene nahezu restlos verwertet: Aus den Fellen machen sie Kleidung und Zelte, das Fleisch wird gegessen, aus Geweih und Knochen entstehen Nadeln, allerlei Werkzeug und Schmuck. Eine große Karenherde gilt somit mehr als das ohnehin nur spärliche vorhandene Gold und Silber. In Siedlungen und Handelsniederlassungen der Norbarden tauschen sie gerne einen Teil ihrer Jagdbeute gegen buntes Garn und Holzperlen, denn sie haben eine ausgesprochene Vorliebe für farbenfroh bestickte Gewänder.

Die N. leben in Stammesgemeinschaften, die bis zu 100 Personen umfassen können. Ein jeder hat innerhalb des Verbandes eine feste Aufgabe. So trifft der älteste und erfahrenste Mann alle mit der Jagd und Beziehungen zu anderen Stämmen in Zusammenhang stehenden Entscheidungen, die älteste Frau die über Vorratshaltung und die inneren Belange des Familienverbandes. Die Macht der Stammesführer verschiebt sich daher mit der Jahreszeit, sommertags dominieren die männlichen Mitglieder, im Winter verhält es sich umgekehrt. Bekannt sind vier größere Nivesenstämme: die *Rika*, die *Takku*, die *Leddu* und die *Hokke*. Kriegerische Auseinandersetzungen sind nicht ungewöhnlich, fordern aber zumeist kaum Tote, da jedes Stammesmitglied für das Überleben der Gesamtheit von großer Bedeutung ist. Daher sind Kämpfe – die oftmals durch das Erscheinen großer Karenherden ausgelöst werden – eher ein Austausch von Drohgebärden einhergehend mit einer zünftigen Prügelei.

Zwölfgöttlicher Glaube ist den N. fremd. In ihrer Religion nehmen die Wölfe einen besonderen Stellenwert ein. Nach ihrer Schöpfungsgeschichte war das Land einstmals flach, es gab nur einen kurzen Winter, und so grünte und blühte es fast das ganze Jahr über. In jenen Tagen gebar das mythische Wolfspaar zwei Kinder: einen Menschen und ein Wölflein. Lehrte das eine dem anderen die Sprache, so wärmte das andere seinen zweibeinigen Bruder. Doch die Gier der Menschen, die ihren weißfelligen Brüdern schließlich die Jagdbeute neidete, zerstörte das Bündnis. Besiegelt wurde das Zerwürfnis durch *Mada*, der die Kinder der *Himmelswölfin Liska* tötete. So betrachten die N. insbesondere die weißen *Rauhwölfe* als Band zu glücklicheren Tagen. Auch heute noch verstehen einige Männer und Frauen die Sprache der Wölfe und führen Verhandlungen mit den Rudelführern über den Fleischtribut, den die Wölfe verlangen. Hin und wieder kommt es auch vor, daß sich Mensch und Wolf in Liebe verbinden.

Tief verwurzelt in der nivesischen Seele ist die Angst vor Toten und jeglicher Art von Totenkult, denn hier, in den nördlichen Landen, werden die Verstorbenen verbrannt und ihre Asche in alle Winde zerstreut. Magie betrachtet das Naturvolk als mächtiges, unerklärbares Mysterium und nicht als erlernbare Wissenschaft.

Nivesisch; allg. Bezeichnung für das NUJUKA, die Sprache der *Nivesen* (s. **SPRACHEN**).

Nivesischer Steppenhund; ein vor allem von den *Nivesen* domestizierter Hütehund, der auch als

Jagdbegleiter gute Dienste leistet. N.S. werden selten höher als einen halben Schritt und haben fast immer ein schwarzes Fell.

Nivilaukaju; ein altes LISKA-Heiligtum der *Nivesen* in der Stadt *Riva* mit regelmäßiger Opferung von Karenen bei Vollmond.

Noiona von Selem; (411 v.H. – 328 v.H.); Heilige des *Boronkultes*; Gründerin des ersten Klosters zur Behandlung Gemütskranker und Besessener und damit des Ordens der NOIONITEN.

Noioniten; der *Boronkirche* angeschlossener Orden. Der *Orden der Noiona von Selem* führt seine Gründung auf das Jahr 376 v.H. zurück, als die Boronpriesterin *Noiona* im Auftrage ihres Tempels in *Selem* weilte und die große Anzahl der dortigen Geisteskranken erblickte. In ihrer Absicht durch einen Traum bestärkt, gab sie sich fortan der Pflege jener bemitleidenswerten Menschen hin, deren Geist verwirrt ist und deren Seelen in Abgründen weilen, die dem *Namenlosen* nahe sind. Schon bald scharte sie eine Anzahl unerschrockener Männer und Frauen, zumeist aus den umliegenden Boron-Tempeln, um sich und gründete noch im gleichen Jahr ein Kloster, das heute noch in der Nähe von Selem steht und das Hauptkloster des Ordens darstellt.

Die heutigen N. finden sich selten auf den Straßen Aventuriens; nur wenn sie gerufen werden, verlassen sie ihre abgelegenen, oftmals von hohen Mauern umgebenen Klöster, um sich eines Kranken anzunehmen und ihn in ihre Obhut zu überführen. Erkennbar sind die Ordensbrüder und -schwestern, unter denen sich auch Laien und Zauberkundige befinden, an ihren schwarzen und braunen Roben, doch tragen viele auch die Kleidung eines Boron-Geweihten. Das einzige eindeutige Merkmal, mit dem man sie von einem gewöhnlichen Geweihten unterscheiden kann, ist die Kette mit dem Symbol der Seelenwaage RETHON, die sie um den Hals tragen.

Die Klöster der N. sind Heil- und Verwahranstalten für Tobsüchtige, Besessene, Fallsüchtige, Melancholiker und all jene, die nicht bei Verstand sind und wirres Zeug reden. Das Hauptkloster des Ordens steht in Selem, weitere befinden sich in der Nähe von Gareth, Perricum und Lowangen.

Noralec Praiowar I.; (671 v.H. – 581 v.H.); zweiter der PRIESTERKAISER (645 bis 581); gilt allgemein als weisester Herrscher dieser Epoche. Auf seine Veranlassung hin wurde der *Praiostempel* von (Alt-)Gareth errichtet.

Norbarde, -n; norbardisch; Händlervolk des aventurischen Nordens mit unverkennbar südländischem Einschlag. Ihre Ähnlichkeit mit den Völkern des Südens geht tatsächlich auf die tulamidischen Stämme der AL'HANI und BENI NURBAD zurück, die um 2.600 v.H. den beschwerlichen Weg aus ihrer alten Heimat in nördliche Gefilde antraten. Die heutige Bezeichnung N. dürfte eine Verballhornung des Namens ihres Stammvaters Nurbad sein, in ihrer Sprache, dem *Alaani*, erkennt man deutlich die Wurzel der alten Stammesbezeichnung *Al'Hani*.

Die drei Sippen der Beni Nurbad faßten schließlich an der Küste nördlich der Linie Thorwal-Lowangen Fuß, und dort insbesondere im Gebiet um die *Grauen Berge*. Die Al'Hani traten ihren Weg über *Radromtal*, *Tobrien* und *Bornland* an, wobei sie sich stets von nachrückenden Siedlern weiter nach Norden abdrängen ließen.

Die Norbarden überleben die kargen Verhältnisse der Region durch Spezialisierung auf den Handel, und so sind ihre Karen- und Ponykarawanen weit verbreitet. Nur selten hingegen wird man auf ein Norbardendorf treffen. Ihre matriarchalisch orientierten Sippen ziehen in einer Stärke von 30–50 Personen über das Land. Oberhaupt ist die "Mutter", die jedoch nicht zwangsläufig die älteste Frau der Familie ist, sondern die tatkräftigste. Ihr zur Seite stehen die Erwachsenen, von denen jeder ein Spezialgebiet betreut, für das er sich verantwortlich zeigt. Der Traviabund ist den N. gänzlich unbekannt. Sie pflegen eine polygame Form der Sippenehe, die von der Travia-Kirche nur widerstrebend akzeptiert wird.

Den N. gemein ist eine heiter-komische Art, die in ihrer Lockerheit mitunter deplaziert wirken mag, doch nur so haben sie ihr "sonniges Gemüt" in diese eher unwirtliche Gegend hinüberretten können. Sie streben stets nach neuem Wissen, neuen Künsten und Wegen und sind dementsprechend beliebt bei den *Nivesen*, denn sie bringen neben Handelsware auch Nachrichten von anderen Stämmen und aus noch fernerer Gegenden. Die Sprache der N. ist dem Nivesischen verwandt, jedoch weiterhin mit so vielen Lehnwörtern tulamidischen Ursprungs durchsetzt, daß ihre Sprache von den *Nivesen* kaum verstanden wird. Die Jahrhunderte überdauert hat auch eine urtümliche Verehrung von Schlangen und magischen Kräften. Als Volksgöttin wird bei den N. MOKOSCHA verehrt, um deren Schutz auch manche Reisende, Händler oder Boten bitten.

Norbardisch; umgangssprachlich für ALAANI, die Sprache der *Norbarden* (s. **SPRACHEN**).

Norburg, -s; Norburger; Norburger; nordwestlichste Stadt des Bornlands; eine der wenigen Städte des *Bornlandes*, deren Gründung nicht auf die THEATERRITTER zurückgeht, auch wenn sie als Stadt im Jahre 695 v.H. erstmals in den Annalen des Ordens erwähnt wird. Als alter Treffpunkt der *Norbarden* und *Nivesen* herrschte hier bereits lange vorher das Klima eines Tausch- und Handelsortes, der im nachhinein von den

Theaterrittern nur übernommen und mit einer Ordensburg gekrönt wurde. Außenpolitisch ist N. der Stadt *Festum* untergeordnet, deren Enger Rat den Stadtoberen N.s seine Entscheidungen diktiert.

Heute kann man die Stadt (EW: 2.660, davon etwa 10% Elfen; G: 100 Stadtgardisten; T: FIR, HES, PER, RON) als bedeutenden Umschlagplatz für den bornländischen Handel in ganz Nordaventurien bezeichnen. Die hier gezüchteten *Norburger Riesen*, eine kaltblütige Pferderasse, sowie Pelze und Häute bringen der Stadt Reichtum und Wohlstand. Die traditionelle Holzbauweise N.s reicht von den großzügigen Wohnhäusern der Reichen bis hin zu den kargen Blockhütten der weniger Begüterten. Steinhäuser besitzen nur die großen Handelshäuser und einige "zugereiste" Bewohner der Stadt.

Von Weltoffenheit zeugen auch die Filiale der *Nordlandbank*, das Kontor *Surjeloff* und die Botschaft des Elfenkönigs, wobei letztere nicht ganz das ist, was sie zu sein vorgibt. Daneben findet der interessierte Fremde sicherlich leicht den Weg zur Magierakademie HALLE DES LEBENS, einer anerkannten Autorität auf dem Gebiet der magischen und profanen Heilkunst. Die wohl ebenso interessanten Labors des *Roten Salamanders* sind hingegen auf Drängen der elfischen und nivesischen Bevölkerung mit ihren alchimistischen Experimenten im Jahre 12 Hal nach *Festum* umgezogen. Schlußendlich von Interesse für den Pilger mag noch die berühmte Rondrastatue auf dem Platz vor dem Tempel der Göttin sein.

Norburger Riesen; eine aus den TRALLOPER RIESEN hervorgegangene Pferderasse, die fast ausschließlich zum Ziehen schwerster Lasten eingesetzt wird; meist Falben.

Norddrakenburg; Ortschaft in der Beuge des *Ingvals* zu *Nostria*. Ehemalige Heimstatt und (noch) Lehen des mittelreichischen Barons Danilo Caer Donn von *Cres/Almada*. Bekannt als "Stadt ohne Ecken", seit einst das Gerücht einherging, in N. lauere hinter jeder Ecke ein finsterer Schwarzmagier.

Nordhag; Ort und Baronie in der von *Orks* besetzt gehaltenen Mgft. HELDENTRUTZ; letzte Einwohnerschätzung: 800.

Nordhimmel; alle Sterne, die ihren Zenit zwischen *Zwölfkreis* und *Nordstern* erreichen. Durch die Achsneigung liegt Aventurien hauptsächlich unter dem Nordhimmel. Dazu zählen die Sterne und Sternbilder HUND, HELD, KAISERSTERN, GEHÖRN, DRACHE, ELFENSTERN, OGERKREUZ und UTHAR.

Nordlandbank; der üblichere Name der *Festumer Wechsel- und Einlagenhalle*, die als erste aventurische Institution das Einlagen- und Kreditgeschäft im großen Stil betrieb und seit etwa hundert Jahren diesen Sektor weitgehend beherrscht – einer der wichtigsten Gründe war, daß in der *Kaiserlosen Zeit* sehr viele wohlhabende Mittelreicher ihr Geld lieber im sicheren *Bornland* als im eigenen zerrissenen Land wissen wollten. Die Bank besitzt heute Niederlassungen in den meisten Großstädten Aventuriens.

Ein bekannte "Erfindung" der Nordlandbank ist der Wechselschein, der in allen Niederlassungen der Bank und inzwischen auch von vielen Kaufherren als Zahlungsmittel anerkannt wird und damit das erste Papiergeld darstellt.

Weniger bekannt ist die Tatsache, daß die Bank über ein gut ausgebautes Agenten- und Spitzel-Netz verfügt, das dem des KGIA und anderer fürstlicher Geheimdienste nur wenig nachsteht – vor allem, was die kleinen und großen steuerlichen und sonstigen geldlichen Schwächen und Verfehlungen der Großen Aventuriens angeht, soll die Nordlandbank sehr gut auf dem laufenden sein.

Nordmähen; eine Pferderasse, die vom SVELLTALER KALTBLUT abstammt und durch ihre hellblonde Mähne auffällt; vornehmlich in *Wei-den* zu finden und dort meist als Zugtiere eingesetzt.

Nordmarken, -s; nordmärkisch; Nordmarker; Herzogtum im westlichen *Mittelreich*. Im Norden grenzt es an das Kgr. *Andergast*, von West über Süd nach Ost liegt es eingebettet zwischen den Nachbarprovinzen *Winhall*, *Albernia*, *Windhag*, *Almada* und *Kosch*. Natürliche Grenzen sind nördlich der Fluß *Nabla*, in westlicher Richtung die Flüsse *Tommel*, *Rodasch* und der *Große Fluß*. Nach *Almada* hin endet das Herzogtum an den Südhängen des *Eisenwaldes*, und nach Osten ziehen die *Koschberge* eine klare Grenze.

Klima: N. liegt in den gemäßigten Breiten des aventurischen Kontinents. Die Sommer sind warm und zumeist sonnig, die Winter bringen einigen Schnee, sind jedoch nicht übermäßig streng. Niederschläge fallen reichlich, nahezu täglich und gleichmäßig über das Jahr verteilt. Am mildesten ist das Klima südwestlich im Bereich des Großen Flusses, denn hier sorgen die *Windhagberge* für Schutz vor den westlichen Winden, die von See her über das Land wehen.

Landschaft: Zwischen *Tommel* und *Großem Fluß* erstreckt sich eine ausgedehnte, wellige Hügellandschaft mit zahlreichen Feldern und sattgrünen Wiesen. Sich den steil auftürmenden Ingrakuppen nähernd, ziehen sich die vereinzelt Wälder zu einem undurchdringlichen Tann zusammen. Dichte Waldgebiete sind auch vorherrschend im Bereich zwischen *Tommel* und *Nabla*, nordwestlich von *Gratenfels*, ebenso an der westlichen Seite der größtenteils zur Nachbarprovinz gehörenden *Koschberge*. Im Süden des Herzogtums beeindruckt die

Landschaft zu beiden Seiten des Großen Flusses, der hier ein tiefes Band, zunächst zwischen dem in ost-westlicher Richtung verlaufenden *Eisenwald* und den Koschbergen, und weiter stromabwärts zwischen Eisenwald und *Ingrakuppen* schneidet.

Tierwelt: Die Wälder auf der rechten Tommelseite sind ein wahres Paradies für jegliche Wildart, zu den Koschbergen hin wimmelt es geradezu von Wildschweinen, aber auch auf den Angriff durch eine der vielen Raubkatzen sollte man in jedem Augenblick gefaßt sein. Die großen Weideflächen laden sowohl wohlgenährtes Zuchtvieh zu üppigen Mahlzeiten wie auch die häufig anzutreffenden Vollblutpferde der Elenviner Gegend zum Auslauf ein. Aber auch den zahlreichen Raubvögeln, die ihre ausgedehnten Kreise am Himmel ziehen, wird dort mit jagdbarem Kleingetier reichliche Beute zuteil. Nicht unerwähnt bleiben sollen die reichen Fischgründe im Großen Fluß, die zahlreiche Möwen bis ins Binnenland gelockt haben, deren weitere Lieblingsbeschäftigung zu sein scheint, sich von den Wassern flußabwärts treiben zu lassen, um dann später, scheinbar einem geheimen Signal folgend, aufzufliegen und wieder die Rückreise den Fluß hinauf anzutreten.

Bevölkerung: Der klassische Nordmarker gilt als schwer zu erschüttern, und man sagt ihm daher im gleichen Atemzug auch, vielleicht allerdings etwas zu vorschnell, eine gewisse Gleichgültigkeit nach. Unbestritten hingegen ist sein tief verwurzelter Aberglaube. In ländlichen Gegenden – und diese sind in N. vorherrschend – reicht die Andeutung eines schlechten Vorzeichens – und davon kennt man reichlich, und selbst gestandene Kerle suchen schnell das Weite.

Die alteingesessenen Bewohner des Landes stellt jedoch das Volk der *Erzzwerge* in und unter den Bergen von *Ingrakuppen*, *Eisenwald* und *Kosch*. Die meisten von ihnen leben im Bergkönigreich von XORLOSCH und in der Bergfreiheit EISENWALD, aber auch in der Grafschaft *Isenhag* gehört das kleine Volk ebenso zum alltäglichen Bild wie in Stadt und Land ALBENHUS, wo viele von ihnen sich in den Minen der südlichen Koschberge verdingen.

Landwirtschaft und Fischfang: Das Herzogtum N. gilt dank der reichlichen Niederschläge und guten Böden als eines der fruchtbarsten im Reich. Die Äcker im Land sind ertragreich, und die fetten Wiesen bescheren dem Abilachter Fleckvieh wie auch den großen Scheunen zur Winterlagerung schmackhaftes Futter. Bekanntestes Exportgut der Region sind die Vollblutpferde, insbesondere aus der Gegend um Elenvina, wo sie die Weiden zu einigen Zeiten geradezu überschwemmen. Als durchaus einträglich erweist sich auch die Fischerei auf dem Großen Fluß; rote Krebse und ansehnliche Forellen gehen hier ins Netz. Die Aufmerksamkeit der Zwerge richtet sich mit Vorliebe auf den Anbau von Hopfen, den sie zu ihrem schmackhaften Zwergenbier gären lassen.

Handwerk und Bergbau: Gerade dem Bergbau kommt eine große Bedeutung zu, denn das kleine Volk versteht es bekanntlich bestens, *Sumu* ihre Schätze zu entreißen. Das Eisenerz gehört ebenso dazu wie die sogenannte *Zwergenkohle*, die zwar schwer zu entzünden ist, sich aber dann mit umso heißerer Glut selbst verzehrt. Gerade für die ansässigen Schmieden ist sie ein begehrter Wärmespender. Alchemistisches gibt es zu *Gratenfels*, wo heiße Quellen flüssigen Schwefel an die Oberfläche spülen. Die vielerorts tonhaltigen Böden haben der Tonbrennerei Vorschub geleistet. Das sehr dichte Material findet auch über die Grenzen hinaus zahlreiche Abnehmer.

Wege und Siedlungen: Die wichtigsten Handelswege bestimmen hier wie auch fast überall die Standorte der großen Städte. Das Herzogtum wird von den beiden wichtigsten Routen auf dem Weg von und zur Westküste durchzogen. Nördlich verläuft die *Reichsstraße 3*, die bei der Grafenstadt GRATENFELS die Paßhöhe über die Koschberge herabkommt. Im Süden zwischen den Gebirgen fließt der *Große Fluß* daher, auf dem die meisten Waren zügig transportiert werden können. Er passiert auf seinem Weg durch die Gebirgszüge die anderen nordmärkischen Residenzstädte ALBENHUS und ELENVINA.

Handel: Bestimmend ist schon die Lage an den wichtigen Handelswegen. Der Zugang zu Importwaren aller Art ist daher durchgehend gewährleistet. Die florierende Landwirtschaft macht das Herzogtum via Großem Fluß auch noch als Versorgungshinterland für Havena interessant. Die Pferdezüchter der Region sind mit ihren *Elenviner Vollblütern* ohnehin über die Grenzen des Landes hinaus bekannt. Auch die Schmieden der Zwerge produzieren nicht nur für den Hausgebrauch.

Regierung und Verwaltung: Das Herzogtum wird regiert von Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluß*, der zu *Elenvina* residiert. Die mittelreichische Provinz unterteilt sich in die *Stadtmark Elenvina*, *Grafschaft Isenhag*, *Grafschaft Albenhus* und die *Landgrafschaft Gratenfels*. Hinzu kommt das autonome Bergkönigreich der Zwerge zu *Xorlosch* und die größtenteils zu *Isenhag* gehörende unterirdische und gleichfalls zwergische Bergfreiheit *Eisenwald*.

Armee und Flotte: Die militärische Präsenz des Herzogtums widmet sich überwiegend der Sicherung der Handelswege. Zu *Gratenfels* ist eine Kompanie Kaiserlich Nordmärkische Armbruster stationiert, die gräfliche Hausmacht beschränkt sich auf ein Banner Gratenfelser Ehrengardisten. In den beiden Städten am Großen Fluß sind jeweils ein Banner Herzöglich Nordmärkische Flußgardisten auf Wacht. Da die Provinz vorwiegend von mittelreichischen Nachbarn umgeben ist, kommt der Grenzüberwachung eine untergeordnete Bedeutung zu.

Nordstern; auffälligster, klarer weißer Stern am Himmel. Als hellster aller Sterne kann er außer im Sommer und zur Mittagsstunde auch am Tage gesehen werden, und als einziges Element am Himmel bewegt er sich niemals, sondern liegt genau auf der Achse, um die die Sonne, das Madamal und die Sternzeichen kreisen.

Alle Kulturen haben ihre Himmelsrichtungen nach dem N. orientiert, weswegen er für die Navigation in der

Seefahrt von unschätzbarem Wert ist. Aufgrund seiner offensichtlichen Bedeutung kennt ihn jedes Volk unter anderem Namen, wobei *Ifirnstern* oder *Polarstern* (bei Anhängern der Kugelgestalt *Deres*) die häufigsten sind. Für die *Thorwaler* ist es der *Losstern*, *Tulamiden* und *Novadis* sprechen vom *Heimatstern*, und für die *Nivesen* ist er das *Auge Liskas*. Die *Maraskaner* sehen in ihm *Rur*, der die Erdscheibe von sich geschleudert hat, und vermuten einen Gegenstern *Gror* unterhalb des Südhorizontes. Die *Mohas* sehen in ihm hingegen das Licht, das aus *Kamaluqs* Hütte fällt. Im *Rogolan* heißt der Stern *Agam Bragab* (Leuchtapfel) und soll ein riesiger Diamant sein, wohingegen die Elfen den Begriff *Dha* verwenden, was soviel wie zuverlässig oder auch selbstverständlich bedeutet.

Viele Gelehrte vertreten die Auffassung, daß andere Rassen nur dann als kulturschaffend anerkannt werden können, wenn sie, wie auch Orks, Goblins und Trolle, den N. mit seinen Eigenheiten identifizieren können.

In der Astrologie wird der N. mit dem Wesen, dem inneren Wert und der Selbsterkenntnis gleichgesetzt.

Nordvest; kleiner Ort am Südufer des *Ingval*; zu *Nostria* gehörig.

Nordwalser Höhen; bewaldeter Höhenzug von maximal 900 Schritt Höhe in ost-westlicher Richtung nördlich des *Bornlands*. An seiner Nordseite liegt die Quelle der LETTA, unweit des Städtchens *Bjaldorn*. Am westlichen Ende schließt sich die GELBE SICHEL an. Hier und in den umliegenden Waldgebieten leben noch zahlreiche WALDSCHRATE.

Norntal; kleiner Ort in der Nähe von *Bjaldorn*, dessen Bewohner 621 v.H. durch MIKAIL VON BJALDORN vor dem Verhungern gerettet wurden.

Nostria (I), -s; nostrisch oder nostrianisch; Nostrier oder Nostrianer; Hauptstadt (EW: 5.800) des gleichnamigen Königreiches; liegt an der *Tommelmündung*; wichtiger Durchgangshafen für den Reisenden von *Albernia* nach Norden. In baulicher Hinsicht bietet die Stadt mit ihren verwinkelten Gassen einen uneinheitlichen Anblick. Dominierend sind zweigeschossige Bürgerhäuser, dazwischen findet man die etwas schmuckeren Häuser der Edlen – ein gutes Drittel der nostrischen Adligen hat hier, im Dunstkreis des notorisch intriganten nostrischen Hofes, zumindest ein Stadthaus, wenn nicht gar seinen ständigen Wohnsitz –, und Gebäude im seit achthundert Jahren beliebten *Poltrion-Tormlyn-Stil*, der sich historisch aus einem Kompromiß aus Geltungsbedürfnis und vorhandenen Mitteln des im Grunde armen Landes entwickelte: Man versteht darunter heroisch wirkende Prunkfassaden, hinter denen sich schlichte Anbauten verbergen. Nicht mehr ganz so häufig wie in früheren Jahren finden sich leerstehende Häuser und geschlossene Handwerksbetriebe, die zugezogenen Flüchtlinge des letzten Krieges haben hier eine Veränderung bewirkt, auch wenn der Markt der Stadt immer noch bescheiden zu nennen ist und unter den jungen Leuten der Stadt nach wie vor die Tendenz besteht, rechtzeitig vor den Werbemännern der Wehr ins Hinterland zu verschwinden.

Überschattet wird die Stadt von dem auf einem Hang am rechtsseitigen Tommelufer gelegenen Stammschloß der nostrischen Fürsten und Könige. Jahrhundertelange An- und Umbauten haben es zu einer vielfach verschachtelten Feste gemacht, und nach allgemeiner Meinung soll es dort Räume geben, die seit Generationen nicht mehr betreten wurden, ja, deren Existenz sogar nicht mehr bekannt ist. Hier herrscht seit 31 v.H., von einem halben Regiment der Nostrischen Wehr bewacht, der mittlerweile dienstälteste Monarch Aventuriens, der kahlköpfige Kasimir IV. von N., der erwiesenermaßen sein Zuhause seit dem Fall *Kendrars* nicht mehr verlassen hat.

Die *Magierakademie von Licht und Dunkelheit* sucht man vergeblich innerhalb der Stadtmauern, sie ist in einem Wehrhof drei Meilen außerhalb untergebracht. Zweimal jährlich füllt sich die sonst geruhende Stadt mit Leben, während des großen Turniers am 13. und 14. Rondra und am 2. Praios, dem offiziellen Geburtstag der nostrischen Herrscher. Weiterhin von Relevanz sind wohl nur noch die zahlreichen, wenn auch kleinen Tempel (T: BOR, EFF, PER, RAH, RON, TRA, TSA) und das Redaktionshaus der Nostrischen Kriegsposaune, einer unregelmäßig erscheinenden Propagandaschrift.

Nostria (II), -s; nostrisch oder nostrianisch; Nostrier oder Nostrianer; Königreich in Nordwestaventurien zwischen den Flüssen *INGVAL*, *ORNIB*, *TOMMEL* und dem *MEER DER SIEBEN WINDE* gelegen; grenzt im Süden an die mittelreichische Provinz *Albernia*, im Osten an das Königreich *Andergast* und im Norden an die Besitzungen der *Thorwaler*.

Klima: N. liegt in den gemäßigten Breiten Aventuriens, die Winter sind daher kalt, aber selten streng, im Sommer wird es nicht zu warm. In der Küstenregion ist es im Frühsommer und vom Rondramond bis zum Wintereinbruch oft regnerisch.

Landschaft: Landschaftlich finden wir in N. vier unterschiedliche Regionen vor: Im Süden das nostrische Seenland mit seinen kargen Sandböden und kleinen Kiefernwäldchen, das von der Tommel bis zur albernischen Grenze reicht. Hieran schließt sich im Norden eine idyllische, grasbedeckte Hügellandschaft an, die sich von der Tommel bis Salza erstreckt und sich entlang des breiten Ingvaltals bis nach *Nordvest* und *Vardall* fortsetzt. Schließlich das stellenweise sehr fruchtbare Ingvaltal zwischen *Joborn* und *Ingfallspeugen*, nur gelegentlich durchbrochen durch niedrige, aber steilaufragende Kalkklippen wie den *Hallerû* bei *Norddrakenburg*, und

endlich das flächenmäßig größte Gebiet, das bergige, mehrere hundert Schritt hohe Waldland des Zentrums und des Ostens mit seinen düsteren Forsten und klaren Bächen, welches bis zum großen *Thurensee* reicht.

Tierwelt: Die wichtigste Vertreterin der nostrischen Tierwelt lebt außerhalb seiner Grenzen, es ist die *Salzarele*, die vor der Küste des Königreichs ihre Laichgründe hat, was immer wieder zu Streit mit albernischen und thorwalschen Fischern führt. Die nostrischen Wälder sind sehr wildreich, man findet Rehe, Hirsche, Hasen, Wildschweine, Bären und Wölfe. Besonderes Augenmerk verdient der einheimische *Kronenhirsch*, ein stolzes und wehrhaftes Tier: Berühmt ist die Geschichte, als zu Zeiten Kasimirs III. ein albernischer Adliger dem damaligen Fürsten einen aranischen Jagdoparden zum Geschenk machte. Am Tage ihrer Bewährung sollte die Raubkatze einen Kronenhirsch reißen. Sechsmal sprang sie ihr Opfer an, sechsmal wurde sie vom mächtigen Geweih ihrer vermeintlichen Beute durch die Luft wegschleudert, bis sie endlich dem triumphierenden Kronenhirsch den Platz überließ. Ein Gemälde dieser eigenartigen Begegnung hängt in der Burg von *Mirdin*.

Nostrier und Nostrianer: Als Abkömmlinge altreichischer Siedler – wie sprechen hier nicht von dem unbedeutenden Anteil an *Elfen*, *Zwergen* oder gar *Orken* und den thuranischen Wasserleuten – sind die meisten Bewohner des Landes braun- oder dunkelhaarig, blonde oder rötliche Haarfarben sind äußerst selten, selbst in den nördlichen und südlichen Randzonen des Landes. Trotz seiner geringen Größe weist die Landessprache (*Garethi*) gut unterscheidbare Dialekte auf, so stellt man im Nordwesten, besonders in der ehemals nostrischen Kendrarer Gegend, starke Ähnlichkeiten zum Thorwalschen fest, im Süden zum Albernischen. Am deutlichsten macht sich die mundartliche Vielfalt bei den Namen bemerkbar: Das mittelreichische Brin wird im Kernland zu Brinyon, entlang des Ingval zu einem Brinio, zum Andergastchen und Thuranschen hin zu einem Brinlas oder Brinlaus. Dementsprechend wird das Land auch im Norden von *Nostrianern*, im Süden von *Nostriern* bewohnt.

Landwirtschaft, Handwerk und Handel: Auch wenn die heimischen Bauern Erbsen, Rüben, Kraut, Spinat und Getreide anbauen, auch wenn Dutzende von Wurstsorten und der berühmte Althagener Schinken einen gewissen Ruf haben, so lebt man in N. doch vor allem vom Fisch, der zusammen mit Holz das Hauptausfuhrgut des Landes ist. Ein anderes Gut sind die zur Klosetthygiene beliebten Blätter des *N.-ahorns*. Den heimischen und recht vielfältigen Gemüsebiertsorten wie *Knat* ist dagegen ein geringerer Erfolg beschieden. Welche Bedeutung künftig einem eben erst im Entstehen begriffenen Handwerkszweig – die Fertigung überlanger Zweihänder wie des *Nostrianers* oder des *Harmlyners* – beschieden sein wird, kann zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Werkes noch nicht eingeschätzt werden.

Siedlungen: Von den rund 16.000 Nostriern leben derzeit etwa die Hälfte in den drei Städten NOSTRIA, SALZA UND SALZERHAVEN und der bisweilen nostrischen Stadt JOBORN, die restlichen in etwa einem Dutzend Dörfern mit weniger als 500 Einwohnern und in winzigen Weilern. Wegen der zahlreichen Kriege, in die das Land mit seinen Nachbarn verwickelt war, sind Befestigungen üblich, was auch für einzelne Gehöfte gilt, die meist als Wehrgehöfte gebaut sind.

Verkehr und Wege: Mit Ausnahme der Strecke Salza-N. sind die nostrischen Straßen durchweg in erbärmlichem Zustand. Überdies führen sie fast alle entlang der Grenzen um das Land herum, geradeso, als wolle man dem Fremden den Zutritt so schwer wie möglich machen. Passend erscheint hier die zwar scherzhaft gemeinte Aussage eines hohen nostrischen Würdenträgers aus dem Jahre 18 Hal: "Was haben uns Straßen denn gebracht? Die Thorwalschen bis Trontsand und die Andergarsten nach Harmlyn!" Die wenigen Verkehrsverbindungen ins Landesinnere sind allenfalls Trampelpfade, und von den großen Strömen kann nur der Tommel als sicherer Weg gelten, da Ingval und Ornib Grenzflüsse zu den verfeindeten Nachbarstaaten Andergast und Thorwal sind.

Währung: Bis vor kurzem galt im Königreich die Währung des Mittelreichs. Seit neuestem prägt man Münzen mit nostrischem Wappen und dem Abbild des amtierenden Königs.

Zeitrechnung: In Nostria zählt man ab dem Jahr der Unabhängigkeit des Landes vom Alten Reich vor fast 1900 Jahren. Das Jahr 22 Hal entspricht dadurch dem Jahr 1869 der Unabhängigkeit.

Künste: Die nostrische Kunst befindet sich etwa auf dem Stand von 800 v.H. In der Malerei und der Bronze gießerei dominiert der *Nostrische Heroismus*, d.h. Episoden der Geschichte werden entweder verklärt und durchweg idealisiert dargestellt oder – in der Stilvariante des *Fiktiven Realismus* – erfundene Heldentaten bilden das Sujet. Als Beispiel für viele mag hier Geringios "Rasthulsimyr aus Harmlyn demütigt die Echsen am Gadang" aus dem Privatbesitz der Familie Sappenstiel-Harmlyn genannt sein. Allerdings scheint sich in der oft als blutleer bezeichneten Malerei des Meisters Rosedyon von Elger und seiner Anhänger, deren Themen Schäferidyllen und ländliche Darstellungen sind, eine neue Richtung zu etablieren. Ebenso verhält es sich in der Musik, bis vor zwanzig Jahren noch Inbegriff des Posaunen- und Fanfarengetöses, die durch die nostrische Bardin Delusia Pernstein völlig neue Impulse erhielt.

Wissenschaft und Bildung: Glaubt man nostrischen Quellen, so gibt es keine größere Erfindung auf Deres Antlitz, die nicht ihren Ursprung im Land zwischen Tommel und Ingval fand. Als ziemlich sicher gilt, daß es, mit Ausnahme des Nachbarn Andergast, nirgendwo Historiker gibt, die geschickter und hemmungsloser in der Korrektur geschichtlicher Fakten sind. So werden aus Kleinigkeiten grandiose Triumphe für die eigene Seite und schmachvolle Niederlagen für die Gegenseite. Was die Bildung des gewöhnlichen Untertanen anbelangt, so muß man leider sagen: Hesinde kam nur bis Lyngwyn.

Religion und Mythen: N. ist ein zwölfgöttliches Land, wobei Efferd in Küstennähe größere Verehrung zukommt als im Binnenland. Hingewiesen sei auch auf viele Helden der nostrischen Mythologie, wie etwa

Alrigo, Sohn des Alrigo, Inbegriff alles denkbar Guten und Tapferen, denen im Volksglauben in manchen Gegenden der Rang von Götterkindern zugestanden wird, auch wenn die Zuordnung der Elterngottheiten wechselt. So auch der am nördlichen Ingval verehrte Asquenzio, als dessen Eltern bisweilen Kor und Rahja, seltener Travia und Efferd genannt werden.

Magie: Die einzige Akademie des Landes befindet sich in der Nähe seiner Hauptstadt und hat sich auf das Gebiet der Verwandlung von Unbelebtem und in geringerem Maße der Verwandlung von Lebewesen spezialisiert. Philosophisch bezieht man sich auf den Neu-Lowanger Dualismus und eine spezielle Auslegung der Lehren sympathetischer Magie: Nichts kann verwandelt werden, was nicht auch von Hand verwandelt werden kann. Ein Grund, warum zu einer soliden Magierausbildung auch die Erlernung der Grundfertigkeiten eines Handwerks gerechnet wird. Ein Grund auch für einen Skandal, der sich vor etwa 10 Jahren zutrug, als der Sprößling einer einflußreichen Familie, der offenbar mehr der Kampf magie zugeneigt war, seinen Lehrmeister mit seinen frischerworbenen Boxfertigkeiten überraschte.

Staat: Das nostrische Staatsgebilde geht auf zwei vom altreichischen Admiral Sanin d.Ä. in der Gegend der heutigen Städte N. und Salza gegründete und in den Wirren der Trollkriege aufgegebene Holzfällersiedlungen zurück. Nur die Nostrianer Siedlung überlebte die zwanzig Jahre bis zur Rückkehr kaiserlicher Schiffe, das Schicksal der anderen Siedlung gilt als Mysterium. Der Wiederkontakt mit dem *Alten Reich* führte rasch zum Bruch mit dem Mutterland und zur Ausrufung eines selbständigen Staates. Der größere Teil des nostrischen Adels führt seinen Stammbaum bis in diese ersten Anfänge zurück, so auch das gegenwärtige Königshaus, auch wenn dessen Stammlinie mehrfach gebrochen ist. Seit 6 Hal beansprucht der derzeitige Herrscher und vormalige Fürst *Kasimir IV.* die Königswürde. Er regiert das Reich mit Hilfe einer vielfach verschwisterten und verschwägerten kleinen Adelsschicht, die mehr oder weniger alle Machtpositionen in Heer, Verwaltung und Priestertum inne hat. Allerdings führt das in diesem Land, das womöglich mehr unterschiedliche Adelstitel kennt als jedes andere, nicht zu einer homogenen Herrschaftsschicht, sondern zu einem komplexen Geflecht von um den Einfluß am Hof konkurrierenden und meist landsmannschaftlich definierten Parteien, die sich um des eigenen Vorteils willen zu wechselnden Koalitionen zusammenschließen.

Nicht unbedingt zum Wohl des Landes: So war etwa nach dem Fall Salzas zuerst eine gewisse Häme zu beobachten, da die wohlhabende Stadt in der Vergangenheit gerne ihre Eigenständigkeit gegenüber dem Rest des Landes betont hatte und in Handelsbeziehungen zu Andergast und Thorwal gestanden hat. Erst die nachfolgende Katastrophe des nostrischen Heeres bewirkte ein Zusammenrücken von Salzeranern, Ingvalern, Ornibern, Thuraniern, Seenländern und Hauptstädtern und wie sie alle heißen mögen. Das Verhältnis des Adels zum gemeinen Volk ist meist mäßig und daher mit mittelreichischen Verhältnissen vergleichbar, auch wenn dies regional differiert. Allgemein muß N. – wie auch sein Nachbar im Osten – zu den rückständigen Ländern gezählt werden, allerdings muß man dem Land zugute halten, daß es nie die Sklaverei kannte, die im Mittelreich erst 808 v.H. offiziell abgeschafft wurde. Prägend für die Geschichte des Landes ist die andauernde Auseinandersetzung mit Andergast, die zu zahlreichen Kriegen ohne endgültige Entscheidung führte – es ist kaum nachzuvollziehen, wie oft etwa Joborn den Herrscher wechselte – und lediglich bewirkte, daß beide Länder arm blieben. Dieses Gleichgewicht der Kräfte ist seit dem Jahre 8 Hal durch den thorwalschen Expansionismus und die kurzfristige Allianz zwischen Thorwal und Andergast empfindlich gestört.

Recht und Gesetz: Das nostrische Gesetz entspricht in etwa mittelreichischen Maßstäben, sieht man davon ab, daß die Rechtsfindung noch weitaus mehr mit 'Spenden' zu tun hat als im Nachbarland und damit fast den Maßstäben im *Land der Ersten Sonne* entspricht. Seit den Gründungstagen hat sich hier eine besondere Form der Kapitalstrafe gehalten: das Verschicken, worunter man versteht, daß der Delinquent auf einen Baumstamm gebunden und in den nächsten Fluß geworfen wird.

Armee und Flotte: Die Stärke der Nostrischen Wehr betrug im Sommer 17 Hal 800 bis 1000 Krieger, Reisige und Söldner. Seit der schmerzlichen Niederlage gegen Thorwal findet eine Reorganisation des Heeres statt, so daß die augenblickliche Stärke nicht angegeben werden kann. Selbiges gilt für die nostrische Flotte, von der nur das Bombardenfloß 'Rache für Joborn' und einige Tommelboote den letzten Krieg überdauerten. Gegenwärtig nimmt ein ehemaliger Kauffahrer, die Kogge 'Flunder von Salza', die Funktion der "Flotte" ein.

Flaggen und Wappen: Zu Land: silberne Salzarele auf blauem Grund; zur See: wie oben, aber im roten Geviert.

Nostriahorn; großblättriger Laubbaum Nordwestaventuriens; die Blätter behalten auch im getrockneten Zustand noch eine gewisse Festigkeit und werden gerne zur Klosetthygiene verwandt.

Nostrianer; nach dem Vorbild des ANDERGASTERS geschaffener überlanger Zweihänder, meist länger als 2 Schritt, bisweilen auch *Harmlyner* genannt.

Nostrisch-Andergastsche Kriege; Serie von Grenzscharmützeln zwischen den Staaten Nostria und Andergast, seit mehr als 1.800 Jahren andauernd; siehe Geschichte von ANDERGAST und NOSTRIA.

Nosulgor; der "Spender"; ein Alter Drache, dessen Aufgabe zur Wahrung des kosmischen Gleichgewichts darin besteht, die unterliegenden Parteien kurz vor ihrer Niederlage zu kräftigen und ihnen neue Stärke zufließen

zu lassen.

Nothilf; eine in den Wäldern um die *Salamandersteine* vorkommende Rankpflanze, aus deren Blüten eine wirksame Tinktur gegen das Gift TULMADRON gewonnen werden kann.

Notmark, -s; Notmärker oder notmärkisch; Notmarker; östlichste Stadt Aventuriens; im *Bornland* am Fuße des *Ehernen Schwertes* gelegen; Residenz der Grafen von N., eines der ältesten Adelsgeschlechter des Bornlandes, die hier von der Feste *Grauzahn* das Land mit fester Hand regieren. Dem Reisenden mag N. (EW: 1.530; G: 30 Gräfliche und Stadt-Gardisten; T: ING als alter Feuerkult, PER, PRA) wie das Ende Deres erscheinen; weit im Norden am Ufer des WALSACH gelegen, besteht die Stadt nur aus düsteren Bauten und geduckten Häuser im Schatten der Burg. Einzig der Hafen, an den das Viertel der Freien grenzt, bietet einen Lichtblick und bringt ein wenig Farbe in das heruntergekommene Grau der übrigen Stadt. Der Holzhandel und der Bergbau sind neben vereinzelt Pelzhändlern der Hauptquell des Wohlstands. Die Flößer kehren in die am Ufer liegenden Schenken ein und betreten den Rest der Stadt nur selten, so daß auch die allesamt durch ihre Häßlichkeit auffallenden Tempel kaum Beachtung finden.

In den nahegelegenen Minen am Fuß des Ehernen Schwertes werden roter und schwarzer Marmor sowie Zinn und Kupfer abgebaut. Manche dieser Stollen wurden schon bald aufgegeben, weil Arbeiter spurlos verschwanden oder ihre Leichen furchtbar zugerichtet aufgefunden wurden. Doch bislang ist es niemandem gelungen, den Grafen von der Stilllegung der verbliebenen Minen zu überzeugen.

Im übrigen sind die eigentlichen Attraktionen eher für Wagemutige und Abenteurer interessant; Das Höhlenlabyrinth, dessen Eingang sich ganz in der Nähe des Ingratempels befindet und das sich tief unter das Eherne Schwert erstrecken soll, wird mit abergläubischer Furcht behandelt. Ebenso die gewaltige *Goblin-Pauke*, die einer Sage nach furchtbare Wesen aus dem Gebirge herbeirufen soll. Der Ingratempel selbst stammt aus ältester Zeit und hat denselben Ursprung wie das Labyrinth; die Nachkommen der zwergischen Baumeister leben den örtlichen Sagen nach noch heute im Osten des Ehernen Schwertes.

Novadi, -s; novadisch; nach Einschätzung von Völkerkundlern zählen zu den N. all jene Stämme, die in und um die *Khom-Wüste* leben und sich zum Eingott RASTULLAH bekennen. Der Name leitet sich von den *Beni Novad* ab, jenem tulamidischen Stamm, dem sich Rastullah in der Oase *Keft* offenbarte. Insgesamt rechnet man etwa 40.000 Menschen zu dieser Volksgruppe. Ein wesentlicher Teil der N. lebt nach wie vor als Nomadenvolk in der Khomregion. Die einzigen Städte mit fast rein novadischer Bevölkerung sind UNAU und MHERWED. Zudem leben am *Erkin (West-Mhanadistan)* und am *Mhalik (Balash)* größere Gruppen halb-seßhafter N.

Die als Nomaden lebenden Stämme der N. ziehen mit ihren Pferden und ihrem Vieh auf oftmals uralten Routen von Wasserloch zu Wasserloch. Neben der Viehhaltung gibt es nur wenige Erwerbsquellen für die Nomaden der Khom. Das Berauben von Handelskarawanen ist dabei an nächster Stelle zu nennen, handelt es sich hierbei doch um einen allgemein üblichen und keineswegs als unehrenhaft betrachteten Brauch. Wohnstätten der umherziehenden N. sind Zelte, die zumeist aus dem Filz von Schaf und Ziege, teilweise auch aus Leder gefertigt werden. In der Zeit der Regenfälle unterbrechen die meisten N. ihr Wanderleben und suchen ihre heimatliche Oase auf, wo sie sich von den spärlichen Erträgen der Landwirtschaft, die in der Region nur leidlich gedeiht, ernähren. In diese Zeit fällt auch die für N. äußerst wichtige Stammesversammlung, *Chorbash* genannt, die über Viehhandel, Pferdemarkt und das Verabreden von Eheverbindungen befindet.

Die Kultur der N. gestaltet sich vielfältig, gibt es doch zahlreiche Stämme und Unterstämme mit diversen Eigenheiten. Zu den bekanntesten gehören die *Beni Kharram*, die *Beni Schebt*, die *Beni Habled*, die *Beni Geraut Schie*, die *Beni Terkui*, die *Beni Shadif*, die *Beni Avad* und natürlich die *Beni Novad*.

Vom Aussehen her sind die N. ebenfalls kaum einheitlich zu beschreiben. Ihr Schönheitsideal ist bei Männern ein schlanker Wuchs, tiefschwarzes Haar und langer Bart, kräftige Hakennase und glatte, helle Haut. Bei den Frauen legt man größten Wert auf ungebräunte, fast milchweiße Haut, langes, tiefschwarzes Haar und üppige, weiche Formen. Bei ihrer Kleidung ist den N. eine gewisse Fülle sowie der lockere Sitz gemeinsam, doch unterscheiden sich die Gewänder der einzelnen Stämme voneinander. Auch ist der Zweck und der Ort, wo der N. sich aufhält, ausschlaggebend. Innerhalb ihrer Zelte und Häuser tragen männliche N. meist weite Beinkleider, einfach geschnittene Blusen mit reich verzierter Weste und einer Schärpe um die Leibesmitte, unter die auch *Waqqif* und Krummsäbel geschoben werden. Sein Haupt schmückt der N. mit einem zum Turban gewundenen Tucho, wobei die gesellschaftliche Stellung über die Länge des Turbans entscheidet. Im Freien tragen Männer wie Frauen häufig einen Gesichtsschleier, der Mund und Nase vor dem all-gegenwärtigen Sand abschirmt. Bei Ausritten in die Wüste wird der *Silham* getragen, der den ganzen Körper bedeckt und dessen Kapuze auch bei Sandstürmen schützt.

Die Gesellschaft der N. wird von Männern dominiert. Alle wichtigen Positionen werden in der Regel ausschließlich von Männern besetzt, wenngleich man den Einfluß von deren Frauen nicht unterschätzen sollte. Die Vielehe ist bei den N. üblich, was erlaubt, bis zu acht Frauen zu heiraten. In der Praxis haben allerdings nur wenige mehr als drei Frauen, da nachgewiesen werden muß, daß alle Gattinnen auch ernährt werden können. Bei der Namensgebung ihrer Kinder verwenden die Novadis oft den Namen eines bekannten Vorfahren, z.B. des Großvaters, so daß sich die Namen in einer Sippe alle paar Generationen wiederholen. Mädchen gelten mit 14

Jahren als ehefähig, Jungen müssen zunächst ihr Talent und ihre Tapferkeit bei zeremoniellen Reiterspielen und fingierten Kämpfen unter Beweis stellen, um als Mann zu gelten.

Das Leben der N. ist geprägt vom steten Kampf ums Überleben in der lebensfeindlichen Umgebung der Khomwüste und dem starken Glauben an *Rastullah*. Letzterer durchdringt alle Lebensbereiche der N., vor allen Dingen im Umgang mit Ungläubigen. So ist der N. stets aufgerufen, das Reich Rastullahs zu vergrößern und Ungläubige zu maßregeln, zu bekehren, zu bekämpfen oder zu meiden. Interessant sind in diesem Zusammenhang auch die Eßmanieren der N. Zwar ist das Essen mit der bloßen Hand selbstverständlich, und der Gastgeber stopft dem Gast gar die besten Brocken in den Mund, doch darf der gläubige N. nur Geschirr benutzen, das nicht von Ungläubigen berührt wurde.

Novize; häufig verwendete Bezeichnung für "Lehrlinge" in geistigen und geistlichen Berufen, namentlich bei der Ausbildung zum Geweihten und als zweiter Lehrabschnitt an MAGIERAKADEMIEN.

Nuianna; bei den *Thorwalern* auch "Belemans Schwester" genannter, mit dichtem Nebel einhergehender Wind im nördlichen *Meer der Sieben Winde*.

Nujuka; Eigenbezeichnung für das *Nivesische*, die Sprache der NIVESEN (s. **SPRACHEN**).

Numesi; eine WALDINSEL der *Ziminsel*-Gruppe; wird wegen der Feindseligkeit der Ureinwohner selten angelaufen; daher wenig erforscht.

Nunnur; größte der drei *norbardischen* Sippen, deren Wanderung (um 2.700 v.H.) in den Nordwesten des Kontinents führte; wegen der stetigen Vermischung mit den *Thorwalern* sind auch die N. (wie ihre Brudersippen) auf eine geringe Kopfzahl geschrumpft.

Nuran Leskari; Fluß in Nordaventurien; entspringt in zwei reißenden Quellflüssen in den *Nebelzinnen* und mündet nach kurzem, eiligem Lauf bei LESKARI in den *Golf von Riva*.

Nuran Riva; Fluß in Nordaventurien; letzter Nebenfluß des KVILL, der ihm etwa 80 Meilen vor der Mündung noch einmal frisches Wasser zuführt.

Nuran Rorwhed; Fluß in Nordaventurien; entspringt im *Rorwhed*-Massiv und speist die Binnenseen *Dornwasser* und *Muunasee* in den BRI-NASKER MARSCHEN; mündet schließlich in der Nähe von *Enqui* in den *Golf von Riva*.

Nuran Trasic; Fluß in Nordaventurien, der etwa 80 Meilen nördlich von *Riva* in den *Golf von Riva* mündet.

Nurti; in der ELFISCHEN Mythologie und Weltsicht das erschaffende Prinzip; wurde eine Zeitlang als "Lebensspendende Göttin" (*Nanurda*, bisweilen auch: *Nanurta*) verehrt; das entgegengesetzte Prinzip ist ZERZAL.

Nuvak; weit östlich gelegene WALDINSEL, die weitestgehend unerforscht ist.

Nymphe; auch *Dryade* genannt; eine Art der FEEN, die als Geist in Bäumen wohnt und sich bisweilen als überaus anziehende junge Frau manifestiert.

Oblarasim, -s; Oblarasimer; Oblarasimer; ursprünglich nur eine norbardische Handelsniederlassung an einer Biegung des OBLOMON. Hier wurden Erz und Glas mit den ansässigen *Auelfen* gegen *Bausch*, Pelze und Heilkräuter eingetauscht. Als vor kurzem jedoch im Oblomon Gold gefunden wurde, war es mit der Ruhe des Ortes vorbei. Seitdem sind ganze Heerscharen abenteuerlustiger und goldgieriger Gesellen in die Stadt eingefallen und haben sich hier niedergelassen (EW: um 800, davon etwa 40% Elfen). Zehn Meilen flußauf und flußab wimmelt es von Goldgräbern, die entlang des Ufers Gebiete abstecken, für die sie das alleinige Schürfrecht beanspruchen. Sie wühlen die Ufer um, schütten Dämme auf, legen Schächte und Stollen an und bauen ihre rasch gezimmerten Hütten und schmutzigen Zelte in die Auenlandschaft.

Die örtlichen Auelfen, ein Dutzend Sippen von jeweils etwa 30 Mitgliedern, wurden förmlich überrollt. Manche ergriffen die Flucht, viele versuchten, sich den unruhigen Verhältnissen anzupassen, einige wenige begannen sogar selbst nach Gold zu suchen.

In O. sind Schlägereien inzwischen an der Tagesordnung, und es kommt nicht selten vor, daß man morgens die im Fluß treibende Leiche eines Goldgräbers entdeckt, der noch am Abend zuvor allen von seiner reichen Schürfstelle erzählt hat. Auch mit den Auelfen und den *Waldelfen* aus dem Tal des *Lemon* kommt es fast täglich zu Auseinandersetzungen, und würden nicht die örtlichen *Travia*-Geweihten (T: TRA, FIR), ein Ehepaar aus

Thorwal, oft schlichtend eingreifen, wäre sicher noch mehr Blut geflossen.

Das beste Geschäft in der Stadt machen jedoch die Händler, die ihre Waren nun zum drei- bis vierfachen des normalen Preises verkaufen, Pferde und Mulis sind unterdessen unerschwinglich geworden.

Oblomon; Fluß in Nordaventurien; entspringt in der *Gelben Sichel* und erhält bei *Gerasim* neue Wasser durch einen kleineren Zufluß. Von hier aus wendet sich der Fluß nach Norden, dann – nach Zufluß durch den *Lemon* und vorbei am Städtchen *Oblarasim* – wieder nach Westen, um nach mehreren hundert Meilen durch Tundra und Taiga in den *Golf von Riva* (an dessen östlichster Ausdehnung) zu münden.

Obogyn; kürzester der vier *maraskanischen* Flüsse; entspringt am Westhang der *Maraskankette* und mündet nach etwa 60 Meilen in den *Maraskansund*.

Obra-Horas; (126 v.BF. – 58 v.BF.); bosparanischer Kaiserin (87–59 v.BF.); dritte Kaiserin der KUSLIKER DYNASTIE; Mutter von MURAK- und Großmutter von HELA-HORAS.

Ochsenherde; eine Kettenwaffe mit drei dornengespickten Eisenkugeln. Bei ihrem Einsatz verzichtet man gänzlich auf diffizile Manöver, sondern benutzt sie nur, um mit starken Schlägen größtmöglichen Schaden anzurichten – kein Wunder also, daß gewaltige Körperkraft zu den Grundvoraussetzungen gehört, um die O. effektiv zu führen.

Ochsenwasser (I); großer Binnensee in der gleichnamigen Grafschaft des mittelreichischen Fürstentums *Darpatien*. Das O. liegt, mit gut siebzig Meilen nord-südlicher Ausdehnung, unterhalb der westlichen Ausläufer der *Trollzacken*. Sowohl am nördlichen wie auch am östlichen Rand befinden sich einige teilweise bewohnte Inseln. Gespeist wird der See durch den *Dergel* (auch: *Mittlerer Darpat*) sowie von mehreren kleinen Gebirgsbächen, die von Osten herabsteilen. Den Abfluß bilden die *Ochsenwasserfälle* am Südende, von wo aus der Darpat die Wasser des Sees zum Golf von Perricum trägt.

Ochsenwasser (II); zentrale Grafschaft im Fürstentum *Darpatien*; am West- bzw. Südrand von *Trollzacken* und *Schwarzer Sichel* gelegen. Der Name der Gft. leitet sich ab von dem großen Binnensee gleichen Namens und weist zugleich auf den Haupterwerb der Region hin: die Viehzucht. Wichtiger Handelsweg ist die *Reichsstraße 1*, die, von *Wehrheim* kommend, durch die *Trollpforte* hindurch und später nach *Warunk* führt. Bedeutendster Ort ist die Reichsstadt ROMMILYS im Süden der Grafschaft, von wo aus Fürstin *Irmegunde von Rabenmund* die mittelreichische Provinz regiert.

Odenius der Tüftler; (1063 v.H. – 987 v.H.); Seekönig der *Zyklopeninseln* von 1043 v.H. bis 987 v.H.; wahrte während des Untergangs des *Alten Reiches* die Neutralität der Zyklopeninseln und konnte somit das Land vor der Verwüstung bewahren; bekannt für die Konstruktion allerlei mechanischer Gerätschaften, deren Konstruktionspläne er jedoch mit ins Grab nahm.

Oger, -s; ogrisch; eine menschenähnliche, jedoch sehr groß gewachsene Rasse, die zu den "kulturschaffenden Zweibeinern" gezählt werden muß.

O. erreichen eine Größe von zweieinhalb Schritt und sind dabei sehr muskulös gebaut. Ihre Haut ist (herrührend von ihrer Lebensweise in Höhlen) meist bleich und auch bei den männlichen Exemplaren selten behaart. Sie verfügen über ein scharfes Raubtiergebiß und scharfe Sinne, nicht jedoch über einen allzu wachen Verstand (was sich in ihrer fliehenden Stirn niederschlägt).

O. hausen in kleinen Familienverbänden in Höhlen und Kavernen, selten auch in alten Ruinen. Von dort aus jagen sie alles, was auf ihrem Speiseplan steht, von Ratten über Rehe und Bären bis hin zu Zweibeinern. Letztere Unart hat auch dazu geführt, daß die O. in ganz Aventurien (denn man kann sie überall zwischen *Riva* und *Brabak* antreffen) gnadenlos gejagt werden.

Die O. besitzen nur primitivste Waffen und Werkzeuge, kennen jedoch Feuer und Nordstern; sie sollen vom Giganten *Ogeron* abstammen und wären damit eine der ältesten Rassen Aventuriens. Ihre Empfänglichkeit für Zauberei wie auch das Anerkennen des Rechts des Stärkeren haben dazu geführt, daß man den einen oder anderen O. auch als Schlagetot in der Begleitung dubioser Zauberer oder als kräftige Kämpfer in den Reihen der *Orks* findet. Auch der erste und zweite ZUG DER O. beruhten offensichtlich auf magischen Einflüssen.

Ogerfänger; eine Waffe, die auf den ersten Blick an einen *Schweren Dolch* erinnert, doch zwei einfache Niete auf der Klinge halten je eine weitere kleine Klinge. Sobald diese Waffe erst im Körper eines Gegners steckt, kann man sie nur sehr schwer herausziehen, da nun die Seitenklingen herausklappen und wie Widerhaken wirken.

Ogerkreuz; Sternbild aus vier blassen Sternen, die ein unregelmäßiges Viereck am *Nordhimmel* bilden. Sein Zenit steht über den Ne-belzinnen und gilt als der nördlichste Punkt möglicher Mondbahnen. Astrologen sehen

im O. ein Zeichen für Kraft, Wildheit und Ungeheuerlichkeit. Vor allem die Nivesen fürchten im Frühjahr und Sommer eine Annäherung des Madamals an dieses Sternbild. In Zeiten, da dieses *im* Ogerkreuz steht, gelten die menschenfressenden Oger als besonders empfänglich für manipulative Tendenzen: so geschehen beim Ersten und Zweiten ZUG DER OGER.

Ogerlöffel; haushohes, nur von Ogern oder vergleichbar kräftigen Wesen bedienbares *Katapult*, das in der *Ogerschlacht* dazu diente, mit einem Schlag Hunderte von kindskopfgroßen Felsbrocken zu verschießen. Nur der beherzte Eingriff einer Handvoll Freiwilliger, denen es gelang den Koloß zu zerstören, verhinderte ein Debakel unter den kaiserlichen Truppen.

Ogerschelle; mit zwei Kugeln und Ketten ist diese Kettenwaffe noch schwerer als der MORGENSTERN, dementsprechend größer ist aber auch die Schadenswirkung, wenn beide Kugeln den Gegner treffen. Manche Legenden berichten von Kämpfern, die so geschickt waren, daß sie die Kugeln in verschiedene Ziele lenken und so immer zwei Feinde zugleich ausschalten konnten.

Ogerschlacht; heroische Schlacht der kaiserlichen Armee unter *Hal I. von Gareth* gegen ein mehr als tausendköpfiges Ogerheer an der *Trollpforte* im Praios des Jahres 10 Hal. Unter beträchtlichen Opfern und mit zahlreicher Unterstützung durch Freiwillige aus dem ganzen Reich gelang es, hier dem ZUG DER OGER ein vorzeitiges Ende zu setzen. Entscheidende Bedeutung kommt dabei der Vernichtung des gewaltigen Katapultes *Ogerlöffel* zu.

Ogrisch; Sprache der *Oger*; eine verkürzte, gutturale Form des ORKISCHEN (s. **SPRACHEN**).

Ohort, -s; ohortsch; Ohorter; auf kaum einer aventurischen Landkarte verzeichnete Stadt im Norden des *Orklandes*. Allein der ehemaligen thorwalschen *Hetfrau Garhelt* ist zu verdanken, daß überhaupt Kunde von der Existenz dieser Stadt (EW: 800 Holberker der Rodek-Sippe, 750 Holberker der Krinak-Sippe; G: 10 Gardisten des "Statter") kam: Sie hatte eine kleine Gruppe Abenteurer losgeschickt, einen Teil des Orklandes zu kartographieren.

Gegründet wurde die Stadt O. im Jahre 390 v.H. von zwei *Waldelfensippen*, die aus Glaubensgründen verstoßen worden waren. So zogen sie ins Orkland und bauten hier eine befestigte Stadt, die sie *Freiheit* nannten. Den Namen O. erhielt die Stadt erst in letzter Zeit. Er leitet sich ab vom *Orkenhort*, einem gewaltigen Schatz, der in der Nähe verborgen sein soll.

Die Sprache der Ureinwohner O.s ist ein Dialekt des *Garethi*. Unterrichtet wurden sie durch ihren Statthalter, der diese Kenntnisse von dem Götzen *Daimon* erhielt, dem er sein Leben gewidmet hatte. Die Stadt, groß angelegt in ihrer Planung und erbaut durch orkische Sklaven, füllte sich dennoch nicht mit Leben, denn es wurden keine Kinder geboren.

Erst 31 Jahre nach ihrer Gründung wurde mit Hilfe der Magierin NAHEMA ein Kind geboren: ein Mischling, halb *Ork*, halb *Elf*. Immer mehr vermischten sich die Elfen mit den Orks, und es entstand ein neues Volk: die *Holberker*. Die Holberker sind intelligenter und friedlicher als normale Orks. Die Fähigkeit ihrer Elfenahnen, Magie auszuüben, haben sie jedoch gänzlich verlernt.

Heute ist O. verfallen; die Holberker können die alten Gebäude nur noch notdürftig instandhalten. Selbst der Glaube an *Daimon* ist geschwunden. Die Holberker haben immer versucht, friedlich mit den Orks auszukommen. Bisher ist ihnen dies auch gelungen, denn die umliegenden Stämme meiden die Stadt; sie haben Angst vor ihren Bewohnern. Wenn die Orks sich doch einmal in die Stadt begeben, so tun sie es, um Korn und Getreide einzuhandeln oder einige der von den Holberkern geschmiedeten Waffen.

Oijaniha; etwa 2.000 WALDMENSCHEN umfassender Stamm; lebt in den Tälern und Schluchten des *Regengebirges* südöstlich von *Chorhop*. Sie wohnen weit entfernt von der "Zivilisation", und viele dieser Waldmenschen haben noch keine "Blaßhaut" gesehen, so haben sie viel von ihrer ursprünglichen Kultur erhalten. Wenn sie doch einmal Weißen begegnen, so reagieren sie mit Mißtrauen, denn die Geschichten über die Sklavenjäger sind dennoch bis zu ihnen durchgedrungen. Das Wort O. bedeutet "aufrechtes Haupt". Von anderen Stämmen werden sie auch als *Tachika-ha* bezeichnet was soviel heißt wie "Stinktiefresser", denn aus dem *Tachik*, dem Dschungelstinktief, verstehen sie es, ein schmackhaftes Mahl zuzubereiten. Ihre Runddörfer bestehen aus einem runden Innenhof, um den herum eine ringförmige Palisade mit einem nach innen ragenden Dach erbaut ist. Diese riesige, runde Hütte ist durch Bastmatten in mehrere kleine unterteilt.

Oktagon; achteckiger, maraskanischer Wehrbau; meist viergeschossig und mit großem Innenhof ausgestattet. Bekannt ist das O. von *Jergan* (bei *Hemandu*), der ehemalige Stammsitz der *Arethiniden* und jetzige Ordensburg der TEMPLER VON JERGAN.

Okwach; im Gesellschaftssystem der ORKS die Kaste der verdientesten Krieger und Jäger, zu der bisweilen

auch Priester von *Gravesh* und *Rikai* gehören. Die O. bilden die Elite eines Stammes und haben ein Anrecht auf Frauen, weswegen viele Orks danach streben, O. zu werden (und über Frauen zu verfügen, ohne daß es zu einem Duell mit dem Häuptling kommen muß).

Olat; Hauptort der *weidenschen* Grafschaft BÄRWALDE; Sitz der Gräfin Walderia v. Trallop; am Südrand des *Nebelmoors* gelegen; 400 Einwohner; Burg und alte Wehranlage *O.s Wall*.

Olginwurz; ein äußerst seltenes Heilkraut, das fast ausschließlich im *Raschtulswall* gedeiht; ähnelt oberirdisch einem einfachen Moosballen, der sich unter der Erde zu einem dichten Wurzelgeflecht verzweigt; ein Absud aus diesen Wurzeln gilt als potentes Universal-Prophylaktikum.

Olku; rechter Nebenfluß des *Dergel*. Bildet die Grenze zwischen den Grafschaften *Wehrheim/Darpatien* und *Hartsteenen/Garetien*.

Oloarkh; Sprache der herumstreunenden *Orks*; Gemisch aus OLOGHAJIAN und GARETHI (s. **SPRACHEN**).

Olochtai (I); Orkstamm mit etwa 3.800 Angehörigen, die fast ausschließlich in den kalten und grimmigen Höhen der *Großen Olochtai* leben. Selbst in den Augen anderer Orkstämme gelten sie als barbarisch und man betitelt sie mit dem Begriff *Gharyak*, der eben dies bedeutet. Sie sind durchschnittlich etwas kleiner, aber auch kräftiger als andere Orks geraten. Mit ihrem langen und dichten Pelz sind sie fast unempfindlich gegen die unwirtliche Kälte ihrer Heimat. Sie verfügen über gewaltige Eckzähne, die ihnen dienlich sind, wenn sie sommertags ihre Höhlen steppeneinwärts verlassen, um Beute zu reißen; sie verschlingen das Fleisch roh und ungewürzt und trinken Blut dazu. Sie verehren Feuer als magische Kraft, die jedoch durch ihre Schamanen herbeigerufen werden kann. Dies hat zur Verehrung von *Angarai* beigetragen, der bei ihnen als Inkarnation des Blutgottes Tairach angebetet wird.

Die O. sind gefürchtete Jäger, die auch mit bloßen Händen oder mit Steinbeil und Speer bewaffnet einem Höhlenbären entgegentreten oder ihrer Beute auf schmalste Grate nachsetzen. Zu anderen Stämmen haben sie nur wenig Verbindung. Im Sommer treffen sie sich zu einem Gelage mit den Tscharschai, bei denen sie Felle gegen Lederwerk oder Metallwaren tauschen. Durch ihre Feueranbetung genießen sie hohen Respekt bei den graveshverehrenden *Korogai*. Zwei Sippen der O. haben sich kürzlich im Rahmen des *Großen Marsches* im Rorwhed niedergelassen.

Olochtai (II); Ausläufer der GROSSEN O., eines nordwestaventurischen Gebirges.

Ologhajian; Sprache der *Orks* des *Orklandes*, orkische Gemeinsprache (s. **SPRACHEN**).

Olport, -s; Olporter; Olporter; älteste und traditionsreichste Stadt (EW: 2.480, davon ca. 40% Nivesen und Norbarden, 5% Elfen) der *Thorwaler*, an der Mündung des *Nader* in *Ifirns Ozean* gelegen. Das rauhe Klima erlaubt Landwirtschaft nur in geringem Umfang, und der berühmte Hafen läßt sich nur mit Mühe im Winter eisfrei halten. Die Mehrzahl der Bewohner lebt vom Fischfang und Pelzhandel, der Handelsschifffahrt und natürlich von der Piraterie.

Die Hafeneinfahrt wird von zwei Kreidefelsen und einer steil aufragenden Felsnadel, dem *Efferdpfeiler*, flankiert und hat eine große Zahl gefährlicher Riffe und Untiefen, die früher vielen Seeleuten zum Verhängnis wurden, inzwischen aber von den Olporter Lotsen aufs genaueste erkundet worden sind. Diese (gutbezahlten) Lotsendienste und der Brauch, jedes Jahr am ersten Tag des Monats *Efferd* dem Meeresgott kleine Schiffsmodelle zu opfern, haben der weitverbreiteten Redewendung "sicher wie im Hafen von O." ihre Berechtigung verschafft.

Das Stadtbild wird von der typischen Siedlungsform der *Ottaskin* geprägt: Gruppen von Langhäusern, die zu einer Schiffsgemeinschaft gehören, werden von einer Palisade umgeben und bilden so ein "Dorf im Dorf". Der Name einer *Ottajasko* spiegelt oft ihren Broterwerb wider, wie z.B. Kreidebrecher- oder Wollweber-Otta (G: 100 Krieger der Sturmsegler-Otta).

Der Jurgaplatz ist der größte freie Platz O.s und kennzeichnet die Stelle, an der vor über 2600 Jahren die ersten Hjaldinger unter der Führung von *Jurga Tjalfsdotter* aventurischen Boden betraten. Er ist mit zahlreichen Gedenkzeichen und Malereien versehen.

Das größte und auffälligste Gebäude O.s ist wohl der Swafnir-Tempel, der aus behauenen Kreidefels besteht und die Form und Farbe eines Wals besitzt. Neben unzähligen anderen Geschenken und Opfergaben wird das Gotteshaus von der 15 Schritt langen mumifizierten Seeschlange geziert, die von Jurga auf dem großen Exodus der Hjaldinger besiegt wurde. Neben den Göttern *Efferd* und *Travia* besitzt auch *Firuns* Tochter *Ifirn* einen Tempel in O. Sein achteckiger Grundriß erinnert an einen Schneekristall, und im Zentrum befindet sich ein gigantischer Eiskristall, der wunderbarerweise niemals schmilzt.

Bemerkenswert ist auch noch die HALLE DES WINDES, wahrscheinlich die älteste MAGIERAKADEMIE Aventuriens.

Olporter; eine Hunderasse; siehe SCHWARZE OLPORTER.

Olporter Hering; der verbreitetste Salzwasser-Speisefisch in *Ifirns Ozean*; erreicht bis anderthalb Spann Länge und bis zu einem halben Stein Gewicht.

Olportsteine; Inselkette vor der Nordwestküste Aventuriens, die sich alle in ihrer Landschaft und ihren Bewohnern ähneln, aber von Süden nach Norden deutliche Unterschiede im Klima aufweisen.

Die südlichste der Inseln, das "liebliche" *Manrek*, ist aufgrund der warmen Meeresströmungen aus dem Süden der nördlichste Punkt Aventuriens, an dem Weinanbau möglich ist.

Die oft von starkem Nebel verhüllte Insel *Skerdu* ist die Heimat der gefürchteten *Hexe Tula*, die angeblich die Königin der Hexen des Nordens sein soll. Sie führt seit langem einen privaten Krieg gegen den Stadtstaat *Al'Anfa* und bringt immer wieder Gefolgsleute unter ihren Bann, um ihr Schiff zu bemannen.

Gandar ist die größte Insel der O. und die Heimat der Friedlosen, die aufgrund einer Straftat aus ihren Heimatstädten verbannt wurden. Während der Süden Gandars noch im Bereich warmer Meeresströmungen liegt und den Anbau von Korn und Rüben ermöglicht, besteht der Norden nur aus kargem unfruchtbarem Hügeland.

Das nördlich gelegene *Berik* soll starken übernatürlichen Einflüssen unterliegen und der Fokus unterschiedlichster Spukerscheinungen sein. Entsprechend haben sich hier eine Unzahl absonderlicher Einzelgänger, insbesondere *Druiden*, *Hexen*, selbsternannte Propheten, Zauberer und Einsiedler, niedergelassen, die vom Ruf der Insel profitieren wollen oder sich Zuwachs an magischen Kenntnissen oder spirituelle Erleuchtung erhoffen.

Olportwal; etwa 15 Schritt messender, grauer Wal, der vor allem durch seine tiefen Kehlfurchen und seine ausgeprägten Bauch- und Rückenflossen auffällt. Im Magen des O. finden sich oft große Mengen *Ambra*.

Olruk-Horas; (588 v.BF. – 528 v.BF.); erster von zwei Kaisern der kurzlebigen, als *Olrुकiden* bezeichneten Dynastie. In den von FRAN-HORAS hinterlassenen DUNKLEN ZEITEN prägt steter Verfall die Geschehnisse des *Alten Reiches*. So scheitert der 564 v.BF. inthronisierte O. kläglich bei dem Versuch, einen Aufstand in Sylla niederzuschlagen. Nachfolger wird sein nicht minder glückloser Sohn OLRUK II. im Jahr 529 v.BF.

Olruk-Horas II.; (557 v.BF. – 490 v.BF.); zweiter und letzter der *Olrुकiden*. Unter seiner Herrschaft (529 v.BF. – 490 v.BF.) auf dem Kaiserthron des *Alten Reiches* während der DUNKLEN ZEITEN blühen verschiedene Todeskulte auf, die im vergeblichen Umsturzversuch durch den Boron-Priester NEMEKATH gipfeln. Erfolgreich hingegen verläuft der Putsch durch den Reichsgeneral HALMAR, der O.s Nachfolger in Bosparan wird.

Olrुकiden; zweite Dynastie von Kaisern des *Alten Reiches* zu Beginn der DUNKLEN ZEITEN. Die O. stehen für die Anfänge des Reichsverfalls in den Jahren nach der ersten DÄMONENSCHLACHT. Die von Aufständen und Staatsstreichen geprägte Zeit findet ihr Ende bezeichnenderweise durch den Putsch des Reichsgenerals HALMAR, der sich anschließend zum Kaiser erhebt.

Zeittafel Olrukiden:

564 – 529 v.BF. Olruk

529 – 490 v.BF. Olruk II.

Omrals; Destillat des Giftes, das der geringelte *Wüstenskorpion* aus der Khom in seinem Stachel trägt. Das Opfer erleidet ein schmerzhaftes Brennen am ganzen Körper und starke Sinnestrübungen. O. wird gerade unter Tulamiden und Novadis für Meucheleyen benutzt, gilt jedoch als eher unzuverlässig, da nicht immer der Tod eintritt.

Ometheon; nach der elfischen Mythologie (Historie?) der Erste der *Firnelfen*; Gründer der gleichnamigen Stadt im ewigen Eis, die um 5.000 v.H. durch die Ränke PARDONAS vernichtet wurde; gilt als Schöpfer der (später so genannten) *Magierphilosophie*.

Omokhan; vorwiegend von Plünderungen innerhalb und außerhalb des Orklands lebender Orkstamm der ZHOLOCHAL.

Ongalo; Fluß in Südostaventurien; entspringt am Nordostrand der *Unau-Berge* und fließt fast beständig gen Osten, um bei *Bandur* ins *Perlenmeer* zu münden. Das Schwemmland im O.-Tal eignet sich gut für den Reisanbau, vor allem in der Umgebung der *Bruckener Seen*. Der O. ist etwa auf der Hälfte seines Weges schiffbar.

Ongalo-Bullen; in Herden im *thalusischen* Hochland lebende Wildrinderart von maximal 2 Schritt

Schulterhöhe; schwarzes, zotteliges Fell und blauschwarze Hörner.

Onjet; kleiner Fluß im *Lieblichen Feld*, der in den südlichen *Goldfelsen* entspringt und bei *Methumis* ins *Meer der Sieben Winde* mündet; bei *Parsek* über den KÖNIG-THERENGAR-KANAL mit dem SIKRAM verbunden; schiffbar (für flachgehende Flußboote) vom Dorf *Onjaro* bis zur Mündung.

Oppajeh-Ameise; bis zu zwei Finger lange, südaventurische Waldameise, die von den *Mohas* zur "Klammerung" kleiner Wunden verwendet wird (siehe **HEILKUNDE**).

Orakel vom Purpurberg; am Fuße des *Naira Kageja* in der *Schwarzen Sichel* gelegenes Mysterium. Seinen Namen erhielt es durch die Flechten, die die östliche Flanke des Berges bedecken und einzig und allein hier wachsen. Bei Sonnenuntergang – nicht bei Sonnenaufgang – leuchten sie in einem hellen Purpur. Besonders am Fuße des Berges wachsen sie recht dicht und umschließen hier einen finsternen Höhleneingang. Folgt man dem Gang, der sich am Ende der Höhle anschließt, in die Tiefe des Berges, so kommt man zu einer tiefen Spalte, die den Weg enden läßt. Selbst mit dem Licht einer Blendlaterne kann man nicht das andere Ende der Kluff erhellen. Sodann fragt eine Stimme aus dem Finsternen: "Was ist Euer Begehrt? Sprecht, oder laßt uns allein!". Stellt man eine Frage oder will die Lösung eines Problems wissen, so erhält man in den meisten Fällen Rat. Allein der Preis ist hoch, ein Teil der Lebenskraft verläßt, oftmals auf Dauer, den Fragenden.

Das Orakel ist *Bronn*, einer der ältesten *Vampire* Aventuriens. Der Geist seiner Gefährtin *Vajhar*, ein Wesen wie er selbst, ist auf Grund eines magischen Zwischenfalls zwischen den Sphären gefangen. Sie ist es, die für ihn spricht, sie kann für ihn die Fragen an Wesen richten, die andere Sinne haben als normale Sterbliche, Wesen anderer Sphären. Dafür rauben diese Wesen, die hier oft zugegen sind, den Fragestellern einen Teil ihrer Lebenskraft und nehmen sie in sich auf, ein Teil davon fließt dann zu *Vajhar*.

Orazal; eine zähe, südaventurische Schlingpflanzengattung, aus der durch Kochen ein Klebemittel, durch Zusatz von Schwefel und Weinstein ein Konservierungsmittel gewonnen werden kann.

Orbitarium; ein feinmechanisches Rechenwerk, das auf den sphärenkundlichen Beobachtungen der Anchopaler Astrologen beruht; zeigt die Stellung der Sphären (und damit der wichtigsten Sternbilder) zueinander an einem vorgegebenen Zeitpunkt an. Ein O., das zudem auch die Stellung der Wandelsterne berücksichtigen würde, gilt noch als ungelöstes Meisterwerk. Es existieren in Aventurien vielleicht zwei Dutzend dieser Geräte, deren Herstellung selbst einen erfahrenen Feinmechaniker über ein Jahr beschäftigt – was sich auch im wahrhaft "astronomischen" Preis niederschlägt.

Orchidee; Weiterentwicklung des *Schlaggrings*, die man vor allem im Süden Aventuriens findet; aus dem oberen Teil des Ringes sprießen noch mehrere Stahlblätter, die selbst durch Stoff und Leder schneiden können und den Schlag zu einer mörderischen Angelegenheit machen. Da die von einer solchen Orchidee verursachten Wunden starke Ähnlichkeit mit dem Tatzenhieb eines großen Raubtieres haben können, wird die Orchidee vor allem gerne von Meuchlern benutzt, die über die wahre Todesursache ihres Opfers hinwegtäuschen wollen.

Orchit, Edler von Hirschfurten, Junker von Ewigk; 9 v.H. geborener tiefgläubiger Magier und Hesindegeweihter. Schon in jungen Jahren wurde er von dem Magier Chet in der hohen Kunst der Magie und von seinem Vater, einem Reichsritter, im Waffenhandwerk und dem höfischen Leben unterwiesen. Er wuchs zusammen mit seinem Bruder *Ungolf* in Hirschfurt auf. Seinen Abschluß machte er in der Akademie zu PUNIN. Weitere Stationen seines Lebens sind: Weihe zum Hesindegeweihten, Lehrer an der HALLE DER ANTIMAGIE, Lehrer für theoretische Magie an der Universität in *Al'Anfa*, Lehrer im Kusliker Hesindetempel (dort erhielt er auch eine exorzistische Ausbildung). Im Jahre 20 Hal wurde er zum Leiter des INSTITUTS DER ARKANEN ANALYSEN.

Orden der Gesegneten Heilerschaft der Peraine-Gläubigen; siehe THERBUNITEN.

Orden der Göttlichen Kraft; die ursprüngliche, aus der Zeit der *Priesterkaiser* stammende Bezeichnung für den Vorgängerorden der INQUISITION.

Orden der Heiligen Ardare zu Arivor; Orden der *Rondra*, gemeinhin als ARDARITEN bekannt.

Orden der Jagd zu Ask; bornländischer Ritterorden in drei Klassen; wurde im Anschluß an die Drachenhatz zu Notmark im bornländischen Ask am 1. Ing 1010 BF. (17 Hal) gegründet. *Großmeister* ist auf alle Zeiten der Graf von Ask. Die Klasse der *Großjäger*, die maximal 10 Mitglieder haben kann, ist sewerischen oder anderen, besonders verdienten Adligen vorbehalten. Die Inhaber der Hochämter des Ordens müssen der Klasse der Großjäger entstammen. Ferner obliegt es den Großjägern, zusammen mit dem Großmeister über die Aufnahme

neuer Ordensmitglieder zu befinden. Krieger, die die Schulungen einer entsprechenden Akademie durchlaufen und den Kriegerbrief erhalten haben oder aber die Empfehlung eines Fechtmeisters vorweisen können, können in die Klasse der *Jagdmarschalle* aufgenommen werden. Niemals können mehr als 15 Krieger Jagdmarschalle des Ordens sein. Anderen Kandidaten steht lediglich der Weg in die dritte Klasse, die Klasse der *Jagdritter*, offen. Sie umfaßt maximal 25 Mitglieder. Neben den 'normalen' Ordensmitgliedern hat der 'Orden der Jagd' (so die Kurzform) noch einen arkanen und einen klerikalen Zirkel. In beiden können je zehn Jagdmarschalle und 15 Jagdritter aufgenommen werden.

Eine Ordensmitgliedschaft erlaubt zu jedem Zeitpunkt Zutritt nach Burg *Ask* sowie auf die *Jagdburg*, den nahe *Ask* gelegenen Ordenssitz. Da die Aufnahme in den Orden der Erhebung in den Edlenstand entspricht, sollten Ordensangehörige auch bei anderen sewerischen Adligen zuvorkommende Behandlung erfahren – vorausgesetzt, sie verhalten sich ebenfalls angemessen respektvoll.

Die hauptsächliche Aufgabe des Ordens ist es, verdiente '*Streiter wider Trachen, Linthgewürm, gefährlich Ungehuer und widernatürlich Kreathurae*' zu ehren. Selbstverständlich steht es dem Orden auch an, Maßnahmen gegen Bedrohungen durch die oben genannten Untiere einzuleiten oder eingeleitete Aktionen zu unterstützen. Bei allen derartigen Aktivitäten wägt der Ordenskonvent (bestehend aus dem Großmeister und den Großjägern) sorgfältig ab, welche Maßnahmen zu treffen sind. Er wird jedoch keine noch so abscheuliche Kreatur um ihrer selbst willen bedrohen, sondern nur um eine akute Gefährdung Wehrloser abzuwenden.

Als einem sewerischen Adelsorden obliegt dem Orden der Jagd zu *Ask* selbstverständlich auch die Pflege guter bornischer Sitten. Ein jedes Ordensmitglied ist daher gehalten, dem sewerischen Adel treu zu dienen und gute Kontakte zu pflegen. Der Orden versteht sich aber als grenzungebunden und wird sich auch anderen Hoheiten gegenüber inoffensiv und hochachtungsvoll verhalten, solange kein Affront gegen das Bornland, die sewerische Herrenschaft, den Orden oder gar den Grafen von *Ask* erfolgt.

Intern strebt der Orden die unverbrüchliche Freundschaft seiner Mitglieder an; sie haben füreinander einzustehen und sich nach bestem Vermögen einer um den anderen zu kümmern, sofern er Hilfe bedarf. Keinesfalls darf Zwietracht zwischen Ordensbrüdern oder -schwestern herrschen.

Einem jeden Ordensangehörigen wird fernerhin ans Herz gelegt, sich stets ritterlich zu verhalten, wozu die folgenden Tugenden gehören: Aufrichtigkeit und Ehrlichkeit, Pünktlichkeit und Zuverlässigkeit, Hilfsbereitschaft, Gerechtigkeitssinn und ein angemessenes Ehrgefühl.

Orden der Schwerter zu Gareth; *Rondra*-Orden; kurz SCHWERTER VON GARETH genannt; kirchenpolitisch nicht unumstritten.

Orden des Donners; Bund der *Rondra*, auch *Donnerorden*. Den Geboten von Treue und Ehre zwar stets ergeben, kann man die 400 Ritter, zumeist Laien, eher als "Söldnertruppe" einstufen, denn meist sind sie zugegen, wo ein Landesherr genügend Gold zur Verfügung hat. So geschehen während der Erbfolgekriege, als der Orden binnen 25 Jahren fünf Kaisern auf den Thron half, um sie bald darauf wieder zu stürzen. Kennzeichnend für die Elitetruppe sind deren Wappenröcke in Schwarz und Blau im Geviert. Die Hochburg des Ordens steht zu *Elenvina*, weitere Burgen stehen in *Zorgan* und *Trallop*.

Orden des Heiligen Hüters; Orden des *Praios*; im Jahre 144 v.H. vom Heiligen ARRAS DEMOTT gegründet. Die Gemeinschaft umfaßt heute etwa 200 Brüder und Schwestern und ließ sich in einer Handvoll Burgen nieder, die zumeist in Gebirgstälern verborgen liegen. Das Hauptkloster *Arras deMott* befindet sich an der Paßstraße von *Greifenfurt* nach *Lowangen*.

Die in scharlachrote Kutten gehüllten Anhänger vertreten, wie ihr Gründer, die Meinung, daß alles Wissen gefährlich sei, und reisen – ähnlich den *Hesindegeweihten* – durch das Land, um Bücher und Schriften aufzuspiüren und einzusammeln, allerdings mit dem Ziel, sie auf immer in ihren Bibliotheken zu verschließen. Auch predigen sie gerne, daß die Unwissenheit göttergefällig sei, da sie den Glauben fördere, und finden darum gerade bei Großgrundbesitzern mit vielen Leibeigenen starke Unterstützung.

Orden des Schwarzen Raben; weltlicher Kriegerorden des alanfanischen Boronkultes; etwa 1.200 Kämpfer; 10 Ordensbanner des O.S.R. bilden das Rückgrat der alanfanischen Legionen; im Krieg gegen das *Kalifat* stark dezimiert, aber schnell wieder auf Sollstärke aufgestockt.

Orden des Tempels zu Jergan; auch TEMPLERORDEN. Fanatischer Glaubensbund der *Rondra*.

Orden zur Sanften Ruhe; ein *Boron*-Orden; siehe MARBIDEN.

Orden zur Wahrung; Orden der RONDRA (Vollständige Bezeichnung: Heiliger Orden zur Wahrung aller Schriften und Taten zu Ehren Unserer Frau und Göttin *Rondra* zu *Rhodenstein*). Seit dem Jahre 14 Hal hat sich auf der Feste *Rhodenstein* in der weidenschen Grafschaft *Bärwalde* der O.W. niedergelassen, der ursprünglich auszog, um in den Zwölfgöttlichen Landen allerlei Schriften zu sammeln, die vom Ruhme der

Göttin Rondra und ihrer *Alveraniare* künden. So gelang es den Schreiberlingen der Bruderschaft binnen dreier Götterläufe, einige vielbeachtete Druckwerke zu veröffentlichen, darunter: 'Brauner Bär auf grünem Grunde – Eine Geschichte des Herzogtums Weiden', 'Lyrondian – Von den Helden aller Lande und den gefälligen Pflichten eines Ordens' und 'Die Leomar-Apokryphen, ein Appendix zum Heiligen Rondrarium'.

Im Zweiten Orkkrieg (17–19 Hal) zauderten die Ordensrittleute nicht, für Rondra, Kaiser, Herzog, Reich und Recht die Schwerter zu gürteln und die Rösser zu satteln; in der Schlacht am Rhodenstein (Feuertag 18 Hal) bezwangen die Ordensleute einen Gutteil der Schwarzpelze endgültig und bewahrten so das Herzogtum und die Stadt *Trallop* vor Plünderungen und Verwüstung. Rondra selbst entflamte die heilige Buche vom Rhodenstein in göttlichem Zorne und schlug die Orks in die Flucht.

In der nämlichen Schlacht fand auch der Edle *Herdan Pratos von Rhodenstein* den Tod, der erste Hochmeister der Bruderschaft. Sein gewählter Nachfolger, der schurkische zweite Abtmarschall des O.W. und siebenundzwanzigste Meister des Bundes zur Orkenwehr, Wohlgeborene *Dragosch Aldewin Ferlian von Sichelhofen*, gebot von 21–23 Hal als SCHWERT DER SCHWERTER allen Rondra-Geweihten Aventuriens, bevor er im Zweigefecht gegen das folgende Schwert, Baronin *Ayla von Schattengrund*, den gerechten Tod fand. Dritter Abtmarschall des Ordens ist seitdem Ritter *Brin von Rhodenstein*. Seit dem Götterlaufe 19 Hal ist das *Dominium Orkenwehr* mit dem Amt des *Abtmarschalls* unzertrennlich verknüpft. Der Orden zur Wahrung unterhält Wehrtürme und Festen zu Beilunk, Punin und im Raschtulswall – alles in allem zählt er gut und gerne 200 Rittfrauen und -männer, die samt und sonders der Rondra geweiht sind.

Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige; während des *Orkensturms* gegründeter *Rondra*-Orden, der sich in der Nachfolge des legendären *Theaterordens* sieht. Dem Orden steht Hochmeister *Rondred Donnerklinge* vor; er umfaßt um 110 Ritter, die allesamt Geweihte der Kriegsgöttin sind.

Oreal; *alanfanische* Münzen aus einer Kupfer/Gold-Legierung; der (*Große*) *O.* entspricht etwa dem *Silbertaler* an Wert, der *Kleine O.* einem halben *Silbertaler*.

Orhima; als zweite Frau RASTULLAHS wird *O.* in den Überlieferungen der *Novadis* erwähnt. Sie gilt als gerecht und als Beraterin des novadischen Gottes beim Fällen der göttlichen Urteile.

Orichai; mit 25.000 Köpfen der größte Stammesverband der Orks, zu dem sich Dutzende von Sippen, Großsippen und Stämmen zugehörig fühlen. Sie sind über das gesamte *Orkland* verbreitet und ernähren sich von eigenem Anbau, der Jagd oder dem Sammeln. Sie sind die "klassischen Schwarzpelze", die viele Aventurier auch in friedlichen Tagen hier und da zu Gesicht bekommen haben.

Orima; mythologische Elfe der Vorzeit; blind; später vergöttlicht und als personifiziertes Schicksal mit Augenbinde dargestellt.

Ork, -s; Mz.: Orks oder Orken; orkisch; neben Menschen, *Elfen* und *Zwergen* die wichtigste Rasse "kulturschaffender Zweibeiner" in Aventurien.

Erscheinung: *O.* sind ein wenig kleiner und gedrungener als Menschen, dafür meist muskulöser gebaut. Ihr gesamter Körper ist mit einem dichten, schwarzen (seltener braunen, im Alter jedoch stets ergrauenden) Pelz bewachsen (daher der Name *Schwarzpelze*); das Haupthaar bildet oft eine regelrechte "Mähne".

Sie weisen geschickte Finger und zähe Fußsohlen auf. Ihr Gesicht ist platter als das eines Menschen (und meist das am wenigsten behaarte Körperteil), die Nase meist breit und die Stirn fliehend; die tiefliegenden Augen sind von roter, grauer oder schwarzer, seltener von gelber Farbe; die Ohren liegen eng am Kopf an und sind leicht spitz zulaufend. Sie besitzen ein beeindruckendes Gebiß mit weit vorstehenden "Hauern" im Unterkiefer.

O. werden etwa 40 Jahre alt; sie erreichen mit etwa 10 Jahren Geschlechtsreife und verfügen stets über eine reiche Nachkommenschaft.

Geschichte der Orks: Wenn man der Jahreszählung der *O.* Glauben schenken will, dann leben sie bereits seit mehr als 36.000 Jahren auf *Dere*. Geschichtlich belegt sind sie jedoch erst seit dem Auszug der Zwerge vom Volk *Aboralms* ins *Orkland* und der Zerstörung ihrer Binge *UMRAZIM* (um 4.000 v.H.) und der Landnahme der *Hjaldinger* (um 2.600 v.H.). Die ersten güldenländischen Siedler im heutigen *Albernia* setzten jedoch die dort lebenden *O.* zur Sklavenarbeit auf den Feldern ein (ab etwa 1.800 v.H.), bis diese sich in einem Aufstand erhoben (1.699 v.H.) und nur wegen ihrer Schwächung durch eine Seuche geschlagen werden konnten.

In der Folgezeit besteht die orkische Geschichte vornehmlich aus internen Stammeskriegen, von denen kaum Kunde ins Reich der Menschen dringt. Nur in Zeiten menschlicher Schwäche dringen hin und wieder Stämme aus dem *Orkland* bis nach *Garetien* vor. Erst gegen Ende der *Dunklen Zeiten* im Kaiserreich gelingt es *Nargazz Blutf Faust*, einem *Ghorinchai*-Häuptling, mehrere Stämme zu einen und zum Angriff auf das Reich zu führen. 1.246 v.H. erobert er *Baliho* und ruft sich zum "König des Nortreisches" aus; seine Nachfolger können die Grenzen nach Süden bis vor *Wehrheim* und nach Norden bis an den Golf von *Riva* ausdehnen, wo sie die Siedlung *Hjalmeford* zerstören; ihrem Treiben (und dem Stamm der *Ghorinchai*) wird erst durch die SCHLACHT

VON SALJETH (1.134 v.H.) ein Ende bereitet.

Nach einer erneuten Schwächung des Kaiserreiches in den Magierkriegen dringen die Stämme der TORDOCHAI und TSCHARSCHAI nach Süden vor und werden in den SCHLACHTEN AUF DEN BLUTFELDERN UND BEI FERDOK (393 v.H.) besiegt.

Die folgenden Jahrhunderte sind bestimmt vom Aufstieg der ZHOLOCHAI zum einflußreichsten O.-Stamm, dem es sogar zeitweise gelingt, die KOROGAI zu unterwerfen.

Die Zeit bis zum Jahre 17 Hal verlief (für die Menschen) friedlich. Im Jahre 10 Hal erschien jedoch der *Aikar Brazoragh*, eine offensichtlich göttergesandte Gestalt, und begann, die Stämme der O. zum Kampf gegen die Glatthäute zu sammeln, die Stadt *Khezzara* zu errichten und schließlich den lange geweissagten Großen Marsch auszurufen: den ORKENSTURM.

Heutige Verbreitung: Auch nach dem *Orkensturm* leben die weitaus meisten O. (geschätzt 50.000) innerhalb der Grenzen des ORKLANDS, wenn sich auch viele in der Region am *Svellt*, vor allem im *Rorwhed*-Gebirge, niedergelassen haben. Einige weitere leben als komplette Stämme in der *Finstermark*, während eine kleine Gruppe gar in einem eigenen Stadtviertel in *Thorwal* wohnt.

Darüber hinaus kann man, bedingt durch die jahrhundertlangen Wanderungen, vor allem aber durch die rigide Gesellschaftsstruktur, in ganz Aventurien zwischen *Paavi* und *Brabak* O. begegnen, die von ihrem Stamm ausgestoßen wurden und nun ein Leben als Räuber oder (seltener) Söldner führen.

Gesellschaft: Die orkische Gesellschaftsstruktur ist strikt nach Kasten ausgerichtet. Die wichtigsten sind (in aufsteigender Reihenfolge) die der *Grishik* (Bauern), der *Drasdech* (Handwerker), und der *Khurkach* (Krieger und Jäger). Mit der Mannbarkeit wird ein heranwachsender O. vom Häuptling je nach Verlauf der Jugend und der eingebrachten Trophäen während des Mannbarkeitsrituals eingeordnet. Jede dieser Kasten hat ihre eigenen Sitten und Bräuche, in die der Heranwachsende nach seiner Aufnahme eingewiesen wird. Für gewöhnlich gilt die Zuordnung zu einer Kaste ein Leben lang, es sei denn, der O. zeichnet sich durch besondere Durchsetzungsfähigkeit aus:

Neben den drei sogenannten Mannbarkeitskasten stehen nämlich noch die beiden Kasten der *Okwach*, in der die Elite des Stammes versammelt ist, seien es ausgezeichnete Krieger und Jäger, besonders geschickte Handwerker oder die Priester von *Rikai* und *Gravesh*, und die der *Harordak*, die eigentlich nur die beiden Stammesführer – den Häuptling und den Schamanen – bezeichnet. In die Kaste der *Okwach* kann ein begabter O. aufsteigen und so ein Anrecht auf Frauen (nominell Besitz des Häuptlings) erwerben, ohne daß er ständig den Häuptling deswegen fordern müßte.

Aber ebenso ist auch der soziale Abstieg in die Kaste der *Yurach*, der Ausgestoßenen, möglich: Meist sind dies Rivalen des Häuptlings, die sich nicht trauen, diesen zu fordern, aber auch entlaufene Sklaven oder jene, die ihre Mannbarkeitsprüfung nicht geschafft haben.

Daneben gibt es noch die Kaste der Sklaven oder *Ergoch*, in die alle Kriegsgefangenen, gleich welcher Rasse, eingeordnet werden und die ebenso dem Häuptling gehören wie die völlig rechtlosen Frauen der O.

Kultur und Lebensart: Besondere kulturelle Leistungen sind von den O. nicht zu vermelden. Zwar sind sie tapfere und ausdauernde Jäger und ernstzunehmende Kämpfer, aber auf allen Gebieten, die nichts mit dem Krieg oder dem Kampf ums Überleben zu tun haben, können sie nicht gerade brillieren.

Die Sprache der O. ist das *Ologhaijan*, die Hochsprache des Orklands, von dem sich das mit allerlei garethischen Lehnworten durchsetzte und durchweg primitivere *Oloarkh* der streunenden O. ableitet, das auch von den *Ogern* in Diensten der O. verwendet wird. Beide Sprachen werden meist gemeinsam als *Orkisch* bezeichnet. Hüter der Sprache (und damit der Erinnerung) sind die *Tairach*priester, die auch über eine große Menge stern- und naturkundlichen Wissens (so das der Kalendererstellung) verfügen; das Orkische kennt keine Schrift.

Die überwiegende Wohnform ist das große Zelt – *Riyachart* genannt – aus Tierhäuten, in denen, je nach Stand eine komplette Sippe oder ein einziger *Okwach* mit seinen Frauen Unterkunft findet. Die *Korogai* kennen feste Steinhäuser und künstlich angelegte Höhlensysteme, während viele andere Stämme sich im Winter in natürlichen Höhlen verkriechen. Die einzige größere (und "zivilisiert" wirkende) Siedlung der Orks ist die Hauptstadt *Khezzara*.

Die O. haben sowohl Pferd als auch Rind und Hund domestiziert, wobei Pferde nicht nur als Transportmittel, sondern auch als beweglicher Fleischvorrat Verwendung finden. Sie kennen ebenfalls das Rad und besitzen große Wagen mit einfachen Scheibenrädern, die meist von Steppenrindern gezogen werden.

Musik und Bildende Kunst finden vornehmlich bei religiösen Ritualen Verwendung und sind ansonsten wenig entwickelt. Bisweilen findet man Bildsäulen, Höhlenmalerei oder einfache Ornamentik auf Gebrauchsgegenständen.

Orkische Kleidung ist von Erfordernissen und natürlichen Gegebenheiten, nicht aber dem Streben nach Schönheit geprägt, und so herrschen Umhänge und Röcke aus grobem Wollstoff oder – häufiger – Leder vor. Die Wahl der Farben ist dabei teilweise streng reglementiert, wobei vor allem Rottöne der *Tairach*priesterschaft vorbehalten sind. Viele Kleidungsstücke fungieren gleichzeitig als Rüstungen.

Eine Ausnahme von allem voran Gesagten macht die Schmiedekunst, die bei den O., namentlich den KOROGAI, fast religiösen Stellenwert besitzt und die neben exzellenten Klingen auch den ein oder anderen

Schmuckgegenstand von eigener Schönheit hervorbringt, wobei wiederum Ornamente und quadratische Kartuschen mit einfachen Symbolen oder groben Bildnissen vorherrschen. Weiterer Schmuck findet sich nur durch grelle Kleidungsfarben oder als Gesichtstätowierungen und Haarfärbungen.

Religion und Magie: Die O. verehren als wichtigste Götter BRAZORAGH als Kriegs-, Jagd- und Herrschaftsgottheit und TAIRACH als Herr des Totenreiches, der Geister und der Magie. Dazu kommen bei vielen Stämmen noch RIKAI als Gott der Feldfrüchte und GRAVESH als Schmiedegott sowie – je nach Stamm – noch eine Anzahl lokaler Gottheiten.

Die *Brazoragh*-Priester sind meist zugleich Stammeshäuptlinge, während die des *Tairach* die Schamanen stellen (die beiden Hauptleute des Stammes nennt man auch HARORDAK). Die Schamanen sind in der Lage, über die Elemente zu gebieten, mit den Ahnen Kontakt aufzunehmen und gar die Geister aus Tairachs Reich ins Diesseits zu zwingen; zudem verfügen sie über ein erstaunliches Gedächtnis und hervorragende (intuitive) sternkundliche Fähigkeiten, da die Festtage der O. mit den Mondfinsternissen zusammenfallen (der rote Mond ist das Zeichen Tairachs), die natürlich vorhergesagt sein wollen.

Rikai- und vor allem *Gravesh*-Priester kennen ebenfalls lange Litaneien, die die Kräfte der Götter auf das jeweilige Handwerk herabflehen sollen und die eine große Menge an altem Wissen über Schmiedekunst und Ackerbau beinhalten.

Staatswesen: Die wichtigsten Einheiten der orkischen Gesellschaft sind und bleiben der Stamm und der Stammesverband, jedoch erkennen sie den "göttergesandten" *Aikar Brazoragh* als ihren Oberherren an, dem der oberste Schamane *Uigar Kai* und der Marschall *Sadrak Whasso* zur Seite gestellt sind. Der *Aikar Brazoragh* residiert in KHEZZARA, der größten Siedlung des *Orklands*, und hält mit den *Harordak* der einzelnen Stammesverbände Kriegsrat.

In den eroberten Gebieten haben die O. Statthalter eingesetzt, die vor allem die Übergabe der Tributzahlungen überwachen und die Tribute nach Khezzara weiterleiten.

Untereinander sind die einzelnen Stammesverbände noch immer gleichgültig bis verfeindet, so daß man – glücklicherweise – noch nicht von einem vereinigten Orkenreich sprechen kann. Näheres zu den einzelnen Stämmen der O. und ihren besonderen Lebensgewohnheiten finden Sie unter den Einträgen KOROGAI, MOKOLASH, OLOCHTAL, ORICHAI, TORDOCHAI, TRUANZHAI, TSCHARSCHAI und ZHOLOCHAI.

Heerwesen und Kriegszüge: Bis vor wenigen Jahren galten die Züge der O. vor allem als Raubzüge unorganisierter Räuberbanden, die Ort-schaften oder ganze Regionen überfielen, brandschatzen, plünderten und dann wieder abzogen. Der ORKENSTURM hat jedoch bewiesen, daß sie unter straffer Führung zu einer ernsthaften Bedrohung auch für das gut organisierte kaiserliche Heer werden können.

Die genaue Stärke der orkischen Streitmacht ist nach den Niederlagen im *Orkensturm* ein ebenso großes Rätsel wie vorher, jedoch muß man von etwa 10.000 Kämpfern ausgehen, von denen sicherlich 2.000 beritten sind. Zudem verfügen die O. über Katapulte und Belagerungsgerät, schwere Streitwagen, abgerichtete Kriegshunde sowie (mittlerweile nur noch wenige) versklavte *Oger*, die sie zu furchterregenden Kämpfern ausgebildet haben.

Unter ihrem "Marschall" SADRAK WHASSOI haben sie erstaunlich schnell taktische Finessen erlernt, und es ist anzunehmen, daß sie die momentane Ruhe nutzen, um weitere Schlachtpläne einzuüben. Neben erbeuteten Waffen besitzen sie eine große Anzahl ihrer typischen Kriegsgeräte ARBACH, BYAKKA, GRUUFHAI und YAGRIK sowie die gefürchteten Reiterbögen; zudem scheuen sie sich nicht, die arkanen Kräfte ihrer Schamanen auch in der Schlacht einzusetzen.

Orkenhort; ein sagenhafter Schatz, angeblich die aventurische Schatzkammer des Gottes PHEX, die irgendwo im *Orkland* versteckt liegen soll.

Orkensturm; häufig verwendeter Name für den zweiten (nach anderer Zählung dritten) Orkkrieg, der am 23. Peraine des Jahres 17 Hal (dem ersten Tag des *Großen Jahres* 2000 nach orkischer Zeitrechnung) begann und immer noch andauert:

Am 27. Per. 17 Hal brechen zwei Invasionsstreitmachten der Orks aus dem Orkland hervor: geschätzt 10.000 aus der *Thaschpforte* und weitere 5.000 nördlich des *Hilvalkopfs*. *Tjolmar* gestattet den Orks gegen Verschonung der Stadt freie Passage; *Tiefhusen* fällt am 2. Rah.; *Lowangen* wird am 24. Rah. eingeschlossen; *Yrramis* fällt am 6. Pra. 18 Hal, die südlich der Stadt gelegene Festung Greifenstein am 7. Pra.

Nach der Zerschlagung des *Svelltschen Städtebundes* begnügen sich die Orks zunächst mit der Konsolidierung ihrer Macht: *Lowangen* wird zum Tribut gezwungen, aber nicht besetzt, die orkischen Truppen unter dem "Schwarzen Marschall" SADRAK WHASSOI umgruppiert; ein Teil der *Korogai* läßt sich im *Rorwhed* nieder. Im Phex 18 Hal gelingen den an die Grenze des Neuen Reiches geworfenen Truppen (Orkzwinger-Legion unter Prinz BRIN am Nordrand des *Finsterkamms* und *Thuranische Legion* unter Marschall Rastan von Eslamsgrund zwischen *Finsterkamm* und *Kosch*) erste Erfolge.

Bis zum Beginn des Jahres 19 Hal konnten alle Vorstöße der Orks auf *Greifenfurt* und *Trallop* zurückgewiesen und die menschlichen Truppen verstärkt werden. Auch der Versuch der Schwarzpelze, die nördlich postierten Truppen zu umgehen, scheitert in der *Schlacht am Rhodenstein*, in der der *Orden zur Wahrung den Finsterbach*

hält und so verhindert, daß Prinz Brin und seine Kämpen umzingelt werden.

Am 19. Pra. 19 Hal setzen sich die Orks jedoch wieder in Marsch: Etwa 1.500 Korogai unter *Sharraz Garthai* stürmen das Lager der Orkzwinger-Legion (Brin befindet sich mit einem Teil der Truppen auf dem Weg nach Greifenfurt); am 21. Pra. marschieren die *Tordochai* auf der Reichsstraße in Richtung Greifenfurt; am 28. Pra. überschreiten mehr als 10.000 Orks unter der Führung von *Sadrak Whassoi* den Schattenpaß und stoßen ins Herz der *Mgft. Greifenfurt* vor. Am selben Tage wird die *Thuranische Legion* in der *Schlacht am Nebelstein* aufgerieben. In den folgenden Wochen versuchen Orks und Menschen, ihre Truppen in günstige Positionen zu manövrieren, wobei die Schwarzpelze immer größere Geländegewinne machen, darunter am 18. Ronda die Stadt *Greifenfurt*, die fast ohne Kampf an die *Tordochai* fällt.

Am 24. Ronda beginnt die SCHLACHT VON ORKENWALL, die mit einer herben Niederlage für die Kaiserlichen endet, die sich nach *Wehrheim* zurückziehen müssen. Fast die gesamte ehemalige *Mgft. Greifenfurt* wird von den Orks als *Finstermark* unter Verweser *Sharraz Garthai* annektiert. In *Wehrheim* vereinigen sich die Kaiserlichen mit den "maraskanischen" Regimentern, den kampferfahrensten des ganzen Reiches. *Albernia* und *Darpatien* können wegen der Nachwehen der *Answinkrise* keine Verstärkung schicken, ebensowenig *Weiden*, das von den Schwarzpelzen direkt bedroht wird, und *Almada*, das die Südgrenze gegen eine eventuelle Invasion Kaiserin *Amenes* bewacht.

Während die eigentliche Hauptmacht der Orks sich die *Breite* abwärts einschiff, führen mehrere Tausend Schwarzpelze unter großem Lärm einen Scheinangriff auf *Wehrheim* durch, um ihrem Marschall Bewegungsfreiheit zu geben. Bei *Ferdok* biegen die Orks entlang der *Rakula* in Richtung *Gareth* ab, werden jedoch durch die frühe Schneeschmelze und den heldenhaften Kampf der Mönche von *Marano* aufgehalten.

Am 1. und 2. Phex schließlich kommt es zur zweiten SCHLACHT AUF DEN SILKWIESEN, die nach langem hin und her mit einem Sieg der Kaiserlichen endet. Die Orks müssen sich in großer Unordnung zurückziehen, jedoch gelingt vielen von ihnen die Flucht bis in die *Finstermark*. In mehreren Gefechten im *Ingerimm* und *Rahja* 19 Hal gelingt es schließlich, die Stadt *Greifenfurt* aus Orkenhand zu befreien und die Schwarzpelze nach *Bärwalde* – die spätere *Mgft. HELDENTRUTZ* – zurückzudrängen.

An dieser Lage hat sich seit 20 Hal kaum etwas geändert, wenn man von Grenzscharmützeln mit verschiedenerlei Ausgang einmal absieht. Insgesamt sind durch den O. sicherlich 25.000 Menschen und wohl 10.000 Orks zu Tode gekommen.

Orkenwehr; SENNE der Ronda-Kirche. Die Markgrafschaften *Heldentrutz* und *Greifenfurt* und das Herzogtum *Weiden* umfassend, ist das Dominium O. die kleinste der rondrianischen Sennen, in den Ersten Orkriegen (253–141 v.BF.) allein zu dem Zwecke geschaffen, den Ronda-Rittern einen tüchtigen Führer im Kampfe gegen die Unholde zu geben: den *Meister des Bundes zur Orkenwehr*. Derselbe residierte über die vielen Jahrhunderte hinweg in *Trallop* (teilweise waren die Weidener Herzöge selbst Meister des Bundes) und führte stets ein eisernes Regiment (wessenthalben *Weiden* auch nie den *Wirren* des Reiches anheimfiel); 121 v.H. zog der Meister auf die *Feste Anderath*.

Seit dem Jahr 19 Hal ist das Amt in Personalunion verbunden mit jenem des Abtmarschalls des HEILIGEN ORDENS ZUR WAHRUNG ZU RHODENSTEIN, so daß – durchaus nicht alltäglich – der Meister zu O. nicht etwa vom SCHWERT DER SCHWERTER ernannt, sondern von den Ordensrittern aus ihren eigenen Reihen gewählt wird. Über die Jahrhunderte hinweg hatte der KOR-Kult einen gewichtigen Einfluß auf das Dominium, und noch immer sind dem Göttersohn allerlei Waffenweihen angedacht.

Orkisch; gemeinsame Bezeichnung für die *Ork*-Sprachen OLOARKH und OLOGHAJAN (s. **SPRACHEN**).

Orkland, -s; aus dem Orkland; Region in Nordwestaventurien; großteils (mit Ausnahme des *Phexcaerer Beckens*) in etwa 800 Schritt Höhe gelegenes, karges Hügelland; von West über Nord und Ost nach Süd von den Gebirgszügen der *Hjaldorberge*, der *Großen Olochtai*, des *Firunswalls*, des *Hilvalskopfs*, der *Blutzinnen*, der *Thaschberge* und des *Steineichenwalds* umgeben; Heimatregion der ORKS.

Von einigen Auen an den Quellflüssen des *BODIR* und diesem Fluß selbst (sowie einigen kleineren Bächen) abgesehen, ist das O. eine kaum bewaldete Steppenlandschaft, die nur wenig Landwirtschaft zuläßt. Die Winter sind kalt und trocken, die Sommer kühl und trockener. Neben den Orks leben hier vor allem große Herden von *Steppenrindern*, dazu einige Bären und Hirsche, einige Nager und Schlangen, womit die Artenvielfalt bereits ein Ende findet. Zu den außergewöhnlichen Bewohnern des O. zählen einige *Achaz* vom Volk der *AZHLAZAH*, einige *Einhörner* und *Riesensindwürmer*.

Orklandbär; ausschließlich im *Orkland* anzutreffende, recht kleine Bärenart (Schulterhöhe aufgerichtet 1,5 Schritt), die als ungemein aggressiv gilt; graubraunes bis hellbraunes, zotteliges Fell, das keinen sonderlich guten Pelz liefert. Das Fleisch des O. gilt den *Orks* und den *Thorwalern* als Delikatesse.

Orklandbovist; eine bis zu einem Schritt durchmessende Riesenspilzart, die im *Orkland*, in *Andergast* und im *Svellttal* angetroffen werden kann. Die Sporen befallen auch Menschen und können Haut- oder Lungenpilz

auslösen.

Orklandkarnickel; dachsgröße, schmackhafte Wildkaninchenart, die vornehmlich im *Orkland* auftritt und weitverzweigte Stollensysteme anlegt.

Orknase; umgangssprachlicher Ausdruck für eine lange *Axt* oder auch *Streithacke*, die vor allem in und um *Thorwal* gebräuchlich ist und entweder einhändig oder zweihändig geführt werden kann. Oft mit eisernen Bändern um den Holm verstärkt und mit Riemen, Farbe und wilden Bemalungen verziert, ist die O. mit das Beste, was das spröde Eisen Thorwals hervorbringt, und dementsprechend hängen die kühnen Seeleute auch an ihrem Besitz, von dem sie sich für Geld nie trennen würden.

Orkschädelsteppe; zwischen *Bodir*, *Olochtai*, *Großer Olochtai* und dem östlichen Ende der *Hjaldorberge* gelegene Hochlandsteppe; von der Großen Olochtai südöstlich zum Bodir hin immer fruchtbarer werdendes, sanft gewelltes Hügelland mit wenigen kleineren Wäldern. In den höheren Regionen kommt es fast jährlich zu wilden Steppenbränden, die das Land oftmals verwüstet erscheinen lassen. Mitten in der O. liegt der grüne Einsiedlersee.

Ihren Namen hat die O. aus der Zeit der Besiedlung des Bodirtals, als sich die thorwalschen und mittelreichischen Siedler heftige Gefechte mit den hier lebenden Orks lieferten.

Die heute hier ansässigen Schwarzpelze vom Stamm der TRUANZHAI ziehen mit ihren Herden (meist Schafe, seltener Steppenrinder) über die O. und handeln auch mit den menschlichen Städten der Umgebung.

Orkval; aus den *Blutzinnen* herabströmender Zufluß des SVELLT; mündet etwa 20 Meilen vor *Tiefhusen*; nicht schiffbar.

Ornib; umstrittener Grenzfluß zwischen *Nostria* und *Andergast*; etwa 80 Meilen lang; mündet bei JOBORN in den INGVAL; untere Hälfte mit Flößen befahrbar.

Oron; der alte Name ARANIENS; beruht auf dem Volksstamm der *Beni Oroni*, den Gründern O.s.

Orrakhar; eine orkische Siedlung am Westhang der *Blutzinnen*; bekannt für die hier geschmiedeten Waffen.

Orvai Kurim; eine Jagdgottheit der GOBLINS, die fast ausschließlich von den Männern verehrt wird; himmlischer Gemahl der Fruchtbarkeitsgöttin MAILAM REKDAI.

O'shr; ein Volk der ECHSENMENSCHEN, das auf der *Waldinsel Benbukkula* lebt.

Osterfelde; Reichsmark; westlichste Region im Herzogtum TOBRIEN; grenzt im Süden an das Fsm. *Darpatien*, im Westen an das Hzm. *Weiden* und schließt den Süden der *Schwarzen Sichel* mit dem *Sichelstieg* als Nordgrenze ein. In der gebirgigen Mark findet man keine großen Dörfer oder Städte, die Bewohner dieser Gegend zählen jedoch zu den robustesten und wehrhaftesten in ganz Tobrien.

Fruchtbar zu nennen ist nur der flachere Teil im Osten, besonders um die Oberläufe von *Bendrom* und seinem Zufluß *Sichelweis*. Nach Westen führt der Weg in die karge und felsige Sichel durch dichtes und unheimlich anmutendes Nadelgehölz. Der Gegend wird nachgesagt, daß die arkanen Ströme hier stärker als andernorts zu spüren seien. Daher stammt auch der jahrhundertealte Glaube der übrigen Tobrier, die Osterfelder stünden mit Hexen und bösen Geistern im Bunde und könnten den Bösen Blick auf ihre Feinde herabbeschwören.

Markverweser *Rondradan von Streitzig* müht sich redlich, jedwedem Übel der Schwarzen Sichel entgegenzutreten; Goblins, Orks und anderen Kreaturen gelingt es jedoch immer wieder, die schwer zugängliche Gegend für ihre Hinterhalte zu nutzen.

Otta; Lang- oder Drachenschiff der Thorwaler. Im Prinzip ein großes Ruderboot, verfügt sie nur über ein durchgehendes Deck ohne Kajütaufbauten. Sie kann ebenso gerudert wie gesegelt werden. Der einzige Mast ist umlegbar und trägt ein quadratisches Rahsegel. Die Form der O. ist sehr schlank, ihr Tiefgang ebenso gering wie ihre Ladekapazität. Sie ist schnell, sehr beweglich und extrem hochseetüchtig, aber alles andere als komfortabel.

Ottajara; nach *thorwalscher* Sitte die Aufnahme in die *Ottajasko*; wird für gewöhnlich im Alter von 15 Jahren abgelegt; umfaßt Prüfungen zur "Seetauglichkeit" und Trinkfestigkeit und endet – traditionell – in einem großen Gelage. Die bei der O. verliehene *Axt* und der *Thin* bilden oftmals die ersten eigenen Wertgegenstände eines THORWALERS und werden in hohen Ehren gehalten.

Ottajasko; die *thorwalsche* Schiffsgemeinschaft; alle Besatzungsmitglieder und unmündigen Angehörigen einer oder mehrerer OTTAS; ersetzt für den seefahrenden Teil der THORWALER die Sippe.

Ottaskin; eine *thorwalsche* Siedlungsform, bei der die *Jolskrmi* (Langhäuser) einer *Ottajasko* innerhalb eines palisadengekrönten Ringwalls errichtet werden.

Otermenschen; zum Volk der BIESTINGER gehörende Tiermenschen, die dem Feenvolk zugeordnet werden und in vielerlei Tiergestalten für zahlreiche Fabeln und Legenden sorgen.

An den Ufern des WALSACH und in zahlreichen Gewässern der ÜBERWALS tummeln sich jene Wesen, die, kaum haben sie das Wasser verlassen, urplötzlich aufrecht gehend umhertapsen und keineswegs mehr den Eindruck eines niedlichen Otters machen.

So mancher Pelzjäger flieht wie von Sinnen, wenn die schon sicher geglaubte Beute ihn in seiner Sprache anspricht und ihn ob seines Vorhabens tadelt. Wie die Otter selbst, denen sie in Gestalt und Wesen sehr stark ähneln, sind sie verspielt und zuweilen zu Scherzen mit den Sterblichen aufgelegt, an denen diese jedoch schon bald die Freude verlieren.

Im allgemeinen sind die O. für Sterbliche nicht von einem gewöhnlichen Otter zu unterscheiden, doch von Zeit zu Zeit geben sie ihre Tarnung auf, um mit verirrtten Außenweltlern zu plappern und herzlich über die Dummheit der Menschen und besonders der *Zwerge* zu lachen. Manche Flußschiffer auf dem Walsach prahlen damit, von den "schwatzhaften Ottersleuten" als Gegenleistung für ein wenig "Ballspiel" stets die neuesten Untiefen und Sandbänke zu erfahren und zuweilen auch vor Gesetzlosen, Flußpiraten oder anderen Gefahren gewarnt worden zu sein.

Ouvenmas, -es; Ouvenmaser; Ouvenmaser; eine der wenigen Städte (EW: 1.720; G: 20 Stadtbüttel) des nördlichen *Bornlandes*, die sich als farbenfroh und für den Reisenden sehenswert erweist: So gibt es hier einige sehr gemütliche Schänken und unerwarteterweise eine kleine Malerkolonie, die sich vorgenommen hat, die schrecklichen wie auch die reizvollen Partien der Sümpfe unweit der Stadt auf die Leinwand zu bannen.

Der Lebensquell der Stadt ist die Landwirtschaft und der Handel, der hier über die Straße nach *Notmark* abgewickelt wird. Der größte Tempel am Ort, der *Rondratempel*, macht der Göttin keine Ehre, ist sein Dach doch eingefallen und das gesamte Gebäude verwahrlost. Die Häuser der *Peraine* und der *Tsa* finden sich im Stadtkern und sind wohl die bestbesuchten am Ort (Weitere T: PHE, TRA). Nebenher gibt es ein Haus der MARBIDEN, deren Arbeit in der Öffentlichkeit eher unbeachtet bleibt. Der Fürst, der hier seine Residenz hat, weilt meist auf dem Familienstammsitz Burg *Ouvenstam*, weshalb der Park, der die Residenz umgibt, eher einer Wildnis gleicht.

Ouvenstam; Wasserburg nordöstlich von Ouvenmas; Stammsitz der Fürsten von *Ouvenmas*.

Overthorn; mit etwa 600 Einwohnern eine der größeren Siedlungen in der Region *Thorwal*; auf einer Halbinsel vor dem HJALDINGGOLF gelegen und wichtigster Verbindungshafen zu den südlichen *Olportsteinen*; häufig Zwischenstation für Schiffe auf dem Weg nach *Olport*.

Owilmar von Gareth; (609 v.H. – 540 v.H.); Baumeister; unter seiner Leitung entstanden zwischen 581 v.H. und 542 v.H. die *Stadt des Lichts* mit dem *Tempel der Sonne*; minderer Heiliger des *Praios-Kults*.

Ox; av. Hohlmaß; eins der *Rohalschen Maße*; entspricht 960 irdischen Litern; (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Ozeaniden; ein anderer Name für das Volk der NECKER.

Paavi (I), -s; aus Paavi; an der Mündung der *Letta* in die *Brecheis-Bucht* gelegene, nördlichste Stadt Aventuriens; nur in der Zeit von *Peraine* bis *Efferd* (selten einmal bis *Boron*) per Schiff zu erreichen. Während dieser Monate steigt die Einwohnerzahl von etwa 900 (davon ca. ein Viertel *Nivesen* und *Norbarden*) auf über 1.200 Einwohner an, wenn viele *Nivesen*, *Norbarden* und selbst einige *Firnelfen* in die Stadt kommen, um Decken, Beinschnitzereien, Felle, Bernstein und Gold mit den ankommenden Schiffen gegen andere Waren einzutauschen. Auch im Winter schlagen viele *Norbarden* und *Nivesen* in der Nähe der Stadt ihr Winterlager auf, so daß auch dann die Zahl der Einwohner wohl sicherlich über der 1000-Kopf-Marke liegt (G: 10 Stadtbüttel; T: EFF, FIR).

Das karge Umland ermöglicht den Bürgern P.s nur den Anbau von dürrerem Korn. Den genügsamen *Karenen* jedoch ist das wenige Gras, das hier wächst, Nahrung genug, und so bilden diese halbwildern Tiere hier die Basis der Nahrungsversorgung. Ansonsten lebt man vom Fischfang und von der Jagd.

Die Einwohner P.s sind sehr gastfreundlich, und es geht einem Wanderer hier gut; hüten muß er sich nur außerhalb der Palisaden der Stadt: Hier werden, besonders im eisigen Winter, die *Paaviane*, eine Abart der bornländischen *Sumpfranzen*, zu einer Gefahr für jeden Reisenden.

Paavi (II), -s; aus Paavi; unabhängiges Hzm. in Nordostaventurien. Ursprünglich war P. ein

Handelstreffpunkt der *Norbarden*, bis im Jahre 63 v.H. *Geldana von Gareth* mit einigen Gardisten aus dem *Mittelreich* nach hier gelangte. Sie gab vor, eine Abgesandte des Mittelreiches zu sein und ernannte sich zur Herzogin P.s. In Wirklichkeit war sie jedoch auf der Flucht vor ihrem Schwager PERVAL, der sie quer durch das Mittelreich verfolgen ließ und dessen Krieger erst im *Bornland* ihre Spur verloren. Zuerst hatte sie mit Perval zusammen um den Gareth Thron gekämpft, brach jedoch dann mit ihm und zog sich seinen Haß zu. So wurde aus der Anwärtlerin auf den Kaiserthron Geldana die erste "Herzogin von P."

Kaum in P. angekommen, schloß sie den Ehebund mit einem jungen Nivesenkrieger, der ihr während der Flucht geholfen hatte. Wahrscheinlich wäre sie eine bessere Kaiserin als Perval geworden, denn sie und ihre Nachfolger schafften es, die kleine Norbardsiedlung zu einer Handelsstadt auszubauen, zu der inzwischen sogar Schiffe aus *Grangor* kommen.

Eine der ersten "Amtshandlungen" Herzogin Geldanas bestand darin, Kornspeicher für die Winter anzulegen. Als im kommenden Jahr schlechtes Wetter die ohnehin kargen Ernten verdarb, sicherte sie sich mit der Verteilung des Kornes aus den Speichern die Loyalität ihrer Untertanen. Bisher hat jeder der Herzoginnen oder Herzöge den Ehebund mit einem Mitglied des Volks der *Nivesen* geschlossen, so daß auch Blutsbande zu den verschiedenen Stämmen bestehen.

Inzwischen (24 Hal) herrscht Hz. *Dermot* über P. (ca. 900 EW), *Eestiva* (580 EW), *Foss* (340 EW), *Elvurund* (380 EW) und *Cor* (40 EW). Außerdem gebietet er noch über eine stets wechselnde Zahl an Norbarden und Nivesen, wobei durch besagte Heiratsbeziehungen gute Kontakte zu mittlerweile mehr als einem Dutzend Sippen bestehen. Insgesamt kann die Zahl der Untertanen des Herzogs von P. auf etwa 5.000 geschätzt werden.

Das kleine Reich hat eine Fläche von etwa 160 × 160 Reichtmeilen (jedoch ohne genauer festgelegte Grenzen) und ist damit fast halb so groß wie das *Liebliche Feld*. Diplomatische Beziehungen versucht Herzog Dermot zu vielen Ländern aufzubauen, und selbst zu den *Amazonen* und ihrer Königin hat er gute Verbindungen.

Paaviane; eine im *Herzogtum Paavi* anzutreffende Abart der *bornländischen Sumpfranzen*, einer fleischfressenden Raubaffenart.

Paavipony; robuste Kleinpferderasse mit zotteligem weißem Fell und schwarzem Aalstrich; erreichen ein Stockmaß von 1,35 Schritt; vor allem bei norbardischen Händlern beliebt.

Pailos (I); größte der ZYKLOPENINSELN. Auf P. liegt auch deren zweitgrößte Stadt, TEREMON. P. ist die westlichste der großen Inseln und wurde erstmals im Jahre 1855 v.H. von Menschen besiedelt. Die Ostküste der Insel ist stellenweise recht flach, geht jedoch bald in das karge, westliche Hochland über. Größere Wälder finden sich nur noch im Süden von P. – alle anderen Holzvorkommen, namentlich die Zyklopenzeder, wurden bereits für den Schiffbau abgeholzt.

An der Nordwestküste sind in einer Bucht unterhalb des Vulkans *Amran Nemoras* die Überreste der bei einem Vulkanausbruch zerstörten Stadt PALAKAR zu sehen. Südwestlich von P. taucht von Zeit zu Zeit ein mächtiger Strudel auf, der schon vielen Fischern ein nasses Grab beschert hat. Dem Südwesten von P. vorgelagert sind die menschenleeren Inseln *Akidos* und *Kethenis*; sie werden nur von Waranen und einigen ZYKLOPEN bewohnt. P. ist der einzige Ort Aventuriens, an dem der über-aus seltene rote Obsidian in größeren Mengen gefunden werden kann.

Pailos (II); *Kriegsbeil* bzw. *Hellebarde* aus zyklopischer Schmiede: an einem bis zu 1,8 Schritt langen Stiel ist eine gewaltige Beilklinge befestigt, am gleichen Ende des Stiels sitzt ein spitzer Dorn. Ursprünglich als Waffe gegen die *Zyklopen* gedacht (andere Quellen behaupten: zuerst von den Zyklopen verwendet), können diese ihn viel besser handhaben als die Menschen, denn das gewaltige Gewicht der Waffe erfordert eine große Körperkraft. Der Umgang mit dem P. wird nur in der Kriegerschule in *Rethis* gelehrt. Eine Abart dieser Waffe ist die *Neethaner Langaxt*.

Pailoshummer; große, als Delikatesse geltende Krabbenart, die vor allem vor den Zyklopeninseln gefangen wird.

Pakhizal al-Marfun; (22 v.BF. – 15 BF.); Krieger aus Khunchom; gründete mit LUTISANA VON KULLBACH und 10 anderen Recken den THEATERODEN; erschlug USPUSCHANNA DIE BLUTIGE.

Pakoor; vorwiegend von Plünderungen innerhalb und außerhalb des Orklands lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI.

Palakar; Ruinenstadt in einer Bucht an der Nordwestküste der Insel PAILOS. P., gegründet im Jahre 1677 v.H., wuchs zu einer Stadt mit 2.500 Einwohnern, als sich nach der ersten *Dämonenschlacht* viele Flüchtlinge aus dem *Alten Reich* hier niederließen. Die Silberminen lieferten vielen Menschen Arbeit, und die Bucht war reich an Fischen. In P. entstanden große Villen und steinerne Bauten für das einfache Volk, ja, sogar ein Theater für mehr als 1.000 Personen wurde gebaut.

Im Jahre 1488 v.H. wurde P. der Sitz des Kultes um den Boronpriester NEMEKATH, der hier blutige Feiern zu Ehren seines Gottes abhielt und eine große Schar Gläubiger um sich sammelte. Für ihn war P. die "Stadt des Allgegenwärtigen Raben" – dennoch soll er sie nach einer Traumvision verlassen haben, um in den Südosten zu gehen.

Unter seinen vor dem Abschied ernannten Nachfolgern entstand die Nekropole von P., eine gewaltige Anhäufung prunkvoller Sarkophage und Krypten auf den Hängen oberhalb der Stadt. Im Jahre 1378 v.H. kam es zum Ausbruch des *Amran Nemoras*: Die Stadt wurde zerstört, als sich die Lavaströme des Vulkans die Hügel hinabwälzten.

Heute ist das Ruinenfeld verlassen; wie eine Fliege im Bernstein sind die geborstenen und umgestürzten Sarkophage und Statuen des Begräbnisfeldes in der erstarrten Lava gefangen. Die wenigen Ruinen sind im Laufe der Jahrhunderte von zahlreichen Schatzsuchern geplündert worden, und einzig die Front des Borontempels, wunderbarerweise stehengeblieben, zeugt von der einstigen Pracht dieses Ortes.

Paligan; eine der acht einflußreichsten *alanfanischen* Familien; Sklavenhändler; im Mittelreich vor allem bekannt durch *Alara P.* (* 26 v.H.), die Gemahlin des verschollenen Kaisers *Hal*.

Palmviper; nur etwa anderthalb Schritt lange, glänzend grüne Giftschlange des südaventurischen Dschungels.

Pandlaril; Grenzfluß von 120 Meilen Länge zwischen den Gft. *Bärwalde* und *Baliho* im Hzm. *Weiden*; entspringt in den dichten, hügeligen Wäldern nordwestlich von *Menzheim* und fließt träge und gemütlich auf seinem stetig nach Norden führenden Weg. Kurz vor *Moosgrund* vereinigt sich der P. mit dem von der *Schwarzen Sichel* im Osten herabfließenden *Rotwasser*. Dem lehmgelben Fluß gesellt sich dort zu seiner rechten Seite auch die Straße von Baliho nach Trallop hinzu. Zwischen diesen beiden Städten ist der P. schiffbar, wenn auch nur mit flachen Flußbooten oder häufiger mit Flößen. Fünfzehn Meilen flußab liegt die Furt von *Anderath*, wo der Weg nach Westen zur Ordensburg *Rhodenstein* kreuzt. Die nächste Gelegenheit, den Fluß zu überqueren, liegt bei der Ortschaft *Braunsfurt*, kurz nachdem das *Braunwasser* seine Wasser aus der Sichel ergießt. Die Schneeschmelze im Frühjahr läßt den P. in seinem Unterlauf stellenweise bis zu 60 Schritt breiter werden, was insbesondere die Trallop Furt zu diesen Zeiten unpassierbar werden läßt. Bei *Trallop* mündet der P. in den *Neunaugensee*.

Pandlarin; der elfische Name für den NEUNAUGENSEE, bis vor einigen Dutzend Jahren auch in Weiden gebräuchlich.

Pantherklaue; keulenähnliche Waffe mit stark gekrümmten Klauen, auf mohisch *Baccanaq* genannt; wird Gerüchten zufolge gerne von Mohasklaven benutzt, um sich auf heimliche Weise an besonders grausamen und verhassten Zuchtmeistern zu rächen.

Panzerechse; in südaventurischen Sümpfen und Dschungeln heimische Echsenart, die wie ein Mittelding zwischen *Chamaeleon* und *Alli-gator* aussieht und über eine überaus zähe Haut verfügt, aus der sich ein hervorragendes *Iryanleder* gewinnen läßt.

Paradiesvogel; vor allem auf den *Waldinseln* heimischer Vogel mit buntem Gefieder; Symboltier des Halbgottes AVES.

Pardel; eine gebräuchliche Fellfarbe der Heraldik, die vom gelben, mit schwarzen Ringen und weißen Punkten versehenen Fell des Jaguars abgeleitet ist.

Pardona; mysteriöse, uralte *Elfe*; angeblich vor etwa 5.000 Jahren von den Göttern der ELFEN geschaffen, um deren Hochmut zu zügeln; wurde schließlich von *Pyrdacor* bezwungen; vom *Dämonensultan* entführt verbrachte sie mehrere Jahrtausende in den *Niederhöllen*; gilt als Dämonologin; Schöpferin von Chimären, vollendete Magietheoretikerin – und abgrundtief böse.

Parkauki; elendes Nest von etwa 200 Einwohnern inmitten des BRACK; teilweise auf Pfählen erbaut, größtenteils jedoch einfache Hausboote und Flöße.

Partisane; lange Infanteriewaffe; trägt neben einer kühn vorstechenden Speerspitze noch zwei seitlich vorspringende Klingen, was ihr auf den ersten Blick eine entfernte Ähnlichkeit mit einer Lilienblüte verleiht. Vor allem bei den Gardisten der reichen südlichen Stadtstaaten verbreitet.

Paschok; ein beliebtes Würfelspiel; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Patriarch; Titel des Oberhauptes der *Boron*-Kirche zu *Al'Anfa*; höchster Geweihter des *alanfanischen Ritus*. Seit drei Generationen wird der Titel in der Familie HONAK weitergegeben. Der P. wird als geistliches Oberhaupt korrekt mit *Euer Hochwürdigste Erhabenheit* angesprochen.

Pekladi; eine WALDINSEL der *Perleninsel*-Gruppe; kleines, von zwei Vulkanen dominiertes Eiland, das gänzlich mit Schutt, Asche und endlosen Lavafeldern bedeckt ist.

Peleiston (de Sylphur); (83 v.H. – 7 v.H.); Sohn von *Mizirion II.*; König des unabhängigen BRABAK in den Jahren 52 v.H. bis 8 v.H.; Vater von *Mizirion III.*; in die ersten Jahre seiner Regentschaft fällt der Krieg mit *Al'Anfa*, der in der SEESCHLACHT VON CHARYPSO gipfelt.

Pelura; ein bekannter Mannschaftssport; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Pentagramm (I); fünfzackiger Stern; grundlegende geometrische Figur zur *Beschwörung* und Austreibung *Niederer Dämonen* und einiger anderer jenseitiger Wesen.

Pentagramm (II); ein vor allem bei Magiern beliebtes Strategiespiel; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Pentagramm-Akademie zu Rashdul; graue, auf allgemeine BESCHWÖRUNGSKUNST spezialisierte MAGIERAKADEMIE (21 Lehrmeister, 49 Schüler); eine der angesehensten Akademien der tulamidischen Magie. Das prunkvolle Gebäude der P.A.R. (Traditionsname: Akademie vom Pentagramma, Hexagramma und Heptagramma zur Meisterung jenseitiger Entitäten zu Rashdul) überragt sowohl in Größe als auch in seiner Ausgestaltung den Fürstenpalast der Stadt. Das fünfseitige Gebäude wurde im Lauf der Jahrtausende immer wieder durch die Akademieleitung erweitert. Jeder der 212 Rashduler Großmeister – eine ununterbrochene Linie, die bis in die Zeiten *Rashtul al Scheiks* reicht – betrachtete es jeweils als Höhepunkt seiner Karriere, den DSCHINNEN den Aus- und Umbau der Akademie zu befehlen.

So kann man mit Fug und Recht behaupten, daß nicht eines Menschen Hand am Bau der dreizehn Kuppeln, neun Hallen, fünfzehn Türme, drei Höfe, einundzwanzig Arkaden, zweihundertundneun Erker und dreihundertachtzehn Zwiebeltürmchen mitgewirkt hat. Zur Zeit der *Priesterkaiser*, als Tempelwachen die "Stätte ketzerischen Hexenwerks" auflösen wollten, ließ der damalige Großmeister alle fünf Portale von Dschinnen verschließen, als wären sie nie da gewesen. Seither hat kein Zauberer oder Besucher mehr die Akademie anders betreten oder verlassen als mit Hilfe einer Formel der magischen Bewegung oder gar auf dem Rücken eines fliegenden Elementar- oder Jenseitswesens. Die Eleven der Akademie dürfen diese sogar erst dann verlassen, wenn ihnen dazu ein solches Wesen hilfreich zur Seite steht.

Die Rashduler Magier konzentrieren sich ganz auf die Künste der Magie, besonders die Eleven kommen aus verständlichen Gründen (s.o.) selten mit dem Leben außerhalb der Akademie in Kontakt. Die Unterweisungen der Schule richten sich fast vollkommen auf das Gebiet der Beschwörung. Natürlich werden sie auch in anderen Spielarten der Magie unterrichtet, aber mit Ausnahme der Antimagie (um der Gerufenen auch im Notfall Herr werden zu können) und einiger Kampfzauber läuft dieser Unterricht nur ausgesprochen halbherzig ab.

Die ständig an Schärfe zunehmenden philosophischen Differenzen zwischen den beiden Ausrichtungen der Beschwörungskunst deuten darauf hin, daß sich die Akademie wohl über kurz oder lang gänzlich dem "traditionell tulamidischen" Elementarismus zuwenden wird. Aus politischen und religiösen Fragen hält man sich in der Rashduler Akademie heraus, dies ist auch insofern möglich, da die Schule finanziell weitgehend unabhängig ist. Ihre Mittel sind recht großzügig bemessen, noch immer zehrt man von den Edelsteinen, die ein beschworener Dschinn dem letzten Großmeister der Akademie, Dschelef ibn Jassafer brachte.

Seit dem Jahr 2326 v.H. gilt das ungeschriebene Gesetz, daß derjenige, der neuer Großmeister der Akademie werden will, den amtierenden in einem magischen Duell bezwingen muß. Dieses Duell, bei dem beide Magier versuchen, sich gegenseitig im Herbeirufen mächtiger Elementarerscheinungen zu übertreffen, wird nicht in der Akademie, sondern meist außerhalb der Stadt ausgetragen. In Rashdul wird jederzeit damit gerechnet, daß *Sultan Hasrabal ben Yakuban*, der Sultan von *Gorien*, auf diese Weise versucht, die Leitung der P.A.R. zu übernehmen, denn er ist der prominenteste und bekannteste Abgänger der Akademie. Ein weiterer prominenter Absolvent ist der dritte Hofmagier zu Gareth, *Melwyn Stoerrebrandt* von Gareth.

Peraine (I); Göttin der Zwölfgötter-Pantheons; gütige Göttin des Ackerbaus, der Pflanzen und der Heilkunst; zählt zu den am meisten verehrten Gottheiten Aventuriens – denn vor allem die zahllosen Bauern in den dichter besiedelten Gebieten des *Mittelreichs* und in *Aranien* beten zu ihr. Ihr Symboltier ist der Storch, der dem Volksglauben nach mit seinem langen Schnabel die Saat in den Boden steckt; in südlicheren Landschaften wird auch der Ibis aus demselben Grund eng mit Peraine in Verbindung gebracht. Ihre heiligen Pflanzen sind Apfelbaum und Knoblauch, ihre heilige Farbe Grün.

Da die allermeisten Aventurier als Bauern leben, ist P. die Gottheit mit den bei weitem meisten Anhängern: Mehr als ein Drittel der Menschen Aventuriens verehrt die Gütige als ihre Hauptgöttin. Als Zentrum des Kultes kann dabei *Aranien* betrachtet werden, denn in *Zorgan* residiert der *Diener des Lebens*, der höchste Geweihte der

Göttin, während in *Anchopal* mit dem *Heiligen Hain* einer der heiligsten Plätze des Kultes liegt. Mit dem P.-Kult eng verbunden ist der Orden der *Therbuniten*.

Peraine (II); der zehnte Monat im aventurischen Jahreslauf und damit grob dem irdischen April entsprechend.

Perainäpfel; auch nach ihrem Herkunftsland *Arangen* genannt; orangefarbene Südfrucht von etwa Apfelgröße mit dicker Schale.

Perjin; Name mehrerer maraskanischer Könige, die vor allem wegen der Art und Weise ihres Ablebens in Erinnerung sind. **Perjin I.** verstarb nach nur drei Jahren Herrschaft im Jahre 141 v. H., nachdem er sich an der Gräte eines schlecht zubereiteten Kugelfisches verschluckt hatte. Ihm folgte sein Sohn **Perjin II.** auf den Thron, dessen Regierungszeit die kürzeste aller maraskanischen Könige war: Elf Tage und vier Stunden, dann fiel er einem weiteren Speiseunfall zum Opfer – er stürzte rücklings in ein silbernes Eßmesser.

Auf den zweiten P. folgte **Perjin III.**, ein Vetter P. des Ersten. Seine Regierungszeit währte immerhin vier Jahre. Zum kulturellen Gut Maraskans hat P.III., ein passionierter Koch, vor allem eine Vielzahl von Speisen beigesteuert, wie etwa diverse Hirsepuddinge, Reispasteten oder die nach ihm benannte 'Perjinskrone', eine ungemein aufwendige Obsttorte. All diese Gerichte haben eines gemeinsam: Sie enthalten weder Fisch noch Fleisch, und es ist möglich, sie ohne Verwendung eines Eßbestecks zu genießen. Trotz dieser sicher nicht ganz zufälligen Lehre aus dem Schicksal seiner Vorgänger, verstarb auch P.III. beim Essen: er erstickte an einem Apfel.

Perl-Morfu; eine sumpfliebende Riesenschnecke; siehe MORFU.

Perle von Hylailos; Eigenbezeichnung der Stadt RETHIS auf der ZYKLOPENINSEL HYLAILOS.

Perlbeißer; bis zu vier Schritt lange Art von Salzwasserwelsen, die über ein enorm kräftiges Gebiß verfügen; vor allem im flachen Wasser der Randmeere des Perlen- und Südmeers heimisch.

Perlenmeer; großer Ozean im Osten des aventurischen Kontinents, zu dem alle Gewässer südlich des *Bornlandes* bis nördlich der *Waldinseln* gezählt werden; gilt im Vergleich zum westlichen *Meer der Sieben Winde* als ruhiger Ozean.

Perleninseln; eine Gruppe der WALDINSELN, die nominell zu *Al'Anfa* gehört; besteht aus den Inseln BILKU, IBONKA, KOSSIKE, PEKLADI, SORAK und SUKKUVELANI.

Perricum, -s; Perricumer; Perricumer; das ehemalige *Nebachot*; eine reiche Stadt tulamidischen Ursprungs; führt den Namen P. erst seit der *Schlacht am Darpatbogen* (1865 v.H.), bei der die Truppen des *Diamantenen Sultans Mordai ibn Dhuri* eine vernichtende Niederlage gegen das Heer des *Alten Reiches* hinnehmen und die Stadt aufgeben mußten. Die Geschichtsschreibung erwähnt hier die Posaunen von Perricum, die der Legende nach den Fall der Stadt bewirkten. Das Heer des Kaisers zog dergestalt in voller Länge zwölfmal um die bis dahin uneinnehmbaren Mauern der Stadt, wobei an der Spitze 12 Posaumenträger schritten, um die Verteidiger einzuschüchtern. "[...] und so geschah es, daß nach dem zwölften Umzug und nach zwölf mal zwölf Posaunenstößen die Göttin Blitz und Donner vom Himmel schleuderte, die den Türmen die Zinnen zerschmetterten, die Tore in Flammen aufgehen ließen und der Mauern Grundfesten ins Wanken brachten, so daß das Heer des Reiches die Stadt zu Ehren der Göttin einnahm. [...]" Andere Quellen berichten, daß wohl allein der neu erwachte Mut der Rondra-Streiter, die an der Spitze des Heeres fochten, die Verteidiger demoralisierte und den Fall der Stadt bewirkte.

Fortan war und ist P. eines der bedeutendsten Tore zum *Perlenmeer*, sowohl im Alten als auch im *Neuen Reich* und zählt heute 10.200 Einwohner. An der Mündung des *Darpat* ins *Perlenmeer* gelegen, im Norden von den *Trollzacken* überschattet und über eine befestigte Straße mit dem Herzen des Mittelreichs verbunden, zählt die Hauptstadt der gleichnamigen Gft. des Kgr. *Garetien* auch zu den bedeutendsten Handelshäfen des Mittelreichs. Der Umschlag von Gütern aus dem Bornland, die Verteilung der 'neuerschlossenen' maraskanischen Erzeugnisse und die Verschiffung der mittelreichischen Produkte garantieren Stadt wie Grafschaft erhebliche Gewinne. Aber auch der Schiffbau erlebt hier in den zahlreichen Werften seine Blüte, ob mit oder ohne Subventionen durch die Perlenmeerflotte. Demzufolge ist es nicht verwunderlich, daß P. *Efferd* zu ihrem Schutzgott erwählt hat und nicht die kriegerische *Rondra*, die natürlich vor allem unter den hier stationierten Truppen ihre Anhänger findet. Dem Meeresgott zu Ehren findet hier am 1. Efferd das Volksfest der *Bunten Lichter von Perricum* statt, das von Menschen aus der gesamten Umgebung besucht wird.

Die Anzahl der Bewohner P.s liegt bei weitem höher als die der oben angegebenen Einwohner, da der Hafen P.s einem Großteil der Perlenmeerflotte als Heimathafen dient, zudem ständig der Bedrohung durch das abtrünnige *Aranien* gewahr sein muß und wie Beilunk als Zwischenstation für die Besatzungstruppen auf Maraskan dient. Kaum eine Stadt des Mittelreichs kann sich mit solcher Wahrhaftigkeit Soldatenstadt nennen

(G: V. K.u.K. Garethisches Garderegiment (Elitegarde Perricum), II. Radromtaler Bombardenregiment (3. Wehrheimer Garde), III. Gemischtes Ksl. Landwehrregiment »Trollzacken«, 4 Banner Kgl. Garethische Hellebardiere, 2 Schwadronen Kgl. Garethische Reiterei, 2 Banner Gfl. Perricumer Säbelfechter, 1000 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Perlenmeerflotte). Weiterhin beherbergt die Stadt in ihren Mauern neben dem Haupttempel der Rondra (Weitere T: EFF, PRA, BOR, HES, PHE, ING, RAH), in dem der göttliche Zweihänder *Armalion* aufbewahrt wird, und der LÖWENBURG auch eine *Ordensburg der Ardariten*.

Dies alles bedeutet für die gesamte Grafschaft eine gewaltige Belastung, denn eine solche Menge Soldaten muß ernährt, untergebracht und besoldet werden, was in einigen Vierteln der Stadt zu einem langsamen Abwandern der ursprünglichen Bewohner geführt hat. Statt der Fischer, Segelmacher und Netzknüpfer tummeln sich dort jetzt rahjagefällige Damen und Herren, in zahlreichen Spelunken und illegalen Spielkellern blüht unter anderem auch der Schmuggel aus und in das abtrünnige Aranenien oder gar nach Maraskan.

Wissenschaft und Künsten fällt zwar nicht unbedingt ein bedeutender Teil des städtischen Lebens zu, gleichwohl finden sie jedoch auch ihren Platz. Zu nennen wären hier an erster Stelle (neben dem Tempel der *Hesinde*) die SCHULE DER AUSTREIBUNG, eine der aventurischen Magierakademien, die auf eine lange Tradition zurückblicken kann. Als Besonderheit verdient hier die enge Zusammenarbeit mit den ansässigen *Noioniten* Erwähnung, haben sich doch beide Institutionen gemeinsam auf die Behandlung geistesschwacher Magier spezialisiert und diese Kunst zu hoher Vollendung geführt. Die Magier, die noch über ihre Fähigkeiten verfügen, aber sich nicht zum Weg der Rechten Hand rechnen, sind größtenteils den Grauen Stäben angeschlossen, die in der Nähe der Stadt ein Kloster unterhalten.

Leider gibt es von P. auch weniger Gutes zu berichten, so ist die Unsitte des 'Pressens' nicht umsonst auch als Perricumer Anheuern bekannt. Selbst in der Perlenmeerflotte des Mittelreichs wird diese Methode bei akutem Personalmangel gelegentlich angewendet, um die Reihen der Mannschaften aufzufrischen. Häufiger indes finden sich die Preßkommandos in der Handelsschiffahrt, wo sie bei Dunkelheit die Schenken des Hafenviertels nach Betrunknen absuchen und diese unter ihre Obhut nehmen. Erwachen die Unglücklichen, so sind sie bereits auf hoher See und müssen sich in ihr Schicksal fügen.

Pertakis; Domäne des *Lieblichen Feldes* in der Gft. *Yaquiria*.

Perval; grausamer Herrscher des *Neuen Reiches* in den Jahren 60–45 v.H., der aus dem mehr als dreißig Jahre währenden Bürgerkrieg um die Thronfolge zu Gareth schließlich als Sieger hervorging. Seine "hervorragende Leistung" als Potentat bestand in der Regelung, daß stumpfe, verletzungsvermeidende Waffen bei den Turnieren am Kaiserhofe künftig verboten seien. Bei soviel "Realitätssinn" fand sich bald niemand mit Ehrgefühl mehr, der seinen Kopf für solch ein Spektakel hinhalten mochte, und so verkamen die Wettkämpfe, die später mit verkleideten Gefangenen und Sklaven durchgeführt wurden, schnell zur Farce. Den einzigen Menschen, die ihm je etwas bedeuteten, vermachte Perval seinen Thron gemeinsam, auf daß sie sich die Kaiserwürde teilen mögen: seinen Kindern BARDO und CELLA. Die Würde des Amtes erreicht mit die-ser Maßnahme ihren absoluten und eigentlich unvorstellbaren Tiefstand.

Pestsporenpilz; ein bovistähnlicher, großer Bodenpilz, der nördlich einer Linie *Nostria-Vallusa* in Feuchtgebieten gefunden werden kann. Die Haut des P. kann mit CARLOG zu einer Salbe verarbeitet werden, die die Empfindlichkeit der Augen für schwächstes Licht erhöht. Die Sporen des P. sind jedoch sehr giftig.

Pfalzgraf; ein alter *Adelstitel* aus der Zeit der *Kusliker Kaiser* und der Anfangszeit des *Neuen Reiches*; Verwalter einer Burg (die vom Kaiser als jeweilige Residenz auf seinen Reisen benutzt wurde) und eines dazugehörigen kaiserlichen Lehenslandes.

Pfeffer; neben dem *Feuerkraut* beliebtes scharfes Würzmittel. Die *aranischen P.-*Schoten gelten als recht mild, während in *Khunchom* ein extrem scharfer P. angebaut wird.

Pfefferfresser; eine in allen Farben auftretende, den Papageien äh-nliche, südaventurische Sing- und Sprechvogelart.

Pfefferinseln; für ihren Gewürzreichtum bekannte Gruppe der WALDINSELN, bestehend aus den Inseln ILTOKEN, SOKKINA und TOKEN.

Pfeifenkraut; der aventurische *Tabak*; ursprünglich wildwachsend an den Abhängen des Regengebirges und der Eternen; wird mittlerweile in großen Plantagen in der Gegend von Al'Anfa, auf Maraskan und im Yaquirtal kultiviert. Bekannte P.-Arten sind der leichte *Methumis*, der würzige *Sinoda*, der starke *Mohacca* und der *Warunker Knaster* (eine Mischung).

Pfeifhase; nordaventurische, große Wildkaninchenart; verständigen sich untereinander durch lautes Pfeifen.

Pfeil; *Sternbild* mit vier hell-bunten Sternen am *Südhimmel*. Wird bisweilen auch als *Dolch* bezeichnet.

Pfeile des Lichts; ein dem COLLEGIUM CANONICUM unterstellter kleiner Orden kampffähiger *Magier*, deren Aufgabe die Verfolgung wegen Schwarzmagie, Häresie oder Hochverrat verurteilter Kollegen ist. Die etwa zwei Dutzend ganz in weiß gekleideten Kampfmagier operieren von der AKADEMIE SCHWERT UND STAB ZU BEILUNK aus.

Die Mitglieder sind hoch geachtet und doch vielerorts gefürchtet, da sie mit ausgesprochener Gründlichkeit jedem Frevel nachspüren und keine Gnade kennen. Die Mitglieder nehmen eine besondere Ausbildung auf sich, an deren Ende nach acht Jahren schwerster Mühsal und Plagerei eine Prüfung vor dem *Collegium Canonicum* steht. Nach der Ausbildung steht der Absolvent im Range eines Magisters und darf an weißmagischen Akademien lehren, sofern seine Verpflichtungen dies zulassen. Die einzige Akademie, in der die Pfeile ausgebildet werden, ist Beilunk, wemgleich die weißen Akademien zu *Bethana* und *Gareth* zuweilen einen ihrer Absolventen hierherschicken, um ihn in die Reihen der P.d.L. aufzunehmen zu lassen.

Trotz ihres offenen Auftretens (eine Geheimhaltung ihres Standes käme keinem der Auserwählten in den Sinn) sind sie sehr erfolgreich und haben in jüngster Zeit kaum eines ihrer Mitglieder verloren. Der Philosophie der Akademie zu Beilunk folgend, steht die körperliche Ertüchtigung gleichberechtigt neben der Schulung von Geist und arkanen Fertigkeiten.

Pflanzenkunde; zur aventurischen Botanik siehe den Eintrag auf Seite 196.

Phantasmagorisches Institut der Nandusschule zu Methumis; vor wenigen Jahren neu gegründete MAGIERAKADEMIE unter *Lutisana von Brelak*, die sich auf ILLUSIONSZAUBEREI spezialisiert hat und eng mit der AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS zusammenarbeitet. Eine Anerkennung der Akademie steht noch aus.

Phejadi; Fluß in der Senke zwischen *Windhagbergen* und *Phecanowald*. Namensgeber für die vom Alten wie Neuen Reich *Phecadien* genannte Region. Seine Quelle liegt an den Osthängen der Windhagberge und gibt die Richtung durch die hügelige Landschaft vor. Nach seinem Zusammenfluß mit der im südlichen Eisenwald entspringenden *Hefthe* kurz vor dem almadanischen *Imdal* wendet er sich nach Süden und wird fortan zur linken Seite von einer Handelsstraße begleitet. Von weiteren Gebirgsbächen gespeist, passiert der P. das altreichische *Venga* (schiffbar von *Imdal* bis *Venga*) und mündet schließlich bei *Grangor* in das *Meer der Sieben Winde*.

Phecadien; das fruchtbare Tal des *Phejadi*; etwa zwischen den Städ-ten *Elenvina* und *Grangor* gelegen; gehört teilweise zum *Mittelreich* und teilweise zum *Lieblichen Feld*.

Phecadifälle; sieben Meilen von der Mündung des *Phejadi* ins *Meer der Sieben Winde* entfernte, mehrstufige Wasserfälle, die insgesamt einen Höhenunterschied von gut 40 Schritt überwinden.

Phecanowald; kleiner, aber schroffer Gebirgszug, der die Täler des *Phejadi* und des *Yaquir* voneinander trennt. Die bis über 2.500 Schritt aufragenden Gipfel bilden die geographische Grenze zwischen den Landschaften *Almada* und *Phecadien* und stellenweise die politische Grenze zwischen Altem und Neuem Reich.

Phenos; nördlichste der ZYKLOPENINSELN; teilweise von dichten Wäldern bedeckt und nur von wenigen Menschen bewohnt; Stützpunkt einer Bosparanischen Galeerenflotte, aber – angeblich – auch mehrerer Piratenkapitäne. Die hier lebenden ZYKLOPEN (es sollen insgesamt nicht mehr als 10 sein) gelten als die umgänglichsten ihrer Rasse.

Phex (I); Gott des *Zwölfgötter*-Pantheons; vielgesichtiger Gott der Diebe und der Händler; einer der bekanntesten Zwölfgötter, doch in weiten Teilen Aventuriens wird er nur heimlich verehrt, da sein Kult von der Obrigkeit verboten ist: Zu sehr fürchtet man die Geweihten des Gottes und ihre berühmt-berüchtigten Diebestaten. Dabei ist P. vor allem ein Gott der List, Gerissenheit und Kühnheit, der elegante Diebereien und Betrügereien schätzt; ein plumper Bandit oder brutaler Wegelagerer findet keinerlei Gnade in seinen Augen.

Das heilige Tier des P. ist der Fuchs, seine Farbe das schattenhafte Grau; unter anderem wird er als nächtlicher Späher mit dem Mond, dem dunklen Gegenstück *Praios'*, identifiziert. Daneben ist P. aber auch der Gott der Sterne und Hüter des nächtlichen Himmels, denn die Sterne gelten als die Trophäen seiner eigenen Diebeszüge, mit denen er den Himmel schmückt. Als Gott des Glücks und des Unfugs ist er auch ein Patron der Gaukler, Schelme und Spaßmacher, wie auch viele andere zu ihm um ein bißchen Glück beten.

Neben der wandelbaren *Tsa* ist *Phex* die Gottheit mit den meisten Gesichtern, der in Aventurien unzählige verschiedene Aspekte beigelegt werden und der sehr viele Menschen aus sehr unterschiedlichen Gründen dienen: So gibt es neben dem vielerorts offenkundigen Kult des Händlergottes auch zahlreiche verborgene Diebestempel, in *Fasar* soll ein wehrhafter Kult nächtlicher Meuchler dem Gott geweiht sein, während eine

weitere Gruppe P. als Sternen- und Mondgott in direkter Abkehr von Hesinde und Mada als Patron der Astralkraft und der (Grauen) Magie sieht – und viele weitere Gruppen gibt es, die sich ein eigenes Bild von P. machen.

P. ist ein ur-aventurischer Gott, der schon als *Feqz* von den ersten Tulamiden verehrt wurde – und sein Sohn AVES ist immerhin Namenspatron des gesamten Kontinents.

Sein Oberster Geweihter ist der legendäre *Mond*, dessen Identität niemandem bekannt ist – denn wer ihn enttarnt, darf unauffällig sein Amt übernehmen. Und nur manche Eingeweihte vermuten, daß es in Wahrheit gar keinen "Mond" gibt...

Phex (II); der neunte Monat im aventurischen Jahreslauf und damit etwa dem irdischen März entsprechend.

Phexcaer, -s; phexcaersch; Phexcaerer; "Haus des Phex"; dem Gott der Diebe geweihte Stadt am *Bodir*, wo dieser die westlichen Ausläufer des *Nördlichen Steineichenwaldes* passiert. Sie liegt inmitten der flußbegleitenden Sümpfe in der öden Kaltsteppe des südwestlichen *Orklandes*. Um die Existenz der Menschenstadt im Stammesgebiet der mächtigen *Zholochai* erklären zu können, ist ein Blick auf die Geschichte der Stadt erforderlich.

Hervorgegangen ist der Ort aus einer Feste zu Zeiten der *Klugen Kaiser*, an der Stelle, wo die geplante Reichsstraße von *Andergast* nach Olport den Bodir überqueren sollte. Seinerzeit gab man der Stadt (nach der ersten Kommandantin Talia Myr) den Namen MYRBURG. Über den launischen Fluß baute man die Kaiser-Raul-Brücke (heute Phexbrücke). Die Orks bestaunten in jenen Tagen lediglich die starken Mauern und sahen ihre Zeit erst gekommen, als das Reich vom *Krieg der Magier* heimgesucht wurde. Doch der im Orkland lebende *Riese Orkfresser* stell-te sich auf Seiten der Siedler, und so zogen sich die Orks für einige Jahre (bis 196 v.H.) zurück. Diesmal kam die Rettung durch den "weltgrößten Halsabschneider, Bettler und Betrüger" Jirtan Orbas. Der "Graue Vogt" zog mit einer Schar von Gesetzlosen auf der Flucht daher, beseelt vom Traum, alle Vogelfreien der Welt an einem Ort zu einen und anschließend Rache am Bürgertum zu nehmen. Den Myrburgern war diese kriminelle Meute unwillkommen, deren scharfe Klingen aber vertrieben schließlich die Orks. Es gelang ihnen sogar, den großen Häuptling Bradratork zu stellen und ihm einen Pakt "anzubieten", den er in seiner mißlichen Situation nicht ablehnen konnte. So wurde der Graue Vogt zum Herren von Myrburg und ging alsbald daran, seinen Plan vom Geheimbund der Gesetzlosen in die Tat umzusetzen. Bekannt wurde Orbas auch unter seinem orkischen Namen Sho-taka'sa (diese Bezeichnung benutzt heute die Diebesgilde zu Havena), was soviel wie "der Schatten" bedeutet. Viele Gesetzlose folgten seinem Ruf, und nur kurze Zeit darauf mußte das ehemalige Bürgerhaus dem größten Phextempel Aventuriens weichen. Fortan trug die Stadt ihren neuen Namen P.

Heutzutage ist der Ort zwar tatsächlich Treffpunkt für allerlei Gesindel, aber Phex nahm schon bald seine schützende Hand von der Stadt, und nie mehr geschah dort ein Wunder durch ihn. Den ebenfalls ansässigen Bauern und Handwerkern droht normalerweise keine Gefahr durch die Gesetzlosen, doch Fremde sind gut beraten, schnell einen "Mitgliedsausweis" einer der zahlreichen Banden zu erwerben.

Phexens Schattenraum; der *Heilige Talisman* des *Phexkultes*; ein Artefakt, das einen Geweihten nahezu "unbemerkbar" macht.

Phileasson Foggwulf; ein thorwalscher Abenteurer; siehe FOGGWULF.

Phosphorpilz; im *Orkland* und *Finsterkamm* anzutreffender, flechtenartiger Höhlenpilz, der von innen heraus grünlich leuchtet.

Phraischaf; auf den *Zyklopeninseln*, auf *Maraskan* und im *Lieblichen Feld* gezüchtete Schafsart, die eine als besonders edel geltende Wolle liefert.

Phrygaios; drittgrößte und südliche der ZYKLOPENINSELN. Neben etwa 1.000 Fischern leben hier vor allem Minenarbeiter, die Eisenerz schürfen, und Matrosen, Rojer und Seesoldaten des V. Geschwaders der Bosparanischen Galeerenflotte, die von hier aus den Zugang zu den Inseln bewachen und sich schon des öfteren Gefechte mit *Mengbillaner* Biremen geliefert haben. P. ist auch bekannt für die großen Mengen *Thul*, die hier jedes Jahr im Ingerimm gefangen werden.

Piaster; eine nicht mehr gebräuchliche große Münze des *Kalifats*; bestehend aus 30 Skrupeln reichlich gestreckten Goldes; damaliger Nennwert 12 *Dukaten*; siehe WÄHRUNGEN.

Pike; eine sehr spezielle Infanteriewaffe: Dieser mindestens drei Schritt lange Spieß ist allein nahezu nutzlos, in größerer Zahl aber, oft von jeweils zwei Kämpfern geführt, ist sie ausgesprochen effektiv: Ein Speerwald von fünfzig, sechzig P., dem Angreifer unerschütterlich entgegengestreckt, erschreckt, vertreibt oder tötet Roß und Reiter mit Sicherheit.

Pikeniere; gänzlich mit *Piken* ausgestattete militärische Einheit, meist als *Banner* oder *Doppelbanner* organisiert; als Seitenwaffe meist nur mit dem Kurzsword ausgestattet. Die moderne Formation des Pikenergevierts gilt als Nachfolger der Phalanx und als unüberwindlich für Kavallerieangriffe.

Pilkamm; in den Jahren 810 v.H. bis 806 v.H. erbaute Festung des THEATERORDENS an der *Festumer Bucht*, etwa auf halber Strecke zwischen den Mündungen der Flüsse *Born* und *Walsach* gelegen; bis 718 v.H. Residenz der Marschalle des Theaterordens; danach allmähliche Versandung des Hafens und Absinken der Stadt und Feste zur Bedeutungslosigkeit.

Piranha; kleiner Süßwasser-Raubfisch; siehe BLUTFISCH.

Piraten, Piraterie; siehe den Eintrag auf Seite 197.

Plättling; einen Spann Länge messender, in Salz- und Brackwasser vorkommender Speisefisch.

Plattwal; bei einer Länge von gut 20 Schritt nur drei Schritt hoher, grauweiß gefleckter (Unterseite reinweiß) Wal mit auffälligem Nasenbuckel und mächtigen Brust- und Schwanzflossen; tritt häufig in großen Gruppen auf.

Platz; selten gebrauchtes av. *Flächenmaß*; eines der *Rohalschen Maße*; entspricht irdisch einer Fläche von 25 × 25 *Quadratmetern*; (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Plesse; Fischerdorf im Kgr. BRABAK; eine der wenigen festen Siedlungen des Königreiches.

Plötzbogen; Handels- und Bankhaus aus *Warunk*, das im aventurischen Nordosten mehrere Kontore und Niederlassungen unterhält und in einigen Gebieten die NORDLANDBANK aussticht.

Poltrion-Tormlyn-Stil; *nostrischer Prunkbaustil* seit mehr als 800 Jahren: pompöse Fassade und schlichte Anbauten; siehe NOSTRIA.

Port Corrad, -s; aus Port Corrad; Corrad; Hafenstadt am SELEM-GRUND. Erst 361 v.H. war es, daß der kaiserliche Admiral *Corrad von Hardenstein* in die *Arratibucht* einlief und hier im Namen seiner Majestät ESLAM I. einen Hafen begründete. Doch erst mit der Errichtung des Knüppeldamms durch das Echsengebiet südlich des *Loch Harodrol* war die Stadt an die Westküste mit ihren großen Häfen angeschlossen, und es begann eine gewisse Blüte: Nun war es Kaufleuten möglich, den Weg in den piratenreichen Süden zu vermeiden und ihre Waren einfach nach P.C. zu bringen, wo ihnen das Handels- und Fuhrmannshaus *Rhudainer* gute Preise zahlte – denn die eigenen Profite waren beim Verkauf in *Mengbilla* oder *Drol* noch höher.

Doch heute sind Ruhm und Reichtum des Hauses verweht, und was es schuf, dient *Al'Anfa* und *Mengbilla* zur Bereicherung: Wo sich noch vor einem halben Dutzend Sommern eine kleine, aber wohlhabende Handelsstadt befand, lagern heute die Truppen eines – zumindest im Mittelreich – fast vergessenen Krieges.

Für die Eroberer ist die Stadt am Arrati die einzige nennenswerte Trophäe, die sie aus dem verlorenen Krieg gegen die Novadis noch haben retten können – so hält man an dem einsamen Vorposten im Norden unerschütterlich fest. Seine größte Bedeutung erreicht das kleine Städtchen nur selten – nämlich immer dann, wenn hier die große Seidenkarawane zusammengestellt wird, die zahllose Reichtümer *Al'Anfas* zu den Märkten *Mengbillas* bringt und einen Monat später mit den Waren der westlichen Stadt zurückkehrt. Dann sind fast mehr Soldaten als Einwohner in P.C., doch bald ist der Spuk vorbei und der Alltag kehrt wieder ein.

Das tägliche Leben in P.C. hat in den letzten Jahren allerdings fürwahr beängstigende Formen angenommen: Schon gleich nach der Eroberung der Stadt ließen die *Al'Anfaner* alle *Novadis* erschlagen. Die übrigen Stadtbürger durften zwar weiterleben, aber viele wurden als Arbeitssklaven verschleppt und durch *Al'Anfaner* ersetzt – unfreiwillige und oft unfreie Siedler, die ihrer neuen "Heimatstadt" nur wenig Liebe und Loyalität entgegenbringen (derzeitige EW: um 800; T: BOR, EFF, PHE, TRA). Dazu kommen noch die immer wiederkehrenden Angriffe der *Novadis*, die nur zu gerne die Stadt erobern oder vernichten würden. Obgleich es bislang stets gelang, die unorganisierten Reiter blutig abzuweisen, ist das Leben in der Stadt doch keineswegs sicher (G: eine Schwadron *Mengbiller* Reiter, eine Kompanie *Al'Anfaner* Fremdenlegionäre; ein Seebanner vom *Schwarzen Bund des Kor*).

Port Kellis; noch aus der Zeit der Ersterkundung des Perlenmeers datierender kleiner Hafen am östlichen Ende der Echsenümpfe; bisweilen von bornländischen Schiffen auf dem Weg nach Kannemünde an-gelaufen.

Port Stoorrebrandt; mit 640 Einwohnern die größte und zugleich älteste Handelsniederlassung eines nördlichen Handelshauses auf den *Waldinseln*. P.S. liegt günstig auf der Insel *Iltoken* und kontrolliert den

Handel mit mehreren seltenen Gewürzen und hat nennenswerten Anteil am Geschäft mit den übrigen Kräutern und Gewürzen, Edelhölzern und sonstigen exotischen Gütern.

Port Zornbrecht; auf einer versumpften Halbinsel südlich von *Selem* gelegener, zu Beginn des Khomkrieges angelegter *alanfanischer* Kriegshafen, von dem aus sich die Einfahrt zur *Tränenbucht* kontrollieren läßt.

Potte; bauchiger und plump wirkender *Schiffstyp*; südlich einer Linie Havena–Mendena vielfach als Schwertransporter in Gebrauch. Ihre Langsamkeit wird durch ihren gewaltigen Laderaum und ihren geringen Preis aufgewogen. P. führen meist nur einen Mast mit einem oder zwei Rahsegelein, dazu bisweilen ein Sprietsegel.

Prahe, Tyros; (* 51 v.H.); vor allem durch seine Suche nach dem legendären Polardiamanten bekannter Alchimist; lebt z.Z. in *Festum*.

Praiodane Falkenstein; (*34 v.H.); vormalig *Gräfin zu Baliho* und oberste Reichsrichterin; als *Answinistin* in die Baronie *Tobelstein* (Mark *Osterfelde*) verbannt.

Praios (I); höchster Gott des Zwölfgötter-Pantheons; Gott der Sonne, des Gesetzes und der Herrschaft; König und Herrscher der Götter – ein unerschütterlicher Götterfürst, der jeden Tag in unveränderlicher Ordnung seine Bahn über den Himmel zieht. Seine Farbe ist das Gold, seine Boten und Symboltiere sind die *Greifen*; zu seiner Gefolgschaft zählen die Halbgötter UCURI und HORAS.

Die Kirche des P. ist die *Gemeinschaft des Lichtes*, eine streng geordnete Hierarchie, die in ganz Aventurien vertreten ist und neben den normalen Geweihten auch die *Heilige Inquisition* umfaßt, die nach Schwarzmagiern und anderer götterlästerlicher Zauberei, vor allem aber nach Häretikern in den eigenen Reihen forscht – denn die Macht der Magie ist in den Augen der Praiosgeweihtenschaft eine lästerliche Bestrebung, die göttliche Macht nachzuäffen und das Schicksal in die eigenen Hände zu nehmen. Auch die *Sonnenlegion*, eine Elitetruppe von acht *Greifenreitern* und etwa 600 Kriegern, ist ein erheblicher Machtfaktor, der den Einfluß der Kirche noch erhöht.

Zur Zeit allerdings herrscht ein Schisma in der Gemeinschaft des Lichtes, denn neben dem schon seit 1 Hal regierenden *Boten des Lichts Jariel Praiotin XII. Heliolan*, der weiterhin in Gareth residiert, ist ein zweiter selbsternannter Bote getreten, *Hilberian Praiofold III. Lumerian*, der seine Residenz in *Elenvina* errichtet hat und zugleich das weltliche Szepter (also die Kaiserwürde) fordert. Theoretisch gibt es noch eine dritte Botin des Lichtes, denn mit der Annahme des *Horastitels* hat *Amene von Vinsalt* auch diese Würde beansprucht; allerdings wird dieser Anspruch in Vinsalt nicht forciert.

Praios (II); erster Monat im aventurischen Jahreslauf und damit grob dem irdischen Juli entsprechend.

Praiosdank, -s; Praiosdanker; Praiosdanker; Hauptort der maraskanischen Grafschaft JILASKAN. Hier leben die Nachfahren der in den Jahren 527–522 v.H. unter *Rohal* verbannten *Priesterkaiser*, die gleichsam ihren Vorvätern fanatische Anhänger des Götterfürsten *Praios* sind und noch heute an seinem Tempel – der *‘Gülden Halle unseres Herrn Praios’* – fortbauen (keine weiteren T!). Der unter Gräfin *Trontir von Alfz* im Jahre 16 Hal errichtete neue Hafen hat maßgeblich dazu beigetragen, daß der Stadt heute eine gewisse Bedeutung als Umschlagplatz zukommt und die Bevölkerung rasch auf mehr als 700 Seelen angewachsen ist (G: 5 Stadtgardisten, 25 Hafengebühren, davon 20 nur im Krisenfall, 10 Soldaten der Gräflichen Leibgarde). Von hier werden neben Phraischafwolle und seltenen Gewürzen ebenso Edelhölzer sowie Feingestein aus den Alabastersteinbrüchen der Insel verschifft.

Praiosfest; 1. bis 3. Praios; höchster **FEIERTAG** des *Zwölfgötterglaubens* und besonders der *Praios*-Anhänger.

Praioslauf; die bisweilen gebrauchte zwölfgöttergefällige Bezeichnung für einen *Tag* (s. **ZEITRECHNUNG**).

Praioslob von Selem; (713 v.H. – 638 v.H.); einflußreicher Marschall der *Sonnenlegion* unter PRIESTERKAISER *Aldec*; später zu höchsten Reichs-ehren aufgestiegen; wahrscheinlich der Kopf hinter der Ermordung *Rudes II.* und damit Schaffer der Grundlagen des Priesterkaiserreiches.

Praiostag; allg. Bezeichnung für den vierten Tag der Woche; in den meisten Gegenden ein *Feiertag* (s. **ZEITRECHNUNG**).

Prem, -s; Premer; Premer; Hafenstadt in Nordaventurien. Die ”Hüterin” des gleichnamigen Golfs liegt etwa 120 Meilen westlich von *Thorwal* auf einer Halbinsel und ist mit über 2.500 Einwohnern die zweitgrößte thorwalsche Siedlung. Die Premer, die im Ruf stehen, besonders kühn und kriegerisch zu sein und auch sonst alle thorwalschen Untugenden im Übermaß zu besitzen, betätigen sich vor allem als Bauern und Fischer,

genauso häufig aber auch als Piraten.

Die Stadt ist vor allem bekannt für ihren *Swafnir*-Tempel, der zur Hälfte im Wasser steht und über eine kunstvoll gefertigte, mechanische Wasserpumpe verfügt, die stündlich eine Fontäne gleich einem atmenden Wal über das Tempeldach versprüht.

Der kriegerische Charakter der Stadt manifestiert sich in der Trutzburg, in deren Räumlichkeiten die "Freie Kämpferschule von der Trutzburg zu P." untergebracht ist, eine weit über die Thorwaler Region hinaus bekannte Kriegerakademie (G: 50 Krieger Hetmann Thurbolds, 35 Kämpfer der Trutzburg, 20 Hafengewachen), und in dem vielbesuchten *Rondra*-Tempel, der eine uralte *Rondra*-Statue beherbergt. Es heißt diese Statue stamme noch aus der Zeit der Landnahme der *Hjaldinger*.

Mitten in der Stadt steht ein 5 Schritt hoher, glatter schwarzer Monolith, von den Premern schlicht "der Stein" genannt, um den sich der lokale Aberglaube rankt und dem Wunder und glücksbringende Wirkungen zugeschrieben werden. Die Redewendung: "Geh doch den Stein putzen" bezieht sich auf die alljährlichen Vorbereitungen zum 1. Efferd, und gilt meist Leuten die untätig im Wege stehen oder törichte Fragen stellen.

Das ständig mit regem Leben erfüllte Drachenhaus bildet das Zentrum der Premer Geselligkeit. Es dient als Markthalle und Gasthaus, Treffpunkt der Einheimischen und Aufenthaltsort aller Ortsfremden. Hier werden Geschäfte abgeschlossen und Seefahrer angeworben, hier erfährt man auch die neuesten Neuigkeiten.

Von einiger kultureller Bedeutung sind noch das *Immanfeld*, die Heimat von "Pottwal Prem", die Brennerei *Hjalske*, die das berühmte Premer Feuer brennt und schließlich der *Travia*-Tempel, der in kaum einer thorwalschen Siedlung fehlt.

Premer Feuer; der Schnaps der *Thorwaler*. Das einzige echte Feuer, das in 'Rest-Aventurien' erhältlich ist, entstammt dem Familienbetrieb der Brennerei *Hjalske*: *Hjalskes Rotbrand*, nach Originalrezept in Prem gebrannt. Zweifler, denen die Geschmacksprobe nicht genügt, erkennen die Echtheit an der typischen hellroten Flamme, mit der der edle Tropfen verbrennt.

Premer Mähnschafe; langhaarige Schafsart, die vor allem in der Region *Thorwal* gezüchtet wird und eine große Menge Wolle liefert; auffällig ist die hohe Anzahl schwarzer Schafe, deren Wolle nicht nachträglich eingefärbt werden muß.

Priesterkaiser; Epoche und de-facto-Dynastie des *Neuen Reiches* (658 v.H. bis 528 v.H.). Nach dem Meuchelod des jungen Kaisers *Rude II.* am 19. *Rondra* 658 v.H. und dem Fehlen eines unmittelbaren Prinzen erhob sich der Reichsverweser *Aldec Praiofold II. Heliotan*, BOTE DES LICHTES zu Gareth und damit Hohepriester der *Praios*-Kirche, selbst zum Kaiser und Gebieter des Neuen Reiches. Fast genau 130 Jahre lang saßen nun sieben sogenannte P. auf dem Gareth Greifenthron:

1. Aldec Praiofold II.; (721–645 v.H., Bote des Lichts seit 669 v.H., Kaiser 658–645 v.H.); Vermutlich selbst der Mörder Rudes, war A. der grausamste Kaiser, der je im Neuen Reich herrschte. Gemeinsam mit seinem Handlanger *Praioslob von Selem* (zunächst Marschall der *Sonnenlegion*, später *Wahrer der Ordnung* im Bornland, zu Gareth und im Süden, schließlich Mündel des Lichtes auf Deren und damit zweithöchster Mann im Reiche) vernichtete er die *Rondra*-Geweihen im *Erntefest-Massaker* zu Gareth sowie in der *Schlacht im Drachenspalt* gegen den *Theaterorden* (656 v.H.) und schaltete sämtliche Provinzen des Reiches nach und nach gleich (*Protektoren* von *Albernia* und *Bodironien*, *Herzogs-Wahrer* von *Weiden*, *Statthalter* im *Lieblichen Feld* und *Sonnen-Gebieter* von *Nordmarken* und *Almada* usw.). *Rondragläubige*, *Zauberer*, *Hexen*, *Druiden*, aber auch *Elfen* und *Zwerg*e wurden vom *Orden der Göttlichen Kraft* (der späteren *INQUISITION*) auf sein entherztes Geheiß hin verfolgt. Der Zehnt wurde im ganzen Reiche verdreifacht.

2. Noralec Praiowar I.; (671–581 v.H., Kaiser 645–581 v.H.); bestieg den Thron als jüngster Wahrer der Ordnung seiner Zeit. *Noralec* war ein weiser und kluger Mann, der dem Reich gerechte Gesetze gab und den Wohlstand der Kirche geschickt mehrte. Auf seinen Befehl erbaute der Heilige *Owilmar von Gareth* den *Praiofempel* zu *Alt-Gareth*.

3. Kathay Praiotin XI.; (628–579 v.H., Kaiser 581–579 v.H.): trat – haßerfüllt und grausam – gänzlich die Nachfolge Kaiser *Aldec*s an und war allein von dem einen Wunsch beseelt, Kaiser *Noralec*s große Taten in allem zu übertreffen. Er befahl *Owilmar von Gareth* den Bau der *Stadt des Lichtes*. 579 v.H. wurde er von Graf *Gurvan von Wehrheim* – einem Wahrer der Ordnung – erschlagen.

4. Gurvan Praiobur I.; (631–541 v.H., Kaiser 579–574 v.H. und 552–541 v.H.); der nämliche Meuchler war nicht minder gemein: *Praios* selbst offenbarte ihm nicht *die Stimme, die befiehlt* und *den Geist, der sieht*. Allein von den Waffen seiner Gardisten auf dem Thron gehalten, war es seinem Mündel *Helus* ein Leichtes, dieselben zu bestechen und seinen Ziehvater ins al'anfanische Exil zu treiben. Dort dichtete er die *Gurvanianischen Choräle* – einen für jeden Tag des Jahres und viele weitere zu allen kirchlichen Feiern – und erlangte schließlich durch haltlose Buße die Erleuchtung, nachdem er zuvor noch einen Anschlag auf den Gareth *Tempel der Sonne* verübt hatte. Nach dem Tode *Helus'* 552 v.H. kehrte *Gurvan* nach Gareth zurück und herrschte 11 weitere, lange Götterläufe als selbstgefälliger Kaiser von wechselhaften Launen und Lüste. Im Jahre 542 v.H. war *Gurvan* der erste Bote des Lichtes, der in den Tempel der Sonne Einzug halten konnte.

5. Helus Praiodan I.; (612?-552 v.H., Kaiser 574-552 v.H.); war ein großer Baumeister, der – allein auf sein Vergnügen bedacht – der entstehenden Stadt des Lichtes zwar kaum Aufmerksamkeit schenkte, dafür aber sieben (später von Gurvan geschleifte) Lustschlösser im Lande Garetien erbaute und die Bürger des Reiches darob auf der ständigen Suche nach Zöllen und Zehnt ohnegleichen beutelte.

6. Amelthona Praiadne II.; (581-538 v.H., Kaiserin 541-538 v.H.); einst Geliebte Gurvans, war unbändig darauf aus, ganz Aventurien mit Feuer und Schwert dem Praios-Glauben und damit ihrem Worte zu unterwerfen. 538 v.H. – auf einem Zug gegen die ‘ketzerischen Reiter der Wüste’ – wurde sie erschlagen und davon abgehalten, ihr blutiges Werk fortzuführen.

7. Gurvan Praiobur II.; (577-484 v.H., Kaiser 538-528 v.H.); bestieg den Thron eines Reiches, das ausgeplündert, führerlos und ohne ein eigenes Heer dalag wie ein niedergestreckter Riese. Als sich die Verzweiflung der Städter und Bauern schließlich zu einem Aufstand unter ROHAL DEM WEISEN sammelte, wurden die P. und ihr Gefolge aus Gareth hinweggefegt und auf die Insel JILASKAN verbannt, wo Gurvan noch 45 Jahre lang als ‘Kaiser des Neuen Reiches’ einem kleinen Haufen von Getreuen gebot und dem kaiserlichen Grafen der Insel einen verwegenen Kleinkrieg lieferte. Der Kaiser verstieg sich zu einer nie gekannten List und Tücke, die den armen Grafen bezwang und nahezu in den Wahnsinn trieb. Daß der Kaiser nach einer Weile nicht einfach floh und einen Aufstand entfachte, liegt – Ironie des Schicksals – allein daran, daß er nichts so sehr fürchtete wie die *Efferdssieche*, die Seekrankheit.

Prinz, Prinzessin; allgemein verbreiteter *Adelstitel* für die Kinder eines Regenten (*Kaiser, König, Provinzherr* oder souveräner Landesherr). Die korrekte Anrede für kaiserliche P. ist *Ew. Kaiserliche Hoheit*, für königliche P. *Ew. Königliche Hoheit*, für Kinder eines Provinzherren *Ew. Liebden*.

Prinzessin Lamea; siehe LAMEA.

Prinzessin-Emer-Brücke; Brücke über den *Großen Fluß* zu HAVENA; mit 20 Schritt Durchfahrthöhe bei Niedrigwasser und 194 Schritt Länge ist sie die höchste von Fuhrwerken befahrbare Brücke der bekannten Welt. Erbaut von dem Havener Erfinder *Leonardo* wird sie am 3. Bor. 7 Hal der Öffentlichkeit übergeben.

Prinzregent, Prinzregentin; bisweilen zu findende Bezeichnung für einen *Prinzen*, der in Abwesenheit des herrschenden Elternteiles die Re-gierungsgeschäfte innehat. Der bekannteste P. ist sicherlich *König Brin von Gareth*, der P. des *Mittelreiches* (dessen korrekter Titel jedoch REICHSBEHÜTER lautet).

Progenitor-Metall; das ursprüngliche Metall, aus dem durch starke astrale Kräfte ein MAGISCHES METALL wird; so ist das Blei das P. des *Arkaniums*.

Protektorat; aus der Zeit der *Priesterkaiser* stammende Bezeichnung für ein außerhalb des eigentlichen Reichsgebietes liegendes Territorium, das von einem *Protektor* – einem hohen kaiserlichen Beamten – verwaltet wird.

Proto-Zelemja; bisweilen anzutreffende Bezeichnung für die YASH'HUALAY-GLYPHEN, eine alte Schrift der Echsenvölker (s. **SPRACHEN**)

Provinzherren; generelle Bezeichnung für jene *mittelreichischen* Herrscher, die direkt dem *Kaiser* zu Gareth untertan und lehnspflichtig sind, namentlich die KÖNIGE, HERZÖGE, FÜRSTEN und MARKGRAFEN der 15 Reichsprovinzen.

Prüfungsfest; 30. Efferd; ein **FEIERTAG** der *Hesinde*-Gläubigen und der *Magier*.

Punin, -s; Puniner; Puniner; Hauptstadt der mittelreichischen Provinz *Almada*; am *Yaquir* gelegen; wichtige Handels- und Garnisonsstadt (G: 2 Banner Kgl. Almadanische Langschwerter, 4 Banner Ksl. Almadanische Pikeniere, 2 Banner Puniner Elitegarde, 1 Schwadron Ksl. Valquirer berittene Bogenschützen, 1 Banner der ”Tulamidischen Reiter”, 100 Stadtgardisten). Ein Lichtblick in der ohnehin reizvollen Landschaft Almadas ist die Stadt P. (EW: 17.900, davon etwa 10% Tulamiden und Novadis, je etwa 1% Zwerge und Elfen), die auf eine lange, traditionsreiche Vergangenheit zurückschauen kann: Im Jahre 1874 v.H. nach den Auseinandersetzungen mit den *Amboßzwerge*n wurde sie auf Geheiß von Kaiser *Seneb-Horas* als Grenzfestung des Alten Reiches erbaut und wuchs bald zu einer wichtigen Stadt heran.

Die wichtigsten Stadtteile Punins sind Ober-P., Unter-P., Pendulum und Goldacker. Das ummauerte Ober-P. im Norden, die eigentliche ”Altstadt”, strahlt nur so vor Pracht und wird vornehmlich vom almadanischen Adel und reichen Kaufleuten bewohnt; das Dorf *Pendulum*, westlich vor den Mauern gelegen, wurde im Jahre 342 v.H. ”eingemeindet”, und ist selbst heute noch ein wenig abgelegener und ländlicher als der Rest der Stadt.

In Unter-P. leben die, die mit einem Kanten Brot und einer Schüssel Grütze am Tag auskommen müssen. Nach

jedem Regenguß, der über der Stadt herniedergeht, verwandelt sich Unter-P. in ein einziges Schlammloch und gleicht dem Hafenviertel von Havena. Krankheiten verschiedenster Art machen die Runde und erschweren das Leben. Unter diesen Umständen ist es kein Wunder, daß die Menschen dort nur wenig zu lachen haben und daß Unter-P. als Brutstätte von Aufstand und Rebellion gilt.

Auf dem etwa 200 Schritt durchmessenden Hügel *Goldacker* im Nordwesten der Innenstadt erhebt sich die Residenz des Reichsvogts, umgeben von Villen, die schon auf den ersten Blick erkennen lassen, daß sie von den reichsten Bürgern P.s bewohnt werden. *Reichsvogt* ist derzeit *Dschijndar-Fritjof Falkenberg-Rabenmund*, der von König *Brin* in dieses Amt erhoben wurde und an seiner statt *Almada* regiert.

Besonders erwähnenswert ist die ACADEMIA DER HOHEN MAGIE UND ARCANES INSTITUT ZU P., wohl die bedeutendste MAGIERAKADEMIE Aventuriens. Der Tempel des *Boron*, ein wahrlich erstaunliches Bauwerk, das aus der Vogelschau einem gebrochenen Rad gleicht, steht inmitten der Stadt und beherbergt das Herz des PUNINER RITUS des Boronkultes; hier residiert der *Rabe von P.*, der oberste Geweihte, derzeit *Bahram Nazir*. Der Tempel der *Tsa* liegt dem Borontempel direkt gegenüber, ein Gegensatz, wie er krasser wohl kaum sein könnte und doch der tulamidisch-dualistischen Weltsicht sehr entgegenkommt. Hier wird *Tsas Kreide* aufbewahrt, ein bedeutendes Artefakt des Kultes (Weitere T: PRA, RON, HES, EFF, PHE, PER, RAH, ING, TRA, Schreine für verschiedene Götterkinder, Halbgötter und Heilige, Bethaus des Rastullah).

An "kulturellen" Einrichtungen kommen noch die über die Grenzen bekannte Gladiatorenschule, das Theater Yaquirbühne, Arenen für Pferde- und Wagensport, Imman und Zweikampf hinzu. Wichtig und nennenswert ist ebenfalls die 10 Meilen lange Wasserleitung, durch die die drittgrößte Stadt des Mittelreiches mit Wasser versorgt wird. P. profitiert von seiner zentralen Lage und bildet einen bedeutenden Handelsknotenpunkt, da sich hier die *Reichsstraße II*, der *Yaquirstieg* und die *Eisenstraße* kreuzen.

Zeittafel Punin:

- 1874 v.H. Gründung P.s.
- 1874 v.H. *Schlacht um P.*, das *Diamantene Sultanat* unterliegt den Truppen des *Alten Reiches*.
- 1612 v.H. Die Magierakademie wird auf Geheiß von Fran von Bosparan, dem späteren *Fran-Horas* gegründet.
- 1561 v.H. Starker Rückgang der Einwohnerzahl durch die erste Dämonenschlacht.
- ab 1398 v.H. Tulamiden siedeln sich wieder in P. an (*Zeit des Emirats Al'Mada*) und werden ab 1076 v.H. wieder vertrieben.
- 1075 v.H. Wiedereingliederung des *Protektorats Almada* ins Alte Reich.
- 991 v.H. P. wird zum Fürstensitz *Almadas*
- 829-658 v.H. Regentschaft der *Dogen von P.* Die Dogen führten ein hartes, und vom Kaiser in Gareth recht unabhängiges Regime.
- 419 v.H. Das "13. Ingerimms-Massaker" auf der Fürstenburg *Aiguillon*, bei dem in einem Streit zwischen mehreren Adelsfamilien auch die Fürstin zu Tode kommt, führt fast zum Bürgerkrieg
- 201 v.H. Die Reichsreform erhebt den Fürstensitz P. zur Freien Reichsstadt.
- 67 v.H. *Gegenkaiser Harun I.* residiert in P.
- 66-62 v.H. Der Söldnerführer Flanedrius ergreift die Macht.
- 65-62 v.H. Schwere Seuchen suchen die Stadt heim.
- 13H:18H Das Gottesurteil der *Schlacht der Zwölfe* vor den Toren der Stadt führt zur Abkehr P.s von *Answin von Rabenmund*.

Puniner Hornochsen; im *Yaquirtal* verbreitete Rinderart, die vor allem als Zugtiere, Fleischvieh und zur Lederherstellung gezüchtet werden; tragen ein bis zu 1 Schritt ausladendes Gehörn.

Puniner Ritus; eine der Glaubenslehren der BORON-Kirche. Ihre Ursprünge lassen sich bis in die früheste Zeit der Besiedelung Aventuriens durch die *Güldenländer* zurückverfolgen. Etwa um 2493 v.H. kommt es zu den ersten Bestattungen im Zeichen des *Raben*, der unter der Bezeichnung Boron verehrt wird. Das Symbol des *gebrochenen Rades* wird allorts für den Lauf des Lebens von Geburt bis Tod gesetzt und von der Priesterschaft als heilig erachtet.

In den folgenden Jahrhunderten etabliert sich langsam die Geweihtenschaft des Raben, deren Angehörige die Bestattung der Toten, die Pflege der Grabstätten und zunächst auch deren Schutz vor wilden Tieren und Grabräubern übernehmen. Die letzte Aufgabe verliert sich jedoch im Laufe der Jahrhunderte, da sich das *Alte Reich* manifestiert und die abgelegenen Siedlungen zu Städten werden. In diesen findet sich nun fast überall ein Tempel des Boron, in dem die Messen gehalten und die Bestattung der Toten vorbereitet wird. Hierbei entsteht im Verlauf der Jahrhunderte auch die Kunst der Einbalsamierung, die findige Geweihte aus dem Süden, insbesondere dem Gebiet des heutigen *Trahelien*, in die Zivilisation brachten. Später berichten erste Quellen von dem Totengott *Visar*, den die Siedler vom 'Herrn der vollkommenen Seelen', der echsischen Gottheit *V'Sar* ableiteten und mit Boron gleichsetzten.

Der P.R. war lange Zeit der einzige Boronritus und somit als solcher nicht eigens zu kennzeichnen, weshalb

ihn die frühen Quellen nicht gesondert erwähnen. Erst nach und nach ging die Priesterschaft dazu über, eine Hierarchie zu bilden, wobei zunächst der höchste Geweihte des Kultes seinen Sitz in Bosparan, später auch in ständig wechselnder Folge in Kuslik, Arivor und anderen Städten des Alten Reiches hatte. Dies war darauf zurückzuführen, daß die Geweihten beim Entschlafen des Hohen Priesters – damals noch "Behüter der Seelen" genannt – den ältesten Geweihten zu seinem Nachfolger machten, da dieser 'Boron am nächsten' stehe. Erst nach dem Ende Bosparans wurde dieser Brauch aufgehoben, der Hauptsitz nach *Punin* verlegt und das dortige Orakel befragt, wen der Gott zu seinem höchsten Vertreter auf Dere erkoren habe. Sehr häufig erfolgte die Befragung auf dem Sterbebett noch durch den amtierenden *Raben von Punin*, wie er jetzt genannt wurde. Dies zeigt die wahre Nähe zu Boron, da bislang keiner der Würdenträger jemals in Borons Hallen einging, bevor er nicht den Namen seines Nachfolgers – und sei es im Schlaf - genannt hatte. Die Göttlichkeit dieser Entscheidung leitet sich schon allein aus der Tatsache ab, daß häufig ein Geweihter benannt wurde, dessen Name dem Sterbenden nicht im entferntesten bekannt sein konnte.

Nach dem Auftreten der NEMEKATHÄER während der *Dunklen Zeiten* war die Boronkirche in ihren Grundfesten erschüttert. Niemals zuvor hatte sich eine solche Abwendung vom Wahren Glauben ereignet. Trotzdem blieb die Kirche ihrem Ruf treu und bewahrte Stillschweigen über die häretischen Kulte und überließ die Bestrafung der Praioskirche. Gleichwohl kamen nun innerhalb der Priesterschaft – hier besonders im Süden, wo auch die Geweihten von heißerem Geblüte waren – Stimmen auf, die eine schriftliche und verbindliche Niederlegung der reinen Lehre forderten. Dies gipfelte in der Schriftensammlung, die heute als "Das Schwarze Buch" bekannt ist und von der Mythologie des Kultes bis zu den Bestattungsritualen alles enthält, was den Kult des Raben ausmacht.

Die brodelnde Bewegung der Ketzler starb jedoch niemals aus, und dies wohl auch mit gutem Grunde. Mehrfach war das Orakel zu Punin befragt worden, wie mit den Ketzern zu verfahren sei, doch Boron schwieg, was mancher als Duldung verstand. Nichtsdestotrotz kam es erst zu einer Abspaltung, als 331 v.H. in Al'Anfa Kaiser *Tolak* ermordet wurde, sich bald darauf der Söldnerführer Walkir Zornbrecht zum 'König des Südens' ausrufen ließ und der erste *Flug der Zehn* erfolgte, eine Häresie, die eine lautlose Welle der Empörung durch die Tempel des alten Boronkultes laufen ließ. Nun hätte dieses Ereignis allein natürlich niemals die Heilige Boronkirche aus ihrem gottgefälligen Schlaf wachgerüttelt, wäre nicht bald darauf (307 v.H.) die Stadt durch den Raben selbst mit einer reinigenden Seuche bedacht und zur Mäßigung ermahnt worden. Dies konnte niemand innerhalb der Boronkirche stillschweigend übergehen, so daß die ausschweifende Lebensweise der Al'Anfaner Geweihtenschaft, die im ganzen Süden immer stärker um sich griff, nun offiziell als Ketzerei bezeichnet wurde.

Dies führte schließlich vier Jahre später von Seiten der Al'Anfaner zum Bruch mit der bis dahin geeinten Boronkirche. Fortan war die Boronkirche gespalten, mit dem Raben von Punin als Oberhaupt der Alten Kirche und dem *Patriarchen* von Al'Anfa als Hochgeweihten des neuen Ritus, der aufgrund seiner weltlichen Machtansprüche bald auch in vielen Gegenden verboten wurde.

Die Wurzeln des neuen Ritus lagen auch in den Lehren der Nemekathäer begründet und hatten sich lange Jahre hinweg hartnäckig gehalten, bis sie von Mengbilla aus Al'Anfa erreichten und dort auf fruchtbaren Boden trafen.

Der Puniner Ritus, wie er fortan in der Geschichtsschreibung genannt wurde, kann sich bis heute nicht dazu entschließen die südländischen Boronis in die Schranken zu verweisen. Es liegt auch nicht in der Art der zurückhaltenden Geweihten, einen heiligen Krieg auszurufen, zumal Boron selbst den Priestern beider Kirchen seine Wunder gewährt. Erst die jüngste Zeit berichtet von furchtbaren Träumen, die den Raben von Punin zuweilen plagen und die Zukunft Aventuriens betreffen sollen. Doch er schweigt zu allen Fragen. Inwieweit die – für Puniner Verhältnisse außergewöhnlich schnelle – Anerkennung des GOLGARITEN-Ordens, einer wehrhaften Gemeinschaft punintreuer Ritter, damit in Zusammenhang steht, bleibt unklar.

Als Kirche erhebt der P.R. weder Ansprüche an die weltlichen Herren noch an die Gläubigen. Die Priester betrachten die weltlichen Güter als vergänglich und unnützlich, da sie der Vorbereitung auf das Leben nach dem Tod kaum dienlich sein können. Demzufolge zählt die (Puniner) Boronkirche zu den ärmsten des Zwölfgötterkultes. Demgegenüber steht wiederum die Bedeutung des Gottes, der in seiner Funktion als Herr des Totenreiches viele Sterbliche spendabel werden läßt, und dies ohne Zwang durch einen Tempelzehnt. Spenden gegenüber erwehrt sich natürlich auch die genügsame Puniner Kirche nicht, zumal der Unterhalt der Tempel und der heiligen Stätten gottgefällig ist.

Wie es der Bescheidenheit und der Zurückhaltung der Geweihten entspricht, gibt es kaum Heilige, wie sie insbesondere die Rondrakirche und der Praioskult in einer unglaublichen Vielfalt hervorbringen. Einzig ETILIA, die Mutter MARBOS, die HI. NOIONA VON SELEM, die Begründerin des *Noionitenordens*, und der Geweihte KHALID AL-GHUNAR, der die Gefallenen der Schlacht zwischen *Rohal* und *Borbarad* bestattete, sind dem P.R. als hochheilig und verehrungswürdig bekannt. Die Gebeine der Etilia sind im Haupttempel zu Punin aufgebahrt. Neben den Genannten findet vor allem *Marbo*, die Tochter Etilias und Borons, Verehrung. So wurde ihr vom Erbauer der *Stadt des Lichts* ein geweihter Schrein in der *Dämonenbrache* errichtet.

Die Puniner Kirche verfügt seit der Festlegung ihrer Lehren im Schwarzen Buch über eine strikte Hierarchie. An der Spitze steht der Ra-be von Punin, derzeit der Erhabene *Bahram Nasir*. Ihm folgen die *Deuter Golgaris* und die *Deuter Bishdariels*, die ihr Heil vor allem in der Deutung der Träume suchen. Die Tempelvorsteher schließlich bezeichnet man als die *Hüter des Raben*, die einfachen Geweihten als *Diener des Ra-ben*.

Letztgenannte sind vor allem in den ländlichen Gegenden als wanderrnde Priester unterwegs, deren Aufgabe hauptsächlich die ordnungsgemäße Bestattung der Toten dort umfaßt, wo kein Tempel zu finden ist.

Wenngleich die Priester als ungewöhnlich ruhige Menschen gelten, entfalten sie im Falle von Grabschändungen, Nekromantie oder anderen unseligen Dingen eine ungeahnte Geschäftigkeit und ruhen nicht eher, bis der Frevel beseitigt ist. Im Inneren der Tempel, an vorderster Stelle in den geheimen Räumlichkeiten des Orakels von Punin, greifen auch die Priester des Puniner Kultes 'zur Erhebung und Öffnung der Seele' zu diversen Rauschmitteln, mit deren Hilfe sie Borons Willen zu erkunden suchen. Im Unterschied zur Al'Anfaner Kirche verbietet die Puniner Kirche dies jedoch ihren Gläubigen, da ihrer Auffassung nach nur die geschulte und gestärkte Seele der Geweihten diese Nähe zur Erfüllung ohne Schaden für Leib und Seele zu ertragen vermag. Das Orakel spricht durch den Raben von Punin sowie durch dessen Träume und ihm obliegt die Deutung der heiligen Worte.

Puka-Puka; Eigenbezeichnung für die Sprache der *Waldinseln*, einen mit dem *mohischen* verwandten Dialekt; siehe **SPRACHEN**.

Purpur; rotviolettes Sekret der *Purpurschnecke*; seltenes und daher extrem teures Färbemittel. In vielen Gegenden ist das Tragen purpurner Gewänder oder Umhänge ausschließlich dem Hochadel und den höchsten Geweihten gestattet, weshalb "den P. tragen" auch als Synonym für Macht und Einfluß steht.

Purpurblitz; berüchtigtstes Gift Aventuriens; ein geruch- und geschmackloses Pulver, das sich leicht in Wasser auflösen läßt und bisweilen sogar als Waffengift Verwendung findet. Der Tod tritt fast augenblicklich ein; die einzigen Anzeichen einer Vergiftung sind die Sicht trübende, wallende, purpurne Nebel – oftmals der letzte Ablick des Opfers.

Purpurner Lotos; eine in der Färberei (als Ersatz für echten Purpur) und der Alchimie verwendete *Lotosart*.

Purpurschnecke; etwa einen Spann lange Meeresschnecke, die vor allem im Gebiet der *Zyklopeninseln* heimisch ist und aus deren Sekret der *Purpur* gewonnen wird.

Purpurwurm; ein großer av. DRACHE; besitzt einen gefährlichen FEUERATEM und ist in hohem Maße zauberkundig.

Puschinske, Oswyn; (* 80 v.H.); ehemaliger Hofmagus (52 v.H. bis 46 v.H.) Kaiser *Pervals*; Gründer und seit 69 Jahren amtierende *Spektabilität* der HALLE DER MACHT zu Greifenfurt (nunmehr zu Lowangen).

Putras; eine der nördlichen ZYKLOPENINSELN, zwischen *Kutaki* und *Phenos* gelegen und vornehmlich von Fischern bewohnt. Bekanntestes Produkt der Insel ist der *Purpur*.

Pyramide (I); uralter Brauch der *Echsenwesen* Aventuriens ist es, ihren Herrschern prächtige ausgeschmückte und mit Schätzen wohlgefüllte Grabmäler in Form von P. zu errichten, besonders nennenswerte Einzelbauwerke oder P.-gruppen finden sich in den *Echsenümpfen*, bei *H'Rabaal* und auf *Maraskan*. Eine von diesem Brauch inspirierte Variante stellen die p.-ähnlichen Bauwerke der *Magiermogule* dar, die in *Mhanadistan* und *Aranien* zu finden sind und teils Vorräte, teils Schätze, teils furchtbare Fallen und Ungeheuer enthalten (haben) sollen.

Pyramide (II); ein *Würfelspiel*; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Pyrdacor; einer der mächtigsten der HOHEN DRACHEN, dem der Einzug in die Hallen *Alverans* verwehrt wurde und der daraufhin den sogenannten *Ersten Drachenkrieg* gegen seinen Bruder *FAMERLOR* entfesselte (um 10.000 v.H.). Nach seiner Niederlage in diesem Gefecht errichtete er auf *Dere* das Reich von *Zze Tha*, wo er von seinen Untertanen – den damals herrschenden Völkern verschiedener *Echsenwesen* – als Gottkaiser verehrt wurde; schließlich im ZWEITEN DRACHENKRIEG (um 3.100 v.H.) seiner Macht und seiner weltlichen Existenz beraubt. Sein *Karfunkelstein* liegt angeblich unter der DRACHENEI-AKADEMIE in *Khunchom*.

Qai'Ahjan; auch *Mehari* genannt; besonders schnelle Züchtung von Kamelen; meist mit weißer Fellfarbe.

Qai'Chelar; die bekannteste Art des aventurischen Kamels; von hellgelber Fellfarbe, sehr ausdauernd.

Qaimuyan; graues, zottelfelliges Kamel, das vor allem in Hochländern zu finden ist und wohl die Urform der aventurischen Kamelrassen darstellt.

Qok'Maloth; eine dämonische Präsenz, die für das Verbotene Wissen *AMAZEROTHS*, also die finstersten Künste der Schwarzmagie und Hexerei steht.

Quadan; eine Wildeselart des *thalusischen* Hochlandes; aus der die Schwarzen Thaluser hervorgingen.

Quader; av. Gewichtsmaß; eines der *Rohalschen Maße*; entspricht der irdischen Tonne (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Quelldunkel; ein kleiner Ort im *Bornland* mit etwa 300 Einwohnern; etwa 10 Meilen westlich des *Walsach* in der Nähe der Stadt *Notmark* gelegen

Quellnymphen; eine – meist als verführerische Frau erscheinende – Art der FEEN.

Quetschbeutel; volkstümlicher Name für eine im Kosch verbreitete Art der DARMPFEIFE, des *Dudelsacks* also.

Quillyana; der waldelfische Name der Siedlung KVIRASIM.

Quinja; eine in südaventurischen Wäldern heimische Beerenart, die durchblutungsfördernd und kraftsteigernd wirkt und aus der die Echsenmenschen vom *Loch Harodrôl* einen durchschlagenden Schnaps destillieren.

Quitslinga; auch *Höherer Gestaltenwandler* genannt; ein *Gehörnter Dämon*, der allgemein AMAZEROTH zugerechnet wird; nimmt nach Beschwörung beliebige Gestalt an; einer der wenigen Dämonen, die längere Zeit im Diesseits verweilen können.

Rabe(nvögel) (I); meist recht intelligente Krähenarten, zu denen die (bisweilen sprechenden) *Borons-R.*, die großen *Kornkrähen* und die diebischen *Streifenmeister* zählen; alle R. gelten als heilige Tiere des Totengottes BORON.

Rabe (II); fünftes Sternbild im *Zwölfkreis*; besteht aus sieben Sternen und gehört zu den dunkelsten Formationen am Sternenhimmel. Der R. ist dem Totengott *Boron* geweiht und steht von Ronda bis Tsa am Firmament.

Rabe von Punin; der höchste Geweihte des *Boronkultes* nach dem *Puniner Ritus*; residiert im Tempel zu Punin; derzeit *Bahram Nasir*.

Rabenpaß; über die GELBE SICHEL führender Paß; heiliger Ort des *Boron*-Kultes.

Rabenschnabel; eine Hiebwaffe der tulamidischen Reiter, die aber auch die Priester des *Boron* zu ihrer Ritualwaffe erkoren haben: Der wie ein Rabenkopf gestaltete Schlägel kann blitzschnell heruntersausen und dem Opfer schwere Wunden zufügen – in der Hand eines Könners ist der R. die eleganteste aller Hieb Waffen. Von Boronsdienern geweihte R. sollen in der Lage sein, Untote mit einem einzigen Hieb zu fällen.

Rabensprache; Sondersprache der *Boronpriester Al'Anfas* und *Mengbillas*; nur zu kultischen Zwecken verwendet (s. **SPRACHEN**).

Rächerinnen Lycosas; SCHWESTERNSCHAFT der TÖCHTER SATUARIAS; umfaßt gut einhundert *Hexen* und ist ganz überwiegend auf *Maraskan* beheimatet, wo sie einen geradezu fanatischen Kampf gegen die kaiserlichen Truppen und insbesondere den *Praioskult* führt. Im eigenen *Zirkel* auf *Maraskan* sind sie knapp in der Mehrheit, ihr ganzes Auftreten ist sehr kriegerisch und aggressiv – so bevorzugen sie die schwarze Lederkleidung gewerblicher Meuchler und setzen neben Magie auch Gifte ein.

Auch innerhalb der Hexengemeinschaft gelten sie als geheimnisvoll und düster, angeblich werden sie von der einst bildschönen unsterblichen *Lycosa*, einer EIGEBORENEN, gelenkt, die in den Folterkellern der Priesterkaiser grausam gequält und entstellt wurde und seitdem einen ewigen Rachefeldzug gegen die Praioskirche und all seine Verbündeten anführt. "Verbindliche" Vertrautenart und Erkennungssymbol der Rächerinnen ist die Vogelspinne.

Rad; Phase des MADAMALS (des aventurischen Mondes); Vollmond.

Rad, gebrochenes; eines der Symbole des Todesgottes BORON; siehe BORONRAD.

Radrom; Fluß im östlichen Aventurien. Der R. entsteht aus dem Zusammenfluß dreier kleinerer Flüsse, die in der *Schwarzen Sichel* entspringen, mit dem *Firdrom*, der auf halben Weg zwischen *Ysli-See* und Schwarzer Sichel seine Quelle hat. Der R. fließt über *Warunk* nach *Beilunk*, wo er in den *Golf von Perricum* mündet. Ein

durchgehender Schiffsverkehr von Warunk nach Beilunk wird durch den großen Katarakt, etwa einen Kilometer unterhalb von Warunk, verhindert.

Rafim al-Maugir; (138 v.H. – 36 v.H.); *Großwesir* des *Kalifen Hasch-nabah*; wurde nach einer Palastrevolte KALIF MALKILLAH II. AL-YANUF; in den Jahren 100 v.H. bis 36 v.H. Herrscher aller *Novadis*; eroberte 72 bis 67 v.H. das *Amhallassih* und unterstützte zeit-weise einen Puniner *Gegenkaiser*; überzog die Städte am Mhanadi erfolglos mit Krieg und mußte sich um internen Zwist kümmern; ehelichte in hohem Alter eine tulamidische Adlige aus *Mherwed*, die ihm einen Sohn, seinen Nachfolger CHAMALLAH, schenkte.

Ragath (I), -s; Ragather; Ragather; Stadt in Almada. 70 Meilen nördlich von *Punin* ließ Kaiser *Seneb-Horas* im Jahre 1866 v.H. inmitten saftiger Viehweiden an den Ufern des *Yaquir* eine Burg bauen. Ebendiese Wiesen lockten bald viele Siedler nach R., denn die besten Weiden vor Punin waren schon vergeben, und so sah man hier die Chance, eine ertragreiche Zukunft aufzubauen; die Burg wuchs schnell zu einer Stadt heran.

Heute ist R. Grafensitz und zudem nach Punin zweitgrößte Stadt Alma-das (EW: 1.710). Korn, Obst, Ölfrüchte und Bausch werden auf den Fel-dern um die Stadt angebaut. Die Feste in sich ist ein Bauwerk von beispielhafter Wehrhaftigkeit (G: 1 Schwadron Ksl. Ragathische Schlachtreiter, 1 Banner Ksl. Löwengarde). Residierender Graf ist z.Zt. *Brandil von Gareth-Streitzig*, der dieses Lehen von König *Brin* für seine Tapferkeit im Kampfe gegen die *Orks* erhielt; regiert wird die Stadt selbst von Vogt *Ludovigo Sforigan*.

Erwähnenswert ist ferner der Tempel des Götterfürsten *Praios*, ein wahrhaftig prächtiges Gebäude, dem man den Einfluß des Hochgeweihten *Nitor von Zereths*, eines fanatischen Mitglieds des BANNSTRAHL-ORDENS, deutlich ansieht (Weitere T: RAH, ING, PHE, PER). Da R. an der *Reichsstraße II* liegt und auch über einen kleinen Flußhafen verfügt (ab hier ist der *Yaquir* schiffbar), kann man viele Reisende auf den Straßen einherwandeln sehen. Viele verweilen in der Stadt und kehren in den im "niedlichen" *eslamidischen Baustil* gehaltenen Schänken und Herbergen ein.

Ragath (II); Grafschaft des *Mittelreichs* im Kgr. *Almada*; regiert von Gf. *Brandil von Ehrenstein ä.H. und Streitzig*; reiches Wein- und Ackerbaugebiet; gilt als ausgesprochen wehrhaft.

Zeittafel Ragath:

1866 v.H. Gründung R.s zur Zeit von Kaiser *Seneb-Horas*

1561 v.H. Geschwächt durch die *Erste Dämonenschlacht* wird R. von *Goblin*-Horden überrannt

991 v.H. R. wird Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft

419 v.H. Graf Bugo von R. erliegt dem "13. Ingerimms-Massaker" auf der Fürstenburg *Aiguillon*, bei dem in einem Streit zwischen mehreren Adelsfamilien auch die Fürstin von Almada zu Tode kommt.

Ragatien; Landschaft in Nord-*Almada*; südlich des *Caldaia* zwischen *Amboßgebirge* und *Raschtulswall* gelegen und geprägt vom Oberlauf des *Yaquir* und dem umgebenden Hügelland; fruchtbare Böden ermöglichen ausgedehnten Reben- und Kornanbau.

Rahastes; ein ungebundener, sechsfach *Gehörnter Dämon*, der mit Heuschreckenplagen assoziiert wird; gilt allgemein als Zwillingsbruder des ISYAHADIN.

Rahja (I), -s; rahjaisch; Göttin des *Zwölfgötter*-Pantheons, genannt die *Heitere Göttin*; Göttin der geschlechtlichen Liebe, des Rausches und des Weines. Das heilige Tier der R. ist eine feurige Stute. R. selbst wird häufig als schöne, nackte junge Frau, die auf einer Stute reitet, dargestellt. Die Farbe der Göttin ist Rot – wie die Leidenschaft, für die die Göttin steht. R. lehrt die Menschen, daß aller Besitz an Wissen und materiellen Dingen vergänglich ist und dem Sterblichen nur die Freude, die er genossen hat, von niemandem genommen werden kann. So ist für die Anhänger der R. der Tod nur die Eintrittspforte zu einem Leben des fortwährenden Rausches und die Erfüllung aller Leidenschaften an der Seite der Göttin.

Der Haupttempel der R. steht in *Belhanka*, hier findet auch vom 1. bis 7. Rahja jeden Jahres ein Fest zu Ehren der Göttin statt, bei dem die Hochgeweihten des Kultes den oder die *Geliebte(n) der Göttin* wählen. Die Geweihten der R. (*Rahjahi* oder *Rahjaha* genannt) tragen durchscheinende Gewänder aus roter Seide. Die Tempel der Gottheit zählen zu den schönsten Bauwerken Aventuriens und sind an geschwungenen Formen, runden oder ovalen Hallen, Kuppeln und Pfeilern aus Rosenholz, rosafarbenem Marmor und Purpurschnecken-Perlmutter zu erkennen, oftmals auch von einem Park mit teils realem, teils symbolischem Weinberg umgeben. Sie sind keinesfalls als Bordell, sondern als göttliche Kultplätze zu betrachten – wer nur das geschlechtliche Vergnügen sucht, ist hier fehl am Platze.

Die Rituale zu Ehren R.s sind nichtsdestoweniger von Freude und Vergnügen geprägt und scheinen unbeschwert und ungebunden, stets umfassen sie eine echte wie auch symbolische Reinigung im großen Badebecken und den Genuß des heiligen Weines *Tharf*. Tatsächlich aber sind die Geweihten der Göttin Meister äußerster Selbstdisziplin, denn nur jahrelange Übung verleiht die Gabe, stets unbekümmert und gelassen zu erscheinen.

Der Kult der R. ist im Vergleich zu seiner eher geringen Mitgliederzahl ausgesprochen wohlhabend – dafür sorgen nicht große Opfergaben (es ist sogar überaus unschicklich und frevelhaft, in der Hoffnung auf eine Liebesnacht Geld zu opfern, so daß der Kult allenfalls schöne Dinge als Tempelschmuck annimmt), sondern die diversen Betriebe in Kultbesitz – von den Rosenöl- und Duftwasser- Manufakturen und Winzereien des Lieblichen Feldes bis zu den Gestüten in Garetien und Weiden.

Als Halbgötter und Söhne der R. gelten der gehörnte LEVTHAN, der auch von manchen *Hexen* verehrt wird, und der ungestüme AVES, der Namenspatron Aventuriens.

Rahja (II); zwölfter Monat im aventurischen Jahreslauf und damit dem irdischen Juni entsprechend.

Rahjagefällig; allg. verwendetes Wort für besondere Schönheit und sexuelle Attraktivität von Personen.

Rahjaha; Bezeichnung für weibliche RAHJAgeweihte.

Rahjahi; Bezeichnung für männliche RAHJAgeweihte.

Rahjaicum, Mz. Rahjaica; Bezeichnung für alchemistische oder kräuterkundliche Mittel, die den Liebesgenuß bei Männern und Frauen fördern sollen. So gibt es Mittel, die nur den Trieb steigern, und solche, die helfen, die rahjagefällige Zeit auszudehnen.

Das bekannteste Mittel ist der geweihte *Tharf*, der im Gottesdienst der *Rahja* eine große Rolle spielt. So wird Gläubigen, die der rahjanischen Freuden für würdig gelten, nach der Reinigung im Bad der *Tharf* gereicht, ein göttlicher Rosenwein von den Hängen der Goldfelsen, der den Geist berauscht und die Sinne verfeinert. Für kurze Zeit verschwinden alle Zeichen des Alters oder andere äußerlichen Makel, und die Haut nimmt einen samtigen Schimmer an. Hinzu kommt ein Gefühl von Unbeschwertheit und wohliger Wärme. Das Empfindungsvermögen der Haut wird sensibilisiert, und der Gläubige vergißt alle seine Sorgen und kann sich so ganz seinen Gefühlen hingeben. Diese Wirkung entfaltet der *Tharf* nur im Zuge einer heiligen Zeremonie im Tempel, und nur wahrhaft Gläubige können an diesem Erlebnis teilhaben.

Die Bücher des Rahjakultes nennen 23 weitere Mittel (darunter vornehmlich den WASSERRAUSCH), die die Wollust steigern oder das Empfinden der Liebenden positiv beeinflussen. Auch andere Kulturen nutzen die Sinnenlust steigernde Mittel. Besonders *Mohas* haben Kenntnis von besonderen Kräutern und Ritualen, die die Ausdauer von Mann und Frau anscheinend ins Unermeßliche steigern können, denn es wird von mehreren Tagen dauernden Liebesfesten berichtet. Manche Frau und mancher Mann *Al'Anfas*, *Mengbillas* oder *Mirhams* hält sich mohische 'Lustsklaven' oder '-sklavinnen', die erstaunliche Freiheiten und großen Einfluß auf ihre Herren genießen. Sie versorgen sich mit Kräutern aus dem Wald, um ihren Herren möglichst gut zu dienen.

Besonders verschiedene Arten des *Lotos* werden von kundigen Schamanen und Kräuterkundigen zu R. weiterverarbeitet, die die verschiedensten Effekte innehaben: Einige steigern die Hautsensibilität, andere das Empfindungsvermögen, und noch andere lassen gar Träume lenkbar erscheinen. Einige Pflanzen haben auch je nach Geschlecht unterschiedliche Wirkungen und werden unterschiedlich angewandt.

Rahjas Kelch; *heiliger Talisman* des *Rahjakultes*; ein etwa anderthalb Spann hoher, juwelenbesetzter Goldkelch, der jede in ihn geschüttete Flüssigkeit in THARF verwandelt; wird im Haupttempel des Kultes in *Belhanka* aufbewahrt.

Rajdegga; sicher eines der ungewöhnlichsten Musikinstrumente, das jemals von Menschenhand gefertigt wurde. Sie besteht aus drei im halben Rechtwinkel zueinander geneigten Saitenbrettern mit bis zu zwei Schritt Länge, auf welchen zwischen zweihundert und – sage und schreibe – eintausend Melodie- und Resonanzsaiten gespannt sind. Zusätzlich weist das Instrument zwischen zwei und acht separate Klangkörper verschiedenen Materials auf. Selbst auf Maraskan, dem Ursprungsgebiet des Instruments, findet man heutzutage allenfalls noch eine Handvoll Menschen, welche die R., deren Klangmöglichkeiten denen einer Orgel in nichts nachstehen sollen, auch nur annähernd zu spielen wissen, geschweige denn bauen können. Überlieferterweise sollen bei der Grablegung *Dajins VII.* ganze dreißig R.-Spieler über zwei Tage gleichzeitig musiziert haben, und noch zwanzig Meilen außerhalb *Tuzaks* soll ihr Spiel zu hören gewesen sein.

Rajok; ein himmlischer Silberfuchs; Begleiter *Firuns* in der WILDEN JAGD; Symboltier für die Orientierung in der Wildnis.

Rakula; in westlicher Richtung verlaufender Grenzfluß zwischen den garetischen Gft. *Reichsforst* und *Eslamsgrund*, später zwischen Reichsforst und der Gft. *Ferdok* im benachbarten Fürstentum Kosch. Nahe der Stadt *Ferdok* mündet die R. linksseitig in den GROSSEN FLUSS.

Ralmir von Zornbrecht-Hauberach; (*36 v.H.); vormals Oberst der *Drachengarde*; seit 4 Hal *Markverweser* der mittelreichischen *Reichsmark Sichelwacht* (auf Drängen von Alara Paligan); residiert auf

Burg Aarkopf bei SALTHEL.

Raller; linker Nebenfluß des GROSSEN FLUSSES. Die R. entspringt in den Hügeln des südlichen *Reichsforstes* westlich des Ortes *Wagenhalt*. In westliche Richtung fließend, bildet sie die Grenze zwischen den garetischen Gft. *Waldstein* und *Reichsforst*. Sie kreuzt bei Hirschfurt die *Reichsstraße 3* und mündet in Höhe des *Angbarer Sees* in den längsten aventurischen Strom.

Ramoxosch III. von Lorgolosch; (um 300 v.BF. – 44 BF.); HOCHKÖNIG der *Zwerge* in den Jahren 172 v.BF. bis 119 v.BF.; trat entschlossen der Bedrohung durch die *Orks* entgegen; Anführer des zwergischen Heeres in der SCHLACHT VON SALJETH; schloß mit den *Elfen* unter *Tasilla Abendglanz* den SALJETH-PAKT.

Ranagh; eine Wassergottheit der *Orks* vom Stamme der MOKOLASH, die bei diesen die Stelle des Fruchtbarkeitsgottes *Rikai* einnimmt. R. repräsentiert die Gaben des Wassers, vor allem des *M'Okool*, des Schilfmeers, in dem die Mokolash leben.

Ranak; Dorf an der av. Südküste, nur wenige Meilen östlich von *Kap Brabak* gelegen; zum Königreich *Brabak* gehörend. Bekannt wurde der Ort vor allem durch das in der Nähe gelegene *Efferdkloster*, in dem zum ersten Mal RISSO in Aventurien gesehen wurden.

Rapier; schmalklingige, elegante Stichwaffe mit zwei Schneiden, die sich aus Schwert und Degen entwickelt hat (die Übergänge zu beiden sind fließend) und sich vor allem bei Streunern und Lebeleuten großer Beliebtheit erfreut.

Rascha; Gottheit der FERKINAS; Göttin der wilden Lust und Raserei; wird in wüsten – und teilweise blutigen – Orgien verehrt; grob und überzeichnet der Göttin *Rahja* entsprechend.

Rascher Wahn; eine schwere Krankheit, bei der das Opfer zuerst in Phasen von Hyperaktivität verfällt, danach in Raserei gerät und schließlich ins Koma fällt. Die Krankheit selbst – deren Ursprung ungeklärt ist, aber in Freveln gegen *Hesinde* gesehen wird – geht mit zunehmendem Kräfteschwund einher und verläuft häufig tödlich.

Raschtul; der Mythologie zufolge größter der GIGANTEN und angeblich Vater von 100.000 *Trollen*; wurde während der *Gigantenkriege* von *Rondra* erschlagen und liegt seitdem als RASCHTULSWALL auf dem Land, sein abgeschlagener Kopf dagegen wird mit dem RASCHTULSTURM identifiziert.

Raschtul-al-Scheik; (um 3.000 v.H.); erster Herrscher der *Tulamiden*; Einer der tulamidischen Stämme; schlug am *Mhanadi* ein Heer aus *Marus* und *Echsenmenschen*; gründete angeblich 2.984 v.H. die Stadt *Rashdul* und schloß einen Friedensvertrag mit den Echsenherrschern von *Yash'Hualay*; Vater des Helden BASTRABUN.

Raschtula; Gottheit der FERKINAS; Gott der Gewalt und der Kraft, Herr über Sonne und Tod; das ihm geweihte Tier ist der Stier; gewisse Parallelen zum alttulamidischen *Ras'Ragh* und dem orkischen *Brazoragh* sind deutlich erkennbar.

Raschtuls Atem; (auch: *Rastullahs Atem*); sanfter, aber den Atem raubender heißer Wind aus westlichen Richtungen, der bis in den *Golf von Perricum* zu spüren ist und den feinen Sand der *Khom* bis in die verstecktesten Zipfel dringen läßt. Die Menschen führt R.A. auf den schmalen Grat zwischen Lethargie und Reizbarkeit; wer zu seinen Zeiten einen Bewaffneten ärgert, ist selber schuld.

Raschtulsturm; südwestlich des RASCHTULSWALLS gelegene Fortsetzung dieses Gebirges und durch ein breites Paßgebiet von diesem getrennt; erhebt sich schroff bis in eine Höhe von über 7.000 Schritt und ist von allerlei Legenden umrankt.

Raschtulswall; Nordwestgrenze des *tulamidischen* Lebensraumes und mit einer Höhe von zum Teil über 8.000 Schritt nach dem *Ehernen Schwert* höchstes Gebirge Aventuriens. Dichte Wälder aus Eiben, Zypressen und Zedern reichen bis in die hintersten Bergtäler und bis an die Baumgrenze in zweieinhalbtausend Schritt Höhe. Wenngleich es keine aktiven Vulkane mehr gibt, steigen dennoch aus vielen Schloten Schwefeldämpfe empor. Der bekannteste Schlot ist der *Schlund* an der Nordseite des R., der für den *Ingerimmglauben* von besonderer Bedeutung ist. In den schwer zugänglichen Höhen soll die Heimstatt für den sagenumwobenen Riesen *Adawadt* verborgen sein. Der graue und grüne Marmor des Gebirges ist beliebtes Baumaterial für Paläste in aller Herren Länder.

Rashdul, -s; Rashduler; Rashduler; am *Mhanadi*, nahe der Ebene des *Balash* und inmitten von schroffen Hügeln gelegen, gilt R. als älteste durchgehend besiedelte Stadt der *Tulamiden*. Der heute 7.450 Menschen zählende Ort nahe *Mherwed* wurde vor fast 3.000 Jahren von *Raschtul al-Scheik*, dem Vater *Bastrabuns*, gegründet. R., genannt "Die unschätzbare Alte", ist eine Stadt des Handels und der Magie. Während andere Städte der Region, wie das weitaus größere und mächtigere *Khunchom* sowie *Thalusa* oder *Fasar*, im Laufe der Jahrhunderte von den Mittelländern überschwemmt wurden, konnte sich R. seine tulamidische Natur in Reinform erhalten. Dementsprechend geprägt sind auch die Bauten der Stadt, seien es die prächtigen weißen Paläste mit ihren Zwiebeltürmen, allen voran der Fürstenpalast, der über der Stadt thront, oder die einfachen niedrigen, gelben Lehmhäuser, die das Ufer des *Mhanadi* zuhauf säumen.

R. war in seiner Geschichte zunächst eng an den *Diamantenen Sultanen* orientiert und sagte sich nach deren Untergang bereits 593 v.H. vom Reich der *Priesterkaiser* los. Seither ist die Stadt relativ unabhängig. Vor etwa 110 Jahren riß General *Rashid ben Surkan* aus dem Stamm der *Beni Avad* die Macht an sich und erhob sich zum Fürsten der Stadt. Seine Nachkommen regieren seitdem im Fürstenpalast zu R., und auch die derzeitige Herrin, die *Shanja von R.*, Frau des letzten Fürsten *Kasim*, kann ihre Macht in der unmittelbaren Nähe des *Kalifats* von *Mherwed* behaupten (G: 300 *Rashduler* Reiter, 30 Stadtgardisten, 200 *novadische* Reiter).

Entlang der Ufer des *Mhanadi* liegen zunächst die Terrassen der Reis- und Kornfelder, im Osten schmiegt sich dann die eigentliche Stadt an die hoch aufragenden, düsterroten Berge. Die sogenannte Unterstadt besteht aus einem unübersehbaren Gewirr kleiner Gassen und armseliger Hütten. Der große Basar, auf dem sich auf engstem Raum stets annähernd tausend Leute drängen, von Pinien und Zypressen gesäumte Alleen, Flußsegler und mächtige, von Ochsen angetriebene Getreidemühlen prägen das Bild der Stadt. Trotz des *novadischen* Einflusses genießt der *Zwölfgötterglaube* ein nicht unerhebliches Ansehen. Insbesondere *Rahja* und *Phex* können auf eine breite Anhängerschaft blicken. Auch ist R. eine der wenigen Städte, in denen beide Riten des *Boron-Glaubens* mit einem eigenen Tempel vertreten sind. Am sogenannten schwarzen Platz stehen sich beide Tempel in unmittelbarer Nähe gegenüber, und selbst während des *Alanfanisch-Novadischen* Krieges kam es nicht zu Tempelschändungen, wengleich heftige Tumulte an der Tagesordnung waren (weitere T: HES, Bethaus des *Rastullah*).

Von besonderer Bedeutung ist auch die berühmte graue *Beschwörerschule*, die *PENTAGRAMM-AKADEMIE*, deren Gebäude selbst den Fürstenpalast buchstäblich in den Schatten stellt. Die riesige Anlage mit dem fünfseitigen Grundriß ist nicht nur eine der ältesten Akademien *Aventuriens*, sondern auch eine der flächenmäßig größten.

Rashduler Drehhörner; eine halbwilde Rinderart mit blauschwarzem Fell und bis zu vier Spann langen, gedrehten Hörnern, die vor allem in *Mhanadistan* in großen Herden gehalten wird.

Rastullah, -s; der Eingott der *Novadis* gilt in der gesamten *Khom-Region* und den umliegenden Gebieten als Weltenschöpfer und Allmacht. Im Jahre 233 v.H. erschien in der damals unbedeutenden Oase *Keft* eine einzelne weiße Wolke am Himmel, die die Gestalt eines riesigen Zeltes hatte und auf den Sand niedersank. Aus dem Zelt trat eine Lichtgestalt von so unfäblicher Kraft und Schönheit, daß sich alle Menschen umher zugleich von grenzenloser Ehrfurcht geschlagen und vom lebensspendenden, warmen Odem erfüllt fühlten. R. offenbarte sich den *Beni Novad*, einem bis dato unbedeutenden Teilstamm der *Tulamiden*. Deren Nachkommen, die heutigen *Novadis*, beherrschen in R.s Namen die Wüste *Khom* und die angrenzenden Länder und sind unzweifelhaft zum mächtigsten Volk des Südens geworden.

R. hat mit seinem Volk einen Bund geschlossen, wonach er das Volk der *Novadis* allen anderen vorziehen und sie zur Herrschaft über die gesamte bekannte Welt führen wolle, so sie seine Gesetze einhalten und keine anderen Götter ehren. Wengleich Götterkundige des Neuen Reiches R. als einen unglaublich jungen Gott bezeichnen, gilt er für die *Novadis* als die älteste bekannte Gottheit überhaupt. Als der, "der immer war, vor Anbeginn des Anbeginns", verehren sie R. als Schöpfer der Welt, der in sieben Tagen voller Arbeit, Erfindungsglück und göttlicher Mühsal die Welt und alles Leben auf ihr erschuf. Hiernach, so die *novadische* Schöpfungsgeschichte weiter, beschloß R., sich zur Ruhe zu begeben, um einen Tag lang zu schlafen. Vor seinem Rückzug aus der Welt übergab er die Aufsicht über seine Schöpfung einigen *Elementarkräften*. Doch diese Geister waren schwach und verrieten ihren Meister, indem sie sich als "*Zwölfgötter*" verehren ließen. Nachdem R. aus seinem Schlaf erwacht war, der für ihn einen Tag, für die Menschen jedoch Äonen gedauert hatte, offenbarte er sich am neunten Tag dem Volk, das ihm aufgrund seines abgelegenen Lebensraumes treu geblieben war. Dieses Weltentstehungsbild wird auch reflektiert in der *novadischen* Wochen- und Monatseinteilung, bei der auf sieben Arbeitstage ein Trauertag folgt, an dem fromme *Novadis* möglichst nichts tun und fasten, um dann am neunten Tag um so fröhlicher zu feiern. Der *novadische* Kalender entspricht auch im weiteren der Religion. Das Jahr wird eingeteilt in 40 *Gottesnamen* zu je neun Tagen. Die verbleibenden fünf Tage werden als besondere Feiertage, *Rastullahellah* genannt, nach jedem achten *Gottesnamen* eingefügt.

Kern der Religion sind jedoch die 99 Gesetze, die R. den *Beni Novad* gab. Im ersten bis zehnten Gesetz wird der besondere Kalender der R.-Gläubigen niedergelegt. Das 14. bis 20. Gesetz sind die berühmten und zum Teil belächelten Nahrungsvorschriften, an denen sich auch und vor allem die Geister der *Novadis* scheiden. Laut dem 24. Gesetz dürfen die *Novadis* nur *Geschirr* verwenden, das nicht von *Ungläubigen* berührt wurde. Dann folgen

fast zwei Dutzend Gesetze zu Charakter und Verhalten der Gläubigen, von denen das 41. und 42. Gesetz zur Verteidigung der Ehre von besonderer Bedeutung sind. Das 50. bis 55. Gesetz befiehlt die Mehrung von R.s Ruhm und Macht. Ab dem 62. Gesetz wird der Umgang mit Ungläubigen geregelt, und ab dem 77. Gesetz widmet sich die Offenbarung der körperlichen und geistigen Ertüchtigung. Die Gebote R.s enden mit dem 99. Gesetz, stets alle Gesetze im Geiste zu tragen.

Geweihte oder Priester kennt der R.-Glaube nicht, da jeder Novadi aufgerufen ist, das Wort seines Herrn zu verkünden. Religiöse Autoritäten finden sich jedoch in der Gestalt der *Mawdliyat* und der *Heiligen Männer*. Letztere sind Eremiten, die zurückgezogen in der Wildnis leben, um gegen keines der 99 Gesetze zu verstoßen. Sie werden von Ratsuchenden üblicherweise am fünften Rastullahellah aufgesucht.

Da es den einfachen Novadis schwerfällt, alle Gebote R.s zu erfüllen und die 99 Gesetze in angemessener Form auszulegen, wurden in der Vergangenheit Rechtsschulen gegründet, auf denen Richter ausgebildet werden, die in Auslegungsfragen entscheiden. Die Richter, *Mawdliyat* (Einzahl *Mawdli*) genannt, sind zu einem der bedeutendsten Machtfaktoren im Kalifat geworden, denn kaum ein Herrscher handelt entgegen ihrem Rat und Willen. Da die *Mawdliyat* auch verschiedene Rituale, wie zum Beispiel Hochzeiten, durchführen, werden sie von mittelländischen Reisenden oft fälschlicherweise für Geweihte gehalten.

Bei den Schulen der *Mawdliyat* unterscheidet man in der Regel zwischen der als ausgesprochen konservativ bekannten *Schule von Keft*, die für die sehr strenge Auslegung der 99 Gesetze bekannt ist, und der *Unauer Schule*, die eine gemäßigte Auslegung bevorzugt. Kennzeichen der Unauer Linie ist der Versuch, die Zwölfgötter in das Glaubensgebäude der Novadis einzubeziehen, indem sie zu niederen Geistwesen im Dienste R.s erklärt werden. Neben diesen Hauptrichtungen gibt es noch die *Schule von Fasar* und die *Selemer Schule*. Erstere zeichnet sie durch stark urtümliche Ansichten aus, wohingegen letztgenannte eher zum allgemeinen Synonym für "verrückt" geworden ist, widerspricht sie doch allen gültigen Ansichten über die Natur der Welt.

Auch die Orte der Verehrung R.s unterscheiden sich von denen der Zwölfgötter. Bethäuser des Eingottes sind keine Institutionen, die von einer Priesterschaft geführt und von tributpflichtiger Bevölkerung unterhalten werden. Vielmehr sind sie einfache Gebäude, die meist von reichen Novadis gestiftet wurden, damit sie der Bevölkerung zum Bethaus dienen. Meist wird ein Verwalter bestellt, oftmals ein *Mawdli*. In den Bethäusern finden sich meist auch Darstellungen R.s, wobei es typisch ist, das R. nie in seiner Gesamtheit dargestellt wird, welche der Mensch in seiner Erdgebundenheit auch nicht begreifen könne. So finden sich überwiegend Abbildungen einzelner Körperteile, wie z.B. der spendend geöffneten Hand, oder ein Diamant, der als Träne des Gottes betrachtet wird.

Neben den hochtheologischen Diskussionen und Ansichten über das Wesen R.s ist auch allerlei Volksgut und Aberglaube um den "Gott der Götter" verbreitet. So ist die Vorstellung von den neun Frauen R.s sehr weit verbreitet, obwohl es für deren Existenz keinerlei schriftliche Belege gibt. Die neun Frauen R.s, namentlich *Hellah*, *Orhima*, *Shimja*, *Rhondara*, *Heschinja*, *Dschella*, *Marhibo*, *Khabla* und *Amm el-Thoma*, entsprechen in Charakter und Eigenschaften zum Teil den Göttinnen des zwölfgöttlichen Pantheons. Andere Überlieferungen sprechen auch von bekannten Sagengestalten wie Kaiserin *Amelthona* oder der Magierin *Nahema* als Frauen R.s.

Rastullahellah; *Feiertage* des *Novadi-Kalenders*; werden nach jedem achten *Gottesnamen* eingeschoben; siehe **ZEITRECHNUNG**.

Rastullahs Atem; auch: *Raschtuls Atem*; ablandiger Wind, der über der *Khomwüste* entsteht und über *Mhanadistan* und *Aranien* hinweg bis in den *Golf von Perricum* weht. Der mitgeführte, feine Sand dringt selbst durch unscheinbare Ritzen.

Rastullahs Erscheinen; *Zeitrechnung* der *Novadis*; das Jahr 1 Rastullah entspricht dem Jahr 233 v.H.; siehe **ZEITRECHNUNGEN**.

Rathil; Fluß im nördlichen Zentralaventurien; entspringt in zwei Quellflüssen bei *Uhdenberg* in der *Roten Sichel* und strömt sogleich dem *Neunaugensee* zu; schiffbar von *Rathila* bis zur Mündung. Zwischen dem Örtchen *Sinopje* und dem *Neunaugensee* bildet der R. die Nordgrenze des *Mittelreichs*.

Ratte; häufigstes Nagetier in aventurischen Städten. Neben den in riesigen Horden auftretenden gemeinen *Haus-* und *Wander-R.* gibt es noch die weitaus größeren und gefährlicheren **SUMPF-** und **WOLFSRATTEN**. R. gelten nach allgemeinem Volksglauben als Tiere des *Namenlosen*.

Raubkatzen; die bekanntesten aventurischen R.-Arten sind **HÖHLENPANTHER**, **JAGUARE**, **BERG-**, **SAND-** und **WALDLÖWEN**, **LUCHSE**, **SÄBELZAHNTIGER** und **WILDKATZEN**.

Raubvögel; die bekanntesten aventurischen R.-Arten sind (neben den nicht als Räuber angesehenen **ADLERN** und **FALKEN**) die **EULEN**, **GABELSCHWÄNZE**, **GORISCHEN** und **KHOMGEIER**, **HABICHTE**, **NACHTWINDE** und **SCHÄDELEULEN**.

Rauhwolf; große und zähe Wolfsart der Tundra und Taiga; besitzt ein dichtes, gelblichweißes Fell. Die R. gelten als Abkömmlinge der HIM-MELSWÖLFE und damit als heilige Tiere der NIVESEN, deren geliebt-gefürchtete Begleiter sie oft sind.

Raul (von Gareth); (1024 v.H. – 938 v.H.); erster Kaiser des *Neuen Reiches*. Von den Mitgliedern des Garether Bürgerheeres im Jahr 993 v.H. aus ihrer Mitte gewählt, nachdem Gareth bereits zur neuen Kaiserstadt erklärt worden war. Der junge Heerführer – nun *Raul von Gareth* genannt – hatte sich bereits in der Dämonenschlacht durch seine Umsicht und Besonnenheit auszeichnen können. Im dritten Jahr seiner Regierung verfügte er die Weitervererbung des Garether Throns mit der Begründung, daß sich ein Wahlkaiserum kaum mit der Würde des Neuen Reiches verträge. Mit diesem Beschluß legte er den Grundstein für eine mehr als 250 Jahre währende, segensreiche Epoche, die später als die Zeit der KLUGEN KAISER in die Geschichte eingehen sollte.

In seine Amtszeit fällt die endgültige Eroberung des *Lieblichen Feldes* – gegen den Widerstand des neugegründeten Theaterordens – durch den Protektor *Gorben von Rommilys*. Der Horaskult wird verboten, die letzten Tempel seiner Anhänger geschleift. Bis zum Jahr 982 v.H. ist das gesamte Land zwischen *Grangor* und *Chorhop* befriedet und wird in *Protektorate* unterteilt. Als eine seiner größten Leistungen gilt die freiwillige Unterstellung der Tulamiden, indem er ihnen die weitgehende Beachtung ihres Brauchtums verspricht. Im Jahr 940 v.H. übergibt R. die Regierungsgewalt an seinen ältesten Sohn DEBREK.

Rauschgurke; eine maraskanische, birnenförmige Baumfrucht, deren Genuß kurzzeitige Kräftesteigerung, aber auch eine deutliche Bewußtseinstrübung hervorruft.

Raxx'Mal; untergegangene Stadt der ECHSENMENSCHEN an der *Mysob*-Mündung in der Nähe des heutigen *Brabak*; zerstört um 1.000 v.H.; heute nur noch die Trümmer eines alten Observatoriums erhalten.

Razhashthar; in der Mythologie des *Zwölfgötterglaubens* der Speer des Söldnergottes KOR.

Rechte Hand; eigentlich: *Weg der rechten Hand*; die dem BUND DES WEISSEN PENTAGRAMMS angeschlossenen sogenannten *Weißmagier* folgen dem Weg der R.H.

Rechtes Szepter; die weltliche Gewalt oder Kaiserwürde; im Gegensatz zum *Linken oder Himmlischen Szepter*, das die geistliche Autorität symbolisiert. Siehe BOTE DES LICHTS.

Rechtmeile; av. Flächenmaß; eins der *Rohalschen Maße*; entspricht dem irdischen Quadratkilometer (s. MASZE UND GEWICHTE).

Rechtschritt; av. Flächenmaß; eins der *Rohalschen Maße*; entspricht dem irdischen Quadratmeter (s. MASZE UND GEWICHTE).

Rechtspann; av. Flächenmaß; eins der *Rohalschen Maße*; entspricht irdisch einer Fläche von 20 × 20 Quadratzentimetern; 25 Rechtspann bilden einen *Rechtschritt* (s. MASZE UND GEWICHTE).

Rechtsseminar zum Greifen; bekannte Rechtsschule aus *Beilunk*, die sich sowohl mit geistlichem als auch mit weltlichem Recht befaßt.

Regenbogenforelle; schmackhafter, mittelgroßer Speisefisch, der in fast allen bewegten nordaventurischen Gewässern vorkommt.

Regenbogenstaub; auch *Traumpulver* genannt, ist dieser alchemistische Staub das wirksamste bekannte Rauschmittel Aventuriens. Als Pulver in Wein oder Wasser eingenommen, löst es farbenprächtige Träume aus, die bei sehr wirksamem Staub die ganze Persönlichkeit verändern können. Die Abhängigkeit von R. tritt sehr schnell ein und ist als schwere Krankheit einzustufen.

Regengebirge; Hochgebirge und umgebendes, bewaldetes Umland in Südaventurien; erstreckt sich etwa 400 Meilen vom Quellgebiet des *Mysob* bis zum *Loch Harodrol*; eingebettet in den *Regenwald* der aventurischen Tropenregion. Hier, im Süden Aventuriens, ist das Land von dichtem Urwald bedeckt, der sich auch die Berghänge hinauf bis in erhebliche Höhen zieht. Die höchsten Gipfel des R. sind sogar schneegekrönt. Manche ragen jäh bis auf 6.000 Schritt Höhe hinauf. Der wohl berühmteste Berg des Höhenzuges ist die *Helasgabel*, ein Doppelgipfel von etwa 6.300 Schritt Höhe. Wie der Berg selbst ist auch der etwas unterhalb gelegene Gletscher bei klarem Wetter von *Al'Anfa* aus sichtbar.

Das Regengebirge ist praktisch unerforscht. Händler aus *Chorhop*, *Al'Anfa* und *Mirham* dringen auf der Suche nach seltenen Handelsgütern meist nur bis in die Randgebiete der fast undurchdringlichen Regenwälder ein. Hier herrscht fast ausnahmslos unerträgliche Hitze bei sehr feuchter, drückender Luft, und eine Erforschung dieses Gebiets bringt daher große Strapazen mit sich. Wilde Tiere machen die Durchquerung der Berg- und Dschungelregion ebenso zu einem Abenteuer. Das Gebirge und die Wälder zu seinen Füßen sind die Heimat vieler Stämme der WALDMENSCHEN, die hier ihren täglichen Überlebenskampf gegen fleischfressende Pflanzen, Gifttiere und den weißen Mann führen.

Regenmond; zwergische Bezeichnung für den Monat *Efferd* (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Reh(bock); kleinste aventurische Rotwildart; erreicht eine Schulterhöhe von einem Schritt und besitzt ein dunkelbraunes, weiß getupftes Fell.

Reichsbaron, Reichsbaronin; ein vom Kaiser verliehener, bisweilen reichsunmittelbarer *Adelstitel*, der in Rang und Namen einem BARON entspricht und auch mit einer Baronie verbunden, jedoch oft nicht vererbbar ist. Die korrekte Anrede für einen R. ist *Ew. Hochgeboren*.

Reichsbehüter; der korrekte Titel KÖNIG BRINS VON GARETIEN in seiner Funktion als *Prinzregent* bis zur Wiederkehr oder Ablebenserklärung Kaiser HALS; der Titel wurde erstmals von *Rohal* verwendet, der sich ja nie als *Kaiser* titulieren ließ. Die dem R. gebührende Anrede ist *Ew. Allerzöwlgöttlichste Majestät* oder *Ew. Kaiserliche Majestät*.

Reichsforst; Grafschaft im Südwesten des mittelreichischen *Kgr. Garetien*, zwischen den Flüssen *Raller* und *Rakula* gelegen. Östlich grenzt R. an die zentrale Kaisermark *Gareth*. Sitz des Grafen *Danos* von Reichsforst ist Luring auf Luring.

Reichsgrundreform; die von Kaiser RETO im Jahre 11 v.H. durchgeführte Neuordnung des Lehenswesens, vor allem eine Straffung der Titulaturen, die unter BARDO und CELLA einen unüberschaubaren Umfang angenommen hatten; damit einhergehend eine Erhebung verdienter Kämpen in den Adelsstand, eine pyramidenförmige Lehensstruktur mit Gleichsetzung der *Herzöge, Fürsten* und *Markgrafen*, die Angleichung der Baroniegrößen, vor allem aber eine Erneuerung des Heerwesens mit der Gliederung in gräfliche, provinzherrschaftliche und kaiserliche *Landwehr-* und *Garderegimenter*.

Die R. konnte nur gegen den Widerstand des *Grafenkonvents*, jedoch mit großer Zustimmung des *Reichskongresses* durchgesetzt werden.

Reichskongreß; die einmal jährlich zu *Gareth* tagende Versammlung aller *Barone, Grafen* und *Provinzherrn*, auf der nach kompliziertem Stimmschlüssel über neue Gesetze, Zoll- und Handelsfragen und interne Zwistigkeiten beraten wird; auch *Kaiserlicher Hoftag* genannt.

Reichsstraßen; gut ausgebaute, gepflasterte Straßen mit Randsteinen und Abflußgräben, soliden Brücken und in regelmäßigem Abstand errichteten Herbergen; im Mittelreich und dem Lieblichen Feld seit der Zeit der *Kusliker Kaiser* stets instandgehalten. Auf den R. gilt der kaiserliche Landfriede; sie werden von kaiserlichen Truppen und Inspektoren bewacht und instandgehalten, und nur ein Provinzherr hat außer dem Kaiser das Recht, Zoll auf ihnen zu erheben.

Die wichtigsten R. sind die R1 von *Greifenfurt* über *Wehrheim* nach *Warunk*, die R2 von *Trallop* über *Wehrheim* und *Gareth* nach *Punin*, die R3 von *Gareth* über *Gratenfels* und *Honingen* nach *Elenvina*, die R4 von *Vinsalt* nach *Kuslik*, die R5 von *Bethana* über *Arivor* nach *Neetha* und die unter Kaiser *Reto* erbaute R6 von *Wieha* nach *Ferdok*. Auf großen Teilstücken ebenfalls einer Reichsstraße entsprechend sind der *Yaquistieg* und die *Transaranica*.

Reichsvogt; ein vom *Kaiser* eingesetzter VOGT über ein kaiserliches Lehen; je nach Größe der Ländereien im *Barons-, Grafen-* oder gar *Provinzherrnrang*.

Reinigungsfest; 30. Rahja; einer der vier wichtigen *Feiertage* des HESINDE-Kults; siehe **FEIERTAGE**.

Reißgram; einer der HIMMELSWÖLFE, Begleiter *Firuns* in der WILDEN JAGD.

Rethis, -is'; rethisch; Rethiner; ehemalige Hauptstadt der ZYKLOPENINSELN; liegt in einer weiten Bucht auf der Insel HYLAILOS. Ein bekannter Leuchtturm (in der Form eines, eine Flammenschale haltenden, *Zyklopen*) hilft den Schiffen, die gefährlichen Klippen vor der Küste zu umschiffen.

Die Stadt (EW: 1.830; T: EFF, PRA, TSA, Horas; G: 300 Seekrieger und Matrosen der Ksl. Bosparanischen

Flotte, 1 Banner Arivorer Schwertkämpfer, 20 Stadtgardisten, 10 Hafengardisten) ist das Handelszentrum der Zyklopeninseln und war lange Zeit der Sitz der *Seekönige*. Die "Perle von Hylailos" liegt am Rand sanft ins Meer abfallender Hügel und zeichnet sich durch ihre hellgetünchten Häuser aus. Die Einwohner der Stadt leben vom Fischfang, vom Korn, das sie anbauen, oder vom Verkauf der Wolle der Schafe, die zahlreich die Hügel der Nachbarinseln bevölkern. Weitere Einnahmequellen sind der Verkauf von Gewürzen und die Werften der Stadt, in denen gute und stabile Schiffe, insbesondere *Potten*, gebaut werden. Das Holz hierzu liefern die Wälder im Inneren der Insel.

Die im Jahr 1849 v.H. gegründete Stadt besitzt eine große Arena, die noch aus Bosparaner Zeit stammt. In ihr waren früher Gladiatorenkämpfe zu sehen; seit der Übernahme der Zyklopeninseln durch das *Liebliche Feld* haben jedoch keine Spiele mehr stattgefunden. Die Kriegerschule "*Mutter Rondra*", unweit der Arena, ist die einzige Schule dieser Art, in der man den Umgang mit dem PAILOS lernen kann.

Auf einer bewaldeten Anhöhe östlich der Stadt liegt das Schloß der Seekönige: *A'Layais Hiphon*. Von hier hat man einen ausgezeichneten Blick auf R. und den Hafen. Der Kern des Gebäudes stammt noch aus *Fran-Horas'* Zeiten. Sehenswert ist auch der kreisrunde *Praiostempel* auf einem Hügel außerhalb der Stadt, erbaut im Jahre 645 v.H.

Viele der alten Palastbauten und Landhäuser auf den Hügeln hinter der Stadt sind von einer Mauer umgeben und werden streng bewacht. Zur Zeit Seekönig *Mermydions II.* und seiner Vorfahren saßen hier verbannte Adlige und Kaufleute des Mittelreiches unter Arrest. Heute sind es Feinde des Lieblichen Feldes, die hier bis an ihr Lebensende ausharren müssen. Zu diesem ummauerten Komplex gehört auch das Gymnasium, eine gewaltige Sportanlage, ebenfalls noch aus Bosparaner Zeit. Viele Verbannte der ärmeren Schichten, aber auch Kriegsgefangene, müssen ihr Leben in den Blei- und Silberminen unweit der Stadt fristen. Im Monat *Peraine* ist die Stadt Ziel einer großen *Regatta*, die ihren Ausgangspunkt in TEREMON hat.

Rethon; die Seelenwaage der *zwölfgöttlichen* Mythologie, auf der der Totengott BORON abmißt, ob eine Seele in eines der *Zwölfgöttlichen Paradiese* auffahren darf, zur Läuterung in *Borons Hallen* verbleiben muß oder so verderbt ist, daß sie in die NIEDERHÖLLEN auffliegt.

Rethonik; die Kunst, kraftvolle Aussagen in wenige Worte zu fassen; Ausdruck aus der Kirchensprache des *Puniner Boronkultes*; bedeutet soviel wie 'das Wort auf die Waage legen'. Die Wissenschaft der Rethonik ist als Lehrgebiet weitgehend den Priestern des Boron vorbehalten, die hierdurch ein Mittel in der Hand halten, das Gebot der Schweigsamkeit ihres Glaubens mit der Kraft des Wortes zu verbinden. Für erfolgreiche Redner und charismatische Anführer ist die R. ebenso wichtig wie die – ungleich mehr Wörter verwendende – *Rhetorik*.

Reto (von Gareth); (53 v.H. – 1 v.H.); Kaiser des *Neuen Reiches* von 18 v.H bis zur Inthronisierung seines Sohnes Hal. R. verdrängte die *Kaiserlichen Geschwister* BARDO und CELLA vom Thron, die dem Ansehen des Reiches schwersten Schaden zugefügt hatten; erster fähiger Kaiser seit Alrik (um 300 v.H.). Ihm gelingt die Rückeroberung von Maraskan; bei der entscheidenden *Schlacht von Jergan* im Jahr 6 v.H. führt er die kaiserlichen Truppen zum Sieg.

Reuther; ein *aranischer Adelstitel*; im Rang zwischen *Graf* und *Ba-ron* angesiedelt und meist den ältesten Kindern eines Grafen vorbehalten; meist mit einem Lehen in Baroniegröße verbunden. Die korrekte Anrede für einen R. ist *Ew. Wohlstgeboren*.

Rhondara; vierte Frau RASTULLAHS; nach den Legenden der Novadis eine stolze Kriegerin, der sich der Gott in der Gestalt eines löwenköpfigen Drachen näherte, um sie auf dem Rücken eines Löwen zu sich zu holen. Auch heute noch sollen R. mit ihrem Gemahl als Löwin und Löwe durch die himmlische Wüste streifen. Sowohl ihr Name wie auch die Beschreibung lassen R. als die novadische Inkarnation der Kriegsgöttin *Rondra* erscheinen. Hierfür spricht auch die Parallele zum löwenhäuptigen Drachen *Famerlor*, mit dem Rondra ihren Sohn *Kor* zeugte.

Rhudainer; Handelshaus und ehemals herrschende Familie zu PORT CORRAD; nach der Besetzung durch *Al'Anfa* ausgelöscht.

Rhÿs der Schnitter; (? – 263 v.H.); Heiliger des *Ingerimm-Kultes*, der sich nach dem Untergang *Havenas* (291 v.H.) dem Ingerimmglauben zuwandte und in der Folgezeit einige der bedeutendsten schmiedeeisernen Kunstwerke Aventuriens – darunter das *Garethher Kaisertor* – schuf; wird am 19. Ingerimm, dem Untergangstag *Havenas*, in seiner Geburtsstadt *Abilacht* verehrt.

Richter der Neun Streiche; der zu *Fasar* residierende oberste Geweihte des KOR-Kultes; nach Ansicht der *Rondra-Kirche* ein *Meister des Bundes*, nach eigener Ansicht ein Kirchenoberhaupt von eigenem Recht; ERHABENER zu Fasar.

Riesen; unsterbliche Wesen von unglaublicher Größe. Der meisterzählten aventurischen Schöpfungsmythologie nach sind die R. aus den zwanzig Schweißtropfen entstanden, die LOS von der Stirn fielen, als er SUMU erschlug. Andere wiederum behaupten, die R. seien die ersten, aus sich selbst gezeugten Kinder der Giganten, der Kinder Sumus.

Der Riese *Wolkenkopf* ertrank vor 300 Jahren, als er, von unstillbarer Liebessehnsucht getrieben, zur Riesin *Yumuda* schwimmen wollte. Die Riesin *Chalwen* kam im Kampf mit *Pyrdacor* um, und die mannstolle Riesin *Männertod* wurde vor mehr als 1200 Jahren im heutigen *Aranien* im Schlaf erschlagen. Ihre Gebeine kann man noch heute im *Rahja*-Tempel zu *Fasar* bewundern. Die Spur der anderen verliert sich in der aventurischen Mythologie und Geschichte. Allein vom RIESLAND berichtet man, daß es dort weitere Riesen gibt.

Wenn die meisten Riesen auch einfältig sind, so sollte man sie nicht unterschätzen. Sie sind mächtige Wesen, und ihre Rache kann fürchterlich sein: R. sind zwischen 5 und 7 Schritt groß und verfügen über gewaltige Körperkräfte. Sie sind unsterblich, so sie nicht im Kampf getötet werden oder einem Unglück zum Opfer fallen. Die meisten Naturvölker, z.B. Orks und Goblins, verehren die Riesen sogar als Götter oder zumindest als deren Gesandte. Sei es, wie es sei – heute kennt man in Aventurien nur noch sieben R.:

Als größter, ältester und zugleich klügster der R. gilt der geheimnisumwitterte **Adawadt**, der irgendwo in den Höhen des *Raschtulswalls* hausen soll. Sagen zufolge ist er ein Sohn des *Giganten Raschtul*, doch bislang hat niemand es gewagt, ihn näher über seine Familienverhältnisse zu befragen. Denn wo seine Brüder Naturgewalten ähneln, gleicht Adawadt einem *Alten Drachen*: Er ist ebenso unberechenbar in seiner Großmut und seinem Zorn. Von einigen urtümlichen *Tulamiden* des Gebirges wird er als Göttersohn und Urvater angebetet.

Irgendwo in den Höhen der *Maraskankette* wohnt der R. **Felsknacker**. Er läßt sich nur wenig mit den Menschen ein, die am Fuß der Berge leben. Wie bei R. üblich, ist er nicht der Gescheiteste, aber er weiß, daß er so-lange in Ruhe gelassen wird, wie er die Menschen in Ruhe läßt. Obwohl er viel stärker als die "Menschlein" ist, wie er sie nennt, hat ihm einst eine Kriegerin Respekt vor den Menschen eingeflößt. Es gelang ihr, ihm mit einem gezielten Hieb die Sehne des rechten Fußes zu durchtrennen, be-vor Felsknacker sie mit einem Felsklotz zermalmen konnte. Lange Zeit zog er auf den Stamm einer Eiche gestützt umher, bis ein heilkundiger *Achaz* ihn mittels eines Zaubers heilte. Der fünfeinhalb Schritt große Felsknacker läuft nackt umher, in sein schulterlanges, rotbraunes Haar hat er eine Unzahl von Knochen und Hölzern geflochten. Bei einigen ma-raskanischen *Echsenmenschen* genießt er göttergleiche Verehrung.

Glantuban ist der geheimnisvollste der R. Seine Heimat liegt auf den Gipfeln des *Firunswalls* im Norden des *Orklands*. Er zeigt sich nur selten und ist mächtiger als die anderen Riesen. Viele Sagen berichten davon, daß er auf einem Regenbogen von seiner Behausung in die Ebene herabsteigt, aber kein Aventurier hat jemals den Mut gefunden, nachzuforschen, was an diesen Erzählungen der Wahrheit entspricht. An den Menschen und Orks hat er noch weniger Interesse als die anderen R., weshalb er sich sehr selten zeigt. Von den wenigen Gelegenheiten, bei denen dies doch geschehen ist, stammen die Beschreibungen seines Äußeren. Er ist 7 Schritt groß und in ein Gewand aus weißem Fell gekleidet, sein schwarzes Haar fällt ihm bis zu den Waden, und in der Linken trägt er gewöhnlich eine große Keule aus einem hellen, runenverzierten Holz.

Der R. **Milzenis** lebt im Bornwald im Herzen des *Bornlandes*. Vor vielen Jahren ist dieser mehr als drei Mannslängen große Wüterich durch den Magier *Urnislav von Uspiaunen* an einen Berg in der Bornscheife gebannt worden, damit er das Umland nicht mehr verwüsten konnte: Ein unangenehmer Ausschlag hält ihn davon ab, sich weiter als eine Tagesreise von jener Quelle zu entfernen, deren Wasser sein Leiden als einzige zu lindern vermag. Die runde Form des Bornwalds ist auf diese Tatsache zurückzuführen, denn bislang hat sich kein Holzfäller in die Reichweite des Riesen gewagt, da er sich auf jeden stürzt, der es wagt, Hand an seinen Wald zu legen oder die Quelle zu verschmutzen.

Dem im *Orkland* lebenden 6 Meter großen **Neunfinger** fehlt an der rechten Hand der Daumen, daher der Name. Er verlor ihn durch eine Ent-zündung. Ein heilkundiger *Thorwaler* amputierte ihn und rettete dem R. so das Leben. Neunfinger bedankte sich bei seinem Retter und schenkte ihm den Finger. Neunfingers Daumen wird zur Zeit in *Thorwal* aufbewahrt; wenn man auf ihn trifft und seinen Daumen nicht vorweisen kann, so muß man allerdings damit rechnen, in seinem Kochtopf zu landen, denn er ernährt sich ohne Unterschied von Ork, Mensch oder Wild. Seine Lieblingsspeise sind jedoch Orklandbären. Auffällig an Neunfinger ist sein langer roter Bart, der ihm bis zur Brust reicht; er bildet einen inter-essanten Kontrast zu seinem dunkelbraunen Haupthaar und den blaßblauen Augen unter den buschigen Brauen. Trotz der bisweilen eisigen Kälte im Orkland trägt Neunfinger nie mehr als einen Lendenschurz.

Orkfresser, der ebenfalls im Orkland lebt, hat seinen Namen von den Einwohnern der Stadt *Phexcaer*, die er im Jahr 369 v.H. vor den Orks rettete. Trotz dieser Tat ist mit ihm nicht gut Kirschen essen; er jagt dann und wann Menschen und Orks, um sie zu verspeisen. Der 6 Schritt große Koloß ist ganz in Bärenfelle gekleidet; ein Dutzend Tiere mußten ihr Leben für dieses Gewand lassen. Meist stützt er sich auf einen Baum, den er mitsamt Wurzeln ausgerissen hat. Wenn ihm irgend etwas oder irgend jemand lästig wird, genügt ein Schlag mit diesem Stamm, und das Problem ist erledigt.

Yumuda ist die einzige noch lebende Riesin. Ihre Heimat ist die Insel *Schneeland* (oder *Yumudas Insel*) weit nordwestlich von *Olport*. Dort haust sie in einer großen Halle, die sie selber aus Steinen gebaut hat. Yumuda lebt

vom Fischfang, von Beeren und Wurzeln. Manchmal erhält sie Besuch von Thorwalern, die sie aufsuchen, um Rat und Hilfe zu erhalten, denn Yumuda steht in dem Ruf, Einblick in zukünftige Ereignisse zu haben. Im Winter kleidet sich die 5 Schritt große, blonde Riesin in die Felle von *Seetigern*, im Sommer läuft sie nackt umher. Oft sitzt Yumuda einfach am Ufer, starrt mit ihren blauen Augen in die Ferne und wartet darauf, daß ein R. zu ihr findet, um ihre Einsamkeit zu beenden.

Riesenalk; fast ausschließlich im *Ehernen Schwert*, den *Eiszinnen* und der *Grimmfrostöde* zu findende Raubvogelart, die eine Spannweite von über vier Schritt erreicht und vor allem durch ihr Jagdverhalten auffällt: Größere Beutestücke (worunter auch Menschen fallen) bewerfen die Vögel zuerst aus großer Höhe mit Steinbrocken, bis sie die Beute genügend geschwächt glauben. R. jagen stets in kleineren Schwärmen von vier bis sechs Tieren.

Riesenameise; ein überaus seltenes, in der *Khomwüste* und ihren Randgebieten vorkommendes Tier, dessen Existenz angeblich auf die Experimente der MAGIERMOGULE VOM GADANG zurückgeht. Die einzeln lebenden R. erreichen eine Länge von 2 Schritt und können mit ihren Zangen und ihrer Säure gefährliche Wunden verursachen, ja sogar metallene Rüstungen zerstören.

Riesenamöbe; ein bis zu vier Schritt durchmessendes, knochen- und formloses Schleimgetier, das sich auch durch engste Ritzen zwängen kann und das alles in sich aufnimmt, was auf seinem Wege liegt. R. werden fast ausschließlich in feuchten Kelleranlagen angetroffen.

Riesenhai; bis zu 8 Schritt lange Haiart; siehe TIGERHAI.

Riesenhirschkäfer; siehe GROSSER SCHRÖTER.

Riesenkaiman; eine südaventurische Krokodilart, die bis zu sechs Schritt Länge erreichen kann und als ausgesprochen aggressiv gilt.

Riesenslindwurm; größter und gefährlichster Vertreter der av. DRACHEN; ein dreiköpfiges Ungeheuer mit gefährlichem FEUERATEM und der Fähigkeit, abgeschlagene Gliedmaßen binnen kürzester Zeit zu regenerieren.

Riesenslöföler; größte aventurische Kaninchenart; einzige Art, die sich auch in Gefangenschaft vermehrt und deswegen auch in Ställen gehalten wird.

Riesenspringegel; eine in fast allen aventurischen Sümpfen heimische Egelart von etwa anderthalb Spann Länge und schwarzer Farbe, die bis zu zwei Schritt hoch springen kann und selbst Pferde und Ochsen anfällt. Da sie eine gefährliche Säure absondern, sind die R. – die in Gruppen von etwa 10 Tieren auftreten – auch für den Menschen gefährlich.

Riesland; av. Bezeichnung für den östlichen Nachbarkontinent Aventuriens. Im Norden durch das *Eherne Schwert* und im Süden durch das *Perlenmeer* von Aventurien getrennt, ist es bisher kaum einem Aventurier gelungen, jemals R. zu erreichen und lebendig zurückzukehren; demzufolge ist in Aventurien wenig über das R. bekannt. Seinen Namen hat es von den *Riesen*, die dort leben sollen. Außerdem soll es dort große Länder mit den verschiedensten Völkern geben; dunkelhäutige Menschen ebenso wie solche mit bunter Haut. Anderen Quellen zufolge wird das R. auch als "Reich der Finsternis" apostrophiert.

Die einzige von av. Kartographen auch nur annähernd vermessene Gegend des R. sind die *Nebelauen*, ein langgezogenes Tal an der Küste, etwa 450 Meilen östlich von Neersand.

Rikai; eine Gottheit der ORKS, die bei den Stämmen hohe Verehrung genießt, die sich auf Acherbau und Viehzucht spezialisiert haben. R. ist ein launischer Fruchtbarkeitsgott (obwohl über den Bereich des Werdens und Vegehens *Brazoragh* und *Tairach* wachen), dessen "Kompetenzen" eher im Schutz der Pflanzenwelt und in den Künsten des Ackerbaus liegen.

Wie bei den anderen Gottheiten der Orks ist auch hier jahrtausendealtes Wissen in langen Litaneien und Ritualen verklusuliert, und nur die Bewahrer der Erinnerung haben damit die Macht, die Kraft des Gottes zu rufen. Aus diesem Grund stellen die Priester des R. bei den Orks auch oft die einzigen "Heiler".

Eine weitere Bedeutung kommt R. als "Bringer der Freude" zu, als Beschützer jener Pflanzen, die Rausch und Ekstase hervorrufen – nicht zuletzt wird das orkische Bier in seinem Namen gebraut...

Rinderbarone; Spottname für – vornehmlich *weidensche* – niedere Adlige oder reiche Kaufleute, die sich ob ihres Besitzes riesiger Rinderherden hochherrschaftlich aufführen. Die R. stellen gerade in Weiden einen nicht zu unterschätzenden Machtfaktor dar.

Ringe; vier größtenteils grünlichweiße Sterne von geringer Leuchtkraft am *Südhimmel* bilden das Sternbild der R., das von Astrologen als Zeichen der Verbindung und Vereinigung gesehen wird. Sie gehen im Sommer bei Zorgan auf und ziehen herbsttags entlang ihrer Bahn jenseits der südlichen Inseln.

Risso, -s; aus dem Südmeer stammende Fischmenschen-Rasse. Im Jahre 7 Hal gelangten einige Wesen aus dem Volk der R. in die Nähe des Dorfes *Ranak* bei *Brabak* und erregten die Neugier des brabakischen Königs *Mizirion III.* Dieser entsandte daraufhin die Karavelle *Korisande* auf eine Expedition in den tiefen Süden, wo das Schiff auf weitere R. stieß. Bis zu diesem Zeitpunkt waren allenfalls ein paar Piraten mit den R. in Kontakt getreten. Nach anfänglichen Mißverständnissen gelang der Besatzung der *Korisande* eine friedliche Verständigung mit einer Sippe der R., die aus religiösen Gründen aus dem eigentlichen Reich der Fischmenschen, viele Hundert Meilen südlich von *Benbukkula* gelegen, vertrieben worden war.

Eine spätere Expedition ins Südmeer brachte ein Dutzend R. mit nach *Brabak*. Die meisten kehrten nach kurzer Zeit, auf dem Rücken von Delphinen reitend, nach Süden zurück, nur ein paar unglückliche Exemplare wurden von der DUNKLEN HALLE DER GEISTER zu "Studienzwecken" mißbraucht.

Die Haut der bis zu 1,75 Schritt großen R. ist mit glatten Fischschuppen bedeckt. Wie die Menschen haben R. fünf Finger und Zehen an Händen und Füßen, zwischen denen sich jedoch feine Schwimmhäute spannen. Die Füße, die auch zum Greifen benutzt werden können, enden in langen Krallen. Gleich ihr Körper noch sehr dem eines Menschen, so zeigt der Kopf die Fremdartigkeit dieser Wesen: Ein gezackter, etwa handbreiter Kamm zieht sich von der Stirn über den haarlosen Schädel bis zur Hüfte, wo er sich vom Körper trennt und in einem 15 Finger langen Stummelschwanz ausläuft. Die großen, pupillenlosen Fischaugen, in verschiedensten dunklen Grüntönen leuchtend, stehen weit auseinander, so daß ihr Sichtwinkel größer als der eines Menschen ist. Die Ohren der R. sind nach hinten langgezogen und gleichen Flossen. Sie können sowohl an Land wie auch im Wasser atmen, entfernen sich jedoch nur sehr ungern vom Meer. Einige R. verfügen ähnlich wie die *Zitteraale* über die Fähigkeit, Stromstöße auszusenden, mit denen sie ihre Beute lähmen.

Irrtümlicherweise gab ihnen die Mannschaft der *Korisande* auf Grund dieser Fähigkeit die Bezeichnung *R.-druiden*. Richtiger ist die Bezeichnung *Hohe R.*, denn sie sind die Priester ihres Volkes. Die R. verehren meist große Meereslebewesen, z.B. Wale, Kalmare oder Oktopoden, als Abgesandte der großen und alles durchdringenden "Mutter Meer", der sie den Namen *Mououn* gegeben haben. Die Hohen R. besitzen auch die Fähigkeit, sich lautlos mit Tieren des Meeres zu verständigen. Das Volk gliedert sich in verschiedene Sippen, die an der Schuppenfarbe grün, blau oder silber zu erkennen sind.

Die R. leben im Einklang mit der Natur und benutzen kaum Werkzeug oder technische Gerätschaften. Deshalb werden sie von den Aventurieren oft für primitiv gehalten. Dies stimmt jedoch nicht, denn zur Jagd gebrauchen sie Waffen, die sie selber herstellen: Fischharpune, Dreizack und ein grob geschmiedetes, gezacktes Messer. Außerdem behauen sie auch Fels und legen häufig Höhlen in Meeresnähe an. Einige der in *Hot-Alem* verbliebenen R. haben sogar gelernt, die menschliche Sprache zu sprechen, und sind mittels der Fähigkeit, mit Meereslebewesen zu kommunizieren, zu Dolmetschern zwischen den ortsansässigen Menschen und den *Ziliten* geworden, die ja bekanntlich keine Sprache sprechen können.

Rissodruide; bisweilen gehörte Bezeichnung für die HOHEN RISSO, den Priesterstand des *Rissovolkes*.

Ritter; niedrigster Adelstitel im *Mittelreich*, dem *Lieblichen Feld* (dort: *Cavalliero*), dem *Bornland*, *Nostria* und *Andergast*; meist von einem *Baron* oder *Edlen* mit einem Herrensitz – seltener einer Burg – und vielleicht 4 Rechtmeilen Land belehnt. Eine Besonderheit des R.-Standes ist die Tatsache, daß man auch ohne Geburtsrecht (durch *Knappendienst* und *Ritterschlag*) R. werden kann. Der Titel ist – auch für Adlige von Geblüt – nicht erblich, sondern muß von den Nachfahren durch *Knappschaft* erworben werden; jedoch muß eine entsprechende Ausrüstung (Pferd, Rüstung, Waffen) vom Bewerber vorgewiesen werden. Der R.-Stand existiert bereits seit den ersten Tagen des *Neuen Reiches* und diente lange Zeit als Grundlage der Heeresmacht, wird jedoch momentan immer mehr von den stehenden Heeren der *Grafen* und *Provinzherrn* verdrängt. Zentren des R.-tums sind das mittelreichische *Weiden* und das *Bornland*.

Ritter des Immerwährenden Kampfes; einer der unzähligen Beinamen des Söldnergottes Kor.

Ritterschlag; symbolisches Ende der *Knappenzzeit* und Aufnahme in den *Ritterstand*. Die weit verbreitete Formel hierzu lautet: "Im Namen des Herren *Praios*, seiner Schwester *Rondra* und der anderen unsterblichen *Zehn*, im Namen der Ehre, des Mutes und der göttlichen Kraft; im Namen der Treue, des Reiches und der kaiserlichen Majestät; im Namen der Liebe und der Achtung vor jeglicher gutherziger Kreatur senke ich diese Klinge auf deine Schultern, die fortan eine ehrenvolle, aber schwere Bürde tragen sollen. Erhebe dich nun, Ritter...!"

Riva, -s; rivanisch oder Rivaner; Rivaner; Hafenstadt mit 3.200 Einwohnern an der Mündung des *Kvill* in

den *Golf von Riva*. Offiziell im Jahr 423 BF. von Bauern und Handwerkern der aventurischen Westküste gegründet, gab es hier bereits einige hundert Jahre früher eine *thorwalsche* Siedlung namens *Hjalmeffjord*. Die Neuankömmlinge mischten sich schon bald mit nivesischen Nomaden, und bis heute findet man in R. Rotschöpfe und mittelländisch wirkende Typen mit den schräg stehenden Augen der *Nivesen*. Blühender Handel, auch mit den *Elfen*, und kunstfertiges Handwerk waren die unmittelbare Folge der friedlichen Koexistenz. Im Jahre 870 BF. schließt R. sich dem *Svelltschen Städtebund* an, der dadurch endlich einen Seehafen erhält und der Stadt selbst weitere Einkünfte beschert.

Heute zählt der Ort zu den bedeutendsten Häfen, und jedes wichtige Handelshaus Aventuriens unterhält hier ein Kontor mit Lagerhaus. Zur Rivaner Warenschau im Tsamond in den Markthallen kommen selbst *bornländische* Händler trotz winterlicher Reisebedingungen. Dann zeigt sich die Gastfreundschaft der Stadt mit den vielen Schänken und Herbergen von ihrer besten Seite. Doch auch in anderer Hinsicht sorgt der aus Tempelvorstehern, Gildenmeistern und Bürgerversammlung bestehende Magistrat für das allgemeine Wohl: gepflasterte Straßen, niedrige Zölle und öffentliche Badehäuser sowie eine Volksschule sind berechte Beispiele dafür.

Zu den Besonderheiten des Ortes zählt der wie ein übergroßes Blockhaus wirkende *Firuntempel*, der von innen wie außen sehr kunstvoll gefertigt ist und ohne einen einzigen Eisennagel unter Verwendung von Holzzapfen zusammengehalten wird (weitere T: EFF, PHE, RAH, TRA, TSA). In Ermangelung eines *Borontempels* werden dessen Aufgaben von den Firungeweiheten wahrgenommen. Ungewöhnlich ist auch die nivesische Kultstätte mit Namen *Nivilaukaju* zu nennen, wo man der Himmelswölfin *Liska* bis heute zu jedem Neumond ein Karen opfert.

Ist die trutzige Burg an der Hafeneinfahrt das erste, was der Schiffsreisende von R. zu sehen bekommt, reichen doch 50 Gardisten, denn Angriffe auf die friedliche Stadt sind kaum zu befürchten. Jedoch leisten viele Bürger mit Wachdiensten und Waffenübungen freiwillige Unterstützung.

Roab; Fluß auf *Maraskan*; entspringt an den Osthängen der Maraskankette, trifft kurz hinter *Talued* mit dem *Safo* zusammen und fließt alsbald durch ein breites Tal gen Süden, wo er sich mit der *Amdeggja* vereinigt und schließlich bei *Tuzak* in mehreren Kaskaden ins Meer stürzt. Die Wasser von *Talued* (wo dem R. ein weiteres Bächlein zu-strömt) gelten als überaus heilkräftig. Der R. ist zwischen Tuzak und Talued mit flachen Flußbooten befahrbar.

Robbe; die bekanntesten aventurischen R.-Arten sind die MEER-KÄLBER und die SEETIGER.

Robbtöter; eine sehr seltene, säbelähnliche Jagdwaffe der Firnelfen, mit der sie auch die wilden Tiere der Eiswüste bekämpfen. Die Waffe – die nur sehr selten südlich von Bjaldorn zu sehen ist – soll von gewohnt guter elfischer Machart sein und sich besonders durch klauenähnliche Verzierungen am Griff hervorheben.

Rochen; siehe DREIECKSROCHEN, ZITTERROCHEN und ROCHENWURM.

Rochenwurm; eine rotgesprenkelte Rochenart von maximal vier Schritt Länge, die entfernt einem Drachen ähnelt und die sogar geraume Zeit auf dem Trockenen überleben kann. Gilt wegen seiner Säureabsonderungen und seines muskelbepackten Schwanzes als gefährlicher Gegner. Die zähe Haut des R. ist bei Gerbern sehr begehrt.

Rodasch; rechter Nebenfluß zum GROSSEN FLUSS bei *Kyndoch*. Er entspringt in den – *Ingrakuppen* getauften – Höhen des nördlichen Eisenwaldes und fließt in westlicher Richtung zunächst durch dichten Wald, später durch sanft die hügelige Landschaft des südlichen *Aba-gund*. Sein Verlauf bestimmt die Grenze zwischen *Albernia* und *Nordmarken*.

Rodebrannt, -s; rodebranntsch; Rodebranter; Hauptstadt der Gft. *Ilmenstein* im *Bornland*; erhebt sich auf einem steilen Hügel über das umliegende, stellenweise kahlgerodete Land. Diese Beschreibung trifft jedoch nur auf die befestigte Oberstadt zu, in der die bessergestellten Bürger, Beamten und Schreiber leben, der größere Teil der Bevölkerung (EW: 1.280) lebt am Fuß des Hügels in Nieder-R. Die Gräfin selbst ist nur wenige Tage im Jahr in der Stadt und hält Hof, was der Bedeutung der Stadt für die Grafschaft aber keinen Abbruch tut. Alle Verwaltungsangelegenheiten der gräflichen Besitzungen erfolgen von hier aus (G: 20 Stadtgardisten).

Als Brennpunkt der Grafschaft – nicht zuletzt wegen der vielen Tempel (HES, PER, PHE, PRA, RAH, RON, TRA, TSA) – zieht R. nicht nur Händler und Kaufleute an, die Stadtteile am Fuße des Hügels bieten Unterschlupf für zwielichtiges Gesindel, dubiose Geschäftemacher und allerhand Söldlinge, die allzu schnell gegen den Auftraggeber Partei ergreifen.

Rogmarok; (zgw.: BERGKÖNIG); hoher zwergischer Ehrentitel; fungiert meist als Schlichter und Friedensrichter, besitzt jedoch keine menschlichen Adelsprivilegien.

Rogolan; zwg. Bezeichnung für das ZWERGISCHE, die gemeinsame Sprache aller ZWERGE; seit ca. 4.500 Jahren kaum verändert; wird in den 20 Zeichen des Kleinen Runenalphabets geschrieben (s. **SPRACHEN**).

Rohafan von Pailos; (1.744 v.H. – 1.645 v.H.); Herrscher der *Zyklo-peninseln*, der im Jahre 1.646 v.H. alle *praiosgläubigen* Bewohner der In-seln zusammentreiben und massakrieren läßt; genau ein Jahr später stirbt er wahrscheinlich in den Flammen seines brennenden Palastes. Nach einigen Überlieferungen gilt R.v.P. als eines der ersten *Kinder der Finsternis*, einer dem Namenlosen dienenden Art von VAMPIREN.

Rohal (der Weise); Lebensdaten unbekannt; beendete (im Alter von geschätzten 70 Jahren) die Tyrannei der PRIESTERKAISER; von 527 v.H. bis 404 v.H. *Kaiser des Neuen Reiches* (auch wenn er selbst nie die Krone annahm und sich maximal als *Reichsbhüter* titulieren ließ); trat freiwillig von seinem Amt zurück, woraufhin ein heftiger Nachfolgestreit entbrannte, der schließlich in den MAGIERKRIEGEN kulminierte. Nach seinem Rücktritt sammelte er in *Aranien* ein Heer aus Magiern, Geweihten und furchtlosen Kämpfern, mit dem er in die *Gorische Wüste* zog, um den Schwarzmagier BORBARAD zu bekämpfen. In der folgenden Schlacht wurden beide Kontrahenten offensichtlich in die Sphären entrückt.

In R.s Amtszeit fallen viele technische und magische, kulturelle und künstlerische Neuerungen, die Errichtung etlicher Magierakademien, vor allem aber eine langwährende Friedenszeit und die Aufnahme fester Beziehungen zu den *Elfen*. Das Kriegerhandwerk verlor an Ansehen (wenn auch die in der *Priesterkaiserzeit* geschändeten *Rondratempel* wiedereröffnet wurden) und Einfluß; die wichtigste Kunst der Zeit wurde die Philosophie.

Nach vielerlei Spekulationen ist R. ein halbgöttliches Wesen, angeblich ein Sohn NANDUS' (und – wie bisweilen behauptet – ein Zwillingsbruder BORBARADS). Andere wollen wissen, daß er sich derselben echsischen Geheimnisse bediente, die auch Sultan *Sheranbil V.* eine lange Lebens- und Amtszeit bescherten, während wieder andere behaupten, er sei überhaupt kein Magier, sondern ein unsterblicher *Hexer*, ein EIGEBORENER, gewesen. Von vielen wird in Zeiten der Not und Bedrängnis jedoch eine Wiederkehr des Heroen erwartet.

Rohals Verhüllung; 7. Hesinde; ein hoher **FEIERTAG** der av. Magier.

Rohalsche Maße; von Rohal dem Weisen im Jahre 539 BF. (454 v.H.) eingeführtes, einheitliches Maß-, Gewichts- und Münzsystem, das noch heute in weiten Teilen Aventuriens Gültigkeit hat. Siehe **MASZE UND GEWICHTE**.

Rohalsjünger; Schimpfwort auf Kriegerakademien für schwächliche oder zaghafte Zöglinge; allgemein abwertend für Pazifisten.

Rohalsschrift; auch *Arkanil* genannt; eine vermeintlich allein ob ihrer Zeichen zauberkräftige, aber kaum verwendete Schrift; angeblich von *Rohal* erfunden; siehe **SPRACHEN**.

Rohalstag; allgemeingültige Bezeichnung für den *fünften Tag der Woche* (s. **ZEITRECHNUNG**).

Rohalszeit; die Regierungszeit ROHALS DES WEISEN; siehe dort.

Romin von Kuslik-Galahan; (*6 v.H.); Sohn der Fürstin *Kusmina von Kuslik*; Kronprinz zu *Kuslik* und Gemahl der *albernischen* Kronprinzessin INVHER NI BENNAIN.

Rommilys, -ys'; Rommilyser; Rommilyser; Provinzhauptstadt des mittelreichischen Fürstentums *Darpatien*, im Jahr 1.695 v.H. von Friedenskaiser *Yulag-Horas* am westlichen *Darpatufer* gegründet. Die in freundlichem Glanz erstrahlende 8.000-Einwohner-Stadt schmiegt sich sanft an die Hügel, die sich auf der anderen Flußseite langsam zu den *Trollzacken* erheben, und von Norden ertönt das Brausen der *Ochsenwasserfälle*, die den Darpat stetig mit den Wassern des *Ochsenwasser*-Sees speisen. Menschen aus allen Teilen des Reiches sind in diesem idyllischen Ort anzutreffen, der fast zwangsläufig den Haupttempel der Travia zu beherbergen scheint. Der *Friedenskaiser-Yulag-Tempel* ist Aufbewahrungsort des Travia-Talismans, des Heiligen Federkiels, und auch der ihr geheiligte Kessel steht unter der Obhut der *Hohen Mutter*. Dieses Amt wird traditionsgemäß von einem Mitglied des Fürstenhauses bekleidet. Angesehen sind auch die Angehörigen des Magierordens der *Mephaliten*, von denen sich viele in den Dienst des Heilens stellen (weitere T: alle Zwölfgötter).

Zahlreiche Herbergen guter Qualität finden sich unten am Flußufer, nicht wenige unter zwergischer Leitung, denn vor einigen Jahren kamen fünf große Sippen von Hügelzwerge aus *Angbar* in die Stadt, angelockt von Geschichten um die Gastfreiheit des Ortes. Dem tiefer gelegenen Teil von R. kommt das Kanalisationsnetz zugute, denn auch hier finden sich keine Spuren von Unrat, und die Luft ist zumeist vom Geruch wohlschmeckender Speisen erfüllt.

Weiter oben auf den Hügeln befindet sich der Fürstenpalast als Kern der Außenmauer (G: 2 Banner Fsl.

Darpatische Langschwerter, 50 Stadtgardisten). Hier residiert Fürstin *Irmegunde von Rabenmund*, die im Jahr 18 Hal die Nachfolge ihrer gestrauchelten Mutter Hildelind angetreten hat. Hinter dem Palast erstrecken sich weite Felder, auf denen kräftige Darpatrinder grasen, auch das Immanstadion der beiden ortsansässigen Mannschaften – den *Falken* und *Darpatia R.* – befindet sich auf der Hochfläche.

Jedoch gibt es auch unfreundliche Stätten innerhalb der Stadtmauern; wohl niemand möchte gern die Bleikammern der KGIA – des kaiserlichen Geheimdienstes – näher in Augenschein nehmen. Gerüchten zufolge soll das ortsansässige INFORMATIONS-INSTITUT der Magier gar in Zusammenhang mit den ungeliebten Staatsdienern stehen, aber auch so machen die Rommilyser Bürger lieber einen großen Bogen um die Hellsicht-Schule.

Rondra (I); Göttin des *Zwölfgötter*-Pantheons; Göttin des Krieges, des Gewitters und der Ehre. Ihre Farben sind Weiß und das Rot des Blutes, ihre Tiere sind Löwe und Löwin, ihr Sternzeichen das *Schwert*, als Pflanzen sind ihr Steineiche, Schwertlilie und Feuerlilie geweiht.

Seit Anbeginn ist Kampf das Weltengeschick unter den Kindern Sumus. Das Schwert der Göttin ist die Kraft, die Welt von allem Übel zu reinigen. Das Ziehen des Schwertes ist Wetterleuchten, ihr Speer ist Blitz und ihr Streitwagen der Donner. Der *Rondrikan* schließlich – gefürchteter Sturm aus Nordwest – ist der urgewaltigen Göttin entfesselter Zorn. Die Himmlische Kriegsherrin ist *die* aventurische Gottheit schlechthin, und viele Epochen stehen unter ihrem Zeichen.

Im Angesichte R.s gilt es den Menschen, sich im Kampfe zu bewähren und sich mit der Bereitschaft, das eigene Leben herzugeben, dem Bösen entgegenzustellen. So wird den Geistern der mächtigsten Kämpfer ein Platz an der *Langen Tafel* in R.s Hallen gewiß sein, um für den Kampf des letzten Tages bereit zu sein. Einzig der Ruhm ist Garant für die Unsterblichkeit, denn der Mensch lebt solange fort, wie seine Taten auf Erden gepriesen werden.

Zur göttlichen Gefolgschaft zählt der kriegerische und löwenhäuptige *Alte Drache* FAMERLOR, der bis heute wilde Hatz gegen Dämonen und die Mächte des Bösen treibt und den Dritten Weltenbrand, ob des unzerschlagenen Karfunkels seines Widersachers *Pyrdacor*, als unverzichtbar erachtet. Ob seines Kampfesmutes nahm R. ihn zu ihrem Gemahl und zeugte mit ihm den schwarzen KOR, der als Vollstrecker ihrer göttlichen Urteile fungiert und sich am Blut der Feinde labt. Die größten Helden unter den Toten jeder Schlacht kürt der Erz-Alveranier und Herold MYTHRAEL, der die Alveranischen Heerscharen dereinst im Letzten Großen Gefecht befehligen wird.

Aus R.s Begeisterung und Efferds Zornflut schließlich geht SWAFNIR, der Walgott der Thorwaler hervor.

Die streng hierarchisch gegliederte R.-Kirche wird als *Bund des Schwertes* bezeichnet. Ein Aufstieg in der Rangfolge ist nur durch persönliche Leistung möglich, vor allem aber durch Heldentaten im Namen der Göttin. Trotz edler Herkunft vieler Geweihter begnügen sich die meisten mit der kirchlichen Anrede "Euer Gnaden". Äußerlich unterscheiden sich die verschiedenen Ränge nur an den Spangen, die den weißen Waffenrock oder den Mantel mit der roten Löwin zusammenhalten. Untersten Rang nehmen die *Novizen* (einfacher polierter Knopf) ein. Ihnen stehen die einfachen Geweihten vor, die auch als *Knappen der Göttin* (einfache Schwertfibel) bezeichnet werden. Darüber erheben sich die zweifach geweihten *Ritter der Göttin* (gekreuzte Schwerter), die im Alten Reich als *Cavallieri* firmieren. Die Tempelvorsteher, *Schwertbrüder* oder *Schwertschwestern* (Löwinnenhaupt in Silber) genannt, unterstehen den regionalen Oberhäuptern, den sechs MEISTERN DES BUNDES (Löwinnenhaupt in Gold). Zur Verwaltung der *Sennen*, wie ihre Herrschaftsbereiche auch genannt werden, stehen den Meistern des Bundes Seneschalle, Truchsesses und Herolde zur Seite. Ranghöchster Priester und zugleich *Marschall des Bundes* ist das SCHWERT DER SCHWERTER, dessen Fibel mit dem Löwinnenkopf aus überirdisch blitzendem Titanium gefertigt ist. Zudem ist das Oberhaupt der R.-Kirche, das in den Roten Gemächern der *Löwenburg* zu Perricum residiert, Träger des heiligen *Löwenhelms*.

Die klare Philosophie der Kirche der Göttlichen Löwin hat stets zu einer großen Anhängerschaft geführt und die Gründung zahlreicher Orden begünstigt. Die rondrianische Natur von Tapferkeit und Opferbereitschaft einerseits und die Machtansprüche weltlicher oder kirchlicher Potentaten andererseits haben jedoch dazu geführt, daß keiner der heute bestehenden eine Geschichte aufweist, die länger als ein halbes Jahrtausend zurückreicht. Anerkannte Gemeinschaften sind der *Orden der Heiligen Ardare zu Arivor* (ARDARITEN, 1000 Ritter, zunehmend) mit weiteren Burgen zu *Perricum* und *Vallusa*; der *Orden des Tempels zu Jergan* (TEMPLERORDEN, 500 Ritter) mit zweitem Sitz zu *Wehrheim*; der ORDEN DES DONNERS (*Donnerorden*, 400 Ritter, meist Laien), der eher als Söldnertruppe mit Burgen in *Elenvina*, *Zorgan* und *Trallop* anzusehen ist; der *Heilige Orden zur Wahrung vom Rhodenstein* (ORDEN ZUR WAHRUNG, 200 Ritter), der sich vorrangig der Archivierung allen rondrianischen Wissens verschrieben hat; der *Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige* (110 Ritter, nur Geweihte), der nominell die Nachfolge des durch die Priesterkaiser vernichteten Theaterordens antritt; der *Orden der Schwerter von Gareth* (100 Ritter) und schließlich der *Orden der Jagd zu Ask* (ORDEN DER JAGD, ca. 30 Ritter), der gegen alles Widernatürliche ficht. Anzuführen ist die geheimnisvolle Schwesternschaft der *Achmad'sunni*, besser bekannt als AMAZONEN, die in fünf versteckten Burgen leben und ihrer Königin *Yppolita* Gefolgschaft leisten.

Die wichtigsten Tempel R.s – selbst meist schwer befestigt – bilden einen schützenden Ring um die Lande der Menschen. Zahlreiche Schätze, Artefakte und Orte sind für den Rondra-Kult bedeutsam. Der Haupttempel zu

Perricum beherbergt ebenso den Talisman der Göttin – das kostbare Zweihandschwert *Armalion* – wie die *Alverangruppe* (R. auf Famerlor reitend, Löwin und Alveraniare zu Füßen), eines der schönsten Monumente der Himmlischen Kriegsherrin. Zu *Baburin* finden wir die Donnersturm-Felder und Dreitempel mit der aus dem einstigen Nebachot stammenden Sechsamigen Rondra. *Donnerbach* ist die Heimat von Wasserfall, Tempelkavernen, Residenz Donnerhall und Aufbewahrungsort der *Wundersamen Rüstung*. Göttliche Leihgabe ist ihr Streitwagen *Donnersturm*, der jeweils in einem Turnus von 25 Götterläufen in heiligem Wettstreit seinen Besitzer wechselt. Legendär sind die verschollenen Schwerter *Siebenstreich* und *Gnorakir*, mit deren Suche schon Generationen von R.-Geweihten beschäftigt sind.

Den Heiligen der Göttin sind im *Rondrarium* eigene Bücher gewidmet; zu ihnen zählen *Geron der Einhändige*, *Hlûthar von Nordmarken*, *Lutisana von Kullbach*, *Rondragabund von Riedemer*, jüngste Heilige ist die löwenmütige *Thalionmel* von Neetha, die wohl bedeutendste schließlich ist *Ardare*, Hochgeweihte des Gareth Tempels zu Zeiten des *Erntefest-Massakers*. Diesem Ereignis ist mit dem *Tag des Helden* am 4. Tra. auch ein eigener Feiertag gewidmet. Das Hauptfest der Kirche wird am *Tag des Schwurs* am 5. Ron. begangen; es dient der Besinnung auf das Gelübde und Weihefeiern innerhalb der Hierarchie. Das *Schwertfest* am 16. Ron. dient der profanen Zurschaustellung rondrianischer Tugenden und geht einher mit Waffenspielen und Wettkämpfen. Nur alle zwölf Jahre (zum nächsten Mal 28 Hal) findet mit der *Zwölfgöttertjoste* das größte aller Turniere zu Perricum statt, alle 25 Jahre (zuletzt 13 Hal) das große *Donnersturmrennen*.

Zum typischen Erscheinungsbild der R.-Geweihten gehört das Kettenhemd, mitunter ergänzt durch Arm- und Beinschienen, sowie der leichte, geschwungene Helm. Darüber wird entweder Wappenmantel oder Wappenrock mit den oben beschriebenen Schließen getragen. Zu den verbreitetsten Waffen zählen Zweihänder und der Wappenschild. Die Benutzung einer Armbrust gilt als verwerflich, und in aller Regel wird der Geweihte trachten, sie zu zerstören, sobald er ihrer habhaft werden kann.

Mit den Geweihten der Kriegsgöttin geht ein hohes Maß an Ritterlichkeit und Disziplin einher. Ausgeprägtes Ehrgefühl wie auch eine gefestigte Persönlichkeit sind erforderlich, um allen Herausforderungen in angemessener Weise entgegenzutreten, wobei Tapferkeit, aber auch Großmut miteinander ausgelotet werden. Die Verteidigung (nicht nur) des R.-Glaubens ist hehrer Grundsatz, der Weg in die Schlacht wird klaglos beschritten, jedoch gilt das Duell als Inbegriff des Weltenlaufes: *„Es ist nicht schwer ..., im Namen der Göttin zu sterben. Die wahre Ehre liegt darin, den würdigsten Augenblick dafür zu erkennen.“*

Rondra (II); der zweite Monat im aventurischen Jahreslauf; entspricht damit dem irdischen August.

Rondradan von Streitzig; (*22 v.H.); Markverweser der mittlereichischen Reichsmark Osterfelde/Tobrien; jüngster Graf der alten Streitzig-Linie des Hauses *Gareth-Streitzig*.

Rondragabund von Riedemer; (Lebensdaten unbekannt); Waffenheilige der Rondra; kurz: Hl. *Rondraga*. Rettete einst zu *Festum*, nach der Machtergreifung der *Priesterkaiser*, vierhundert von der Göttin gesegnete *Rondrakämme* vor unbefugtem Zugriff, indem sie nach Norden zog und diese, an einer im Traum gewiesenen Stelle, vergrub. Anschließend folgte sie dem Ruf der Göttin in die Schlacht, und ihre Spur verliert sich alsbald, doch es heißt, auch sie habe das legendäre Schwert GNORAKIR in ihren Händen geführt. Ihr Name wird oftmals beschworen, um Waffen vor anstehendem Kampf zu segnen.

Rondrakamm; ein *Zweihänder* aus bestem Stahl, versehen mit einer scharfen, geflammten Klinge, die selbst durch metallene Rüstungen zu schneiden in der Lage ist. Dieser spezielle Wellenschliff, der an das Züngeln einer Flamme gemahnen mag, ist eine äußerst schwere und geheime Kunst, die – wie es heißt – nur die Schmiede *Arivors*, *Khunchoms*, *Perricums* und der *Angroschim* beherrschen. Der Gebrauch und das Führen des R. unterliegen strengen Einschränkungen und sind in der Regel nur den Geweihten der Göttin sowie den Absolventen einer rondragefälligen Kriegerschule und gleichwertigen Kriegerern – also etwa ehemaligen Knappen eines großen Ritters – erlaubt.

Rondrarium; heiliges Buch der RONDRA-Kirche, das unter verschiedenen Aspekten Geschichte, Gegenwart und Zukunft des Weltenganges im Angesicht der Himmlischen Kriegsgöttin beschreibt. Dem Wirken von *Alveraniaren* und auch den Heiligen der Rondra-Kirche sind dabei eigene Bücher gewidmet.

Rondratag; in WEIDEN, NEETHA und bei den AMAZONEN Bezeichnung für den vierten Tag der Woche, sonst *Praiostag* genannt (s. **ZEITRECHNUNG**).

Rondrianisch; allgemein übliche Bezeichnung für: rondragefällig, ehrenhaft kämpfend: „ein r.es Kräftemessen“, „von wahrhaft r.er Gesinnung“.

Rondrikan; Nordwestwind im *Meer der Sieben Winde*, nie unter Sturmstärke auftretend und Blitz und Hagel mit sich führend. Schrecklichster aller Winde in dieser Region. Verheerend vor allem in den Monaten Boron und Peraine. Mythologisch zählt der R. zum Gefolge der Kriegsgöttin *Rondra*. Die *Thorwaler* bezeichnen ihn als

”Zorn der Mutter”.

Ronnar; eines der vier Rösser, das den DONNERSTURM, den Streitwagen *Rondras*, zieht.

Ror; Fluß in Nordaventurien; ein Nebenfluß des SVELLT, der im *Ror-whed*-Gebirge entspringt und nach kurzem Lauf bei *Tiefhusen* mündet.

Roremund; eine Siedlung an der Mündung des *Ror* in den SVELLT, die im Jahre 398 v.H. von den *Orks* erobert, geplündert und geschleift wurde. Etwa 150 Jahre später wurde an dieser Stelle die Stadt TIEFHUSEN gegründet.

Rorwhed; annähernd kreisrundes und etwa 80 Meilen durchmessendes Gebirge in Nordaventurien, dessen höchste Gipfel bis zu etwa 2.300 Schritt Höhe aufragen. Das R. gilt als wild und unwegsam und ist daher bis auf einige *Orks* vom Stamme der *Korogai*, die sich hier während des *Orkensturms* niedergelassen haben, unbevölkert. Man munkelt auch, auf den Gipfeln des R. würde sich ein Zirkel finsterer *Hexen* treffen.

Rosenkreuzer; eiserne Münze aus *Aranien*; der Name stammt vom Seerosensymbol auf der Rückseite; entspricht dem verbreiteten *Kreuzer*.

Rosenstadt; ein Eigenname der Stadt DROL.

Rotaugen; bisweilen gebrauchte Bezeichnung für die SUMPFRANZEN.

Rote Pfeilblüte; ein in Südaventurien heimisches *Heilkraut*; eine Schlingpflanze, aus deren roten, lanzettförmigen Blättern ein Tee oder Aufguß bereitet werden kann, der blutstillend und regenerierend wirkt.

Rote Sichel; Gebirge zwischen dem mittelreichischen *Weiden* und dem *Bornland*. Setzt sich in einem Bogen gen Nordwesten jenseits des *Roten Passes* in die SALAMANDERSTEINE fort. Die höchsten Gipfel – *Adlerspitze*, *Naira Kubuch* und *Naira Theluzi* – ragen mehr als 5.000 Schritt in die Höhe. Die R.S. ist sehr zerklüftet und außer an wenigen Pässen de facto unpassierbar. Reich an Bodenschätzen, wird in zahlreichen Minen versucht, diese zu Tage zu fördern. Sitz des größten Minenkonsortiums ist *Uhdenberg* auf der Westseite des 200 Meilen langen Höhenzuges, dessen Namen mit Sicherheit durch die reichen Vorkommen an Eisenerz und dem als Baumaterial beliebten Rotschiefer geprägt wurde, aber auch mit Heimat und Herkunft der rotbepelzten *Goblins* in Zusammenhang steht. Die *Goblins* stellen für leichtfertige Gemüter eine ernstzunehmende Gefahr dar; vom Vorbild der *Orks* inspiriert, ziehen einige Sippenverbände aus ihrer kargen Heimstatt sogar vermehrt auf Beutezug in die umliegenden Baronien hinab.

Rote und Weiße Kamele; tulamidisches Nationalspiel; Inbegriff des av. Strategiespiels; siehe SPORT UND SPIEL.

Roter Drachenschlund; ein nord- und mittelaventurisches Heilkraut, dessen rote Blüte vage an ein aufgesperres Drachenmaul erinnert; das einzige bekannte Mittel gegen die LYKANTHROPIE.

Roter Flußkreb; eine schmackhafte Scherentierart.

Roter Obsidian; eine seltene Ausprägungsform des OBSIDIANS oder *Vulkanglases*, einer Gesteinsart.

Roter Paß; zwischen *Roter Sichel* und *Salamandersteinen* gelegener Paß, der in etwa 800 Schritt Höhe die *Grüne Ebene* mit dem Umland des *Neunaugensees* verbindet; passierbar von *Peraine* bis *Travia*. Der Paß gilt wegen der vielen hier lebenden *Goblins* als unsicher und wird fast ausschließlich von stark geschützten Karawanen benutzt.

Roter Salamander; eigentlich: *Bund des Roten Salamanders*; ein seit dem Jahre 227 v.H. existierender Zusammenschluß von *Magiern* und *Alchimisten*, der sich mit ELEMENTARISMUS, Hoher und Niederer ALCHIMIE und VERWANDLUNGSZAUBEREI befaßt. Die ”Werkstätten” (Gildenhäuser) des R.S. stehen in *Andergast*, *Brabak* (Haupthaus), *Fasar* und *Festum* (vormals Norburg). Der R.S. hat das Recht, eigene Zöglinge auszubilden und gibt eine eigene Quartalsschrift, den *Salamander*, heraus.

Rotfuchs; in nord- und mittelaventurischen Wäldern vorkommende, jedoch sehr seltene Fuchsart, deren Fell sehr begehrt und darum teuer ist.

Rotpüschel; vor allem wegen der zur Brunftzeit fast grellroten Fellfarbe gejagte, nord- und mittelaventurische Hasenart.

Rotschweif; einer der *Himmelswölfe*, Begleiter *Firuns* in der WILDEN JAGD.

Rotze; Scherzname für ein torsionsbetriebenes Schiffsgeschütz, das entweder massive Stein- oder Bleikugeln oder mit HYLAILER FEUER gefüllte Tonkugeln verschießt. Je nach Geschößgewicht unterscheidet man zwischen leichten, mittleren und schweren R. Gilt mittlerweile als Standardbewaffnung aller av. Kriegsschiffe.

Rssahh; echsischer Name für das *Echsische*, die Gemeinsprache der ACHAZ, KRAKONIER, ZILITEN und anderer Echsenvölker. Siehe **SPRACHEN**.

Ruberkopf; mit etwa 4.100 Schritt höchster Berg des AMBOSSGEBIRGES. Auf dem Gipfel des R. befindet sich ein altes Zwergenkastell.

Rubine; acht rötliche Sterne unterschiedlicher Leuchtkraft am *Südhimmel*, die der Sage nach das von einem Meisterdieb gestohlene Diadem der Kaiserin *Hela-Horas* darstellen. Astrologen deuten es als Zeichen für List, Verschlagenheit und Planung.

Rude I. (von Gareth); (754 v.H. – 684 v.H.); von 718 v.H. bis 684 v.H. *Kaiser des Neuen Reiches* und damit achter in der Reihe der KLUGEN KAISER. Unter seiner Regentschaft schreitet die Expansion des Reiches im Nordwesten voran. In der Ersten *Seeschlacht vor Salza* im Jahre 702 v.H. fügt die Kaiserliche Westflotte den *Thorwalern* großen Schaden zu, und die unvorbereitete Stadt *Thorwal* wird im Handstreich erobert, der Hetmann durch einen mittelreichischen Komtur ersetzt. In den folgenden drei Jahren wird das gesamte thorwalsche Territorium, mit Ausnahme der Inseln und der Stadt *Olport*, besetzt. Ab dem Jahr 695 v.H. beginnt die Besiedlung des Bodirtales durch Thorwaler und Mittelreicher, im Jahr 685 v.H. wird mitten im *Orkland* die Stadt *Myrburg* – das heutige *Phexcaer* – gegründet. Ein Jahr später tritt UGDALF die Thronfolge seines Vaters R. an.

Rude II. (von Gareth); (673 v.H. – 658 v.H.); Sohn des letzten amtierenden KLUGEN KAISERS UGDALF. Da Rude beim Tode seines Vaters im Jahre 660 v.H. erst dreizehn Jahre zählt, übernimmt der Priesterrat der Praios-Kirche bis zur Vollendung des fünfzehnten Lebensjahres des Thronerben die Regentschaft über das Neue Reich. Doch drei Tage vor der Amtsübergabe wird die grausam verstümmelte Leiche des jungen Kaisers aufgefunden. Der Priesterrat beschuldigt die Anhänger der konkurrierenden Rondra-Kirche der Tat und leitet mit dem *Erntefest-Massaker* zu Gareth die Vernichtung aller Rondragläubigen ein. Die Epoche der PRIESTERKAISER beginnt.

Rukaris, Leon; (*30 v.H.); Oberst (und damit Oberbefehlshaber) des BOTENDIENSTES der BEILUNKER REITER.

Rulat; Insel in der *Tobrischen See*; etwa 80 Meilen in südwestlich-nordöstlicher Ausdehnung und 60 Meilen von Nord nach Süd messend und damit die sechstgrößte av. Insel. Der Südteil R.s wird von gefährlichen Sümpfen gebildet, der etwas höher gelegene Nordteil ist von dichten Urwäldern bedeckt.

Nach dem Verlust der *Zyklopieninsel Hylailos* an das *Alte Reich* reift zu Gareth der Plan, die *tobrische* Insel R. zur Festunginsel zu erklären und auszubauen. Mit Hoftagsbeschluß des Jahres 21 Hal wird der Gf. von Mendena mit der Aufgabe betraut, auf der Insel im *Perlenmeer* für sicheren Gewahrsam gefährlicher und aufrührerischer Verbrecher, namentlich verbannter ANSWINISTEN, zu sorgen. Die Aufsicht über Insel und zu erbauende Kaiserliche Feste wird Kommandeur *Anselm von Mendena* übertragen. Im Jahre 23 Hal leben neben den ca. 200 kaiserlichen Gardisten, 300 Handwerkern und 400 Bauern und Fischern bereits etwa 150 Verbannte auf R.

Die Meerenge bei R. ist ein Ort, an dem sich Walfänger oder Handelsschiffe zu Flottillen vereinigen, um gemeinsam in See zu stechen und etwaigen Gefahren besser trotzen zu können. Davon profitiert auch der kleine Hafen an der Südküste, der diverse Versorgungsgüter für längere Überseefahrten anbietet. Weiterem Erwerb dient die Zucht von Langohrschafen auf der ansonsten recht kargen Insel.

Runenalphabet; die allgemein verbreitete Schrift der *zwerghischen* Sprache *Rogolan*. Die 20 Zeichen des R. und die 24 des großen R. eignen sich besonders für das Einmeißeln auf Steintafeln; siehe Sprachen.

Runenschrift; die bis zur Besetzung durch das *Neue Reich* (um 700 v.H.) gebräuchliche Schrift der *Thorwaler*, bestehend aus 38 Zeichen; heute nur noch bei wenigen *Skalden* bekannt.

Rur und Gror; die Hauptgötter MARASKANS; Zwillinge und gleichzeitig Brüder und Schwestern – daher werden sie grundsätzlich zweigeschlechtlich dargestellt. Nach Ansicht der Gläubigen ist Rur der Schöpfergott,

der die Welt – eine diskusähnliche Scheibe – als Geschenk an seinen Zwilling Gror erschuf und ihm diese am 19. Rondra 4815 v.H., dem Datum der Weltentstehung, zuwarf.

Da die Zwillinge während des 8192 Jahre dauernden Flugs des Weltendiskus keinen Einfluß auf das Geschehen der Welt haben, hinterließen sie nach dieser Ansicht ihre Diener, die während des Flugs die Welt schützen sollen. Als diese Diener werden in der Hauptströmung des sektenreichen R.u.G.-Glaubens zumeist die *Zwölfgeschwister*, d.h. die *Zwölfgötter*, genannt.

Nach anderen Ansichten gibt es eine variierende Zahl weiterer Diener, die den Sterblichen nicht offenbar sind, bis der Diskus Gror erreicht hat. Wieder andere Denkschulen vertreten die Meinung, daß die Anzahl der Diener der Zwillinge geringer sei als zwölf, und daß mit unterschiedlichen Namen bisweilen dieselbe Gottheit bezeichnet werde. In diesem Zusammenhang werden in einer radikalen zaboronitischen Sekte *Tsa* und *Boron* erwähnt.

Der R.u.G.-Glaube lehrt die ständige Wiedergeburt alles Sterblichen, ein Zustand, der (mindestens) so lange anhalten soll, bis die Weltenscheibe Gror erreicht hat und die Gläubigen bereit sind, die *Vierundsechzig Fragen des Seins* zu stellen und die Enthüllung all dessen zu erleben, was zuvor verborgen war. Aus diesem Grunde ist das boronische Symbol auf Maraskan das vollständige und nicht das zerbrochene Rad.

Die Welt gilt – da ein Geschenk eines Gottes – als schön und perfekt, auch wenn es den Sterblichen nicht immer leicht fallen mag, diese Schönheit in ihrer Gänze zu verstehen. Sie wurde sowohl paarig als auch gegenpaarig erschaffen, d.h. es gibt Land und Wasser, Tag und Nacht etc., und die Zahl zwei verkörpert den Ausdruck der Weltenharmonie. Alles, was sich nicht durch diese klare Einteilung beschreiben läßt, gilt als Verstoß gegen das Gleichgewicht der Schöpfung und damit als Auslöser von Unheil und Verderben, so etwa der *Bruderlose*, die maraskanische Bezeichnung für den *Namenlosen*. Der Sinn der Welt erschöpft sich jedoch nicht darin, nur ein Geschenk zu sein. Es ist ein mächtiges Geschenk, weil es Schönheit dorthin trägt, wo diese bisher fehlte, und dadurch bei seinem Flug durch den Limbus diesen und seine Bewohner verändert.

Der R.u.G.-Glaube wurde ursprünglich von dem tulamidischen Stamm der *Beni Rurech* nach Maraskan gebracht, wo er schnell, trotz heftiger Bekämpfung durch die Geweihtenschaft der Zwölfgötter und zeitweiligen Verbots, schnell seßhaft wurde. Bis vor wenigen Jahrzehnten war er fast ausschließlich auf die Insel beschränkt, doch der Exodus zahlreicher Maraskaner nach der Niederwerfung der Insel im Jahre 6 v.H. durch Kaiser *Reto* brachte mit sich, daß er auch auf dem Festland Wurzeln faßte, sei es an den Orten, wo Maraskaner Exil fanden, sei es durch kaiserliche Besatzungssoldaten, die während ihrer Stationierung auf dem Eiland zum R.u.G.-Glauben konvertierten.

Rur-und-Gror-Nussen; eine maraskanische Mannschaftssportart; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Rurs Daumen; philosophisches Prinzip des RUR-UND-GROR-Glaubens, dessen Bezeichnung sich aus der Glaubensaussage ableitet, Rur habe seinen Daumenabdruck hinterlassen, als er den *Weltendiskus* fertigte und seinem Zwilling Gror zuwarf. Gemeint ist damit, daß die Welt Spuren ihres Schöpfers trägt und das Studieren und Erforschen der Welt und der Natur somit zum Verständnis des Wesens der Götter und ihrer Größe führt.

Es gilt auch umgekehrt: Das Befassen mit den Lehren des Glaubens eröffnet Einsichten in die Gesetze der Welt – in der maraskanischen Philosophie sind also Götterglaube und Wissenschaft nicht nur keine Gegensätze, sondern untrennbar miteinander verbunden!

Diese Denkweise erfuhr um 230 v.H. ihre Zuspitzung in dem Postulat, daß es möglich sei, Erkenntnisse über die gesamte Schöpfung aus dem Studium eines winzigen Teiles, etwa einer Wurzel oder eines Steins, zu ziehen.

Ruthor; Ort und Baronie im *Lieblichen Feld*, zur Gft. *Yaquiria* ge-hörig und am Südende der Grangorer Bucht gelegen.

Saatfest; 1. Peraine; ein hoher **FEIERTAG** bei der ländlichen Bevölkerung.

Saatmond; zwergischer Name für den Monat *Peraine* (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Säbel; nicht nur bei Reitern, sondern auch bei jenen Fußkämpfern beliebte Waffe, die den Umgang mit einem richtigen Schwert nie erlernt haben und auch lieber kraftvoll zuschlagen mögen, als sich auf ein rasantes Klingenspiel zu verlassen – deshalb sind nicht wenige Säbel auch nur einschneidig. Dennoch gibt es auch unter den Säbeln viele exzellente Stücke, die der geübte Krieger wie eine echtes Schwert einsetzen kann.

Säbelzahniger; bis zu drei Schritt lange und 7 Spann hohe Raubkatzenart mit langen, säbelartigen Reißzähnen; lebt meist allein. S. kommen in Südaventurien als *Dschungeltiger*, in den nordaventurischen Steppen als *Steppentiger* und in nordav. Wäldern als *Silberlöwe* vor, wobei die nördlichen Varianten die deutlich gefährlicheren sind.

Sad'Huarr; siehe SSAD'HUARR, SATUARIA.

Sad'Nav; siehe SSAD'NAV, SATINAV.

Saguraspinne; recht kleine (bis 2 Finger Durchmesser), grauschwarz gebänderte Spinnenart, die in ganz Aventurien vorkommt und ein sehr starkes Gift besitzt, das selbst gesunden Menschen gefährlich werden kann. Sie setzt dieses Gift jedoch nur ein, wenn sie sich bedroht fühlt.

Sajalana; Stern im Sternbild der *Eidechse*. Er ist nach dem *Nordstern* der hellste Stern am Firmament und wird lediglich von einigen *Wandelsternen* überstrahlt. Viele Sterndeuter sehen in seinem Glanz die Schöpfung und den Neubeginn in Tsas Geist. Werdende Mütter richten des Nachts Gebete für eine segensreiche Geburt an ihn. Die Tatsache, daß S. insgesamt für ein halbes Jahr am sichtbaren Sternenhimmel zu erblicken ist, bringt daher etwas sehr Beruhigendes mit sich, denn so steht jede Schwangerschaft irgendwann unter dem guten Stern.

Saladan; eine in *Arivor* beheimatete und über die Grenzen des *Lieblichen Feldes* hinaus bekannte Manufaktur für Eisenwaren aller Art, vor allem jedoch für Drähte und rondragefälligen Bedarf.

Salamander (I); eine Amphibienart.

Salamander (II); eine elementare Manifestation des *Feuers*. Die Bezeichnung S. wird sowohl für *Dschinne* als auch *Elementargeister* des Feuers verwendet, trifft jedoch eigentlich nur auf den ELEMENTARHERREN dieses Elements zu.

Salamandersteine; Gebirge im nördlichen Aventurien; aus weichem Tonschiefer bestehend, weshalb auch keiner der Gipfel höher als *3.000 Schritt* aufragt. Der Name leitet sich ab vom elfischen *Sala Mandra* und bedeutet soviel wie 'Heim der Magiebegabten'. Auf den dichtbewachsenen Bergen findet man eine ganze Reihe von Tierarten: Raubtiere wie Bären, Raubkatzen (vor allem den *Säbelzahntiger*), Nagetiere wie das Salamanderwiesel, Wildschweine und andere wilde Huftiere, Steinböcke, allerlei Kleingetier, eine Unzahl von Vögeln und Insekten, darunter wiederum wunderschöne Schmetterlinge. In den Bächen tummeln sich so viele der verschiedensten Fische, daß man glaubt, sie mit der Hand fangen zu können. Auch einige *Riesensindwürmer* kann man auf den höchsten Gipfeln finden, sie leben von der reichhaltigen Fauna und sind weniger auf Schätze versessen als ihre südlichen Verwandten. Der *Rubinsalamander* ist überraschenderweise die einzige Salamanderart, die man hier antrifft.

Uralte Wälder, durchzogen von zahlreichen Wasserläufen und stillen, dunklen Waldteichen, liegen am Fuß des Gebirges und reichen bis in die tiefsten Schluchten hinein. Hier gibt es prachtvolle Ahornbäume, kräftige Buchen und undurchdringliche Nadelwälder mit dichtem Unterholz. Unter den Tannen sind die Rottannen, deren Stamm sechs Männer nicht umfassen können, noch nicht einmal die mächtigsten. Kolossale Mammutbäume ragen aus dem Wald und dienen den Elfen als Wohnung und Aussichtsposten. Die *Waldelfen*, die auf verborgenen Pfaden durch den Wald wandeln, sind nur zu finden, wenn sie auch gefunden werden wollen.

Dem Herzen des Gebirges entspringen mehrere Quellen, deren leicht magische Wasser bis in den *Kvill* und den *Neunaugensee* fließen. Im *Silberbuchenwald*, im Westen der Salamandersteine entspringt der *Lorsol*, ein Quellfluß des *Kvill*. Ein weiterer Zufluß, der *Amper*, kommt aus dem Osten, dem *Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt*.

Im Inneren der Salamandersteine ruht die *Träumende Madaya*, eine *Lichtelfe*, die noch kein Sterblicher zu Gesicht bekommen hat, und die als "Erste und Letzte der Elfen" gilt.

Saljeth; vor mehr als 3.100 Jahren im *Drachenkrieg* zerstörte Siedlung der Orks auf einem kleinen Hügel an der *Breite*. Viele Jahre später, vor etwa 1.700 Jahren, gründen an derselben Stelle menschliche Siedler die kleine Stadt S. Trotz dauernder Streitigkeiten mit ihren orkischen Nachbarn wächst und gedeiht die junge Siedlung. Im Jahr 1.243 v.H. überrennen die Orks S. und lassen sich dort nieder. Hier begründen sie eine langjährige Herrschaft über die nördlichen Regionen des heutigen Mittelreiches. Das einstige S. wird zum Zentrum ihres *Tairach-Kultes*.

Erst im Jahre 1.134 v.H. gelingt es dem Zwergenkönig *Ramoxosch III.*, vereint mit einigen *Elfen* unter Führung von *Tasilla Abendglanz*, die Orks ins Orkland zurückzutreiben. Daraufhin besiegeln Elfen und *Zwerge* im *S.-Pakt* ihre Rechte und Pflichten gegenüber dem jeweils anderen Volk. Während des Kampfes erscheint auch der *Greif Scraan*, der den Streitern gegen die Orks beisteht. Aus Ehrfurcht vor dem Sonnengott *Praios* und dem Eingreifen seines Dieners erhält die Siedlung, die in den folgenden Jahren auf den Trümmern S.s entsteht, den Namen GREIFENFURT.

Saljeth-Pakt; nach der *Schlacht von Saljeth* im Jahre 1.134 v.H. geschlossene Absprache zwischen den Zwergen unter *Ramoxosch III.* und den Elfen unter *Tasilla Abendglanz*, die vor allem die gegenseitigen Rechte und Pflichten – namentlich die Holznutzung – regelte, aber auch zum ersten "Freundschaftsvertrag" zwischen beiden Völkern wurde.

Saljethweg; über den FINSTERKAMM führender Handelsweg zwischen *Lowangen* und *Greifenfurt*.

Salthel, -s; Saltheler; Saltheler; Ort in Weiden. Von Burg Aarkopf, auf einem schroffen Hügel südlich von S., regiert Markverweser *Ralmir von Zornbrecht-Hauberach* die *Reichsmark Sichelwacht*. Der Ort macht keineswegs den Eindruck einer Grafenstadt: Zumeist dem Handwerk verschrieben, haben die etwa 600 Einwohner ihren Ort allenfalls zu einem wichtigen Marktflecken gemacht (T: TRA, ING). Die spitzgiebligen Häuser und die engen Gassen werden von einem Erdwall sowie Palisaden geschützt. Burg Aarkopf ragt als trutzige Feste gut 50 Schritt über das Umland und gibt einen guten Blick auf *Goblinpfad* und *Sichelstieg* frei. Auf der Burg finden neben dem Hofstaat des Markverwesers auch die herzoglichen Rundhelme Platz, so gegen die Goblins oder Räuberbarone ins Feld gezogen wird (G: 20 Mannen des Markverwesers, 15 Stadtbüttel).

Salza und Salzerhaven; -s/-s; salzeranisch/salzerhavenisch; Salzeraner/Salzerhavener; in der gleichnamigen Gft. Salza gelegene 'Doppelstadt' an der Mündung des *Ingval* in das *Meer der Sieben Winde*. Mit seinen 2.620 Einwohnern (davon 1.680 in Salza) wirtschaftlich bedeutendster Ort im Königreich *Nostris*. Ein Grund ist die Weiterverarbeitung von wertvollem Steineichenholz aus dem verfeindeten Nachbarkönigreich *Andergast*, dessen Lieferung selbst im Fall kriegerischer Auseinandersetzungen sichergestellt war. Versuche des nostrischen Königs *Kasimir*, dieses Geschäftsgebaren zu unterbinden, scheiterten an der Drohung, gegebenenfalls mit den nördlich benachbarten Thorwalern zu kollaborieren. Zu einer abrupten Veränderung der Stimmung führte die Besetzung der Stadt durch eben diese Thorwaler im Jahr 17 Hal, in deren Folge die nostrische Kriegsflotte total vernichtet wurde. So findet erst unter Graf Albio III. eine Abkehr von erfolgsbedingter Hochnäsigkeit zum Schulterluß mit dem übrigen Land. Nach der mysteriösen *Schreckensnacht von S.*, in der zahllose Phantome und Totgeglaubte aus dem Nichts erscheinen und wieder verschwinden, verlassen die Thorwaler die Stadt in größter Panik.

Handel und Handwerk prägen das Stadtbild von **Salza**. Der Marktplatz ist Adresse für Kontore von Handelshäusern aus dem Lieblichen Feld, aus Mittelreich und Bornland. In Sommer und Herbst finden hier unter den Augen eines Reiterstandbildes des jungen (und noch reichgelockten) Königs Kasimir zahlreiche Holzauktionen statt. Eine Niederlassung der *Nordlandbank* unterstreicht die wirtschaftliche Bedeutung der Stadt. Reisende und Händler fühlen sich hier in der Nähe bürgerlicher Ruhe und Ordnung am wohlsten. Zahlreiche Gasstätten und Hotels wie auch der *Traviatempel* vervollständigen den Eindruck der Gastlichkeit.

Südlich des Zentrums führt die Straße nach *Nostris* durch ein kleines Schmiedevierteil, in dem auch der *Ingerimmtempel* zu finden ist. Hier werden Waffen für die nostrische Armee sowie Metallbeschläge, wie auch Anker und anderes Schiffszubehör, aus Eisen gefertigt. Nach *Kendrar* führt der nördliche Weg aus der Stadt. Jenseits der Ingvalbrücke passiert der Reisende ein im bosparanischen Stil errichtetes Kloster, das zusammen mit dem *Hesindetempel* in einem eigenen, ummauerten Bereich steht und in seiner architektonischen Schönheit alle anderen Bauwerke der Stadt übertrifft. Nach Osten führt der Weg, vorbei an der bescheidenen gräflichen Residenz, flußaufwärts gen *Joborn*.

In westlicher Richtung schließlich folgt man der befestigten Uferstraße nach **Salzerhaven**, die von zahlreichen holzverarbeitenden Betrieben und Schiffszulieferern gesäumt wird. Einige leerstehende Häuser markieren die Grenze zum unmittelbar benachbarten Ort, der sich binnen 90 Jahren von einer kleinen Hafensiedlung zu einem geschäftigen Zentrum entwickelt hat und seit vierzig Jahren Stadtrecht genießt. Bordelle, Kneipen und Herbergen bestimmen das Stadtbild. In den Werften im Hafengelände, das auch großen Schiffen Ankerplatz bietet, entstehen Schiffe für Auftraggeber aus aller Herren Länder. Typisch sind eigenwillig konstruierte Koggen, bei denen Rumpf und ein überlanges Achterkastell miteinander verbunden sind (Weiterer T: EFF).

Zwar wetteifern beide Teile der 'Doppelstadt' in vielen Dingen miteinander, doch weiß man um die vielgestaltige Abhängigkeit zu beider Seiten Nutzen. Die Versorgung der Bürger gewährleisten die Salzerhavener Meeresfischer mit dem Fang der bekannten *Salzarele* sowie die Bauern der umliegenden Salzeraner Mark.

Das Wappen der Stadt zeigt ein silbernes Fischernetz auf rotem Grund; für die Wehrhaftigkeit sorgen 2 Banner Gfl. Salzeraner Gardisten, 50 Kgl. Krieger sowie 20 Stadt- und Hafenwachen.

Salzarele; eine durchschnittlich drei Spann lange Plattfischart; meistgefangener Fisch des *Meeres der Sieben Winde*.

Samra; kleiner *aranischer* Grenzort am Zusammenfluß von *Mhanadi* und *Gadang*, dessen knapp 200 Bewohner wenig von der uralten Tradition ihres Dorfes wissen: In unmittelbarer Nähe S.s künden heute noch Scherbenhaufen und Schutthügel von der einstigen blühenden Stadt ZHAMMORRAH, die während der SKORPIONKRIEGE vollständig zerstört wurde.

Samthauch; die Pollen des *Schleichenden Todes*, einer seltenen Orchideenart; erzeugen rauschhafte Träume, wenn sie in geringer Menge eingeatmet werden; Überdosen hingegen führen einen ekstatischen Schlaf herbei, der mit dem Tod des Opfers enden kann. S. ist vor allem im Al'Anfaner Kult des Boron verbreitet.

Sandlöwe; in Rudeln lebende Großkatzenart der *Khom* und *Mhanadistans* mit sandgelbem Fell und schwarzer Mähne; erreicht eine Schulterhöhe bis zu 6 Spann; Symboltier der Göttin *Rondra*.

Sandschak; ein kleines Verwaltungsgebiet des KALIFATS, Unterprovinz eines *Emirats*; in der Größe etwa einer mittelreichischen Baronie entsprechend und von einem BEY regiert, der wiederum einem *Emir* unterstellt ist.

Sandwolf; in den Randgebieten der *Khomwüste* und in *Mhanadistan* heimische Abart der aventurischen Wölfe; etwas kleiner und dürrer als *Griswölfe* und weniger in Rudeln organisiert, jedoch furchtlose Kämpfer; sandgelbes bis schmutzibraunes Fell.

Sanin; Name mehrerer bekannter Admirale des Alten und Neuen Reichs.

Admiral S. der Ältere (Lebensdaten unbekannt) wurde 880 v.BF. von BELEN-HORAS zum Oberbefehlshaber der Seestreitkräfte ernannt und entdeckte in der Folge *Albernia*, befuhr den *Großen Fluß* (bis zur Stelle des heutigen *Ferdok*); führte die Flotte bei der Eroberung der *Zyklopeninseln* (875–874); entdeckte *Kap Brabak*; befuhr den *Tommel* (873); leitete die Versorgung des kaiserlichen Heeres in den *Trollkriegen*; traf auf die ersten *Auelfen* (870) und entdeckte 868 v.BF. die *Thorwaler*. Sein weiteres Schicksal ist ungewiß.

Admiral Sanin der Jüngere (895 v.BF. – 828 v.BF.) begleitete seinen Vater auf vielen seiner Reisen; erreichte 865 v.BF. den *Golf von Riva* und (um 860) ein zweites Mal *Kap Brabak*.

Sanin III. (878 v.BF. – 800 v.BF.) gelang 857 v.BF. die erste Südumseglung durch die Straße von Sylla und darauf folgend die Umrundung Altoums und die Entdeckung der Waldinseln; 855 v.BF. erreicht er die Bucht von Al'Anfa, 853 v.BF. Nebachot. Später war erhäufig im Perlenmeer unterwegs, um verschiedene Handelsrouten zu erkunden. Von Kaiserin Asmodena beauftragt, umfuhr er in den Jahren 819 v.BF. bis 802 v.BF. den aventurischen Kontinent von der Bernsteinbucht bis zu den Bergen von Beilunk und legte damit den Grundstein für den ersten aventurischen Atlas; starb bei den Vorbereitungen für die nordöstliche Umrundung Aventuriens.

Rateral Sanin XII.; (*29 v.H.); entfernter Verwandter der obigen S.s (aus einer *albermischen* Freiherrenfamilie stammend); vor allem bekannt durch die Fahrten der "Seeadler von Beilunk" und die Kartographierung des *Perlenmeerraums*; seit 10 Hal *Markgraf* der neugeschaffenen Mgft. WINDHAG; gleichzeitig Hafenkommendant von HARBEN und Kommandierender Admiral der Westflotte des Neuen Reiches.

Sansaro; eine übelriechende, grünbraune Tangart, die an den Küsten des Perlenmeeres zwischen *Selem* und *Charypso* gewonnen werden kann. Einkochter S.-Saft wirkt gegen verschiedene Krankheiten, während S.-Paste geraume Zeit Ungeziefer fernhält.

Sappeure; militärische Einheit, die sich vornehmlich mit Belagerungen befaßt. Dazu gehören nicht nur der Aufbau von Katapulten und Belagerungstürmen, sondern vor allem das Ausheben von Schanzgräben und das Untertunneln von Mauern. In den S.- oder Schanzkompanien der großen Reiche finden sich daher auch viele *Zwerge*.

Satinav (I), -s; in alten Mythen als "Bruder der *Giganten*" bezeichnet; ein mächtiger Halbgott und Zauberer, der es wagte, sich auf das Deck des Schiffes der Zeit zu schwingen und das Steuer zu ergreifen. Los strafte den Frevler, indem er ihn auf ewig an das Schiff der Zeit fesselte. Seither ist S. der Hüter der Zeit, der sie nicht einmal für die Götter anhält. Ihm zur Seite stehen seine Töchter *Fatas*, die aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft formt, und *Ymra*, die aus den Erinnerungen die Vergangenheit bildet.

Satinav (II); ein mäßig heller, aber besonders großer Stern am *Südhimmel*, der höchstens noch von Benbukkula aus im Osten aufgehend gesehen werden kann und nur 77 Tage für einen Umlauf benötigt. *Fatas* und *Ymra* werden durch zwei kaum sichtbare Sternchen repräsentiert. In der astrologischen Bedeutung steht Satinav für Zeit, Vergänglichkeit oder Zaudern.

Satuaria, -s; satuarisch; Gottheit der aventurischen HEXEN, über deren Entstehung und Wesen wenig bekannt ist, die aber wohl die letzte der *Gigantinnen* ist:

"Als *Sumu* ihr Ende nahen fühlte, schuf sie in ihrem Inneren ein Ei. Als das Ei zur Reife gelangt war, schlüpfte aus ihm die jüngste Tochter *Sumus*, und ihr Name war S. Sie blickte zunächst mit Haß auf die Wesen, die nun auf dem erkaltenden Körper ihrer Mutter wohnten. Doch bald wandelte sie unter den Sterblichen und fing an, diese schwachen Wesen zu lieben. Einige von ihnen, die die Mutter achteten, erkannten auch die Tochter, und S. lehrte sie."

Es gibt keine Berichte über Wunder und direktes Eingreifen S.s auf Dere, und auch ihre Anhängerinnen bilden keine Priesterschaft, sondern sind allesamt Magiekundige, was alles auf eine Gefangenschaft oder Verbannung in die sechste *Sphäre* schließen läßt. Ihr werden mehrere heilige Tiere zugeschrieben, die allesamt den *Hexen* als VERTRAUTE dienen. S. steht als Tochter *SUMUS* für alle Eigenschaften der diesseitigen Welt, speziell aber für die

Kräfte der Erde und die allzumenschlichen Eigenschaften der Sterblichen.

Bisweilen wird S. von verschiedenen SCHWESTERSCHAFTEN der Hexen auch mit *Tsa*, *Peraine* oder *Hesinde* gleichgesetzt; andere identifizieren sie mit *Mada*, während wiederum andere sie als Schwester *Satinavs* sehen.

Satuul; moh.: "verrottete Seele"; in der Religion der WALDMENSCHEN ein böser Geist, der oft auch Besitz von anderen Menschen ergreift. Die S. sind die Seelen Verstorbener, die sich von ihrem Körper nicht trennen konnten und so langsam mit diesem verrotten.

Satyr; auch: *Faun*; ein FEENwesen mit dem Unterleib und den Beinen eines Bocks oder Widders.

Saufeder; ein kräftiger, kurzer Speiß, der sich vorzüglich dazu eignet, den Ansturm von gereiztem Wild aufzuhalten. Zu diesem Zweck ist er auch direkt hinter dem Stechblatt mit einem eisernen oder hürnenen Knebel versehen, der verhindert, daß die Waffe zu tief in den Leib der Beute eindringt. Auch als *Jagdspieß* bezeichnet.

Savertin, Salpikon; Akademieleiter der SCHULE DER VARIABLEN FORM; kam 1 Hal im Alter von 50 Jahren an die *Mirhamer* Akademie. Über seine Herkunft macht er nur wenige, meist sehr mysteriöse Andeutungen, stets nennt er nur "den Osten" als seine Heimat. Zuerst Leiter der Bibliothek, wurde er schon im selben Jahr Dozent für Echsisch und Artefaktherstellung, wenige Jahre später Leiter der Akademie; im Jahre 10 Hal wählte man ihn zum neuen Vorsteher der BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN. Der *Borbaradianer*-Gegner S. ist ein wahres Sprachengenie, außerdem studiert er seit langem Anatomie. Seine Spezialgebiete in den arkanen Künsten sind jene Zauber, die sich mit der Verwandlung von Unbelebtem und Belebtem beschäftigen, hierbei hat es ihm besonders die echsische Magie angetan.

S. ist für sein Alter noch sehr vital, man würde ihn auch eher auf 50 Jahre schätzen denn auf 70, und oft begibt er sich nur von seiner treuen Dienerin, der *Achaz* Tziktzal, begleitet auf "Studienreisen".

Schädeleule; riesige Eulenart der nordaventurischen Wälder: erreicht eine Körperlänge von 4 Spann und eine Spannweite von maximal 3 Schritt; schwarzbraunes Gefieder und eine, an einen Totenschädel erinnernde Gesichtszeichnung. Verfolgt oft tagelang ihr Opfer, um immer wieder aus dem Hinterhalt zuzuschlagen, einen großen Brocken Fleisch zu reißen und wieder zu verschwinden.

Schaf; die wichtigsten Arten aventurischer Schafe finden Sie unter den Einträgen EISENWALDER LANGOHRSCHAPE, PHRAISCHAPE, PREMIER MÄHNENSCHAPE und WALBERGWIDDER.

Schamane, -n; schamanistisch; bei vielen "wilden" Völkern (so den WALDMENSCHEN und den NIVESEN, aber auch bei ORKS und GOBLINS) verbreitete Art des Zauberkundigen; beschäftigt sich vornehmlich mit Totenriten und dem Kontakt mit den Ahnen, ist aber oft auch Heilkundiger und besitzt meist großen Einfluß im Stamm. S. sind häufig auch in der Lage, die *Elemente* zu beherrschen und ähneln darin (und in der Art ihrer Rituale) bisweilen den *Druiden*.

Schatodor; die "Hauptstadt" der *Bergfreiheit Lorgolosch*, in den *Beilunker Bergen* gelegener Hauptsitz der BRILLANTZWERGE.

Schatten; ein in jüngster Zeit in der Akademie zu *Mirham* begründeter Geheimbund der BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN, der sich gegen das *Borbaradianertum* wendet.

Schattengrundpaß; in der Baronie *Schattengrund* über die WINDHAGBERGE führender Paß mit der einzigen Straßenverbindung von *Harben* nach *Elenvina*.

Schaufelhisch; ein anderer Name für den ELCH.

Scheich, Scheik; tulamidischer Herrscher; siehe SHEIK.

Scheinbasilisk; zwei Schritt lange und dabei überaus dicke, giftgrüne Schlangenart mit einem gelben Hornfortsatz auf dem Kopf, der entfernt an einen Basilisken denken läßt. Der S. verströmt einen ekeleregenden Geruch und ist in der Lage, eine stinkende Brühe bis zu zwei Schritt weit zu verspritzen.

Schelm; häufig gebrauchter Name für diejenigen Menschen, die von KOBOLDEN in frühester Kindheit geraubt und von ihnen erzogen wurden. Die meisten S. sind zu magischen Tricks und "Schelmereien" in der Lage, die von ihrem oftmals skurrilen Humor zeugen.

Schetzeneck; eine *Grafschaft* des mittelreichischen *Fürstentums* KOSCH; regiert von Gf. *Helkor von Brodin*

zum S. vom Ort *Koschtal* aus.

Scheunenkatz; anderer Name für die gemeine oder Hauskatze.

Schiff, Kapitän, Mannschaft; ein beliebtes Würfelspiel; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Schiffsgeschütze; fest montierte Fernwaffen großer Durchschlagskraft, ähnlich vielerlei Belagerungsgerät. Unter den S. unterscheidet man den **BOCK**, eine ballistische Steinschleuder, die vorzugsweise auf Galeeren eingesetzt wird, und die **ROTZE**, ein Torsionsschleudergeschütz, das auf geradem Weg Metall- oder Steinkugeln oder Gefäße mit *Hylailer Feuer* verschießt. Ein Torsionsgeschütz, das Harpunen oder große Speere benutzt, ist ein **AAL**; die **HORNISSE** schließlich ist eine kurbelbetriebene Armbrust, die in schneller Folge Dutzende von Bolzen abfeuern kann und gegen die gegnerische Besatzung eingesetzt wird.

Schiffstypen; neben verschiedensten Fischereifahrzeugen und kleinen Ruderbooten kennt man in Aventurien folgende S.: **BIREME**, **DROMONE**, **HOLK**, **KARAVELLE**, **KARRACKE**, **KNORRE**, **KOGGE**, **LORCHA**, **OTTA**, **POTTE**, **SCHIVONE**, **THALUKKE**, **TRIREME**, **ZEDRAKKE**.

Schilling; (I) Münze; anderer Name für den *al'anfanischen Oreal*; besteht aus 5 Skrupeln einer Kupfer/Gold-Legierung und ist etwa 1 *Silbertaler* wert. **(II)** altreichische Münze; von *Hela-Horas* als kleinste *bosparanische* Währung eingeführt und nur wenige Jahre im Gebrauch; Eisen, daher heute wertlos. **(III)** nicht mehr gebräuchliche Kupfermünze aus *Selem*; bis 10 v.H. geprägt; etwa 1 *Heller* wert.

Schivone; ein für aventurische Verhältnisse sehr modernes Schiff, das praktisch gleichzeitig in *Grangor* und *Festum* aus der schweren *Karracke* und der schnittigeren *Karavelle* entwickelt wurde. Die S. weist hochgezogene Bordwände und mehrstufige Decksaufbauten auf und besitzt wesentlich schlankere Linien als die *Karracke*. Sie vereint hohe Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit mit einer akzeptablen Ladekapazität und ist daher in ganz Aventurien sehr begehrt, wenn auch außerhalb der Hauptwasserwege nur selten anzutreffen. Als Drei- oder Viermaster getakelt (der Besan meist havenisch) wird die S. in neuerer Zeit vor allem als Kriegsschiff eingesetzt.

Schlacht am Cichanebisee (I); (595 v.H.); Wüstenreiter vernichten ein Expeditionsheer der Priesterkaiser.

Schlacht am Cichanebisee (II); (218 v.H.); letzte Schlacht des *Unauer Krieges*: nach der Rückeroberung *Unaus* attackieren die Heere der **NOVADIS** unter **MALKILLAH IBN HAIRADAN** die kaiserlichen Truppen in einem Zangenangriff und reiben die aus dem eroberten *Keft* anrückende Wüstenlegion völlig auf. In der Folge erklärt sich *Malkillah* zum *Kalifen aller Novadis*.

Schlacht am Gadang; (Travia 1010 v.H.); ein *bosparanisches* Heer unter **MURAK-HORAS** stellt nach der Eroberung *Mhanadistans* ein Reiterheer des **DIAMANTENEN SULTANATS** unter *Schaddai al-Schichem*. Trotz hoher eigener Verluste und wegen zögerlicher Schlachtführung der Tulamiden können die Kaiserlichen das Feld behaupten und kurze Zeit später *Rashdul* erobern. Mit der Landung der kaiserlichen Flotte in *Khunchom* endet wenige Tage später das Diamantene Sultanat.

Schlacht am Szinto; (26. Firun 15 Hal); erstes Zusammentreffen der *Al'Anfaner* und der *Novadis* im *Khomkrieg*; endet mit einer vernichtenden Niederlage für das Reiterheer der *Novadis*, angeblich durch göttliches Eingreifen auf Seiten der *Al'Anfaner*.

Schlacht auf den Blutfeldern; (12./13. Ingerimm 393 v.H.); entscheidende Schlacht des Zweiten Orkkrieges: Vor *Gareth* wird ein 4.500-köpfiges Heer der *Tordochai* von einem bunt zusammengewürfelten Haufen (etwa 8.000 Mann) aus *Gareth*er Bürgerwehr, Tempelwachen und den Resten zweier Garderegimenter aufgehalten und in die Flucht getrieben. Die Verluste betragen auf beiden Seiten etwa 3.500 Tote und ungezählte Verletzte.

Schlacht auf den Silkwiesen (I); eigentlich weniger eine Schlacht als die Belagerung des vom Usurpator **ANSWIN** gehaltenen *Gareth*, bei der sich das Heer der Loyalisten zwischen *Peraine* und *Ingerimm 18 Hal* auf den *Silkwiesen* versammelte. Der für den 20. Ingerimm geplante Sturm auf die Hauptstadt verwandelte sich jedoch in einen Triumphzug der Loyalisten, denn der Thronräuber war in den frühen Morgenstunden von Fürst *ui Bennain*, Graf *Conchobair* sowie *Dexter Nemrod* und seinen **KGIA**-Agenten verhaftet worden!

Schlacht auf den Silkwiesen (II); (1. und 2. Phex 19 Hal); entscheidende Schlacht des **ORKENSTURMS**: etwa 15.000 Garde- und Landwehrkämpfer des *Neuen Reichs* gegen etwa 8.000 *Orks*. Trotz geschickten Taktierens und des Einsatzes von Zauberei gelingt es dem orkischen Marschall **SADRAK WHASSOI** nicht, das Reichsheer zu spalten und zum Sturm auf *Gareth* anzusetzen. Ein gleichzeitig erfolgter Angriff der **TORDOCHAI** auf die Hauptstadt endet mit der völligen Vernichtung der etwa 300 Angreifer, auch wenn sie 800 menschliche Kämpfer

mit sich in den Tod rissen. Als ein *Almadaner* Söldner- und Freiwilligenheer auf dem Schlachtfeld an der Silk erscheint, bricht die Moral der Orks, und sie wenden sich zur Flucht.

Schlacht bei Ferdok; (7. – 9. Ingerimm 393 v.H.); entscheidende Schlacht des Zweiten Orkkrieges: an der *Rakula*-Mündung treffen die zahlenmäßig überlegenen *Tscharschai* auf die *Ferdoker Gardereiterinnen* und einen Landwehrhaufen aus dem Tal des *Großen Flusses*. Die Orks werden in heldenhaften Einzelgefechten vernichtend geschlagen.

Schlacht der Zwölfe; während der ANSWINKRISE am 13. Firun 18 Hal abgehaltenes Duell um die Stadt *Punin*, bei der auf der einen Seite zwölf Kämpfer der *Answinisten*, auf der anderen neun Loyalisten unter Markgraf *Khorim Uchakbar* antreten, um eine größere Auseinandersetzung um die *almadanische* Kapitale zu verhindern. Der Kampf endet zugunsten der Loyalisten, und *Almada* entzieht sich somit der Herrschaft *Answins von Rabenmund*.

Schlacht des Himmelfeuers; (etwa 8.200 v.H.); laut der zwergischen Mythologie die erste Auseinandersetzung der DRACHEN mit den ZWERGEN, in der bis auf *Xorlosch* alle damaligen Zwergenbingen vernichtet wurden, aber auch der Sohn PYRDACORS den Tod fand.

Schlacht im Drachenspalt; auch: *Schlacht bei Baliho*; (656 v.H.); nach der Machtübernahme der *Priesterkaiser* und der Ermordung des Hochmeisters des THEATERORDENS zieht der Marschall des *Bornlandes Anshag von Glodenhof* mit den Resten der *Theaterritter* über den *Goblinpfad* nach *Baliho*, wird auf dem Weg von Überfällen der *Goblins* geschwächt und gerät schließlich im *Drachenspalt* (der heutigen *Braunenklamm*) in einen Hinterhalt des priesterkaiserlichen Heeres; Ende des Theaterordens.

Schlacht von Arivor; Name zweier Schlachten im Unabhängigkeitskrieg des *Lieblichen Feldes*. In der ersten S.v.A. (Ingerimm 247 v.H.) werden die zahlenmäßig unterlegenen *Ardariten* von den kaiserlichen Truppen in offener Feldschlacht geschlagen.

Die zweite Schlacht (27. Efferd bis 1. Travia 242 v.H.) ist die Entscheidungsschlacht des Krieges: Die Kaiserlichen (etwa 3 Regimenter) werden von den Rebellen (etwa 3.000 Kämpfer) unter *Graf Khadan* bei *Arivor* eingekesselt und nach hartem Kampf besiegt. In der Folge fallen alle Städte des *Lieblichen Feldes* (mit Ausnahme von *Grangor* und *Kuslik*) an die Rebellen, und Kaiser *Eslam IV.* sieht sich zu Friedensverhandlungen genötigt, die schließlich im KUSLIKER FRIEDEN resultieren.

Schlacht von Jergan (I); (3. Boron 6 v.H.); die bei *Jergan* gelandete I. Expeditionslegion unter Kaiser RETO und die nach der Eroberung *Tuzaks* in Eilmärschen nach Norden geführte II. Legion unter Marschall VOLTAN VON ROMMILYS treffen in der Nähe des Weilers *Hemandu* auf die Reste der maraskanischen Truppen unter König *Frumold* und reiben diese – vor allem dank des taktischen Geschicks und der guten Koordination der Heerführer Reto und Voltan – völlig auf. *Frumold* flieht ins Exil nach *Festum*, die Insel MARASKAN fällt (mit Ausnahme der Stadt BORAN) ans *Neue Reich*.

Schlacht von Jergan (II); ein neuartiges av. Strategiespiel; siehe SPORT UND SPIEL.

Schlacht von Nebachot; auch: *Schlacht am Darpatbogen*; (1.865 v.H.); ein Heer des BELEN-HORAS belagert die Stadt *Nebachot* und kann mehrere Ausfälle sowie Entlastungsangriffe der Heere des DIAMANTENEN SULTANATS abwehren; die Stadt wird schließlich erobert und bald in PERRICUM umbenannt.

Schlacht von Orkenwall; (24. Rondra 19 Hal); etwa 6.500 *Orks* unter SADRAK WHASSOI im Kampf gegen 2.000 Kämpfer des Mittelreichs unter König BRIN. Durch die Zermürbungstaktik der Orks geschwächt und nach wenig erfolgreichen Gegenangriffen der Kavallerie zerfällt das menschliche Heer beim Ansturm der Orks. Etwa die Hälfte der Kaiserlichen wird eingeschlossen und schließlich überwältigt. In der Folge können die Orks in dieser wichtigen Schlacht des ORKENSTURMS bis vor *Wehrheim* vorrücken.

Schlacht von Punin; (Peraine 1.874 v.H.); erstes Zusammentreffen der Truppen des *Alten Reiches* mit denen des DIAMANTENEN SULTANATS unter Sultan *Mordai ibn Dhuri*; endet trotz des Einsatzes von Kamelreitern und Kriegeelefanten in einer überraschenden Niederlage für die Tulamiden.

Schlacht von Saljeth; Rahja 1.134 v.H.; etwa 500 Zwergenkrieger unter *Hochkönig Ramoxosch III.* und etwa 200, teils berittene, Elfen unter *Tasilla Abendglanz* überraschen ein nördlich von Saljeth, dem heutigen Greifenfurt, lagerndes Heer der *Orks*, das etwa 2.000 Mann umfaßt, und reiben es vollständig auf. Keine genauere Dokumentation.

Schlacht von Wjassuula; (11. Phex 750 v.H.); letzte Schlacht der GOBLINS unter ihrer Anführerin KUUNGA

SUULA gegen den THEATERORDEN; endet mit der Einnahme der goblinischen Feste, der Entrückung der Kuunga Suula und dem Ende des Goblinreiches.

Schlacht von Yrosien; (68 v.H.); Kalif MALKILLAH II. besiegt ein *almadanisches* Heer und besiegelt nach langem Feldzug damit die Unterwerfung SÜD-ALMADAS.

Schlachtfeldfieber; eine schwere Fieberkrankheit, die man an gelb verfärbten Lippen erkennen kann und die vornehmlich von *Ghulen* übertragen wird. Elfen sind besonders anfällig für das S.

Schlachtreiter; ein Typ der schweren Reiterei, der vor allem in *Almada* verbreitet ist und als Nachfolger der "klassischen" Ritter gilt. Mit Helm, eisernem Harnisch, Arm- und Beinschienen gewappnet; führen als Hauptwaffe die Stoßlanze und als Seitenwaffe Säbel, Anderthalbhänder oder Reiterhämmer wie den *Rabenschnabel*.

Schlafkrankheit; eine mysteriöse Krankheit, die das Opfer in einen todesähnlichen Tiefschlaf fallen läßt. Der durch die Krankheit erlittene Schaden ist eher gering, jedoch ist es schon vorgekommen, daß Heilbedürftige für tot erklärt und lebendig begraben wurden.

Schlagring; eine bei rauflustigen Schlägern und Streunern sehr beliebte Waffe, die meist aus einem breiten oder mehreren kleinen Stahlringen besteht und gut in der Tasche getragen und schnell auf die Handknöchel gezogen werden kann.

Schlange (I); die bekanntesten aventurischen S.-Arten finden Sie unter den Einträgen BORONSOTTER, KLAPPERSCHLANGE, KVILLOTTER, MYSOBVIPER, NESSELVIPER, PALMVIPER, SCHEINBASILISK, SPEIKOBRA und WÜRGESCHLANGE.

Schlange (II); markantes *Sternbild*, dessen sechs Sterne eine Zickzack-Linie beschreiben. Dieses, der *Hesinde* geweihte Zeichen im *Zwölfkreis* ist zwischen Efferdmond und Phex sichtbar. Sterndeuter sehen hierin ein Symbol für Weisheit und Geist.

Schleichender Tod; eine südaventurische Orchideenart, aus deren Pollen SAMTHAUCH gewonnen werden kann.

Schleiensee; ein mit Brackwasser gefüllter, flacher *albernischer* Binnensee; mit etwa 30 × 15 Reichtmeilen Ausdehnung größter der vier großen Seen des SEENLANDES.

Schleimiger Sumpfknöterich; ein im *Bornland* und dem nördlichen *Tobrien* heimischer Pilz, aus dem ein schweres Gift destilliert werden kann.

Schleuder; eine schmale Lederschlinge, in deren kleiner Tasche das bleierne oder steinerne Geschöß liegt und die über dem Kopf oder an der Seite herumgeschleudert wird: läßt man einen der beiden Riemen los, fliegt das Geschöß davon, und es kommt ganz auf Übung und Geschick des Schleuders an, ob diese Richtung mit der des Ziels übereinstimmt. S. sind beim einfachen Volk, vor allem bei Hirten, weit beliebter als bei Kriegern und Söldnern, zumal sie sehr billig sind.

Schlinger; eine riesige, aufrecht gehende Raubechse (bis vier Schritt Höhe) mit enormem Appetit, die alles reißt, was ihr vor die Klauen oder die Aberhunderte von scharfen Zähnen kommt. S. leben in Sumpf- und warmen Steppengebieten, vornehmlich in den *Echsensimpfen* und am *Loch Harodrôl*, und sollen heilige Tiere der alten Echsengötter sein.

Schlinggras; im nördlichen Zentralaventurien in Sümpfen vorkommende Grasart, die sich bisweilen um die Beine ihrer Opfer ringelt.

Schlund; Grafschaft im Osten des Kgr. GARETIEN. Im Norden, hin zur Gft. *Hartsteen*, grenzt S. an den Fluß *Natter*, im Nordosten an den Darpat. Im Süden schmiegt sich S. sichelförmig um die nördlichen Ausläufer des gigantischen Raschtulswalls. Benannt ist die Region nach dem nahen Vulkan Schlund in eben diesem riesigen Steinwall, der zwar inaktiv ist, aber dennoch regelmäßig dunkle Wolken aus seinen Schloten entläßt. Graf zu Wandleth ist Ingramm, Sohn des Ilkor.

Schmiedehammer; Ritualwaffe und -werkzeug der *Ingerimmgeweihten*, die allerdings nur selten zum wirklichen Schmieden benutzt wird: Der Hammer ist häufig ganz aus Metall gefertigt und hat einen reich gravierten Stiel und zahlreiche Ornamente auf dem Hammerkopf, die entweder besondere Ereignisse aus dem

Kult darstellen oder einfach schmückende Bedeutung haben.

Schneedachs; nordaventurische Marderart von etwa zwei Spann Höhe und sechs Spann Länge; Fell im Sommer hellbraun, im Winter weiß mit schwarzer Kopfzeichnung; teilweise von den *Nivesen* domestiziert und als Zugtier abgerichtet.

Schneeland; auch *Yumudas Insel* genannt; etwa 250 Meilen nordnordwestlich von *Dirad* gelegene Insel, auf der die RIESIN *Yumuda* haust.

Schneelaurer; auch *Weißschreck* genannt; ein unheimliches Tier der schneebedeckten nördlichen Öden, das sich im Schnee sehr gut zu tarnen versteht und wie ein *Vielfraß* mehr Beute schlägt, als es vertilgen kann. Äußerlich ähnelt ein S. einem übermäßig mit Zähnen und Klauen bewehrten *Dachs*. Er gilt in angeschlagenem Zustand als besonders aggressiv.

Schneeschrat; eine andere Bezeichnung für den YETI.

Schneetag; im Norden (vor allem im *Bornland*) verbreitete Bezeichnung für den fünften Tag der Woche, allgemein *Rohalstag* genannt (siehe ZEITRECHNUNG).

Schneidzahn; Wurfbeil der *Thorwaler*, das sich durch eine eigenartig trudelnde Flugbahn auszeichnet: Die Waffe überschlägt sich während des Fluges mehrmals und wendet dem Ziel dementsprechend nur hin und wieder die Schneide zu – und deshalb ist es absolut unumgänglich, schon beim Wurf die Entfernung zum Ziel richtig abzuschätzen.

Schnitter; eine beliebte Waffe im al'anfanischen Kult des *Boron*: Ein kurzer Stiel trägt eine lange scharfe Sensenklinge, die wie eine scharfe Hiebwappe geführt wird. Diese S. werden oft noch schwarz bemalt und ihr Stiel mit Schnitzereien oder gar elfenbeinernen Einlegearbeiten "geschmückt", die Totenschädel, Gerippe oder Sanduhren darstellen.

Schöne der Nacht; von allen HEXEN stehen die gut 700 Frauen dieser SCHWESTERNSCHAFT in dem Ruf, die weltgewandtesten und kultiviertesten zu sein – denn wie die Katze, ihr namengebendes Symboltier, sind die Schönen der Nacht keine Wildnisgeschöpfe, sondern die verführerischen und zugleich unzählbaren Gefährten gewöhnlicher Menschen. Die Nachtschönen gelten als besonders elegant und leidenschaftlich, aber auch als eifersüchtig, eitel und auf manchmal grausame Weise verspielt – nichts, was sie selbst als schlechte Eigenschaften sehen würden.

So trifft man eine S.d.N. auch nur sehr selten auf dem Lande – ihr Reich sind die Städte, wo sie inmitten der Freuden der Nacht auf Jagd gehen können. Die meisten "männerverschlingenden" Verführerinnen der Hexenmärchen und mehr als eine gefeierte Kurtisane gehörten dieser Schwesternschaft an, die vor lauter Eigenständigkeit und Eigenwille ihrer Mitglieder kaum mehr als ein unverbindlicher Sammelname ist – denn es ist schier unmöglich, die Schönen der Nacht über längere Zeit zu gemeinsamen Aktionen zu bewegen; ihre Feste hingegen sind legendär und unnachahmlich.

Schranke, Recht der; das Recht des ADELS, Duellforderungen auszusprechen und anzunehmen; auch, das Recht, auf einem *Turnier* um die Ehre zu streiten.

Schrat, Schratige; Gruppenbezeichnung für verschiedene Arten von Zweibeinern: TROLLE, WALDSCHRATE, WÜHLSCHRATE und YETIS.

Schrift von Yash'Hualay; siehe YASH'HUALAY-GLYPHEN.

Schriftrolle; Sternbild am *Südhimmel*, meist als HARFE bezeichnet.

Schritt; av. Längenmaß, eines der *Rohalschen Maße*, entspricht dem irdischen Meter (siehe MASZE UND GEWICHTE).

Schröter; anderer Name für den *Hirschkäfer*; siehe GROSSER S.

Schuboch; Fluß im *Balash*; entspringt an der Westseite des Höhenzuges *Aschubim* und mündet bei *Rashdul* in den *Mhanadi*.

Schule der Austreibung zu Perricum; auf ANTIMAGIE und das Austreiben von Besessenheiten spezialisierte

MAGIERAKADEMIE, die sich der Tradition des *Weges der Rechten Hand* verschrieben hat (11 Lehrmeister, 45 Schüler). Diese eher ungewöhnliche Akademie (Traditionsname: Kaiserlich Garetische Lehranstalt der Magie wider Geister und transsphärische Wesenheiten zu Perricum) befindet sich in einem Granitgebäude, das auf einer Klippe vor der Stadt liegt. Diese etwas abgelegene Lage schützt einerseits die Bewohner *Perricums*, bietet aber auch den Patienten dieser Einrichtung die nötige Ruhe, um ihr seelisches Gleichgewicht zurückzuerlangen.

Die S.A.P. wandelte sich unter Mitarbeit der *Noionitin* Kalina *Niodas* von einer herkömmlichen Magierakademie zu einer Anstalt, die sich vornehmlich auf die Betreuung (und nach Möglichkeit Heilung) von Besessenen und verwirrten Magiekundigen spezialisiert hat. Der entscheidende Schritt geschah im Jahre 18 Hal, als der damalige Akademieleiter *Hilarud von Kuslik* immer seltsamere Einfälle hatte und bei einem Empfang den dritten Gareth Hofmagier *Melwyn Stoorrebrandt* mit einem feisten *Erzdämonen* verwechselte. Nach diesem peinlichen Auftritt beschloß man, Hilarud (dem leider nicht mehr zu helfen war) seine eigene kleine Welt aufzubauen, in der er kein Unheil anrichten kann.

Die Magier befinden sich in speziellen antimagischen Räumlichkeiten, und wo es möglich ist, versucht man, die Patienten zu heilen, indem man ihnen notfalls neue Erinnerungen gibt. Jenen, denen man nicht mehr helfen kann, wird mit Kräutern der Zeitraum bis zum entgültigen Übergang in Borons Reich möglichst angenehm gestaltet. Es wird gemunkelt, daß sich hier einige wohlbekannte magische Persönlichkeiten aufhalten, aber die hier lebenden Schüler und Pfleger sind zu äußerster Diskretion verpflichtet, um den Betroffenen die Rückkehr in ein normales Leben zu ermöglichen.

Die enge Zusammenarbeit mit dem Boron-Kult hat auch starke Auswirkungen auf das geistliche Leben in der Akademie, und so finden mehrmals in der Woche Gottesdienste zu Ehren von Boron und Hesinde statt.

Außer der magischen Begabung müssen die Eleven den Anforderungen eines Weißmagiers entsprechen. Die Akademie lebt von den Geldern, die die Angehörigen der Patienten zahlen; außerdem steuert auch der Borontempel sein Scherflein bei. Das in der Akademie lebende Personal setzt sich zum größten Teil aus Laienbrüdern und -schwestern des Boron zusammen.

Schule der Beherrschung zu Neersand; privat geführte, relativ junge, "graue" MAGIERAKADEMIE mit dem *Spezialgebiet* BEHERRSCHUNG (5 Lehrmeister, 25 Schüler). Die S.B.N. (Traditionsname: Magister Corullkus Schule der magischen Manipulation des menschlichen Geistes zu Neersand) ist neben der Kriegerakademie die zweite Bildungseinrichtung der Stadt *Neersand*. Hier kann jeder Bürger der Stadt, gegen ein entsprechendes Entgelt, Lesen, Schreiben und die anderen wissenschaftlichen Künste lernen. Diese Einstellung macht die Schule zu einer dem *Hesinde*-Tempel eng verbundene Einrichtung, der auch die tempeleigene Bibliothek den Magiern zur Verfügung stellt. Außerdem sind stets einige Geweihte als Gastlehrer an der Akademie anzutreffen.

Der Leiter dieser Akademie ist eine äußerst schillernde Persönlichkeit, die dafür sorgt, daß die Akademie in Magierkreisen einen zweifelhaften Ruf genießt. Ursprünglich stammt Corollku aus *Fasar* und soll über ein entsprechendes Repertoire an Sprüchen der Linken Hand verfügen. Die Neersander Bevölkerung traut ihm aufgrund seiner Freundschaft mit einem *Firnelfen* keine bösen Absichten zu, während Magierkollegen von *Corollku* nur als dem Wolf im Schafspelz reden. Den Schülern gegenüber predigt er zumindest, möglichst allen Kämpfen aus dem Weg zu gehen und lieber einen Gegner so zu verzaubern, daß er glaubt, man sei sein bester Freund, als ihm durch Kampfzauber dauerhaften Schaden zuzufügen.

Die S.B.N. ist etwas außerhalb von Neersand auf einem großen Gutshof untergebracht, und die Ausbildung der Eleven beinhaltet neben den üblichen magischen Studien auch einfache Feldarbeit – denn die Schule versorgt sich vollständig selber – sowie die Unterweisung in der Jagd. Diese Ausbildung führt dazu, daß die Abgänger der Neersander Schule als volksnahe Magier bekannt sind und hat die Akademie bei der Bevölkerung recht beliebt gemacht.

Schule der Hellsicht zu Thorwal; auf HELLSICHT spezialisierte MAGIERAKADEMIE neutraler Philosophie (5 Lehrmeister, 27 Schüler). Die S.H.T. (Traditionsname: Magische Akademie zur Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Umsetzung in Neu-Hjaldingard) strebt eine strikte Neutralität in allen politischen und religiösen Angelegenheiten an. Gegründet wurde die Schule im Jahre 424 v.H. von Jaro Doresian, einen Berater *Rohals*. Die in einem kleinen Natursteinbau untergebrachte Akademie leidet unter ihrer dauerhaft leeren Kasse, denn es gibt nur wenig Analyseaufträge. Magister wie *Aleya Ambareth* und *Elrod Odleifson*, die selbst lange Jahre in Aventurien umhergezogen sind und die auch jetzt noch die Hälfte ihrer Zeit auf Reisen sind, haben dazu beigetragen, daß die Eleven auch auf das Leben außerhalb der Akademie vorbereitet werden. Magister *Ambareth* sorgt für die Unterweisung in der Hellsicht im astralen Bereich und der arkanen Analyse, während Magister *Odleifson* die Beeinflussung und Wahrnehmung des menschlichen Geistes lehrt. Durch ihn ist auch wieder verstärkt elfisches Gedankengut eingebracht worden.

Thorwal zeichnet sich durch eine freigeistige Einstellung aus, die im Laufe der Jahre dazu geführt hat, daß sich die S.H.T – neben der *Warunker Philosophenschule* – zu einem Zentrum der av. Philosophie gemausert hat, was sich vor allem in den sogenannten *Hesindegesprächen*, von Akademieleiterin *Cellyana von Khunchom* geleiteten winterlichen Diskussionsrunden, niederschlägt.

An der Akademie werden weder *Schelmen*- noch *Borbaradianer*-Formeln gelehrt. Obwohl in Thorwal so gut wie keine Hexensprüche und Druidenformeln verbreitet werden, ist die Chance, hier einen *Druiden*, eine *Hexe*

oder einen *Elfen* zu treffen, der sein Wissen mit einem Nicht-Eingeweihten teilt, um einiges höher als an vielen anderen aventurischen Akademien.

Schule des Direkten Weges zu Gerasim; unkonventionelle, da stark elfisch geprägte MAGIERAKADEMIE, die sich vornehmlich mit BEWEGUNGSZAUBEREI beschäftigt (5 bis 8 Lehrmeister, 20 bis 35 Schüler). Das bunte Völkergemisch in der Stadt *Gerasim* bleibt nicht ohne Auswirkungen auf die S.D.W.: Die "Magierakademie" (Traditionsname: Der Weg ist das Ziel – Magische Akademie und Schule der drei Völker zu Gerasim) besitzt weder ein eigenes Gebäude noch einen geregelten Lehrplan, ja selbst die Zahl der Lehrmeister wechselt ständig. Die Schule ist völlig neutral und allen Spielarten der Magie gegenüber offen, und wenn ein fahrender Magus in der Stadt weilt, wird man ihn bitten, ob er nicht einiges von seinen Kenntnissen vermitteln möchte. Üblicherweise findet der Unterricht auf dem großen Platz im Herzen Gerasims statt.

Der Unterricht wird meistens in Form von Diskussionsrunden abgehalten, wobei auch Zwischenrufe von Nichtmagiekundigen willkommen sind. Aufgrund der vielen Besucher sind die Absolventen der Gerasimer Akademie sehr aufgeschlossen und nicht so weltfremd wie viele ihrer Kollegen – die meisten Magier ziehen erst einmal auf Abenteuer aus, um die sagenumwobenen Orte aus den Lehrbüchern und -liedern einmal selbst zu sehen.

Diese Art der Ausbildung führt dazu, daß die Gerasimer Magier von ihren Zunftbrüdern häufig nur belächelt werden – es gab aber auch schon einmal einen öffentlichen Eklat, als der Puniner Magier Adolpho Morionis dem Gerasimer Magister Albinion Sonnentau auf dem großen, alle sieben Jahre stattfindenden Magierkonvent die korrekte Anrede verweigerte, weil er nur ein Wald- und Wiesenzauberer sei, der keinerlei Ansprüche auf die Würden eines gelehrten Magiers besitze.

Es gibt keine besonderen Aufnahmevoraussetzungen, allerdings sollte der künftige Schüler allem Neuen gegenüber aufgeschlossen sein.

Schule des Seienden Scheins zu Zorgan; auf ILLUSIONISMUS spezialisierte MAGIERAKADEMIE (8 Lehrmeister, 40 Schüler). Die Zorganer Akademie ist eine der ungewöhnlichsten Schulen dieser Art in Aventurien: Als Stiftung des Fürstenhauses genießt sie regelmäßige Förderung der aranischen Krone und konnte so die berühmtesten Illusionisten der Gegenwart heranholen, die nun in dem schmucken Gebäude am Rand der Altstadt unter besten Bedingungen forschen können und mehrere verschollen geglaubte Sprüche neuentdeckt und gar zu Haussprüchen gemacht haben.

Dennoch wird die Akademie als Forschungsanstalt immer weit weniger bekannt sein denn als Schulungsstätte für Illusionisten aller Art: Denn die S.S.S.Z. firmiert offiziell als Gauklerschule (!) und hat eigentlich weit über hundert Zöglinge aus ganz Aventurien, von denen die allermeisten nur die gewöhnlichen Fingerübungen und "Zaubertricks" geübter Taschenspieler erlernen. Nur wer einen magischen Funken aufweist, erhält die weitergehende Ausbildung zum Unterhaltungsmagier (auch *Scharlatan* genannt). Allein diejenigen, die außerdem noch den rechten analytischen Verstand mitbringen, können an den Kursen und Lehrgängen in Magiekunde, Sphärologie und sonstigem teilnehmen, was dem rechten Akademiker ziemt.

Dennoch sind auch diese Magier Zeit ihres Lebens mit dem lockeren Gauklerleben verbunden und nicht so theoriefest wie ihre Kollegen, bei denen sie oftmals einen abfälligen Ruf als Scharlatane haben. Der Grund dafür ist in der strengen Magierverfolgung zu suchen, die nach den *Magierkriegen* im besonders betroffenen Aranien stattfand und der sämtliche übrigen Akademien zum Opfer fielen - nur die Zorganer Lehranstalt konnte sich als Gaukelschule "tarnen" und so überleben.

Es wird allerdings gemunkelt, daß nach Abklingen der Ressentiments in nächster Zeit entweder der Lehrplan deutlich verändert werden wird oder daß – noch eher anzunehmen – eine zweite, dem Staate nützlichere Magieschule in Zorgan entstehen soll.

Schule des Wandelbaren zu Tuzak; auf VERWANDLUNG VON LEBEWESEN spezialisierte, jedoch im Lehrangebot stark eingeschränkte "graue" MAGIERAKADEMIE (14 Lehrmeister, 63 Schüler). Die Schule zu *Tuzak* ist seit der Einnahme der Stadt durch die Mittelreicher in einer alten Festung 10 Meilen außerhalb der Stadtmauern untergebracht. Im Gegensatz zu vielen anderen Akademien herrscht in dem großen Gebäude selten Ruhe, da die meisten Magister mitsamt ihren, meist recht kinderreichen, Familien hier leben.

Alle sechs Monate erfolgt eine intensive Prüfung des Schrifttums und des Lehrkörpers durch Abgesandte des Mittelreiches. Auf diese Art versucht Fürst *Herdin von Maraskan* Einfluß auf die S.W.T. zu gewinnen. Dies hat jedoch eher den Widerstand gegen das Mittelreich gefördert. Auch wenn Meister *Bluugh* mehr Wert auf den Umgang mit und die Kenntnis von der belebten Natur legt, so gibt es doch viele Magier, die insgeheim mit dem maraskanischen Widerstand sympathisieren. Andere Magister, so z.B. *Dealge Boauwa* und *Sengar Modavi*, meiden alle möglichen Konflikte und konzentrieren sich einzig auf ihre Studien.

Der Akademieleiter hat zwanzig Jahre unter *Waldelfen* verbracht, und so werden viele Sprüche elfischer Herkunft gelehrt. *Borbaradianer*-, *Hexen*- und *Druiden*-Zauber dürfen wegen der Kontrolle durch die Mittelreicher nicht gelehrt werden.

Die Ursprünge der S.W.T. lassen sich bis zu den *Beni Rurech* zurückverfolgen, die einst Maraskan besiedelten.

Anhänger *Rastullahs* und dem *Rur-und-Gror*-Glauben feindlich gesonnene Eleven werden nicht an der Schule geduldet, *Zwölfgötter*-gläubige Besucher müssen mit eifrigen Bekehrungsversuchen einiger der Magister rechnen.

Bedienstete gibt es keine in der Schule, alle notwendigen Arbeiten werden von Angehörigen der Magister und den Schülern ausgeführt. Dies ist auch bitter nötig, hat die Schule doch kaum Einnahmequellen.

Die ehemaligen Akademiegebäude in Tuzak, deren Böden mit wunderbaren Mosaiken und Parkettböden ausgelegt sind, beherbergen zur Zeit die Pferdeställe des Fürsten und das Arsenal des Kaiserlichen Heeres.

Schule der variablen Form zu Mirham; dem WEG DER LINKEN HAND zugerechnete, auf die *Magica Transformatorica* spezialisierte, angesehene MAGIERAKADEMIE (5 Lehrmeister, 29 Schüler). Auch wenn die S.V.F. (Traditionsname: Akademie der Vier Türme zu Mirham – Schule der variablen Form der Unbelebten Materie) als Mitglied des linken Weges bei anderen Magiern einen schlechten Ruf hat, so muß man ihr zugute halten, daß Salpikon *Savertin*, der Leiter der Akademie, sorgfältig darauf achtet, wem er Wissen zugänglich macht. Magiern, die nur die Suche nach Wissen treibt, wird Tür und Tor geöffnet. Studierende, die jedoch nach Macht gieren, wird selbige vor der Nase zugeschlagen. Auch bei den Schülern der Akademie wird Wert auf den verantwortungsvollen Umgang mit dem erworbenen Wissen gelegt. *Borbaradianerzauber* werden zwar gelehrt, doch mit den sonstigen Zielen der Borbaradianer will man nichts zu schaffen haben.

Neben den magischen Künsten werden die Schüler besonders in der Alchimie unterwiesen. Die Abgänger der Schule fallen besonders durch ihre freigeistige Einstellung und dem Hang zum Philosophieren auf.

Die vier steinernen, durch Brücken verbundenen Türme (einer von ihnen aus *Koschbasalt*) der im Jahre 230 v.H. gegründeten Akademie liegen westlich der Stadt *Mirham*. Sie sind umgeben von großen Ländereien, auf denen Sklaven gute Gewinne erwirtschaften, die der Akademie und vor allem der großen Bibliothek zugute kommen. Die Sklavenunterkünfte und die Akademie umgibt eine große Mauer, die nicht nur den Ausbruch der Sklaven, sondern auch das Eindringen wilder Tiere verhindern soll.

Im Jahre 24 Hal wurde auf Grund der aktuellen Ereignisse "*der Schatten*" gegründet, eine Abteilung der S.V.F., die sich mit böswärtigen Magiern beschäftigt. Magier, die ihre Kräfte mißbrauchen, um Macht über andere auszuüben, besonders Borbaradianer, müssen mit einem Besuch der Schatten rechnen.

Schutzgeist; nach dem Volksglauben eine Wesenheit, die besonders gläubige Menschen vor Unbill beschützt; nach der modernen Magietheorie eine elementare Entladung – ähnlich einem *Mindergeist* –, die bisweilen in der Nähe von MAGIEDILETTANTEN auftritt.

Schwadron; militärische Einheit aus 50 Reitern; von einem *Hauptmann* geführt und meist in zwei *Halbschwadronen* von je 20 Reitern (geführt von Leutnants) und eine Kommandogruppe (Trommler, Hornbläser, Standartenträger, Botenreiter) von 10 Reitern organisiert.

Schwarzbär; ausschließlich im Bornland anzutreffende, große Bärenart, deren schwarzbraunes Fell sehr begehrt ist; erreicht aufgerichtet eine Höhe von 3,5 Schritt.

Schwarze Olporter; eine große und massige Hunderasse (Schulterhöhe mehr als 4 Spann, Gewicht um 50 Stein) mit schwarzem, dichtem Fell, die vornehmlich als Hütehunde, bisweilen aber auch zum Tragen von Lasten eingesetzt werden; vor allem in der Region *Thorwal* verbreitet.

Schwarze Wut; eine besondere Form der TOLLWUT, die mit schwärzlichen Schuppen auf der Haut und extrem gesteigerten Körperkräften einhergeht.

Schwarze Sichel; Gebirgszug von etwa 350 Meilen Länge und einer maximalen Höhe von 2.600 Schritt im östlichen Zentralaventurien zwischen der *Trollpforte* im Süden und den anschließenden *Drachensteinen* und der *Roten Sichel* im Nordosten bzw. Nordwesten.

Eine einsame Gegend ist die Region des Schwarzen Sichelgebirges. Finster erstreckt sich der Höhenzug entlang der im Westen gelegenen *Menzheimer Au* und trennt *Weiden* von *Tobrien*. Einige einsame Waldgasthäuser mag es in dem urwüchsigen Gebirge aus schwarzem Schiefer wohl geben, doch verirren sich selten Fremde hierher. Tiefe Täler und zugige Pässe kennzeichnen die Sichel, deren Gefahren die Belohnung für den Menschen nicht aufwiegen kann.

Geheimnisvoll ist die Sichel: Von Elfen erzählt man, von Waldschraten, von Gold und Silber und auch von einem unheimlichen Treiben der Elemente. Allein der *Sichelstieg* verspricht eine halbwegs sichere Passage von Trallop nach Ysilia.

Schwarze Thaluser; eine von den *Quadan*, den Wildeseln des Rashduler Berglandes, abstammende Eselsart, die vor allem in Mhanadistan und Thalusien Verwendung findet; sehr berggänglich; Stockmaß um 1,5 Schritt; Fell meist schwarz.

Schwarzer Bund des Kor; eine hervorragend ausgerüstete und ausgebildete *Söldnereinheit* in den Diensten *Al'Anfas*.

Schwarzer Lotos; aus dem Blütenstaub der gleichnamigen Pflanze gewonnenes, starkes Atemgift; bewirkt Verwirrung, Halluzinationen und meist den Tod.

Schwarzer Prinz der Chimären; einer der vielen Beinamen KORS.

Schwarzes Auge; ein magisches Artefakt von großer Macht, das dem Benutzer erlaubt, an einen fernen Ort zu schauen. Zur Fixierung seiner Ziele ist ein S.A. meist unverrückbar an die Stelle seiner Aktivierung gebunden. Besondere S.A. wie jenes aus der Stadt *Ohort*, das im Jahr 362 v.H. von der Magierin *Nahema* aktiviert wurde, ermöglichen sogar den Blick zurück in die Zeit, allerdings räumlich auf ihren Standort begrenzt.

In der *Dunklen Halle der Geister zu Brabak* besaß man bis vor kurzem sogar ein Auge, mit dem man in die Sphäre der Dämonen schauen konnte. Es wurde jedoch durch zwei Magier zerstört, als Dämonen dieses Auge nutzten, um nach Aventurien zu gelangen. Das mächtigste S.A. jedoch, das des ALTEN DRACHEN PYRDACOR, ist im ewigen Eis verschollen. Dieses Artefakt, für das Raum und Zeit keine Grenzen haben, wurde von *Trollen* geraubt und gelangte so in Aventuriens Norden. Obwohl die *Frostwürmer* bis heute nach ihm suchen, bleibt es weiterhin verschollen.

Schwarzgeier; auch: *Gorischer Schwarzgeier*; als recht streitlustig geltende, in Mhanadistan, Gorien und Aranien zu findende Geierart mit tiefschwarzem Gefieder; spannt bei einer Länge von 1 Schritt bis zu 2,5 Schritt; reiner Aasfresser.

Schwarzmagier; volkstümliche Bezeichnung für all jene Magier, die sich dem *Weg der Linken Hand* zurechnen, aber meist im weiteren Sinne für alle Zauberkundigen gebraucht, die durch exzessive Schadens- und Beherrschungszauberei auffallen.

Schwert (I); klassische Waffe des erfahrenen Kämpfers, ist es doch besonders elegant mit langer und doch nicht zu schmaler Klinge, festem Griff und breiter Parierstange. Heutzutage fast nur noch in der Form des *Langschwerts* zu finden, obwohl viele Helden der Vorzeit wahrscheinlich das *Breitschwert* (mit breiterer Klinge und kürzerer Parierstange) geführt haben. Als Waffe der Helden ist das S. von vielen Mythen und Legenden umgeben – und fast alle "legendären" Waffen sind Schwerter.

Schwert (II); der Kriegsgöttin *Rondra* gewidmetes Sternbild im *Zwölfkreis*; besteht aus 11 dichtstehenden Sternen von bläulichem und rötlichem Glanz. Die Spitze deutet nach Nordwesten. Das S. erscheint im Ingerimm-Mond und verschwindet im Boron. Seine astrologische Bedeutung beschreibt Kampf, Angriff und Eindringen.

Schwert der Schwerter; mächtigster der RONDRA-Geweihten in Aventurien; zugleich einer der machtvollsten und angesehensten Kirchenherrn in beiden heutigen Kaiserreichen, nur das Wort des *Boten des Lichtes* mag schwerer wiegen an den Höfen der Kaiser, Könige und Fürsten. Das S.d.S. wird nicht gewählt (wie etwa der Bote des Lichtes), sondern vom Vorgänger auf dem Sterbelager bestimmt, meist geschieht dies lauthals, seltener ins Ohr eines vertrauten Geweihten. Viele Male natürlich kommt es vor, daß der nämliche Vertraute selbst künftiges S.d.S. sein soll nach dem Ratschlusse des Sterbenden, denn wer wäre besser geeignet für das hehre Amt als ein tapferer und mutiger Freund, Weggefährte und Waffenbruder in vielen Gefechten? Stirbt aber das S.d.S. auf dem Schlachtfeld (und dies ist nicht selten), dann entscheidet eine Zwölfgötter-Tjoste über die Nachfolge auf dem Löwenthron in den Roten Gemächern der Perricum Löwenburg.

Das S.d.S. hat als einziger Geweihter die Macht, einen Kirchenbann aufzuheben – aussprechen mag denselben auch ein *Meister des Bundes*. Zeichen seiner Macht sind der goldene *Löwenhelm*, gefunden in den Ruinen eines alten Tempels in den immergrünen Regenwäldern und das Rondraschwert *Armalion*, einst getragen und geführt von der Hl. Ardare, der Märtyrerin des *Erntefest-Massakers*. Ferner obliegt es allein dem S.d.S., den *Hohen Löwenrat* einzuberufen, *Löwenritter*, das sind verdiente Streiter um die Göttin, zu erheben und weltliche oder kirchliche Fehden im Namen der Rondrakirche zu beginnen. Die Macht des S.d.S. auch über rondragläubige und -geweihte Adlige sind im *Reichs-Concordat*, geschlossen zu Gareth im Jahre 54 v.H., und im *Cron-Epistulum*, dem vinsaltschen Pendant von 242 v.H., festgeschrieben.

Dem S.d.S. zur Seite stehen zum einen die *Meister des Bundes*, zum anderen einige verdiente Gefährten in Perricum, namentlich der *Oberste Heermeister* der Rondra-Kirche und Schildknappe des S.d.S. (z.Zt. *Hauka Wölfintochter*), die im Zweikampf immer dann antritt, wenn der Erhabene oder die Kirche in die Schranken der Hohen Gerichte treten, der *Seneschall der Heiligen Hallen von Perricum* und Rüst- und Waffenmeister *Wallgrîn von Perricum*, der Kastellan des Erhabenen Marschalls und *Magistrat der Heiligen Feder*, dem es von altersher aufgetragen ist, das Rondrarium fortzuschreiben, z.Zt. *Thorgrim, Sohn des Tuwar*, und der *Hohe Wappenvogt*

und Schildmarschall, z.Zt. Baron *Rondred Donnerklinge* von Salzsteige.

S.d.S. ist zur Zeit Baronin *Ayla von Schattengrund* (seit 23 Hal), die Baron *Viburn von Hengisfort* (16 v.H – 21 Hal) und dem schurkischen Edlen *Dragosch Aldewin Ferlian von Sichelhofen* (21 – 23 Hal) im Amte nachgefolgt ist.

Seit dem *Zwölfgötter-Edikt* des Kaisers *Silem-Horas* herrschten 64 Erhabene zu Arivor, Gareth und Perricum, siebzehn fielen auf dem Schlachtfeld, neun wurden gemeuchelt (zuletzt Meister Viburn), vier hingerichtet, fünf fanden ihren Tod in unheiligen Flammen, zwanzig schieden freien Willens in Rondras Hallen und neun übermannte Herr Boron im Schlafe. Die Anrede des S.d.S., auch *Marschall des Bundes* genannt, lautet *Ew. Erhabenheit* oder einfach *Erhabener*. Das Amtswappen des Kirchenherrn zeigt *drei rote Löwen übereinander auf goldenem Schild*.

Schwerter von Gareth; Orden der *Rondra* (vollständige Bezeichnung: *Orden der Schwerter zu Gareth*). Der Orden unter Großmeister Agamen zählt 100 Ritter und hat – kirchenpolitisch umstritten – wachsamem Blick auf Kult und Kaiserreich gleichermaßen.

Schwert und Schild; eine traditionsreiche Kriegerakademie in einer Wasserburg bei Baliho, an der – als Seltenheit im Mittelreich – sogar der Umgang mit dem Streitwagen gelehrt wird.

Schwertbruder, Schwertschwester; in der RONDRA-Kirche ein Titel für die lokalen Tempelvorsteher(innen); direkt einem *Meister des Bundes* unterstellt.

Schwertfest; 15. und 16. Rondra; ein öffentlicher und eher weniger wichtiger **FEIERTAG** des *Rondra*-Glaubens.

Schwerthai; nur im *Meer der Sieben Winde* heimische Haiart von etwa 3 Schritt Länge; besitzt einen schwertartig vorragenden Hornwulst auf dem Oberkiefer.

Schwertkönig; Ehrenname (kein offizieller Adelstitel) des Mgf. RAIDRI CONCHOBAIR von *Winhall*.

Schwesternschaft; eine an Charaktereigenschaften, Art der Zauberei und vor allem an den VERTRAUTEN ausgerichtete Untergliederung der aventurischen Hexen. Im Gegensatz zu den regional orientierten ZIRKELN treffen sich die Anhängerinnen einer S. nur unregelmäßig, auch wenn sie bestimmte regionale Schwerpunkte aufweisen und bestimmte Zirkel dominieren.

Schwesternschaft der Mada; ein dem Dienst an der Göttin *Hesinde* geweihter Orden, in dem sich Hesindegeweihte, Magierinnen und Hexen zusammengeschlossen haben; etwa 200 Mitglieder; geführt von *Aldare Firdayon von Vinsalt*.

Schwesternschaft des Wissens; Gemeinschaft (SCHWESTERNSCHAFT) von etwa 500 gebildeten *Hexen*, die nach forschender Vertiefung und Vervollkommnung ihrer Kunst streben und dabei auch vor Aufzeichnungen und Formelwissen nicht "zurückschrecken", des weiteren suchen sie nach Verständnis und Aussöhnung zwischen den Gemeinschaften der Hexen und der *Magier*; ganz überwiegend haben sie in Gedenken an *Hesinde* Schlangen als Vertraute.

Keine andere Schwesternschaft der Hexen pflegt so enge Kontakte zum Hesindekult und zu (grauen) Magiern; es besteht ein sehr gutes Verhältnis zur SCHWESTERNSCHAFT DER MADA, in der nicht wenige dieser Hexen Mitglieder sind; andererseits wird bei anderen Hexen immer wieder der Vorwurf laut, die S.d.W. würde satuarische Geheimnisse (oder gar ihre Mitschwester) zur Befriedigung persönlicher Neugier an "den Feind" verraten oder verkaufen.

Seeadler; eine graubraun gefiederte Adlerart mit hellgrauer bis weißer Kopfpattie; spannt um zweieinhalb Schritt; lebt ausschließlich an der aventurischen Ostküste.

Seefahrt; siehe den Eintrag auf Seite 225.

Seegardist; Mitglied eines *Garde-Banners* oder *-Regiments*, das sich auf den Enterkampf Schiff zu Schiff oder auf amphibische Operationen spezialisiert hat; meist nur leicht gerüstet und mit Säbeln oder Entermessern bewaffnet, dafür jedoch körperlich wohl ausgebildet und auch in vielen seemännischen Tätigkeiten erfahren.

Seegraf; zeitweise von den Grafen zu BEILUNK geführter Titel.

Seekönig; bis zum Anschluß der ZYKLOPENINSELN an das *Horasreich* Titel des Herrschers der Inseln.

Seekönigreich beider Hylailos; offizieller Name des dem *Horasreich* angegliederten Königreichs auf den ZYKLOPENINSELN.

Seelenheilkunde; siehe HEILKUNDE.

Seelentier; nach dem Glauben der allermeisten HEXEN hat jeder Mensch ein S., das sein inneres Wesen widerspiegelt; es ist allerdings umstritten, ob alle Tierarten als S. vorkommen oder nur eine begrenzte Anzahl. Hexen streben danach, frühzeitig ihr S. und damit ihre wahre Natur zu erkennen und wählen möglichst ein Exemplar der jeweiligen Art als ihren VERTRAUTEN.

Seemannspony; eine Pferdeart, siehe ZWERGENPONY.

Seenland; kaum über Meereshöhe liegendes Tiefland am *Meer der Sieben Winde*, das sich nordöstlich an das Mündungsdelta des *Großen Flusses* anschließt. Politisch teilen sich die Königreiche *Nostris* und *Albernia* diesen Landstrich, der in jedem Frühjahr meilenweit von den Hochwassern des Meeres bedeckt wird. Die zahlreichen Seen – die vier größten sind *Waller*, *Schleiensee*, *Yennalin* und *Finbair-See* – enthalten daher ein Brackwasser, das sich ebenso wie das Grundwasser nicht zum Trinken eignet. Heiße und trockene Sommer sind hier gefürchtet, da Mensch und Tier auf das in den Zisternen gespeicherte Regenwasser angewiesen sind. Die Seen sind zum Teil dermaßen stark mit Schilf bewachsen, daß sie aus der Ferne eher wie eine Steppe aussehen. Zwischen den Seen und entlang der Küste erstrecken sich weite Wiesen, auf denen Bornländer Bunte und Premier Schafe grasen. Prägend für das Bild der Region sind neben Strandhafer, Schilf, Gras und Kiefer vor allem viele Arten von Weidenbäumen, deren Ruten zur Korbflechterei und Herstellung von Fischreusen genutzt werden.

Die Seenländer, oftmals hochgewachsen und rotschöpfig, können zwar ihre thorwalsche Abstammung nicht verleugnen, anders als ihre Vorfahren haben sie jedoch mit der Seefahrt nichts im Sinn und huldigen eher *Travia* und *Peraine* als *Efferd*, den sie fürchten. Auch vermißt man die thorwalsche Gastfreundlichkeit, denn Fremden gegenüber verhalten sich die Seenländer mißmutig und abweisend. Ihre Dörfer errichten sie oft auf künstlich aufgeschütteten Hügeln, sogenannten *Terpen*, die bei Hochwasser zur schützenden Insel werden.

Ansiedlungen bestehen für gewöhnlich nur aus wenigen reetgedeckten Häusern, die wie die Speichen eines Rades um den Perainetempel angeordnet sind. Die Seenländer bilden unter sich eine verschworene Gemeinschaft, die in der Not eisern zusammensteht, und strotzen vor verspieltem Humor.

Seerosenthron; ein aus maraskanischem Edelholz gearbeiteter und reich mit Edelsteinen und aus weißestem Alabaster in der Form einer Lotos- oder Seerosenblüte geschnitzter Thronessel; als ehemaliger Thron der Stadt *Jergan* das Gegenstück zum *Lilienthron* in *Tuzak*.

Später wurde er allerdings aufgrund einer Streitigkeit zwischen *Maraskan* und *Aranien* von der aranischen Thronerbin *Neyshila von Sylla* bei einem kühnen Angriff auf den Jerganer Palast entführt und nach *Zorgan* gebracht, wo der S. heute als Prunksitz der Fürstin von *Aranien* dient. Das bis vor einigen Jahren (und in *Gareth* heute noch) für die Mittelreichsprovinz *Aranien* benutzte Seerosensymbol geht ebenfalls auf diesen Vorfall zurück.

Seeschlacht in der Tränenbucht; auch: *Seeschlacht um Kannemünde*; (25. und 26. Efferd 16 Hal); drei alanfanische Galeeren einer Blockadeflotte werden von bornländischen Schivonen, die zum Entsatz der im Khomkrieg belagerten Hafenstadt *Kannemünde* eintreffen, zusammengeschossen und geentert; die Bornländer erleiden nur geringe Mannschaftsverluste und können in der Folgezeit die Hungersnot in der Stadt durch einen Pendelverkehr zwischen *Khunchom* und *Kannemünde* beenden.

Seeschlacht von Salza (I); (27. Phex 702 v.H.); die Kaiserliche Westflotte (71 Galeeren verschiedener Bauart) überfällt die – seit langer Zeit die Schifffahrt auf dem Meer der Sieben Winde bedrohenden – *Thorwaler* (30 Ottas) im Hafen von *Salza*. Die Verluste der *Thorwaler* betragen 24 Schiffe, die der Kaiserlichen 27. In der Folge erobert der kaiserliche Admiral *Vikos* die Stadt *Thorwal* nahezu kampflos.

Seeschlacht von Salza (II); (16. Rahja 562 v.H.); 19 zu einer Strafexpedition gegen die aufständischen *Thorwaler* ausgesandte Galeeren laufen vor *Salza* in eine Falle und sehen sich 28 Drachenschiffen gegenüber – gegen Abend ist die gesamte *priesterkaiserliche* Flottille versenkt. Die siegreichen *Thorwaler* können sich im folgenden Monat in blutigem Kampf vom *Gareth*er Joch befreien.

Seeschlacht vor Charypsos; (28. Ingerimm 46 v.H.); während der Belagerung *Charypsos* von Land und See durch eine Liga der Städte *Brabak*, *Hôt-Alem* und *Sylla* durch einen Ausbruchversuch der alanfanischen Galeeren hervorgerufen; endet – nicht zuletzt durch die in *Brabaker* Sold stehenden fünf Drachenschiffe des *Thorwalers* *Thorgal Hammerfaust* – in einem Fiasko für die Al'Anfaner.

Seeschlange; ein mehr aus der Mythologie denn von Augenzeugenberichten bekanntes Ungeheuer der Meere, das angeblich 50 Schritt in der Länge und zwei Schritt Umfang mißt und in der Lage sein soll, selbst große Kriegsschiffe zu versenken. Der S. werden Verwandtschaften mit CHARYPTOROTH und HRANNGAR nachgesagt.

Seetiger; av. Bezeichnung für das *Walroß*. Kriegsmäntel aus dem dichten, blau-schwarz gefärbten Fell des Blauen S. werden bei festlichen Anlässen von *Swafnir*-Geweiheten getragen.

Segelrochen; eine Rochenart; siehe DREIECKSROCHEN.

Seherinnen von Heute und Morgen; satuarische SCHWESTERNSCHAFT; umfaßt etwa fünfhundert *Hexen* und hat sich in starkem Maße auf die Künste der Prophezeiung, Schicksalserkennung und Zeichendeutung gerichtet. Bei den übrigen gelten sie als weltfremd und verträumt, sie selber sehen sich aber als Kenner einer zukünftigen Welt, die die jetzige überragt; ihr Auftreten und ihre Sprechweise ist oft in tiefe Rätsel und Geheimnisse gehüllt. Manche Schwestern konsultieren auch Rauschmittel verschiedenster Art, um Visionen zu gewinnen und Orakel zu sprechen.

Seit alters her sind die S.H.M. sehr der jenseitigen Welt zugewandt und haben sehr häufig Raben als Vertraute und Orakeltiere. Von allen Töchtern Satuaris verstehen sich die Seherinnen am besten mit den Elfen, deren "Weltfremdheit" sie vielfach teilen.

Selem, -s; Selemer oder selemitisch; Selemer; Stadt an der Mündung des *Szinto* in den *Selemgrund* am Westrand der *Echsensümpfe*; im *Khomkrieg* lange Zeit umstritten, neuerdings wieder nominell dem *Kalifat* (genauer: dem Sultanat von Malkillahbad) zugehörig (EW: um 1.800, davon etwa 120 Novadis und rund 300 Echsenmenschen). S. ist weniger für seine strategisch günstige Lage als Handelshafen am Südrand der *Khom* bekannt als für seine schon sprichwörtlichen irren Bewohner (obwohl auch diese nur einen Bruchteil der Bevölkerung ausmachen).

Zu Zeiten seiner größten Macht hatte der tulamidische Hafen *Elem* wohl um die 20.000 Einwohner und wegen seiner Bauweise im Sumpf eine enorme Ausdehnung. Die Stadt war märchenhaft reich und mächtig, ja, sogar eine geraume Zeit eine Konkurrentin *Khunchoms* – bis der Stern fiel. Es heißt, daß im Jahre 106 v.BF. ein gigantischer Komet ein Unterwasserreich der *Echsenwesen* auslöschte, das *Szintotal* überschwemmte und die Bucht von *Port Corrad* schuf. Elem war nicht mehr, und auf seinen Ruinen wuchs die Stadt S., eine Brutstätte für Trostlosigkeit, Wahnsinn und düstere Kulte.

Das heutige S. läßt sich grob in sechs Stadtviertel unterteilen, die von Wesen aus aller Herren Länder besiedelt werden: Ureinwohner in Königsgärten, Nord- und Mittelländer im Hafenviertel, Echsenmenschen in Ch'rys Szinth, tulamidische Bauern in Khajramar, die übelsten Elemente in der Unterstadt – und die mächtigsten in den vom Dschungel überwucherten Ruinen Alt-Elems.

S. besitzt zwar im *Großkönig* einen nominellen Herrscher, aber keine Herrschaftsstruktur, und so sind sowohl die alanfanische Besetzung als auch die "Befreiung" durch das Kalifat spurlos an der Stadt vorbeigegangen. Hier findet sich demzufolge immer noch ein Tempel, in dem man *Boron* nach dem *Al'Anfaner Ritus* huldigt, genauso wie ein Bethaus des *Rastullah* und die Weihhäuser diverser anderer Kulte und Riten (weitere T: EFF, PER/TSA, Satuaris/Satinav, diverse Echsen-götter, einige Halbgötter). Eine Garnison hat die Stadt ebensowenig aufzuweisen wie eine eigene Flotte, wenn auch die Händler aus ganz Aventurien sich zu einem Schutzbund zusammengeschlossen haben, um ihre Interessen mittels bewaffneter Koggen und Karracken zu vertreten.

Erwähnenswert ist noch das Gründungskloster des Ordens der Noioniten, das etwa drei Stunden szintoaufwärts in einer gepflegten Umgebung aus Gärten und Feldern liegt.

Selemer Sümpfe; ausgedehntes Sumpfgebiet östlich von *Selem* und südlich des *Shadif*; geht nahtlos in die ECHSENSÜMPFE über und wird auch oft zu diesen gezählt. Die Sümpfe sind kaum bewaldet, sondern zeichnen sich vor allem durch endlose Schilfflächen, brackige Tümpel und allerlei Ungeziefer (von Moskitos bis Kaimangröße) aus.

Selemerferkel; eine vor allem in Südaventurien gehaltene, grauborstige Schweineart; etwa halb so groß wie die BUNTEN HAUSSCHWEINE.

Selemgrund; flacher und ruhiger Abschnitt des Perlenmeers zwischen der *Tränenbucht* und dem Süzipfel der *Echsensümpfe*; plötzlich auftretende Sandbänke und treibende Tanginseln machen jedoch Lotsen erforderlich, um die Häfen anzulaufen.

Selemitisch; bisweilen auch: *selemitisch*; allgemein verbreitete Bezeichnung für: nicht bei klarem Verstand, irre.

Sembelquast; ein schmackhafter Hartkäse, der in *Warunk* aus der Milch der *Warunker Braunen* gewonnen wird. In ganz Aventurien werden für den Sembelquast Spitzenpreise bezahlt, und so kann man ihn von *Festum* bis *Al'Anfa* überall erwerben, wenn man nur genügend Dukaten in der Tasche hat.

Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach; eine als "grau" eingestufte (da keiner der drei Magiergilden zugehörige) MAGIERAKADEMIE, die sich mit der *Verständigungs-* und der *Heilzauberei* befaßt (9 Lehrmeister, 34 Schüler). Ursprünglich ein schwarzmagisches *Beherrschungs-* und *Hellsichtinstitut*, wandelte sich die Schule durch den Kontakt mit den *Elfen* immer mehr zu einer an elfischer Philosophie und Lebensart orientierten Schule – ein Bestreben, das schließlich von *Rohal dem Weisen* im Jahre 451 v.H. durch die Stiftungsurkunde legitimiert wurde.

Heute ist die Akademie vor allem durch die hier gelehrt Einigkeit von Körper und Geist bekannt, die sich nicht nur im obligatorischen *Tanz der Mada* niederschlägt, sondern auch in der Tatsache, daß viele Absolventen sich dem ebenfalls in DONNERBACH beheimateten *Anconiten-Orden* anschließen.

Das S.V.H. ist in einigen einfachen Holzhäusern in einem Ulmenhain am Rande des Ortes untergebracht; derzeitige *Spektabilität* ist *Jesko von Koorbruch*.

Sendgraf; ein von Fürstin SYBIA neugeschaffener *aranischer* Adelstitel, der nichts weiter als ein fürstlicher Beamter im Grafenrang ist. Seine Aufgaben liegen in erster Linie in der Übermittlung fürstlicher Erlässe.

Seneb-Horas I.; (? – 880 v.BF.); um 885 v.BF. Kaiser des *Alten Reiches*. Während seiner Regierungszeit kam es zum ersten belegten Feldzug der Reichsgeschichte. Dieser führte im Jahr 883 v.BF. eine Streitmacht den Yaquir hinauf, an dem bewaffnete Vorposten für spätere Ansiedlungen angelegt wurden. Dabei kommt es zur ersten Begegnung mit den *Zwergen*, die den kaiserlichen Vorposten *Yaquirquell* im Amboßgebirge zerstören. Der daraufhin entsandten Strafexpedition gelingt es zwar nicht, die Zwerge in einer Schlacht zu stellen, jedoch werden die Goblins endgültig aus dem Yaquir-Gebiet vertrieben und damit der Boden für weitere Siedler aus dem Lieblichen Feld geebnet.

Im Jahr 881 v.BF. kommt es zur Stadtgründung von *Punin* und noch im gleichen Jahr an diesem Ort zur Auseinandersetzung mit tulamidischen Reiterhorden, die die Kaiserlichen jedoch für sich entscheiden können. S. nimmt den Titel *Fürst der Tulamiden* an, der seither von allen kaiserlichen Dynastien geführt wird. Bei seinem Tod im Jahr 880 v.BF. hinterläßt er seinem Sohn BELEN ein doppelt so großes Reich, wie er es bei seinem Amtsantritt vorfand.

Seneb-Horas II.; (864 v.BF. – 818 v.BF.); erster der FRIEDENSKAISER. Da er beim Tode seines Vaters BELEN-HORAS 856 v.BF. erst acht Jahre alt ist, übernimmt bis zum Jahr 846 v.BF. ein umsichtig operierender *Regentenrat* die Regierungsgewalt im *Alten Reich*. Im selben Jahr erklären die nördlichen Fürstentümer Nostria und Andergast ihre (bis heute bewahrte) Unabhängigkeit, was jedoch vom Reich toleriert wird. Nachfolgerin auf dem Kaiserthron wird im Jahre 821 v.BF. S.-H.' Tochter ASMODENA.

Senne; Bezeichnung für die sechs Teilregionen der MEISTER DES BUNDES in der *Rondra-Kirche*. Die Sennen Aventuriens haben ihre Hauptburgen in *Arivor*, *Havena*, *Donnerbach*, *Festum*, *Baburin* und *Rhodenstein*.

Sense; universelle Waffe der Ackermilizen, Landwehren und aufständischen Bauernhorden. Die *Sturmsense* ist eine besondere Form, bei der das ursprünglich rechtwinklig abstehende Sensenblatt abgetrennt und als Verlängerung des Stieles neu befestigt wurde. Diese Waffe, die Längen von über zwei Schritt erreichen kann, ist – wie etwa die Pike – weniger als die Waffe eines Einzelnen gefährlich, kann aber sehr effektiv in Massen gegen Reiterei eingesetzt werden.

Serach; eine der letzten drei großen *Norbardensippen* auf *thorwalschem* Gebiet; Nachkommen der ersten tulamidischen Siedler im Norden.

Serreka; eine kleinere Insel der OLPORTSTEINE, südlich von *Gandar* gelegen und weitgehend kahl und unbewohnt.

Setokan; äußerste Insel der WALDINSELKETTE; Teil der *Perleninsel-Gruppe*; weitestgehend unbekanntes Eiland.

Sewerien; Region des *Bornlands*; in etwa die Gebiete nördlich einer Linie *Firunen – Brinbaum*. In mehrere Grafschaften (und diese wiederum in Baronien) unterteilt, ist S. das Herz des bornländischen "klassischen" Rittertums, in dem die Gesetze der Ehre ebenso hochgehalten werden wie Gastfreundschaft, Standesdünkel und Leibeigenschaft. Wichtigste Vertreterin des sewerischen Adels ist Gräfin *Thesia von Ilmenstein*.

Shadif (I); zwischen dem salzigen Chaneb, den Echsensümpfen im Süden und dem großen Szinto liegt die

tiefliegende, von welligen Rippen durchzogene Steppe. Das S. verfügt über keine nennenswerten Wasserläufe, jedoch über ausreichend Grundwasser und Regen, so daß es den idealen Lebensraum für die berühmten Pferde bietet, die nach der Region benannt sind.

Shadif (II); tulamidische Pferderasse von schlankem Wuchs und formvollendeter Statur, gilt als edelste überhaupt. S. sind temperamentvoll, schwer zu bändigen und noch schwerer auszubilden. Kommt es schließlich zur Freundschaft zwischen Pferd und Reiter, ist diese unverbrüchlich. Schlachtrösser sind deshalb auch nur selten zu erwerben. Unterarten der Rasse sind die *Tulamiden* aus der nördlichen Khom und dem westlichen Mhanadistan, die *Goldfelser* vom Westrand der Khom und schließlich die eigentlichen Shadif aus der Gegend um Unau. Sie sind die klassischen Pferde der Novadis.

Shafir der Prächtige; etwa 1.800 Jahre alter KAISERDRACHE, der in den nördlichen *Hohen Eternen* lebt und – als einziger seiner Spezies – einen Adelstitel der Menschen trägt: Er ist *Landherr von Khomblick* und damit nominell den Vinsalter Königen untertan. Eine bessere Bezeichnung wäre allerdings *verbündet*, denn das Alte Reich muß dem Drachen jährlich einen Tribut zahlen, womit es wiederum zwei Fliegen mit einer Klappe schlägt, denn S. fungiert als Wächter für eine Unzahl unkontrollierbarer und mächtiger magischer Artefakte.

Shamaham; Stadt und Baronie in der Mgt. BEILUNK. Da über S. ein Großteil des Handels mit dem *Amazonenkönnenreich von Kurkum* abgewickelt wird (namentlich der Safranhandel), ist das Städtchen (EW: um 500) recht wohlhabend.

Shanja; weibliche Form von *tulamidischen* Titels *Sheik* (garethi: *Scheich*); überliefert in solchen Titeln wie der *S. von Oron* und der (weitaus mächtigeren) *S. von RASHDUL*.

Shatak-Wurzel; eine nahrhafte, faustgroße, grau-violette Wurzel, vergleichbar mit der *Kartoffel*. Die S. wird vor allem in *Al'Anfa*, *Mirham* und auf *Maraskan* kultiviert, wo sie ein wichtiges Grundnahrungsmittel der Armen ist, obwohl sie bei unvorsichtiger Zubereitung einige Bitter- und sogar Giftstoffe enthält.

Shaz-man-yat; mysteriöse *Gehörnte Dämonin*, die Macht über die Träume Sterblicher besitzen soll und einen eigenen "Hofstaat" hält.

Sheik; garethi: *Scheich*; allgemeiner *tulamidischer* Adels- und Ehrentitel, etwa dem Begriff "Herrscher" entsprechend; konkret der von den *Hairanen* der NOVADIS als Oberherrscher über einen Stammesverband gewählte Sippenvorstand; als solcher Richter über Stammesangelegenheiten und Heerführer im Kriegsfall; meist einem SULTAN untergeordnet.

Sheik-al-Sheik; Herrscher über die *Tulamiden* nach deren erster Einigung (um 3.000 v.H.); meist nur für RASHTUL AL-SHEIK und BASTRABUN IBN RASHTUL verwendet.

Shekel; (bisweilen auch: *Schekel*); alte Silbermünze des *Kalifats*, etwa 2 *Silbertaler* wert.

Shihayazad; ein mächtiger *Gehörnter Dämon*, der sich offensichtlich jeglicher Form der Beschwörung widersetzt oder den Beschwörer sofort zu vernichten trachtet.

Shila; alter Name der Stadt SYLLA.

Shimja; den novadischen Überlieferungen zufolge die dritte Frau RASTULLAHS. Sie gilt als gewitzte Frau voller neuer Einfälle, die all jene Novadis liebt, die gerne Neues ersinnen und neuen Wegen folgen. Ihnen sendet sie Hilfe und gute Einfälle. Naheliegend ist die Zuordnung als novadische Entsprechung der Göttin *Tsa*, die ebenfalls als Schöpferin alles Neuen gilt, wahrscheinlicher aber eine weibliche Form des Halbgottes *Simia*.

Shinthr; untergegangenes Reptilienvolk, das den Kopf einer Kobra trug; wohl mit den *Echsenmenschen*, mehr aber noch mit den *Sskhrsechim* verwandt.

Shokubunga; ein WALDMENSCHEN-Stamm, der bei SELEM und auf der Süd-Elementischen Halbinsel lebt. Ihren Namen haben die S. ("Krautrauber") davon, daß Feinde, die von ihren Giftpfeilen getroffen werden, binnen ein bis zwei Stunden alle Kraft verlieren und selbst als Tote keinerlei Leichenstarre zeigen. Die S. sind an ihrer Bürsten- oder Stachel-Frisur zu erkennen.

Shruuf; der *Feiste Blutsäufer*; einer der bekannteren *Gehörnten Dämonen* aus dem Gefolge BELHALHARS; ein auf Vogelbeinen einherwandernder und mit fünf Tentakeln kämpfender Vernichterdämon.

Shumir; eine *Domäne* der Gft. YAQUIRIA im *Lieblichen Feld*.

Shurinknolle; kirschgroße, grüne Frucht eines in ganz Aventurien vorkommenden Strauches, aus der ein langsam wirkendes, nichts-destotrotz aber tödliches Gift extrahiert werden kann.

Sicheln; drei GIGANTINNEN der Mythologie, die den Göttern im Kampf gegen den *Namenlosen* beistanden. Aus *Hazaphar*, *Mithrida* und *Sokramur* wurden die *Gelbe*, *Rote* und *Schwarze Sichel*.

Sichelstieg; kürzeste, jedoch gefährliche und mühselige Verbindung zwischen dem nördlichen *Weiden* und *Tobrien*. Bei *Salthel* vom *Goblinpfad* abzweigend, führt der zunächst noch gut ausgebaute Weg in die hügeligen Ausläufer der *Schwarzen Sichel*. Am zweiten Tag der Reise werden die Felsen zerklüfteter, die Gipfel türmen sich höher, und bald ist es nur noch ein Pfad, der durch tiefe Schluchten und entlang bedrohlicher Abgründe führt und Scheuklappen bei Pferden bitter nötig macht. Nach vier Tagen erreicht man, hoffentlich von Wegelagerern und Goblins unbehelligt, die tobrischen Auen am *Kevûn*.

Sichelwacht; eine *Reichsmark* des *Neuen Reiches*; im *Herzogtum Weiden* südlich der *Roten* und westlich der *Schwarzen Sichel* gelegen; von Burg *Aarkopf* bei *Salthel* vom *Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Hauberach* verwaltet.

Siebenstreich; von *Praios* geschaffenes Schwert, das einst *Geron der Einhändige* vor mehr als 2.000 Jahren aus den Händen *Rondras* empfing. Mit S. vollbrachte Geron sieben große Heldentaten, und er brauchte auch sieben Hiebe für seine letzte Tat, die Erschlagung des *Ewigen Drachen von Phecadien*. Nach Geron trugen noch viele Helden die heilige Waffe, unter anderem LEOMAR VON BABURIN und GRAF HLÛTHAR VON NORDMARKEN. Nach dem Tode Hlûthars in der ersten *Dämonenschlacht* ging S. beinahe verloren, doch wundersamerweise wurde es auf dem Schlachtfeld übersehen und schließlich von einer Geweihten des *Boron* in Sicherheit gebracht. Weil es keinen würdigen Träger mehr gab, wurde es schließlich im sechsten Jahrhundert vor Bosparans Fall eingeschmolzen. Aus dem Metall des Schwertes formte man sieben magische Kelche, die in sicheren Verstecken aufbewahrt werden. Aber eines nicht so fernen Tages wird es wohl wieder einen Helden geben, der die sieben Teile des Schwertes zusammenträgt, damit es wieder neu entstehen kann.

Siebtes Element; philosophische Spekulation der *Magier*, die als S.E. die "Kraft" (gemeint ist die *Astrale Kraft*) annimmt. Bislang wurde noch keine Manifestation dieses "ELEMENTS" beobachtet.

Siedlerzeit; auch *Horaszeit* genannt; die erste Epoche der güldenländisch-aventurischen Zeitrechnung und grob dem Zeitraum zwischen 2.500 v.H. und 1.900 v.H., – der Besiedlung des *Lieblichen Feldes* durch die Güldenländer – entsprechend; aus der S. sind keine schriftlichen Überlieferungen vorhanden.

Siegel der Elemente; häufig verwendetes magisches und alchemistisches Zeichen, in dem die Gegensatzpaare der sechs ELEMENTE (*Wasser* und *Feuer*, *Luft* und *Erz*, *Humus* und *Eis*) niedergelegt sind.

Sienna; kleiner Ort an der Nordküste der *Zyklopeninsel* HYLAILOS; im Jahre 16 Hal von plündernden *Thorwalern* nahezu vollständig zerstört.

Sighelm (von Gareth); (902 v.H. – 820 v.H.); von 873 v.H. – 821 v.H. Kaiser des Neuen Reiches. Als vierter der KLUGEN KAISER beerbte er seinen schwerkranken und vom Tode gezeichneten Bruder *Sigman von Gareth*. Unter seiner Herrschaft beginnt mit der Erforschung und Eroberung der Perlenmeerinsel Maraskan ab dem Jahr 830 v.H. eine Unternehmung, die später von seinem Sohn und Thronfolger *Gerbold* mit großem Erfolg weitergeführt wird.

Sigman (von Gareth); (919 v.H. – 872 v.H.); dritter in der Epoche der KLUGEN KAISER. Seine Regierungszeit über das Neue Reich währte lediglich von 874 v.H. – 873 v.H. Zeit seines Lebens war S. schwerkrank, und so geht die Thronfolge bereits nach weniger als einem Jahr auf seinen jüngeren Bruder *Sighelm von Gareth* über.

Sigorast; kleine und flache Insel der OLPORTSTEINE, östlich von *Gandar* gelegen und nur von einem Dutzend Fischer bewohnt.

Sikram (I); zweitgrößter Fluß des *Lieblichen Feldes*; entspringt in den *Goldfelsen*, vereinigt sich bei *Marvinko* mit dem *Mardilo* und mündet bei *Belhanka* ins *Meer der Sieben Winde*. Südlich von *Silas* ist er durch eine künstliche Wasserstraße, den *König-Therengar-Kanal*, mit dem *Onjet* verbunden.

Sikram (II); Landgrafschaft im Alten Reich; Teil des Hzm. *Methumis*; umfaßt die Baronien *Marudret*, *Ankram* und *Onjaro* sowie die *Gräfliche Stadt Silas*. Die Lgft. ist Lehen derer von *Marvinko*. Der gegenwärtige

Lgf. *Croenar von Marvinko* ist im ganzen Reich für seine Intriganz berüchtigt.

Silas, Silas'; silasisch oder Silaser; Silasaner; Stadt im Lieblichen Feld. Obgleich gemäß dem Kaiserlichen Census & Taxus des Jahres 1016 BF. 2.752 Menschen und 143 Zwerge in S. leben, ist die Stadt am *Sikram* beschaulich geblieben und nach wie vor vom ländlichen Leben geprägt. Bekannt ist S. für seinen *Tsa*-Tempel, in dessen verwilderten Gärten die Priester eine schier unübersehbare Zahl der verschiedensten Eidechsenarten aus aller Herren Länder halten und der sich zu einer regelrechten kleinen Pilgerstätte für die Tsa-Geweihten Aventuriens entwickelt hat (Weitere T: EFF, HES (mit Xeledon-Schrein), ING, PER).

Der kleinen Zwergengemeinde ist es zu danken, daß S. für die wohl besten Goldschmiedearbeiten des Lieblichen Feldes auch über dessen Grenzen hinaus bekannt ist, während der Handel mit den üppigen landwirtschaftlichen Erzeugnissen durch den Bau des *König-Therengar-Kanals* im Jahr 961 BF., der die Flüsse *Sikram* und *Onjet* verbindet, einen bedeutenden Aufschwung erfahren hat – mit schweren Lastkähnen werden allerlei verschiedene Güter zwischen Silas und Methumis transportiert. Östlich der Stadt erhebt sich trutzig, und vor ihrem friedlichen Bilde ein wenig unpassend, die aus schwarzem Basalt errichtete Festung der Landgrafen vom Sikram (G: 50 Stadtgardisten, 20 Kanalzollgardisten).

Der Sage nach kam vor mehr als 2.000 Jahren *Hesinde* höchstselbst des nachts nach S., um dem jungen Baumeister Ingalf die Anlage von Deichen, die S. vor den frühjährlichen Hochwassern schützen sollten, zu zeigen. In dieser Nacht soll die Göttin gemeinsam mit dem Jüngling den Halbgott XELEDON gezeugt haben. Die erste urkundliche Erwähnung der Stadt ist datiert auf das Jahr 161 v.BF., in dem Kaiser *Brigon* S. das Marktrecht verlieh.

Silberbuchenwald; großes Waldgebiet am Nordrand der SALAMANDERSTEINE.

Silberfuchs; nur im hohen Norden Aventuriens anzutreffende Fuchsart, deren Fell als Kostbarkeit höchste Preise erzielt und die deshalb mittlerweile recht selten geworden ist.

Silberlöwe; eine nur in nordaventurischen Wäldern zu findende, besonders robuste Abart des SÄBELZAHNTIGERS.

Silberne Falken; BOTENDIENST des Handelshauses STORREBRANDT; verwenden ein kompliziertes Abrechnungssystem; vornehmlich in Nordostaventurien tätig.

Silbertaler; allgemein verbreitete aventurische Münze, praktisch die av. Standardwährung; besteht aus 5 *Skrupeln* Silber und wird im *Mittelreich*, in *Aranien* und im *Lieblichen Feld* geprägt.

Silberschwäne; "...Um die wunderschöne Weiße *Ifirn* freiten einmal, auf ihres zornigen Vaters hohem Schlosse, *Reißgram*, der tollkühne Sohn des Wolfenkönigs *Gorfang*, *Iyi*, der geschwinde Himmelsadler, *Rajok*, der schlaue Fuchs, und *Swafnir*, *Efferds* und *Rondras* tapferer Sohn – *Firun* aber war voll von Wut und Groll und verdammte die vier für das, was sie da wagten, denn sie waren sein oder eines andern Gefolge und nicht einmal eigene Herren.

Ifirn aber tat es herzlich leid um die schönen Freier, darum gab sie sich allen vieren hin und *Swafnir* am liebsten, und alsbald gebar sie Vierlinge: vier liebliche Töchter, die aus Schwaneneiern schlüpften und silberweiße Schwäne waren. *Nidari* war die erste, *Yidari* nannte sich die zweite, *Lidari* hieß die dritte und *Aidari* rief *Ifirn* die vierte, und alle waren ihr liebe Gefährtinnen. Die vier sind es auch, die *Ifirns* silberne Himmelskutsche, die Nordlicht und Wetterleuchten in einem ist, am Firmamente ziehen, auf daß die Sterblichen es von Zeit zu Zeit schauen mögen.

Zugleich aber achten die vier auf die Jägersleute in den weiten Wäldern: *Nidari* wacht über das alte Gesetz, daß der Jäger nicht unrecht tötet, und straft den gemeinen Wilderer, *Yidari*, *Iyis* Tochter, führt der guten Waldläufer Schuß, *Lidari*, *Rajoks* Tochter, ihren Schritt auf Weg und Gebüsch und *Aidari*, *Swafnirs* Tochter, ihren Schritt auf Weiher und See..."

Silberwolf; in der *Rorwheder Öde* und der *Grünen Ebene* heimische, sehr große Wolfsart mit langem, silbrigweißem Winterfell (im Sommer hellgelb); gelten als äußerst intelligent.

Silem-Horas; (? v.BF. – 87 v.BF.); Sohn von BRIGON-HORAS. Der zweite der KUSLIKER KAISER widmete sich nach seiner Thronbesteigung im Jahr 110 v.BF. zunächst der weiteren Verbesserung der Lebensumstände im *Lieblichen Feld*. Weiterhin wurden unter seiner Herrschaft alle Kulte verboten, die nicht den (von ihm kodifizierten) *Zwölfgöttern* dienen. Im Jahr 89 v.BF. besetzte die kaiserliche Flotte die Tulamidenstädte *Elem* und *Thalusa*. Thronerbe nach seinem Tod wurde seine Tochter OBRA.

Silem-Horas-Bibliothek; kurz nach der Zerstörung *Elem*s gegründete Einrichtung im heutigen *Selem*; enthält

eine große Menge langsam verfallendes Wissen aus der Zeit um *Bosparans Fall*.

Silkwiesen; Name einer Auenlandschaft südlich von *Gareth*; östlich der *Dämonenbrache* an den Bächen *Silk* und *Pilperbach* gelegen; Schauplatz der ersten und zweiten SCHLACHT AUF DEN S.

Simia (I); im Mythos der *Zwölfgötter* ein Sohn der Götter TSA und INGERIMM. Er verbindet das schöpferische Aufbegehren seiner Mutter mit der urtümlichen Macht seines Vaters und wird deshalb auch häufig der Erneuerer genannt. Wem S. beisteht, der kann Taten von unglaublicher, erneuernder Kraft vollbringen. Er gilt als Erfinder von Töpferscheibe und Keramik, sein wichtigster Tempel steht in *Gareth*.

Laut der Überlieferung der *Hoch-* und *Auelfen* war *S.-der-aus-dem-Licht-trat* der erste Hochkönig der Elfen. Die *Novadis* kennen S. in weiblicher Form als die erfindungsreiche *Shimja*, die dritte Frau *Rastullahs*.

Simia (II); der dritthellste der acht *Wandelsterne* am aventurischen Himmel, er steht in der Astrologie für grundlegende Neuerungen und kraftvollen Neubeginn.

Singende Inseln; Gruppe von drei Inseln im Perlenmeer; *etwa* 600 Meilen östlich von Maraskan *etwa* auf der Höhe von Tuzak gelegen; im Jahre 5 v.H. von *Harika von Bethana* (wieder)entdeckt und für das Liebliche Feld in Besitz genommen. (Bislang wurden die S.I. immer im Meer der Sieben Winde lokalisiert.) Die Inseln sind angeblich unbewohnt und nur als Wasserstelle geeignet – ihre genaue Position unterliegt jedoch der Geheimhaltung der Vinsalter Admiralität...

Sinistar; ein (angeblich böser) König der FEEN; Gegenspieler Königin MALVINAS.

Sinoda, -s; sinodanisch; Sinodaner; an der Südspitze *Maraskans* und östlich des Kaps gleichen Namens gelegene Hafenstadt, genannt die "Perlengleiche". Es ist ein Städtchen von etwa 1.100 Einwohnern mit kleinen würfelförmigen Häusern, die ausnahmslos aus dem Gestein der nahegelegenen Alabastersteinbrüche erbaut wurden (T: EFF, Rur und Gror). S. ist die jüngste und kleinste der vier maraskanischen Städte, obwohl es in engster Nachbarschaft etliche große und kleine Dörfer gibt, die eng mit der Wirtschaft der Stadt verbunden sind. S. lebt von der Perlenfischerei, dem Alabasterabbau, dem herben Pfeifenkraut, das auf großen Plantagen in der Umgebung angebaut wird, und dem Fang exotischer Fische.

Dem Pfeifenkraut, genauer gesagt einem der örtlichen Pfeifenkrautbarone, hat die Stadt ihr auffälligstes Gebäude zu verdanken, das *Abudijian-Theater*, welches in den Jahren 166 bis 162 v.H. erbaut wurde. Es faßt ca. 300 Zuschauer und ist damit viel zu groß für diese Stadt, und selbst in den wenigen Jahren vor dem finanziellen Ruin seines Erbauers und Mäzens, als hier große Künstler aus weit entfernten Gegenden Aventuriens auftraten, dürfte es nur selten voll besetzt gewesen sein. Heutzutage finden hier nur noch gelegentlich Darbietungen heimischer Künstler statt, wiewohl sich hartnäckig das Gerücht hält, daß in bestimmten Neumondnächten der Geist der großen maraskanischen Dramatikerin Denderajida Sadeljjar immer noch die bekannten Verse rezitiere: Sinke im Meer, Sonne vor Tuzak...

Die Stadt weist eine für ihre Größe sehr starke kaiserliche Garnison auf und den kleinen Fischereihafen bewacht eine Galeere, die unter den winzigen Fischerbooten wie ein Hecht unter Gnitzen wirkt (G: 3 Kompanien Ksl. Tobrische Landwehr, 1 Banner Ksl. Perricumer Breitäxte, 30 Seekrieger). Bei klarem Wetter ist es vom Kap aus möglich, bis zur Affeninsel BESKAN zu sehen.

Siral; vorherrschender Nordostwind im südlichen *Perlenmeer*.

Skalde, Skaldin; Mz.: Skalden, Skaldinnen; *thorwalsche* Barden und Erzähler, denen wegen ihrer Geschichtskenntnisse oft auch die Bildung der Jugendlichen und die Beratung in Rechtsfragen obliegt; im thorwalschen Kulturraum vor Übergriffen durch die Obrigkeit geschützt.

Skebos; ein kleiner Ort auf der *Zyklopeninsel* PAILOS.

Skelett, belebtes; in der *Nekromantie* die häufigste Art von UNTOTEN, die durch Zauberei entstehen: von unheiliger Kraft zusammengehaltene und bewegte Knochen, die oftmals auch die Reste von Rüstungen und Waffen tragen.

Skardu; mittelgroße Insel der OLPORSTSTEINE; vor allem bekannt als Wohnsitz der mächtigen *Hexe Tula von S.*; ansonsten nur von wenigen Fischerfamilien bewohnt.

Sklaventod; eine Form des Krummsäbels, die sich eigentlich nur durch besonders gewagte Krümmungen, Vorsprünge und Haken an der Klinge auszeichnet; oft ist auch die ganze Klinge zweispitzig ausgestaltet: Der S. ist ein beeindruckendes Schaustück, im echten Kampf aber eher hinderlich als von Nutzen. Die Form der Waffe ebenso wie ihr Name wurden mit Bedacht von Al'Anfaner Sklavenhaltern ersonnen, um wiedereingefangenen

Flüchtlingen und rebellischen Sklaven vor Augen zuführen, welches gausiges Schicksal sie bei der nächsten Aufässigkeit ereilen wird. Der Name "Großer Sklaventod" bezeichnet die zweihändig zu führende Variante.

Sklaverei; siehe LEIBEIGENSCHAFT.

Skorpion; die bekanntesten aventurischen S.-Arten sind der WÜSTEN- und der GELBSCHWANZSKORPION.

Skorpionkriege; eine Reihe von Feldzügen in den Jahren 2.334 v.H. bis 2.319 v.H., in denen das Reich der *Magiermogule* mit dem Sultanat *Khunchom* um die Herrschaft über die Tulamidenlande – und damit das bekannte Aventurien – kämpfte.

Ihren Namen haben die Kriege von den verschiedenen magischen Insekten und Spinnenwesen, die von den Magiermogulen ins Feld geführt wurden: Vor allem die namensgebenden Riesenskorpione und -spinnen sind zu nennen, aber auch kamelgroße Ameisen und der legendenumwobene *Große Schwarm* trugen Entsetzen in die Reihen der Feinde aus dem Sultanat.

Dennoch obsiegten die Truppen Khunchoms, da ihr gleichfalls zaubermächtiger Sultan sie nicht nur mit eigenen Zaubern unterstützte – was kaum einen großen Unterschied gegen die Heerscharen übernatürlicher Feinde gemacht hätte –, sondern sie auch mit vielen Zauberwaffen, magischen Elixieren und Amuletten und sonstigen arkanen Artefakten ausstattete.

Das Ende des Krieges kam recht plötzlich, als die im Entscheidungskampf um die Stadt *Zhammorah* (das heutige *Samra*) unterlegenen Magiermogule die Flucht dem Untergang vorzogen und (angeblich mit Hilfe von *Dschinnen* oder *Dämonen*) verschwanden. Die siegreichen Truppen des Sultans schleiften die Mauern der Stadt *Fasar* und stellten die Vorherrschaft Khunchoms über die übrigen Tulamidenstaaten sicher – das DIAMANTENE SULTANAT war geboren.

Skraja; eine Waffe *thorwalscher* Herkunft: die einzige einhändig geführte Doppelaxt. Diese Waffe fällt außerdem vor allem durch ihren extrem kurzen Stiel auf, der die "Bärte" der Klingen fast bis zum eisenverstärkten Handgriff zurückreichen läßt. Nicht nur Thorwaler Seeleute von der Westküste tragen oft eine solche Waffe bei sich, die sich sogar relativ einfach verbergen läßt und bei plötzlicher Enthüllung den Gegner sicherlich alle Angriffsabsichten noch einmal überdenken läßt. In den letzten Jahren ist die S. besonders bei den *Angroschim* beliebt geworden, da auch ein Zwerg sie einhändig führen und dennoch überaus bedrohlich aussehen kann.

Skrupel; verbreitetes av. Gewichtsmaß, eins der *Rohalschen Maße*, dem irdischen Gramm entsprechend (siehe MASZE UND GEWICHTE).

Sokkina; eine WALDINSEL der *Pfefferinsel*-Gruppe, auf der Niederlassungen mehrerer großer Handelshäuser zu finden sind.

Söldner; Kämpfer und Kämpferinnen, die ihre kriegerischen Fähigkeiten einem Landes- oder Handelsherrn für Geld zur Verfügung stellen; meist ebenfalls in *Bannern* und *Regimentern* organisiert; beim KRIEGERSTAND wenig angesehen, da sie mit ähnlichen Privilegien ausgestattet sind, ohne eine gleichwertige Ausbildung genossen zu haben.

Die Verpflichtung von S. erfolgt meist nach dem KHUNCHOMER KODEX oder dem *Zorganer Kontrakt*, zwei "Musterverträgen", die Entlohnung und Aufgaben regeln. Der Gott der S. ist KOR.

Die bekanntesten aventurischen S.-Einheiten sind die *Hylailer*, *Kusliker* und *Premier Seesöldner*, die TULAMIDISCHEN REITER (die in *Fasar* erheblichen Einfluß besitzen), die *Uhdemberger Breitäxte* und die UHDENBERGER LEGION, die *Löwen von Thalusa* und die berühmte Al'Anfaner *Dukatengarde*.

Sommermond; zwerghischer Monatsname; entspricht dem *Praios* (siehe ZEITRECHNUNG).

Son; (bisweilen auch -sson); in *thorwalschen* Namen zu findende Schlußsilbe; steht für Sohn des/der..., so in Ingald Ingibjarsson: Ingald; Sohn der Ingibjara.

Sonnen-Gebiet; klangvoller Name eines STATTHALTER-Titels zu Zeiten der PRIESTERKAISER.

Sonnenlegion; insgesamt etwa 700 Kämpfer umfassende Ordenskriegerschaft der *Praioskirche*, die zu großen Teilen in der *Stadt des Lichts* stationiert und direkt dem BOTEN DES LICHTS als Leibgarde unterstellt; kommandiert von einem Marschall und acht *Greifenreitern*. Etwa 100 Sonnenlegionäre sind auf die wichtigsten aventurischen Praiostempel verteilt.

Sonnenluchs; *bornländische* Abart des LUCHSES, die als ausgesprochen mutig und dem *Praios* als heilig gilt.

Sonnensohn; Titel des (nominellen) Oberhäuptlings aller UTU der WALDINSELN; residiert auf der Insel *Ulikkani*.

Sonnenstadt; Eigenname der südaventurischen Stadt HÔT-ALEM.

Sonnenszepter; Ritualwaffe der *Praiosgeweihten*: ein leichter *Streitkolben*, an dessen Spitze sich ein stählernes, mit Gold überzogenes Sonnensymbol befindet – oder aber eine Reihe von spitzen Stahlblättern, die wie Sonnenstrahlen in alle Richtungen vorspringen. Der Kampfwert dieser Waffe ist nicht gering zu achten, zumal sie nach vielen Legenden besondere Wirkung gegen schwarzmagische Kreaturen erzielen soll – und es steht fest, daß ein geweihtes S. wie sonst nur magische Waffen auch *Dämonen* verletzen kann.

Sonnenwende; die aventurischen Sonnenwenden fallen auf den 1. Praios (Sommer-S.) und den 1. Firun (Winter-S.) und gelten fast überall als *Feiertage*.

Sorak; eine kleinere WALDINSEL der *Perleninsel*-Gruppe; weist noch Überreste jenes Vulkanausbruchs auf, der einst die große Insel in die Luft sprengte, die sich heute als S., *Kossike* und *Bilku* zeigt; beherbergt einen *al'anfanischen* Flottenstützpunkt und eine Obsidianmine.

Sordul; ein annähernd menschenähnlicher, mit Säurefraß und Fäulnis verbundener *Niederer Dämon* aus der Domäne BELZHORASHS.

Sorkten; eine der größeren Inseln der OLPORTSTEINE, bewohnt von etwa 500 verbannten Thorwalern, die hauptsächlich von der Piraterie leben.

Sorrish; vorwiegend von seinen Viehherden lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI.

Souram; Name zweier Inseln (Ost- und West-S.) nordöstlich von ALTOUM, die bei Ebbe stellenweise durch Landbrücken verbunden sind; dienen bisweilen als Unterschlupf für Piraten.

Spahi, Mz.: Spahis; berittener Kämpfer des Heeres des *Kalifen*, als Einheit *Spahija* (Reiterei) genannt. Fünfzig Reiter bilden eine sogenannte "Lanze", benannt nach der *Dschadra*, der traditionellen Hauptwaffe der *Novadis*.

Spann; verbreitetes av. Längenmaß; eins der *Rohalschen Maße*; entspricht 20 Zentimetern (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Speer; verbreitete Jagdwaffe. Der echte S. unterscheidet sich vom Holzspeer durch seine eiserne oder stählerne Spitze mit zwei scharfen Schneiden. Man kann einen S. zunächst einmal als reine Stichwaffe mit beiden Händen führen, aber auch die Klinge zum Schneiden nach Art einer Hellebarde gebrauchen. Die meisten S. sind ausgewogen genug gestaltet, um auch geworfen werden zu können.

Speikobra; bis zu drei Schritt lange Schlange der Flußauen *Mhanadistans*; auffälligste Kennzeichen sind der verbreiterte Hals und die gezackte, gelbgrüne Rückenzeichnung; beliebte Schlange tulamidischer Schausteller; besitzt ein schweres, oftmals tödliches Gift.

Spektabilität; Titel und Anrede (Ew. S.) für den Rektor oder die Rektorin einer MAGIERAKADEMIE.

Spezialgebiet; allgemein gültige, auf der Einteilung der *Enzyclopaedia Magica* beruhende Einteilung der verschiedenen Bereiche der Zauberei nach ihrem Ziel und Zweck, nicht aber nach den Modalitäten des Zaubervorgangs.

Sphären; magiethoretisch-philosophisch-kosmologisches Konzept zur Erklärung des Lebens, des Universums und überhaupt von allem; vor allem von Magiern vertreten, gilt die *Sphärologie* neben der ucurianischen Scholastik und der Beilunker Bodengerichtbarkeit als komplizierteste der av. Geisteswissenschaften.

Das verbreitetste zugrundeliegende Konzept ist das – auf Schriften *Rohals* beruhende – sogenannte Zwiebschalenmodell, bei dem jeder S. (Schale) bestimmte Grundstrukturen und Bewohner zugeschrieben werden: Die erste S. wird *Ordnung und Stillstand* genannt (und soll der Urgrund allen Seins sein), die zweite heißt *Dere und Feste*, die dritte (das gemeine Diesseits) *Leben und Fruchtbarkeit*, die vierte *Tod und Vergehen* (auch: Totenreich oder *Nirgendmeer*). Die fünfte S. wird gemeinhin mit Alveran identifiziert, die sechste

(*"Sterne und Kraft"*) mit dem Sternenhimmel und die siebte (die eigentlich keine ist, sondern der "Außenraum") mit den von *Dämonen* bewohnten Niederhöhlen, auch *"Chaos und Brodem"* genannt. Die sieben S. sind untereinander durch den sogenannten LIMBUS verbunden.

Sphinx; Mz.: Spingen; sphingisch; ein von Mythen umgebenes Wesen, auf das man nur selten per Zufall trifft, zumeist wird sie aufgesucht, um Antwort auf eine bestimmte Frage zu erhalten. Diese gestaltet sie jedoch fast immer orakelhaft, und es kommt oft vor, daß die wahre Bedeutung zu spät offenbar wird. Keine Macht Aventuriens kann die S. zu etwas zwingen, sie gibt nur Antwort, wenn es ihr gefällt.

Die S. vereint die Gestalt einer Frau und die einer Löwin. Das Haupt und die Brüste sind menschlich, während das Unterteil Löwinnengestalt hat. Sie ist sehr groß, allein Ihr Kopf ist fast eine Mannslänge hoch. Unbewegt und stumm ruht sie auf ihrem Felsen, und die schönen, großen Augen scheinen ins Leere zu starren. Am Gang der Welt gibt sie sich vollkommen desinteressiert. Dies muß jedoch nicht weiter verwundern bei einem Wesen, das um die gesamte Geschichte der Welt, jedes Ereignis, die Vergangenheit, die Zukunft und alle Welträtsel zu wissen scheint.

Die S. wechselt ihren Aufenthaltsort anscheinend wahllos, auch wenn noch kein Mensch dies jemals beobachten konnte. Schon viele haben sich auf die abenteuerliche Suche nach ihr begeben, und nicht immer war diese von Erfolg gekrönt. Die Spur der S. zieht sich durch Legenden und Erzählungen vieler Völker, doch scheint ihr bevorzugter Aufenthaltsort der Süden und Südosten zu sein. Im Laufe der Zeit sind einige Bauten entstanden, die ein Abbild von ihr zeigen; so z.B. die Steinsphingen östlich des *Raschtulswalls* und bei *Tsh'Awah* in den *Echsen Sümpfen*. Letztgenannte trägt das Haupt eines *Achaz* und ihre Flanken sind geschuppt wie bei einem Echsenwesen.

Sport und Spiel; verschiedene aventurische Freizeitbeschäftigungen finden Sie im gleichnamigen Abschnitt auf Seite 232f.

Sprachen und Schriften; den verschiedenen Zungen, Mundarten und Schriftzeichen ist ein Abschnitt auf den Seiten 234ff. gewidmet.

Springchamäleon; baumlebende Echsenart der südaventurischen Sümpfe, die ihre Farbe nach Belieben der Umgebung anpassen kann; bis zu 6 Spann langer Rumpf; ernährt sich von Kleintieren. Da die Haut des S. die Farbe behält, die sie vor dem Tode aufwies (häufig aggressive Gelb- und Rottöne), werden diese Tiere gerne gejagt.

Spuk; eine Klasse von unsichtbaren Geisterwesen, die eine hohe "Körperkraft" aufweist und häufig Gegenstände zertrümmert; auch *Poltergeist* genannt. Die Seele des S. ist meist an einen Gegenstand gefesselt – wird dieser zerstört, so kann der Geist Ruhe finden.

Srf'Srf; wörtl.: der *Große Schwarm*; eine Gottheit der *Echsenmenschen*, die jedoch offensichtlich nur in *Gorien* verehrt wurde.

Ssad'Huarr; (auch: Ssad'Hvar); eine Gottheit der *Echsenmenschen*, der von Menschen verehrten SATUARIA entsprechend.

Ssad'Nav; eine Gottheit der ECHSENMENSCHEN, sein Zeichen und heiliges Tier ist die *Hornechse*; in menschlicher Übertragung wurde aus S. SATINAV, der Vielgehörnte.

SSd'I; ein Ort im Herzen der ECHSENSÜMPFE, in dessen Nähe mehrere Mysterien der alten *Echsenwesen* verborgen liegen.

Sskhrsechim; eine untergegangene Reptilienrasse aus der Zeit des echsischen Gottkaisers *Pyrdacor*; schlangenleibig, aber mit vier Greifwerkzeugen ausgestattet. Die S. gelten als die Magier- und Priesterkaste aus der Zeit des Großreichs der Echsen.

Stadt der Freien; Eigenname der Stadt THORWAL.

Stadt des Lichts; Tempelbezirk des Götterfürsten PRAIOS in der mittelreichischen Kaiserstadt *Gareth*, gelegen im westlichen Nobel-Stadtteil *Neu-Gareth*, unweit des neuen Kaiserpalastes. Größte und prächtigste Tempelanlage der Welt, erbaut zu Zeiten der *Priesterkaiser*, denen sie als Residenz diente. Heute Sitz des BOTEN DES LICHTS, dem Oberhaupt der Praioskirche. Zentrum des Bezirks ist der TEMPEL DER SONNE, dessen gewaltige, gülden-rotgläserne Kuppel mehr als 130 Schritt in die Höhe ragt, doch nur den Wenigsten wird hier jemals Zutritt gewährt werden. Einer der wenigen weltlichen Anlässe in den geheiligten Hallen zu weilen, sind

Krönungszeremonien der mittelreichischen Kaiser. Diese finden später mitunter auch ihre letzte Ruhestätte in den Gruften des Tempelrunds. Weiterhin sind in der S.d.L. das Kirchenggericht, die Kammern der heiligen INQUISITION wie auch die Garnison der SONNENLEGION angesiedelt.

Statthalter; in der Zeit der *Priesterkaiser* Titel für einen hochrangigen Beamten, der in etwa die Funktion eines heutigen *Provinzherrn* ausübte.

Stehende Steine; allgemein: Bezeichnung für sagemumwobene Monolithen und steinerne Stelen; speziell: die Stelen der ECHSENMENSCHEN vom *Loch Harodrol*.

Stein; verbreitetes av. Gewichtsmaß; eines der *Rohalschen Maße*, dem irdischen Kilogramm entsprechend (s. MASZE UND GEWICHTE).

Steinbock; in den Walbergen und im Ehernen Schwert anzutreffende Tierart mit braunem, weißem oder schwarzem Fell und mit beeindruckendem Gehörn ausgestattet.

Steineiche; ein in Nordaventurien beheimateter Baum, der bis zu 60 Schritt Höhe erreichen kann. Das Holz der S. gilt als das beste, weil es das widerstandsfähigste (und sogar ein recht feuerbeständiges) Material für den Haus-, Wehr- und Schiffbau ist.

Steineichenwald; im Süden des *Orklandes*, nördlich von *Andergast* gelegener, langgezogener Bergrücken; unterteilt in den Nördlichen und den Südlichen S.. Zwischen beiden Gebirgszügen erstreckt sich eine öde, kaum bewaldete Ebene, die im Osten in die *Messergrassteppe* ausläuft. Die Hänge und tiefen Schluchten des S. sind mit dichten Wäldern bestanden. Schwarzfichten, Föhren und Buchen wachsen hier – und natürlich die gewaltigen Steineichen, die dem Gebirge seinen Namen gaben. Es gibt keine nennenswerten Ansiedlungen im Gebirge. Nur einige Holzfäller aus *Andergast* schlagen hier ab und zu ihre Zelte auf, um an das begehrte Steineichenholz zu gelangen.

Steinringe; an unzugänglichen Orten von GEODEN errichtete und diesen heilige Orte; siehe auch BRANDANS RING. Bei einigen anderen Kulturen (*Orks*, *Achaz*) ebenfalls zu findende Kennzeichnung eines geheiligten Platzes durch Ringe oder Quadrate aus mehr als mannshohen Monolithen.

Stellona, Rahjalina; *Geliebte der Göttin* um das Jahr 180 v.H.; gilt als Erfinderin des Bosparanjers.

Steppenelfen; ein Volk der Auelfen; siehe ELFEN.

Steppenhund; dem *Nivesischen S.* sehr ähnliche, jedoch größere Wildhundart der nordaventurischen Taiga; für gewöhnlich in Rudeln von zwei bis fünf Tieren (im Winter bis viermal soviel) anzutreffen; greift bisweilen auch Menschen an.

Steppenrind; eine angriffslustige Wildrinderart, die vornehmlich in nordaventurischen Steppen auftritt; erreicht eine Schulterhöhe von etwa 9 Spann und weist ein hellbraunes, an Kopf, Hals und Schultern recht langes Fell auf.

Steppentiger; die in Nordaventurien heimische Abart des SÄBELZAHNTIGERS.

Sternkunde; siehe den Eintrag auf der gegenüberliegenden Seite.

Stierbuckel; zwischen den Flüssen *Ongalo* und *Thalusim* gelegener, südostaventurischer Höhenzug. Berühmt für wilde Tiere, Ungeheuer und zahlreiche Räuber.

Stinkfrettchen; eine *maraskanische* Wieselart, dem *Stinktief* ähnlich, die sich im wahrsten Sinne des Wortes totstellen kann: Bei Anzeichen von Gefahr streckt das S. alle Viere von sich, wird bretthart und stößt ein Sekret aus, das es wie im Zustand der Verwesung befindlich riechen läßt.

Stinktief; eine schwarzweiß gebänderte Marderart, die vor allem im *Yaquirtal* und in *Mhanadistan* lebt und ein übelriechendes Sekret verspritzen kann.

Stoerrebrandt; in ganz Aventurien bekanntes *Festumer* Handelshaus, das nicht nur durch seine Geschäfts-, sondern auch durch seine Heiratspolitik enormen Einfluß auf die Geschicke ganzer Reiche nimmt. Das Haus S. kontrolliert eine große Anzahl Adliger in der bornländischen Adelsversammlung, besitzt beste Beziehungen zur

Halle des Quecksilbers, hat das de-facto-Monopol auf mehrere seltene Gewürzsorten inne, verfügt über eine eigene Flotte mehrerer Dutzend Schiffe und hat Verwandte an allen wichtigen Kaiser-, Königs- und Fürstenhöfen lanciert.

Gegründet von den Brüdern *Ardo* und *Vikko S.*, den Erben einer Festumer Stellmacherei und beide verheiratet mit Töchtern von Reedereibesitzern, erreichte das Handelshaus durch die Kontrolle des Safranhandels und die Einrichtung eines Kontors auf der Insel Iltoken eine erste Blüte, die von *Stover Regolan S.*, dem Sohn Vikkos, nach dessen Tod geschickt genutzt wurde, um das Haus S. zum mächtigsten Handelsimperium des Kontinents auszuweiten.

Die Hauptstützen des Imperiums sind der Gewürzhandel, der Schiffbau, die Stellmacherei, die Rollkutscherei und die Reederei, aber auch auf allen anderen Gebieten, auf denen sich ein paar Batzen verdienen lassen (so dem Waffenhandel mit den *maraskanischen* Freischärlern), findet sich früher oder später der Name S. Einzige Ausnahme hiervon ist der Sklavenhandel, der Stover S. zuwider ist. Diese Einstellung hat – weitergetragen durch die *Adelsversammlung* – auch zum Seekrieg zwischen dem *Bornland* und *Al'Anfa* geführt.

Storrebrander; eine nach dem Handelshaus *Storrebrandt* benannte, schwere Lastkutsche; zweiachsig, hochbeinig und meist sechsspännig gefahren; recht langsam, dafür mit enormem Ladevolumen und recht geländegängig.

Storback, Kun; (44 v.H. – 14 v.H.); bekannter Pirat der aventurischen Westküste, der mit seiner *Karavelle* "Schwarzkrake" erfolgreich die See zwischen *Salza* und *Mengbilla* unsicher machte; wegen seiner Brutalität mit dem Beinamen "Oger der Meere" bedacht; durch zwei Grangorer *Schivonen* aufgebracht und im Schinderwaat ersäuft. Seine Schätze sollen auf einer der *Zyklopeninseln* verborgen liegen.

Storch; der *Peraine* geweihtes *Sternbild*; erscheint im Firun und geht erst im Hochsommer unter. Es ist das zehnte im *Zwölfkreis*, besteht aus acht Sternen und wird bei der Erstellung von Horoskopern mit Fürsorge, Pflegen und Wachstum gleichgesetzt.

Straße von Sylla; gefährliche Meerenge zwischen dem aventurischen Südostzipfel und der Insel *Altoum*. Flaches Wasser, verborgene Riffe und die Piratenflotten der verfeindeten Städte SYLLA und CHARYPSO machen die Passage durch das nur 10 Meilen messende Nadelöhr zum Wagnis, das jedoch lohnt, wenn man die mehrtägige Zeitersparnis für den Weg vom *Südmeer* in die *Bucht von Al'Anfa* bedenkt.

Streifenhai; mit dem (ungleich größeren) TIGERHAI verwandte, längs schwarzweiß gestreifte Haiart von zweieinhalb Schritt Länge, die Riffe und seichte Gewässer bevorzugt; gilt als recht angriffslustig.

Streifenmeister; eine schwarzweiß gefiederte, recht intelligente Rabenart.

Streithacke; Kriegsbeil mit einblättriger, sogenannter "bärtiger" Klinge; existiert in unzähligen Variationen; bekanntestes Beispiel ist die *Thorwaler S.*, auch *Orknase* genannt.

Streitkolben; Hiebwaffe mit kräftigem Stiel aus Holz und eisernen Kappen, Spitzen und Zacken, die die Wucht des Schlages erhöhen. Solche Waffen sieht man oft bei weniger gut ausgerüsteten Abenteurern und Söldnertruppen – gerade wer sich viel auf die Kraft seines Körpers einbildet, greift gern zum S. Gegen gepanzerte Gegner gut geeignete Waffe, da die schweren Hiebe oft die Scharniere und Gelenke beschädigen und so einen – ansonsten unversehrten – Gegner außer Gefecht setzen können.

Strom von Perricum; eine schwache Meeresströmung, die aus dem *Golf von Tuzak* über den *Maraskansund* kommend nordwärts führt, sich im *Golf von Perricum* verwirbelt und sich schließlich in der flachen *Tobrischen See* bricht.

Stüber; Silbermünze aus *Vallusa*; in Wert und Gewicht dem *Silbertaler* entsprechend (siehe WÄHRUNGEN).

Studiosus, Studiosa; Bezeichnung für Lehrlinge einer Magierakademie, die sich in den letzten zwei Jahren ihrer Ausbildung befinden; siehe auch ELEVE, NOVIZE, ADEPT.

Sturmfalke; etwa anderthalb Schritt spannender, hell- und dunkelbraun gefiederter Falke Mittel- und Nordaventuriens, der allgemein als der schnellste Flieger gilt.

Sturmsense; eine Waffe der Bauernmilizen; siehe SENSE.

Sturzpelikan; eine nur am LOCH HARODRÔL vorkommende Schreitvogelart, die ihren Namen von ihrem

eigentümlichen Landeverhalten hat; gilt übrigens bei den *Novadis* als verbotene Speise.

Stute; letztes Sternzeichen im *Zwölfkreis*. Mit 15 Sternen ist die S. eines der sternreichsten und ausgedehntesten Sternbilder. Keiner der Sterne dieses der Göttin *Rahja* geweihten Zeichens gleicht dem anderen. Der größte ist SULVO, der rot glühend am Haupt der Stute prangt. Die Stute geht im Phex-Mond auf und entschwindet im Efferd. Die Astrologen sehen in ihr ein Symbol für Leidenschaft und Gefühl.

Süd-Almada; einst als Grafschaft *Amhallas* zu Almada gehörig. Die mangelnde Aufmerksamkeit des Mittelreiches an den Außengrenzen infolge der Erbfolgestreitigkeiten um den Garethher Thron, weckte das Begehren des *Kalifats* auf den fruchtbaren Landstrich südlich des *Ya-quir*. Nach fünfjährigen Auseinandersetzungen kann *Kalif Malkillah II.* im Jahr 67 v.H. die Eroberung des danach *Amhallassih* genannten Emirates für sich verbuchen.

Südhimmel; reicht vom *Zwölfkreis* bis zum südlichen Horizont und ist durch die Achsneigung kleiner als der Nordhimmel. Zu ihm zählen die Sterne und Sternbilder NACHEN, RINGE, HARFE (oder *Schriftrolle*), DOLCH (oder *Pfeil*), RUBINE, SATINAV und der KELCH (auch *Sumus Schale*).

Südmeer; riesiger und weitestgehend unbefahrener Ozean im Süden Aventuriens; Handlungsort zahlreicher Mythen, Legenden und Piratengeschichten.

Südpforte; eine REICHSMARK des *Mittelreichs*; im Königreich ALMADA gelegen und sowohl an das *Horasreich* als auch das *Kalifat* angrenzend; daher prägt das Militär das Bild der Grafschaft.

Südweiser; die einfachste Form des aventurischen Kompaß, meist ein an einem dünnem Faden aufgehängter Pfeil aus Magneteisen, selten einmal eine kompliziertere Konstruktion (siehe KUSLIKER KOMPASS). Der S. ist sogar den *Orks* bekannt.

Sukkuvelani; eine WALDINSEL; größtes Eiland der *Perleninsel*-Gruppe; nominell zu *Al'Anfa* gehörig, jedoch nicht von Weißen besiedelt. Auf S. sollen mehrere Stämme der UTUS Krieg gegeneinander führen und jeden Nichtinsulaner ebenfalls aufs Schärfste bekämpfen.

Sultan; *tulamidischer* Adelstitel; heutzutage vornehmlich im KALIFAT verbreitet und dort einen Beamten bezeichnend, der ein SULTANAT verwaltet und direkt dem *Kalifen* unterstellt ist.

Sultanat; der Machtbereich eines SULTANS; eine Provinz des KALIFATS, die vornehmlich von Nomaden bevölkert wird; früher Bezeichnung für ganze Reiche; siehe auch DIAMANTENES SULTANAT.

Sulvo; größter und auffälligster Stern im Sternbild der göttlichen *Stute*. Er steht rotglühend als feuriges Auge im Haupt der Stute und wird von vielen *Rahja*-Anhängern in sternklaren Frühsommernächten ekstatisch besungen. Bei der Priesterschaft heißt es, S. hätte mit seinem Glanz einst die Roben der Geweihten gefärbt.

Sumiswald; entlegenes Wäldchen im Caldaier Hochland zu *Almada*, zwischen *Amboß*-Gebirge im Westen und *Raschtulswall* im Osten. Der S. liegt innerhalb der Grenzen der Baronie Yasamir und birgt die Quelle des *Yaquir*.

Sumpfechse; recht große (Länge bis anderthalb Schritt), meist braun- oder grüne Echsenart, die in allen mittel- und südaventurischen Sümpfen vorkommt und sich vornehmlich von Pflanzen und Kleintieren ernährt.

Sumpfeigel; in fast allen aventurischen Sümpfen heimische, schwarzgrüne Egelart, die bis zu einem Spann Länge erreicht und die als Blutegel in der Heilkunde zum Schröpfen verwendet wird.

Sumpffieber; eine schwere, vornehmlich südaventurische Fieberkrankheit; siehe BRABAKER SCHWEISS.

Sumpfkraakenmolch; siehe ZWERGKRAKENMOLCH.

Sumpforks; landläufige Bezeichnung für den Orkstamm der MOKOLASH, der im *M'Okool*, den Quellsümpfen des *Bodir*, lebt.

Sumpfranzen; in manchen Gegenden auch *Rotaugen* genannt; eine aventurische Affenart, die vor allem in Sümpfen vorkommt, hier vor allem im *Bornland*. Das ganze Äußere der Sumpfranzen mit ihrem fahlweißen bis schmutzig-olivfarbenen Pelz und den langen Klauen der Laufarme läßt leicht an einen niederen Dämonen

glauben, doch sind sie im Grunde feige und nur im Winter gefährlich.

Die als Einzeltier harmlosen Kreaturen können dann, wenn sie in Rudeln auftreten, selbst für Reisegruppen gefährlich werden. Sie bewerfen ihr Opfer zunächst mit Ästen und Steinen, wobei sie aber nicht besonders geschickt sind, um sie dann durch Scheinangriffe zu schrecken. Ein echter Angriff erfolgt oftmals erst nach langer Verfolgung der Opfer und auch nur dann, wenn die Tiere sehr ausgehungert sind. Tritt dieser Fall ein, ist das äußerst kräftige Gebiß eine furchtbare Waffe, die tiefe Wunden schlagen kann.

Nicht alle S. gehören von Geburt an dieser Rasse an. Die Blüten des *Morgendornstrauches* bewirken, wenn man sie berührt, bei Mensch oder *Elf*, nicht aber bei *Zwergen*, eine grausige Transformation: Das Opfer verwandelt sich binnen 7 Tagen zu einem aggressiven und halbintelligenten Affenwesen, das sich schon bald einem Rudel seiner neuen Artgenossen anschließt und keinerlei Erinnerung an seine Vergangenheit behält. Der Ursprung der Zauberwirkung dieser seltsamen Pflanze ist dem Zorn eines Feenkönigs zuzuschreiben, der sich vor langer Zeit von Menschen seiner Blütenburg beraubt sah und daraufhin einen Fluch auf den Morgendornstrauch sprach, der fortan jeden straft, der diesen Frevel erneut wagt und an den königlichen Blüten riecht.

Sumpfratte; eine große Rattenart; siehe WOLFSRATTE.

Sumu; nach allgemeingültiger Auffassung die Urriesin, die mit dem Himmelsgott LOS kämpfte und in diesem Kampf die Welt erschuf. Ihre Kinder sind die GIGANTEN, die sich gegen die Götter erhoben; ihre Lebenskraft – *Sikaryan* genannt – durchströmt alle bekannten Lebewesen.

Sumus Schale; weit entferntes Sternbild am *Südhimmel*, auch als KELCH bezeichnet.

Sunsura; Destillat aus dem Gift der MARASKANTARANTEL, das fast nur auf *Maraskan* verwendet wird und ein Delirium hervorruft, das zu einem rasereigeschüttelten Todeskampf führen kann.

Surjeloff; eine im *Bornland* heimische *Norbardensippe* unter Führung der uralten Patriarchin Jaunava S., die nicht nur einen großen Einfluß auf die bornländische *Adelsversammlung* ausübt, sondern auch durch Handelsbeziehungen entlang der gesamten aventurischen Ostküste eine große wirtschaftliche Macht darstellt.

Süßer Tod; poetischer Name für die glänzend blaue Frucht des *Merach*-Strauchs, die in *Mhanadistan*, *Thalusien*, den *Unauer Bergen* und im *Regengebirge* vorkommt: zuckersüß, hocharomatisch – und garantiert tödlich, wenn man auch nur eine Spur Alkohol im Körper hat.

Suvar; eine *trahelische* Münze, in Gewicht und Wert dem mittelreichischen *Dukaten* entsprechend (siehe WÄHRUNGEN).

Svall; linksseitiger Zufluß des SVELLT; entspringt in der *Thaschpforte* und mündet bei *Svellmja* in den größeren Strom.

Svelinya-Horas; (698 v.BF. – 630 v.BF.); siebte und vorletzte in der Reihe der FRIEDENSKAISER. Die Tochter von ISIZ-HORAS regiert das *Alte Reich* von 663 v.BF. – 631 v.BF. Dem tulamidischen Potentaten *Hasrabal al-Milta* trotzt sie im Jahr 641 v.BF. das Land östlich des Regengebirges ab, den dortigen Siedlungen ist es jedoch vorerst bestimmt zu verweisen. Thronerbe zu Bosparan wird ihr Sohn THUAN.

Svellmja; ein mittelgroßer Ort am Zusammenfluß von *Svall* und SVELLT; ehemals Mitglied des SVELLTSCHEM STÄDTEBUNDES.

Svellt und Zuflüsse; mit 500 Meilen Länge einer der größten Ströme des nördlichen Aventurien und namensgebend für den SVELLTSCHEM STÄDTEBUND. Der Lowanger Arm des S. entspringt in den Hügeln zwischen *Thaschbergen* und *Finsterkamm* südlich des Städtchens *Yrramis*. Jenseits der Hügel trifft er auf eine endlose Ebene und fließt lange Zeit mit geringem Gefälle in nördlicher Richtung dahin. Viel Wasser bringt die Schneeschmelze im Peraine, und großzügig verteilt der Fluß dann sein kostbares Naß an das, gemessen an den klimatischen Bedingungen, ertragreiche Weideland vor *Lowangen*.

Jenseits der Wälder hinter der Stadt öffnet sich das Land zu den tückischen *Altsvelltsümpfen*, und bald vereinigt sich der Fluß mit seinem aus den *Schwarzkuppen* im Osten kommenden Bruder, dem *Finsteren S.*, um dann in westlicher Richtung seinen Weg fortzusetzen. Hinter dem Dörfchen *Ansvell* ist es möglich, Lastflöße zu benutzen, ab dem Zusammenfluß mit dem *Svall* bei *Svellmja* tragen die, hier bereits 150 Schritt breiten und nun schnelleren, Wasser für 200 Meilen auch Lastkähne und Schiffe nach Norden.

Aus den Blutzinnen im Westen gesellen sich der urgewaltige *Orkval* und der *Hilval*, bei *Tiefhusen* der *Ror* aus dem östlichen *Rorwhed*-Massiv hinzu. Vor dem auf Pfählen errichteten *Tjolmar* wird der Strom erneut träger

und beginnt wieder, sich in Nebenläufe und sumpfiges Land auszubreiten, dahinter sucht er sich seinen Weg durch die BRINASKER MARSCHEN, um bei *Enqui* in den *Golf von Riva* zu münden.

Svelltaler Kaltblüter; eine, vor allem in der Gegend um *Lowangen* gezüchtete, ausdauernde und vielseitige Pferderasse, die als Zugtiere, aber auch als Schlachtrösser Verwendung findet. Abarten der S.K. sind die TESHKALER und die NORDMÄHNEN.

Svelltscher Städtebund; ehemaliger Handels- und Schutzbund nordaventurischer Städte. Die Gründung des Städtebunds im Svellttal geht zurück auf das *Lowanger Dokument* aus dem Jahre 653 BF. Zunächst bestand der Bund nur aus den am *Svellt* gelegenen Städten LOWANGEN, TJOLMAR und TIEFHUSEN und diente der Schaffung einer Zollunion für die Region und eines Schutzabkommens gegen die Orks. Bald gesellten sich auch viele kleinere Orte und Dörfer der Umgebung hinzu, oftmals beseelt von dem Gedanken fortan als 'Stadt' gelten zu dürfen. Im Jahr 677 BF. trat das nördlich vom Finsterkamm gelegene GASHOK dem Bund bei, fortan wichtigster Umschlagplatz für den Handel mit dem *Mittelreich*. Durch die Weigerung der Hafenstadt *Enqui*, dem Verbund beizutreten, blieb Lowangen lange Zeit das Versorgungs- und Verteilerzentrum für die Region, zumal nur die Gegend südlich der *Altsvelltsümpfe* für landwirtschaftliche Nutzung geeignet ist. Auch wurden Handelsbeziehungen mit *Andergast* aufgenommen, das auf diese Art seine Versorgung im häufigen Kriegsfall mit *Nostria* sicherstellte.

Im Jahr 870 BF. trat die Stadt RIVA an der *Kvillmündung* dem Bund bei, und endlich erschlossen sich ausgedehnte Handelsmöglichkeiten auf dem Seeweg, insbesondere mit den Häfen der aventurischen Westküste. Lowangen büßte seine alleinige Vormachtstellung ein, blieb aber dennoch die bedeutendste Stadt des Bundes. Auch der Handel mit Elfen und sogar Orks trug bei zu einer kaum vorstellbaren Vielfalt in einer eigentlich armseligen Gegend, wo trostlose Steppen und gefährliche Sümpfe dominieren.

Nahezu 35.000 Köpfe zählte die Bevölkerung im Bund (Prais 17 Hal), gut die Hälfte entfiel dabei auf die größeren Städte. Im Laufe der Jahre wurden auch zahlreiche Verkehrsverbindungen über Land geschaffen, die sich teilweise durchaus mit den gerühmten *Reichsstraßen* des Mittelreichs messen können, zudem sie auch bei widrigstem Wetter von schweren Fuhrwerken befahren werden können.

Den vorläufigen Schlußpunkt setzt der Überfall der Orks auf das Svellttal und seine Bewohner im Jahr 1010 BF. (17 Hal): Der Städtebund wird zerschlagen, Gashok und Tiefhusen fallen, die anderen Orte werden belagert und viele Bewohner flüchten. Infolge ihres Krieges gegen das Mittelreich und durch die Verpflichtungen der Svellttaler zu Tributzahlungen ziehen sich die Orks von ihren Belagerungsposten zurück, bleiben jedoch als Besatzer allgegenwärtig.

Zeittafel Svelltscher Städtebund:

653 BF. Lowanger Dokument; Lowangen, Tjolmar und Tiefhusen gründen den Städtebund.

677 BF. Gashok wird Mitglied.

870 BF. Mit dem Beitritt von Riva Anschluß an den Seehandel. Lowangen büßt seine Monopolstellung ein.

988 BF. Die Zorgan-Pocken gehen um.

1010 BF. Orks überfallen das Svellttal. Der Städtebund wird zerschlagen. Viele Bewohner flüchten.

ab 1012 BF. Die Belagerung durch die Orks wird aufgehoben, nachdem man sich zu Tributzahlungen verpflichtet hat.

Swafnir; Halbgott; Sohn der *Rondra* und des *Efferd*. Der Gottwal S. wird besonders bei den *Thorwalern* verehrt. Er verkörpert all jene Eigenschaften, die dem Thorwaler erstrebenswert erscheinen: unbändige Kraft und stille Weisheit, tobenden, alles zerstörenden Zorn, aber auch Fürsorge für die Seinen, schlußendlich die Freiheit und den Mut, bis zum Ende und darüber hinaus zu kämpfen.

Neben seiner Bedeutung für die Seefahrer und deren *Ottas* ist S.s vornehmliche Aufgabe der Schutz der Welt vor der Gottschlange HRANNGAR und ihrer ständig wachsenden Brut. Ohne S.s Bemühungen würden die Seeschlangen nach und nach das ganze Meer erfüllen und selbst das Land unter sich begraben. In tödlichem Kampf zerfetzen S. und Hranngar einander immer wieder, doch da beide göttlichen Ursprungs sind, können sie nicht sterben, und ihr Kampf entbrennt stets von Neuem. Dem Glauben der Thorwaler nach werden, wenn dereinst S. Hranngar endgültig vernichtet, die entstehenden Wellen die Welt überschwemmen und nur jene, die seit Jahrtausenden die Fluten der Meere bezwingen, werden überleben.

Im *Hjaldi-Lied*, einer alten Sage hjaldingard-güldenländischen Ursprungs heißt es zu S.: "*Einstmals warb großmächtig Efferd, von wildem Begehren erfüllt, um Rondra, die Himmelserschütternde. Doch löwengleich wies sie ihn ab, dessen tiefe Fluten ihr kraftlos und schwächlich erschienen. Da tobte Efferd und mit ihm die Meere, die Lande ertranken unter tosenden Wellen. Wohl Hunderte, Tausende ersäufte der Seeherr, hundert mal mehr denn jede Schlacht je getötet. Erhitzt war ihr Antlitz, betört Rondras Sinn und willig gab sie sich ihm hin. Ein Sohn entsprang dieser Liebe, vollendet sein Leib, kraftvoll wie der Sturmwind, doch ernst wie das Meer.*

Da kam Reue ob Efferd, der Toten Tausende trauerte er, die Lebenden traf sein Blick. So hieß er den Sohn, sie

bewahren, sie lehren, den Fluten zu trotzen. Swafnir ward er geheißten, der schweift durch die Meere, denn walgleich wurde sein Leib, wie ein Eiland so groß. Dem Hjaldi erschien er, beschirmend und weisend und kundigen Rat geben obreichte ihm Swafnir.”

Die einzige Tochter S.s, *Aidari*, eine der SILBERSCHWÄNE, zeugte er mit IFIRN, sie gehört zum Gefolge ihrer Mutter. Tempel wurden für S. in allen großen Städten der Thorwaler, außer dem inländischen *Waskir*, errichtet, und selbst jene Thorwaler, die als Söldner in die Ferne ziehen, errichten dort meist einen Tempel oder Schrein ihres Gottes.

Das heilige Tier des S. ist der weiße *Pottwal*, aber die Verehrung erstreckt sich auch auf den riesigen Grünwal, den warzigen Olportwal, den gefährlichen Zwergwal und natürlich auch auf Efferds Delphine. Waljagd ist für die Thorwaler schlimmer als Mord, und die Waljäger von *Enqui*, *Riva* und *Paavi* werden von ihnen gnadenlos verfolgt. Tatsächlich spüren die Thorwaler die Verbundenheit mit ihrem heiligen Tier deutlicher als andere Aventurier: Oft schließen sich einer Gruppe von Drachenschiffen auf hoher See ganze Schulen von Walen an, begleiten sie tagelang und kommen den annähernd gleichgroßen Schiffen dabei bis auf Handreichweite nahe.

Swafnirkinder; *thorwalsche* Bezeichnung für die besonders stark unter der SWAFSKARI leidenden THORWALER, die sich besonders kennzeichnen müssen, damit niemand ihren Zorn heraufbeschwört; werden meist von der *Swafnir*-Priesterschaft zur Kontrolle ihres Verhaltens angeleitet, sind aber meist – den sicheren Tod vor Augen – starke Fatalisten.

Swafnirsrast; Bucht mit ruhigem Wasser östlich der *Olportsteine*; Gefahr droht der Schifffahrt in der fischreichen See nur durch den tückischen untermeerischen Rücken der FREYDIRSBANK.

Swafnirtag; *thorwalsche* Bezeichnung für den *Praiostag*, den vierten Tag der Woche (siehe ZEITRECHNUNG).

Swafskari; auch unter dem *Garethi*-Begriff *Walwut* bekannt; eine bisweilen bei THORWALERN auftretende Form der Raserei, die sie alle Schmerzen vergessen läßt und ihnen übermenschliche Kräfte verleiht; tritt vornehmlich nach im Kampf erlittenen Verletzungen auf und geht mit starken Sinnestrübungen einher; wird als göttliches Zeichen gesehen.

Swelt; einst westlich von *Enqui* – im Gebiet der heutigen BRINASKER MARSCHEN – gelegene Stadt, die am 28. Boron 746 v.H. von einer Sturmflut völlig vernichtet wurde.

Swerka vom Amboß; (13. Jh. v.H.); ein HOCHKÖNIG der *Zwerge*, der die *Angroschim* in ihren Kriegen gegen die Elfen führte.

Sybia (von Zorgan); (*31 v.H.); über das Reich zwischen *Raschtulswall* und *Perlenmeer* regierende Fürstin *Aranians*. Seit dem Jahre 1 Hal als Gemahlin des damaligen Prinzen die Regentin auf dem *Seerosenthron*, war S. die entscheidende Kraft hinter der Tributverweigerung an das Kaiserreich von Gareth.

S. gilt als unermüdete Regentin, deren Hauptziel die aranische Einheit und Selbständigkeit ist: Mehr als alles andere will sie Aranien eine eigene kulturelle und politische Identität geben und das Land aus der Vorherrschaft anderer Staaten lösen.

Im Volke wird sie hoch geschätzt, und tatsächlich ist sie sehr viel in Aranien unterwegs, um in der Gestalt höflicher Besuche Politik zu machen und Recht zu sprechen. Seit über zwanzig Jahren arbeitet sie daneben an einem mit eigener Hand illustrierten Buch über die Kunst der Falknerei.

Sylla, -s; syllanisch; Syllaner; Stadtstaat in Südaventurien. Die Stadt der Freibeuter (EW: 1.770; T: EFF, PHE, RAH, TSA) an der *Straße von Altoum* ist vielfach zum Inbegriff der Seeräuberei geworden – zu Recht, denn die Geschichte S.s ist lang und farbenprächtig und immer schon mit Piraterie verknüpft:

Begründet wurde die Stadt von Freibeuterinnen aus *Zorgan*, die für ihr Mutterland *Aranien* wider die Flotten des *Diamantenen Sultanats* stritten und schließlich nach Süden abgedrängt wurden, wo sie sich bei einem freundlichen *Waldmensen*-Stamm niederließen und die Ortschaft *Shila* erbauten.

Die Stadt wuchs schnell, und nach ein, zwei Jahrhunderten war aus Tulamidinnen und Waldmensen ein neues Volk geworden, das vom Feldebau und der Seefahrt lebte und auch mit den einst feindlichen Städten des Sultanats zu handeln begann.

In den folgenden Jahrhunderten wurde die Stadt immer wieder einmal von den großen Mächten besetzt, doch nie für lange Zeit. Die deutlichsten Spuren hat dabei die Herrschaft der Kaiser *Haldur*- und *Fran-Horas* hinterlassen, die der Stadt mit Festung und Leuchtturm zwei heute noch erhaltene Monumente sowie die übliche Namensform S. gaben.

Der größte Moment S.s aber kam, als das *Neue Reich* der *Klugen Kaiser* Ost- wie Westküste beherrschte und der Schiffsverkehr rege war wie nie – die Stadt an der Altoumstraße verdiente an jedem Schiff und war für einige Jahrhunderte Sitz des Vizekönigs, der alle Lande des Südens beherrschte. Aus dieser Zeit stammen nicht

wenige der heute langsam verfallenden Prunk- und Prachtbauten – denn seit dem Umzug des Vizekönigs und seiner gewaltigen Bürokratie nach *Al'Anfa* sank der Stern der Stadt.

Zweimal in jüngerer Zeit streckten die Syllaner die Hand zur verlockend nahen Gegenküste aus – vor gut fünfhundert Jahren unter *Rohals* Herrschaft, dann im Jahr 139 v.H., nach der Erlangung ihrer Unabhängigkeit, doch beide Male dankten es die Siedler der Mutterstadt schlecht und erwiesen sich bald als die ärgsten Rivalen: Neben *Al'Anfa* ist *Charypso* der meistgehaßte Feind S.s.

Das tulamidische Erbe ist auch heute noch allerorten in der Stadt zu spüren: Gerade aberwitzig mutet an, wie das einst klare Schachbrettmuster der Straßen – ein Erbe des Fran-Horas – mit der Zeit durch straßen- und gassenüberragende Bauwerke in ein schier unüberschaubares Gewirr verwandelt wurde, das Städten wie *Unau* oder *Rashdul* kaum nachsteht. Der einstige Palast des Vizekönigs, der heute als Stadtfestung und Admiralität dient, wurde beispielsweise so oft erweitert, daß er gleich drei Straßen überragt.

Berühmt ist S. auch für seine Feste: Wann immer ein Kapitän eine besonders reiche Beute einbringt, ist es Brauch, daß der Rum reichlich fließt und die ganze Stadt diesen Triumph genießt. Die beiden größten Feste des Jahreslaufes aber finden statt, wenn die vierzehnjährigen Mädchen und fünfzehnjährigen Jungen feierlich für mündig und wehrfähig erklärt und von ihren Vormündern zum ersten Mal mit dem Entersäbel gegürtet werden, der Waffe und Statussymbol jeden Syllaners ist.

Auch sonst haben Seekrieg, Piraterie und Freibeuterei dem Leben in der Stadt seinen Stempel aufgedrückt – S. ist praktisch eine Stadt der Seefahrer: Nur wer auf See seine Mutterstadt verteidigt, darf auch mitentscheiden. Regiert wird die Stadt von der *Harani*, die als erste Frau S.s zugleich Bürgermeisterin und Admiralin der Freibeuterstadt ist.

Die Wirtschaft S.s ist recht einseitig: Im Umland wird Ackerbau betrieben, Handwerk gibt es hingegen kaum, sieht man einmal von Waffenschmieden, Segel- und Seilmachern und anderen Schiffsausrüstern ab – denn es wäre töricht, mühselig seine Tage mit der Weberei zu verbringen, wenn schon morgen eine gekaperte Pote mit ein paar hundert Ballen spottbilliger Seide aus *Mengbilla* in den Hafen einläuft...

Geradezu legendär ist der große, ständige Basar, auf dem es praktisch alles zu kaufen gibt, was auch den Markt im ungleich größeren *Al'Anfa* schmückt – und das zu deutlich niedrigeren Preisen, haben die Anbieter doch oft selber nicht mehr bezahlen müssen als ein wenig Rotzenmunition...

Viermal im Jahr aber findet etwas statt, was man in S. den "Umgekehrten Sklavenmarkt" nennt: Dann nämlich werden die Gefangenen der letzten drei Monde öffentlich vorgeführt – zumeist *Al'Anfaner* Seeoffiziere und Kaufleute, charyptische Piratenkapitäne, Mengbiller Sklavenhändler und andere hohe Vertreter des Feindes. Und wie im Süden üblich, können nun die Gesandten der Feindesstädte, die an diesem einen Tag freies Geleit haben, den Markt betreten und die Geiseln gegen hohes Lösegeld freikaufen.

Der berühmte Leuchtturm von S. kann sowohl ein breiter Turm wie eine schlanke Pyramide genannt werden, steigt er doch von einer Grundfläche von 100 × 100 Rechtschritt zu einer Höhe von gut 80 Schritt auf. Sein Inneres aber ist voller verwirrender Gänge und Kammern, die wohl einst als große Bastion geplant waren, in denen heute aber die ärmeren Töchter und Söhne der Stadt leben – in fast lichtlosen Kavernen, die oft abscheulich stinken und einen krassen Gegensatz zu der bunt bemalten und mit hängenden Gärten geschmückten Außenseite des Turmes bilden.

Sylphur; etwa 600 Einwohner zählendes Städtchen am mittleren *Mysob* im Königreich BRABAK; Stammsitz der derzeitigen Königsfamilie *de Sylphur*.

Szinto; (von echs.: *Schlangenfluß*); Fluß im südlichen Zentralaventurien; entspringt in zwei Quellflüssen an der südlichen Begrenzung der *Khomwüste* (das Wasser stammt aus den *Eternen* und dem *Manekh Chanebi*) und vereinigt sich bei *Machsiz*, um von dort in langgezogenem Bogen durch das *Shadif* nach Südwesten zu fließen. Weitere Wasser von den Eternen strömen ihm vor allem durch den *Nagwa* zu; ab dort bildet er auch die westliche Grenze der *Echsensümpfe*; mündet bei *Selem* in einem langgezogenen, versumpften Delta in den *Selem-Grund*.

Das gesamte Flußtal des S. bietet reiche Böden und ist für die Landwirtschaft hervorragend geeignet, weswegen es im *Khomkrieg* auch das erste Ziel der *alanfanischen* Invasoren war. Der S. ist (von Trockenperioden abgesehen) zwischen *Machsiz* und der Mündung schiffbar.

Tag der Erneuerung; 30. Tsa und 1. Phex; ein **FEIERTAG**.

Tag der Heimkehr; 1. Travia; ein **FEIERTAG** bei allen nördlichen Kulturen.

Tag der Helden; 4. Travia; ein grimmiger **FEIERTAG** der *Rondrakirche* zum Gedenken an das ERNTEFESTMASSAKER.

Tag der Ifirn; 30. Firun; ein **FEIERTAG**.

Tag der Jagd; 1. Firun; ein **FEIERTAG** in nördlichen Gebieten.

Tag der Katastrophe; 19. Ingerimm; ein lokaler **FEIERTAG** in *Abilacht* zu Ehren **RHYS DES SCHNITTERS**.

Tag der Treue; 12. Travia; allgemein verbreiteter **FEIERTAG**; beliebt zum Abschluß von Ehegelöbnissen.

Tag der Waffenschmiede; 21. Ingerimm; ein **FEIERTAG**.

Tag des Aufbruchs; 8. Ingerimm; ein **FEIERTAG** der *Zwerge*.

Tag des Feuers; 1. Ingerimm; höchster **FEIERTAG** der *Zwerge*.

Tag des Großen Schlafs; 30. Boron; höchster **FEIERTAG** im *alan-fanischen Ritus* des *Boron*.

Tag des Hirschen; 11. Firun; ein **FEIERTAG** zu Ehren **MIKAILS VON BJALDORN**.

Tag des Phex; 16. Phex; geheimer **FEIERTAG** der *Phexgläubigen*.

Tag des Schwures; 5. Rondra; höchster **FEIERTAG** des *Rondra*-Kultes.

Tag des Wassers; 1. Efferd; ein hoher **FEIERTAG** des *Efferd*-Kultes.

Tag des Zorns; wichtigster Tag der *zwerghischen* Geschichte (angeblich im Jahre 4.065 v.H): der Streit zwischen dem Volk *Aboralms* und den Hohepriestern zu *Xorlosch* um die von *Calaman* gestohlene Krone *Ordamons* kulminiert in der Ermordung des Hochgeweihten *Xuragosch*. An diesem Tag erbebt *Xorlosch*, *Aghira* wird in eine ewig brennende Statue verwandelt und die Söhne *Brogars* und *Aboralms* verlassen ihre angestammte Heimat.

Tage ohne Namen; siehe **NAMENLOSE TAGE**.

Tagesherrscher; nach der **DÄMONOLOGIE** die jedem Tag zugeordneten "Sphärischen Mächte", teils *Dämonen*, teils *Götter*, *Halbgötter* und *Al-veraniare*; Kenntnis der T. ist wichtig für eine erfolgreiche *Beschwörung*.

Tairach; einer der beiden Hauptgötter der **ORKS**; Herr der Toten, der Geister und der Zauberei; gilt allgemein als böses Wesen, das den Seelen der Verstorbenen harte Prüfungen auferlegt. Ob die Seelen danach ein Paradies oder eine Reihe noch grausamerer Prüfungen erwartet, ist unter den Priestern des "Gottes des Roten Mondes" Gegenstand heftiger Diskussion.

Die Priester des T. sind meist an rotbrauner Gewandung und an einer kupfernen Scheibe zu erkennen, die den roten Mond symbolisiert. Sie sind in der orkischen Gesellschaft zuständig für alle Dinge, die mit Geistern zu tun haben oder in Verbindung gebracht werden können; zudem weiß man von ihnen, daß sie ein überaus weitreichendes und äußerst genaues Gedächtnis besitzen und in der Lage sind, die Zauberkräfte anzuwenden, die für gewöhnlich allen *Schamanen* zugeschrieben werden.

Tal der Kaiser; Talkessel nahe der garetischen Stadt *Eslamsgrund* in der gleichnamigen Grafschaft. Begräbnisstätte mittelreichischer Kaiser seit der, auch als **ESLAMIDEN** bezeichneten, *Almadaner Dynastie*. Jedoch nicht alle gekrönten Häupter wurden hier beigesetzt; einige sind, älterer Tradition folgend, in Gruften des *Garether Tempels der Sonne* zur letzten Ruhe gebettet worden.

Taladur; Stadt mit etwa 1.300 Einwohnern (davon etwa 200 Zwerge) in *Almada*; Hauptort der Gft. **WALDWACHT** und Zentrum der almadanischen Eisenwerkerei; die beiden Tempel des Ortes sind *Ingerimm* und *Travia* geweiht.

Talashin; eine gelbgrüne Flechtenart, die sich nur in Hochgebirgen und Eisgebieten finden läßt. Eine Salbe aus T. löscht für einige Stunden jeglichen Körpergeruch aus, so daß nicht einmal Spürhunde eine Fährte aufnehmen können.

Taler; (eigentlich: **SILBERTALER**); am weitesten verbreitete aventurische Münze. Siehe **WÄHRUNGEN**.

Tanz der Mada; eine Meditationsübung der *Magier*, die (so die da-hinterstehende Philosophie) das Schicksal *Madas* nachzeichnet: Phasen der Ruhe und Selbstfindung wechseln mit teils rhythmischen, teils schnellen, fast explosiven Bewegungen; vor allem bei der *Großen Grauen Gilde des Geistes* verbreitet.

Tapam; dem Glauben der WALDMENSCHEN nach besitzt jedes Wesen eine Seele. Der Waldmensch jedoch besitzt zusätzlich, im Gegensatz zu Tieren, Sklavenjägern und Pflanzen noch einen T., einen eigenen Schutzgeist. Während die Seele mit dem Tode vergeht, ist der T. unsterblich. In ihm vereinigen sich die besten Eigenschaften aller Körper, die er jemals behütete. Aus diesem Grund verspeisen einige Waldmenschentämme auch verehrungswürdige Ahnen, denn sie glauben, daß sich so deren T. zu dem ihren geselle.

Aus demselben Grund wird übrigens auch das Haupt eines überwundenen Feindes – so es ein ernstzunehmender Gegner war – vom Rumpf getrennt und zu einem Schrumpfkopf verarbeitet. Nach dem Glauben der Waldmenschentämme ist der T. in diesem Kopf gefangen und kann keine Rache an demjenigen nehmen, der seinen Körper erschlug.

Tarlisin von Borbra; der gebürtige Andergaster ist ein Paradebeispiel für die Höhen und Tiefen, die ein Magier durchleben kann: Der frühere Graumagier geriet mehrmals mit dem *Praioskult* in Konflikt und wandte sich als Flüchtling in *Brabak* der *Dämonologie* und dem *Borbaradianismus* zu. Durch göttliche Einwirkung "geheilt", ist Magister T. heute ein erbitterter Feind jeglicher Schwarzmagie und als Mitglied der *Grauen Stäbe* mit der Führung der südostaventurischen Ordensprovinz Echsenland betraut; in Magierkreisen gilt er als einer der "weißesten" seines Ordens.

Tarnele; elfisches Wort für den Roten Löwenzahn. Aus seinen zerriebenen Blättern und Stengeln kann eine heilkräftige Salbe zubereitet werden. Man findet ihn fast überall in den gemäßigten Breiten Aventuriens zwischen Gerasim im Norden und Mengbilla im Süden.

Taschendrache; auch *Zwergdrache* genannt; ein Name für den MECKERDRACHEN, die kleinste av. DRACHENart.

Tasfarelel; auch *Zholvar* gerufen; ein ERZDÄMON, der für Hinterlist und Heimtücke, vor allem aber für Geiz und Gier steht und als solcher dem Gott *Phex* entgegengesetzt ist. T. wird bisweilen auch von goldgierigen Nichtmagiern angerufen und zu einem dämonischen Pakt "überredet".

Tasilla Abendglanz; (Lebensdaten unbekannt); einer der oft von den Menschen so genannten "Elfenkönige", Anführer der *elfischen* Streitmacht in der SCHLACHT VON SALJETH; handelte mit den *Angroschim* den SALJETHPAKT aus.

Tätowierung; mittels Nadeln und farbiger Tinte in der Haut angebrachte, unvergängliche Bilder; besonders bei den *Thorwalern* verbreitet und beliebt.

Tatzelwurm; ein den DRACHEN verwandtes Reptil, das im Gegensatz zu diesen jedoch über keinen FEUERATEM verfügt, sondern nur schwefligen Gestank verbreitet; hortbildend; nicht standorttreu.

Taubra; ein *elfischer* Begriff, der für finstere Zauberei – im Gegensatz zu MANDRA – steht.

Tausend Oger; auch: *Mehr als T.O.*; siehe ZUG DER OGER.

Teclador; der als der "Vorausschauende" bekannte ALTE DRACHE; der prophetische Wächter des Gleichgewichtes, der eingreift, noch ehe ein größeres Ungleichgewicht entstehen kann – doch da er der jüngste der Alten Drachen ist, sollen auch seine Kräfte begrenzt sein und ein wirklich guter menschlicher Zauberwirker bereits einen gleichwertigen Feind darstellen.

Tee; eines der meistkonsumierten Getränke Aventuriens; Hauptanbaugebiete sind die Vorgebirge des *Raschtulswalls*, die Hochländer *Mhanadistans* und *Thalusiens* sowie die *Maraskankette*; bekannte Sorten werden unter solchen Namen wie *Boran Hochland*, *Rose von Fasar* oder *Tulamidengold* in ganz Aventurien – teils zu Spitzenpreisen – gehandelt.

Tempel der Sonne; der Praios-Tempel in der Stadt des Lichts in Neu-Gareth; Zentrum des aventurischen Praios-Kults und Sitz des Boten des Lichts; ein in den Jahren 581 bis 542 v.H. von Owilmar von Gareth konzipierter und unter seiner Leitung errichteter, gigantischer Kuppelbau (Gesamtdurchmesser 227 Schritt, Kuppel 85 Schritt, Gesamthöhe mehr als 60 Schritt).

Templer von Jergan, Templerorden; Orden der *Rondra* (vollständige Bezeichnung: *Orden des Tempels zu Jergan*). Der heute 500 Ritter zählende Rondrabund wurde 6 v.H. von Marschall *Voltan von Rommilys* und Kaiser *Reto* anlässlich der Eroberung der Insel *Maraskan* gestiftet. Die Vereinigung gilt als Schmelztiegel für die

fanatischsten Geweihten, was die Bekehrung mit Feuer und Stahl betrifft. Das Ordenswappen zeigt in Gold eine rote Löwin. Ordenshochburg ist *Jergan*, ein weiteres Ordenshaus befindet sich zu *Wehrheim*.

Tenos; eine der östlichen und bereits seit über 1.800 Jahren besiedelten ZYKLOPENINSELN; Heimat mehrerer Fischerfamilien, vor allem aber des II. Geschwaders der Bosparanischen Galeerenflotte (die wiederum die von *Drol* aus betriebene Piraterie kaum einzudämmen vermag).

Teremon, -s; teremonisch; Teremoner; an der Ostküste der Insel PAILOS gelegen, bietet T. Schiffen, die vor einem Sturm Sicherheit suchen, einen sicheren Hafen, denn die Bucht, an der die Stadt liegt, gewährt zusammen mit den vorgelagerten Inseln Schutz vor der Urgewalt der Elemente. Die mit etwa 1.500 Einwohnern zweitgrößte Stadt der ZYKLOPENINSELN ist die Residenz des Hz. von Pailos, Phenos und Putras, Berytos *Cosseira* (G: 120 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Bosparanischen Flotte, 20 Stadtgardisten, 10 Hafengewachen).

T. ist Hauptumschlagplatz für den Handel mit den *Zyklopen*, weshalb es hier auch eine Niederlassung des Neethaner Handelshauses *Darando* gibt. Die Schiffe, die in der Werft der Stadt gebaut werden, bilden ebenfalls eine gute Einnahmequelle für die Bewohner T.s. Diese *Karavellen* sind klein, schnell und dennoch hochseetüchtig. Schon oft haben sie die *Regatta* gewonnen, die am letzten Windstag des Monats Peraine in T. ihren Ausgangspunkt hat und nach *Rethis* führt. Die pailischen Karavellen waren es auch, die vor 300 Jahren als erste wieder das *Güldenland* erreichten.

Neben dem Schiffbau lebt man vom Fischfang und dem Anbau von Weizen und Hirse; aus letzterer wird ein wohlschmeckendes, gewürztes Fladenbrot gebacken.

Sehenswert ist der große Tempel der *Rahja*, der Schutzgöttin der Stadt. Im Tempel findet man die seltene Darstellung einer vielbrüstigen Rahja – hier nicht nur als Freudenspenderin, sondern auch als Fruchtbarkeitsgöttin verehrt. So werden die meisten Hochzeiten auf Pailos hier im Tempel geschlossen, und die oberste Rahjageweihte hilft traditionell den werdenden Müttern bei der Geburt. Hierzu reist sie auch bisweilen auf den Inseln umher.

Der Teremoner Rahja-Tempel beherbergt zudem einen Schrein des Rahjasohns AVES, deshalb kommen oft Seefahrer und Abenteurer hierher, um ihn vor längeren Reisen um Beistand anzurufen. Besonders *Güldenland*fahrer beten hier oft vor ihrer großen Fahrt und lassen die Segel ihrer Schiffe segnen, die häufig mit dem *Paradiesvogel* (dem Symbol des Aves) geschmückt sind.

T. wurde im Jahr 1843 v.H. gegründet. Aus jenen Anfängen der Stadt stammt der Bau, der heute den *Hesinde*-Tempel beherbergt: Ursprünglich nur als Kartothek gedacht und durch zahlreiche Umbauten vergrößert, bietet er Wissensdurstigen genügend Platz zum Studium, denn hier findet man Karten und Aufzeichnungen, die bis auf die ersten Siedler aus dem *Güldenland* zurückgehen. Ein weiterer Tempel ist – allzu verständlich in einer Hafenstadt – *Efferd* geweiht.

Terpe; künstlich aufgeschütteter Hügel in Küstennähe, meist mit einem ganzen Dorf bebaut, um diesem Schutz vor dem Hochwasser des Meeres zu gewähren. T. sind typisch für das SEENLAND am *Meer der Sieben Winde*.

Teshkal; Stadt mit etwa 900 Einwohnern im nordöstlichen *Andergast*; am Rande der *Messergrassteppe* gelegen; bekannt für ihre Pferdezucht.

Teshkaler; eine aventurische Pferderasse, die aus den SVELLTALER KALTBLÜTERN herausgezüchtet wurde. Die überwiegend schwarzfelligen T. sind etwas kleiner und leichter gebaut als ihre Vorfahren. Das einzige Gestüt für T. ist in der gleichnamigen andergastischen Stadt angesiedelt.

Teufelstisch; bekanntester Berg der EISZINNEN; ein Feuerberg, der bisweilen pferdsgröße Brocken glühender Lava auf den *Blauen See* hinaus spuckt.

Thalaria; eine *Fee*, die im Herzen der *Windhag*-Berge in einem Bergsee leben soll.

Thalionmel von Neetha; eine Heilige der *Rondra* und eine der bekanntesten av. Heldinnen (247 – 226 v.H.); verteidigte alleine die Brücke über den *Chabab* (*Schlacht von Neetha*, 4. Per. 226 v.H.), um ihre Heimatstadt *Neetha* vor dem Ansturm eines *Novadi-Heeres* unter *Tugruk Pascha* zu retten. T. fand dabei den Tod, jedoch wurden die Brücke und ein großer Teil des anrückenden Heeres durch ein *Wunder* der *Rondra* vernichtet.

Thalionmelfurt; Furt bei Neetha; ehemaliger Standort jener Brücke, die von *Thalionmel* verteidigt wurde; Wallfahrtsort der Gläubigen des *Rondrakultes*, die hier jährlich am 4. Peraine ihre Waffen in den Fluten des *Chabab* weihen lassen, nach dem verschollenen Schwert der Heiligen suchen (auch wenn dies mittlerweile gefunden ist und im Tempel zu *Arivor* ruht) und Thalionmels Opfergang gedenken.

Thalon; ein *Niederer Dämon* aus dem Gefolge BELSHIRASHS, der sich als schwarzes Wiesel manifestiert und zu Jagdzwecken gerufen werden kann.

Thalukke; *Schiffstyp* tulamidischen Ursprungs; im südlichen Perlenmeer sehr verbreitet; zeichnet sich durch einen schmalen und schnittigen, auf Kiel gelegten Holzrumpf aus, der in einen sehr spitz zulaufenden Bug und ein stumpfes hochgezogenes Heck ausläuft. Typischerweise sind T. havenisch getakelt. Ihr flacher Rumpf besitzt nur winzige Kabinenaufbauten in Bug und Heck, und der Laderaum ist begrenzt. T. sind weder sonderlich stabil noch ausgesprochen seetüchtig, erfreuen sich aber aufgrund ihrer Schnelligkeit und Beweglichkeit großer Beliebtheit als Handels- und Piratenschiffe.

Thalus-Massiv; südlich des *Thalusim* aus dem Hochplateau *Thalusiens* aufragender Gebirgszug. Das T.-M. ist von dichten Wäldern umgeben, und die schroffen Schluchten beherbergen zahlreiche Höhlen, die wilden Tieren willkommenen Unterschlupf bieten. Die Gegend ist gleichfalls berüchtigt für ihre Räuber, die insbesondere den Gutsbesitzern auf der nördlichen Seite das Leben schwer machen.

Thalusa, -s; Thaluser; Thaluser; im breiten Mündungstal des *Thalusim* mit seinem Schwemmland, den Reisfeldern und Sümpfen gelegene Stadt und umliegendes Fürstentum. Die 3.700 Einwohner zählende Stadt ist ein Ort großer Widersprüche. Zum einen sind hier einige der ältesten *tulamidischen* Bräuche und Traditionen erhalten, doch ist auch der Einfluß der mittelreichischen Kultur enorm, ebenso wie der der *Novadis*, welcher spätestens seit dem Übertritt des Fürsten *Ras Kasan* zum *Rastullah*-Glauben vor 40 Jahren stetig zugenommen hat. Ein Hauch stolzer Rückständigkeit und barbarischer Traditionen prägt die Stadt, in der der Unterschied zwischen Reich und Arm drastisch ins Auge fällt. Die Verehrung der drei "grimmigen Götter" Rastullah, Praios und Efferd, welchen vielfach zugleich und in gleichem Maße geopfert wird, ist ein weiteres Kuriosum T.s.

Gesellschaftlich zählt in T. in erster Linie der persönliche Reichtum. Die Reichen, allen voran Fürst Ras Kasan, schirmen sich durch Leibwachen von den zerlumpten Reiskauern ab. Die berühmten *Löwen von T.* stellen kleine Söldnertruppen für die Gutsherren der Stadt und der Umgebung.

Die offizielle Stadtgarde sind die *Thalusimer*, die ihre weißblaue Uniform vom Stadtwappen und nicht vom Fluß haben, nach dem sie benannt sind. Hinzu kommen die Söldner, die aufgrund des Städtebundes mit Khunchom stationiert sind (G: 250 Thalusimer, 50 Khunchomer, 300 Söldner der "Löwen"), und die Absolventen der thalusischen Kriegerakademie "Ehre und Stahl", an der die Söhne und Töchter der Reichen ihren Standesdünkel noch weiter aufpolieren können.

Der Bund mit Khunchom ist seit der Hochzeit der einzigen Tochter Ras Kasans mit dem Khunchomer Fürsten Selo *Kulibin* ausgesprochen eng, geht man doch von einer endgültigen Vereinigung beider Fürstentümer in absehbarer Zeit aus.

Bestechungen sind bei Beamten und selbst bei Geweihten an der Tagesordnung, und die Rechte von Fremden sind kaum erwähnenswert, so es sich nicht um vermögende Händler oder erprobte Kämpfer handelt. Der Verfolgungswahn des Fürsten ist beinahe sprichwörtlich, ebenso wie der legendäre Scharfrichter *Dolguruk*, der schwarze Elf, der allein den "Tausendjährigen Zweihänder" benutzen darf, um Delinquenten zu richten. Verhaftete, von denen es zahlreiche, überwiegend Fremde, gibt, kann man im "Loch", einem Schaukerker vor dem Fürstenpalast, besichtigen. Dennoch ist der Hafen von T. ein gut besuchter Anlaufpunkt für Schiffe aus aller Herren Länder.

Thaluser; auch: *Thaluser Esel*; siehe SCHWARZE THALUSER.

Thalusien; zerklüftetes Hochland, in das sich *Thalusim*, *Ongalo* und weitere Flüsse tief eingegraben haben, bevor sie ins Perlenmeer münden. Die Hochplateaus sind von dichten Wäldern bedeckt, in den schroffen Schluchten befinden sich unzählige Höhlen, die Täler der großen Flüsse sind sehr fruchtbar und bieten hervorragenden Ackerboden. T. ist berüchtigt für die vielen wilden Tiere und die Räuberbanden, die Gutsbesitzern und Reisenden das Leben schwer machen.

Thalusim; Fluß in SO-Aventurien. Der T. entspringt an den Osthängen der *Unau-Berge* und durchfließt in seinem Bett zwischen *Stierbuckel* und *Thalus-Massiv* das Hochland *Thalusiens*. In seinem Trogtal fangen sich die Ostwinde, und die reichen Niederschläge hinterlassen ein fruchtbares, jedoch morastiges Ackerland. Nach 150 Meilen ostwärtigem Verlauf mündet der T. bei *Thalusa* ins *Perlenmeer*.

Tharf; Zeremonienwein bei den Ritualen des *Rahja*-Kultes. Wird aus der Rebensorte "Rahjas Göttergabe", die einen exquisiten Rosé liefert, in geheiligter Prozedur gewonnen. Es wird neben anderen lustfördernden Mitteln als sogenanntes *Rahjaikum* bezeichnet.

Thargunitoth; auch *Tijakool* genannt; eine ERZDÄMONIN, die Macht über alle Formen von Untoten besitzt und daher auch bisweilen *Herrin der Nekromanten* genannt wird. In ihrer zweiten Eigenschaft als Bringerin

gefährlicher Alpträume und Erschafferin von Alptraumwelten wird sie zwar von *Amazeroth* überstrahlt, muß jedoch trotzdem als einer der gefährlichsten (und am häufigsten angerufenen) Erzdämonen betrachtet werden. Die klassische Dämonologie sieht sie (zu Recht) als Feindin *Borons* an.

Tharun; nach der HOHLWELTTHEORIE des *Hadumar von Wiesen-Ostreich* das Großreich im Innern der Welt *Dere*.

Thasch oder Thaschberge; Gebirge im nördlichen Mittelaventurien; erhebt sich schroff etwa 2.000 Schritt hoch zwischen den Niederungen des *Svellttals* und der *Messergrassteppe* und hat bislang jeglicher Besiedlung – sei es durch Menschen, *Elfen*, *Zwerge* oder *Orks* – getrotzt, und nur einige zwielichtige Jäger und Holzfäller, marodierende Orkbanden und Schwärme von *Harpyien* leben hier. Erwähnenswert ist, neben den Quellen des *Svall* und des *Lowanger Svellt*, einzig der vor etwa 2.500 Jahren von *Thorwalern* errichtete *Lialinsturm*, der im Süden des Gebirges liegt und einen herrlichen Ausblick bietet.

Thaschpforte; breiter, bewaldeter Paß in etwa 800 Schritt Höhe zwischen den südlichen BLUTZINNEN und dem THASCH. Wildreich und einigermaßen wegsam ist die T. einer der wenigen Zugänge zum Orkland und erlangte als Aufmarschgebiet der Schwarzpelze im Jahre 17 Hal traurige Berühmtheit, als hier der *Orkensturm* losbrach.

Thaz-Laraanji; auch *Laraansbrut* genannt; *Niedere Dämonen* aus BELKELELS Herrschaftsbereich; erscheinen als Succubi oder Incubi, als Verführerdämonen also.

Theaterorden; ehemaliger Orden der *Rondrakirche*. (Vollständige Bezeichnung: *Heiliger Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor*). Vor nunmehr gut 700 Jahren schon (656 v.H.) fand der T. sein unrühmliches Ende in der *Braunenklamm* – im Volksmund *Drachenspalt* geheißen – vor *Baliho*.

Einst 990 v.H. im kaiserlichen Heerlager zu Almada gegründet von der Heiligen LUTISANA VON KULLBACH, von PAKHIZAL AL-MARFUN und zehn anderen Recken, befreiten jene zwölf ersten Ritter des Waffenbundes zunächst das zerstörte *Bosparan* und nach und nach das gesamte Gebiet des *Lieblichen Feldes* von den *Goblins*. Lutisana selbst rief sich angesichts ihrer rondragefälligen Verdienste zur "Komturin von Phecadien" aus und nahm die 'Gesundung des waidwunden Landes', des Lieblichen Feldes, in ihre tüchtigen Hände.

Kaiser *Raul von Gareth* erfuhr von der aufrührerischen Tat, schickte einen Heerhaufen in die abtrünnige Komturei, ließ Lutisana hinrichten (984 v.H.) und das Feld von drei eigenen Protektoren verwesen. Der Ordensbund wurde verboten, führte sein Tun furchtlos im Untergrund fort und wurde erst 922 v.H. auf Weisung des Garether Schwertbruders wieder öffentlich geduldet.

Die Burg *Goldenhelm* zu *Arivor* war fortan Sitz des mächtigen *Ordens-Hochmeisters*, von hier aus befahl er den Landmeistern und Stadtmeistern (Komturen). Der *Kluge Kaiser Gerbald* trat 816 v.H. an den Orden heran mit dem Auftrag, das Land jenseits der Misa aus den Händen der *Goblins* zu befreien und urbar zu machen – und bot die vollständige Rehabilitierung des T.; allzugern nahm Hochmeisterin Comtessa *Arvedua von Neetha* die 'Schenkung' an und entsandte einen eigens bestellten Marschall zur *Feste Pilkamm* in der *Großen Mosse*.

Obwohl der *Marschall des Bornlandes* über die Jahrhunderte hinweg zum tatsächlichen Ordensherrn avancierte – zumal nach der glücklichen Befreiung des Landes und dem Ende der *Kuunga Suula* –, herrschte der eigentliche Hochmeister doch stets am Goldenhelm, umgeben von einem kleinen Häuflein getreuer Ritter. Gerade dieser Umstand gab den Priesterkaisern 658 v.H. wunderbare Gelegenheit, den letzten Hochmeister, Prinz *Bogumil von Arivor*, zu verhaften und in demselben Theaterrund zu verbrennen, in dem einstmalig Lutisana den Orden erstmals zu den Waffen rief.

Der Rachezug des bornischen Marschalls *Anshag Edler von Glodenhof* auf Gareth geriet in einen priesterkaiserlichen Hinterhalt, die Ordensritter wurden vernichtend geschlagen, wobei alle bornischen Landmeister den Heldentod fanden. Nur wenige Bewaffnete entflohen dem Gemetzel, heldenmütige Begründer der Stadt DONNERBACH und – gut hundert Götterläufe später – des ORDENS DER HEILIGEN ARDARE. Nie aber wollte in allen Zeiten das Gerücht verstummen, den T. habe ein düsteres Geheimnis umgeben, ein Geheimnis, das von FAMERLOR und KOR selbst künde und nicht zuletzt dazu geführt habe, daß kein Theaterritter das Schwert gegen einen *Mantikor* geführt habe.

Theaterritter; Mitglied des untergegangenen THEATERORDENS. Von den T. leiten sich viele alte Adelsfamilien des *Bornlandes* her.

Thegûn, -s; Thegûner; Thegûner; an der *Kronstraße* von *Methumis* nach *Neetha* gelegen; Hauptstadt des *Thegûner Bundes* und der Baronie *Kabash* zugleich. Im Schatten der alten Burg *Banêsh* und der gut und gern acht Schritt hohen Stadtmauern drängen sich an die zwölf Dutzend Bürgerhäuser, teils aus Bruchstein, teils aus Lehm und teils aus Fachwerk gefügt – ein buntes Wirrwarr, das dem Auge eine Freude ist.

Vor allem die weiten Gärten der Burg *Banêsh* sind – für adlige Reisende – einen Besuch frühlings oder

sommers wert, wenn *Drachensporn* und *Adlerpflock*, wundersam schöne Gewächse, in voller Blüte stehen.

Weiterhin von Bedeutung sind das Ordenshaus der DRACONITER, ein achteckiges Bauwerk von überaus gelungener Bauweise, das nicht nur Geweihte der *Hesinde*, sondern auch allerlei Maler, Gelehrte und Schaulustige nach T. zieht, und die Komturei des *Ordens vom Blute der Märtyrer zu Arivor*. Ersterem steht der neethische Staats-Rat und Hochgeweihte Abtprimas E. Q. *Eternenwacht* vor, letzterem Ritter *Lingmar Glimmstein von Barfold*, der zugleich Burggraf der Baronie ist – Baron *Sumudan von Aldyra* hält lieber im kaiserlichen *Vinsalt* Hof. Nach dem kaiserlichen Census und Taxus zählt T. dieser Praiosläufe 814 Bürger, Tempel und Schreine sind den Göttern *Hesinde*, *Praios*, *Rondra* und *Firun* geweiht (G: 20 Söldlinge des Burggrafen, 20 Ordensritter vom Blute, 50 Ksl. Schwere Reiter zur Sicherung der Kabashforte).

Thegûner Bund; Kronvogtei im Rang einer Grafschaft des *Lieblichen Feldes*; nach der Absetzung von *Phrenos von Neetha* aus der *Mgft. Neetha* hervorgegangen; umfaßt die Krondomäne *Eldoret*, die Herrschaften *Kabash* und *Suderstein* sowie die Domänen *Brelak* und *Banchab*; regierender Kronvogt ist *Cedor Celianada von Brelak*.

Theokratie; wörtlich "Gottesherrschaft"; in Wahrheit aber stets Herrschaft einer Priesterkaste, die Anspruch auf weltliche und geistliche Gewalt erhebt und ihr weltliches Wirken durch ihre geistlichen Gesetze legitimiert. Neben einigen Epochen in der Zeit der *Echsenherrscher* dürfte die bekannteste T. die Zeit der PRIESTERKAISER sein; ansonsten ist diese Herrschaftsform wenig verbreitet.

Therbun von Malkid; (19 v.BF. – 41 BF.); studierter Medicus und *Peraine*-Geweihter; gründete im Jahre 27 BF. die *Gesegnete Heilerschaft der Peraine-Gläubigen*; Heiliger der *Peraine*kirche.

Therbuniten; der *Peraine* geweihter Orden; entstand aus dem 966 v.H. von *Therbun von Malkid* gegründeten *Orden der Gesegneten Heilerschaft der Peraine-Gläubigen*. Damals wie heute waren die Ziele des Ordens die Bekämpfung des Elends von Krieg und Seuchen, und die in grüne Kutten gekleideten T. betreiben nicht nur in fast allen aventurischen Städten Spitäler, sondern sie sind auch auf allen Schlachtfeldern zu Hause, wo sie ohne Rücksicht auf das eigene Leben Verwundete retten. Die genaue Anzahl der Mitglieder ist unbekannt, da neben *Peraine*-Geweihten auch sehr viele Laien ihr Leben in seinen Dienst gestellt haben.

Thezzphai; meist als LOLGRAMOTH bekannter *Erzdämon*, der mit *Zwist* und *Hader*, aber auch *Bewegung* assoziiert wird.

Thonnys; ein der *Ackerwinde* sehr ähnliches, nordaventurisches Kraut mit grellroten Blüten, das es ermöglicht, ohne große Anstrengung *Astrale Kraft* zurückzugewinnen.

Thorra; eines der vier Rösser, das den DONNERSTURM, den Streitwagen *Rondras*, zieht.

Thorwal (I), -s; thorwalsch; Thorwaler; nordaventurische Hafenstadt. Die größte und im übrigen Aventurien bekannteste Ansiedlung der *Thorwaler* in der gleichnamigen Region (EW: 7.120) liegt am Nordufer des *Bodir*, wo dieser, von Osten aus dem *Orkland* kommend, in den *Golf von Prem* einmündet. Vom *Meer der Sieben Winde* durch die *Prem* Halbinsel und den *Golf* geschützt, besitzt der Ort ein für nordaventurische Verhältnisse relativ mildes Klima und ist ganzjährig als Seehafen nutzbar und daher der bedeutendste Handelshafen der *Thorwaler* mit ausgedehnten Hafen- und Werftanlagen und vielen ausländischen Handelsniederlassungen.

Die "Stadt der Freien", wie sie von ihren Bewohnern auch genannt wird, stellt das politische Zentrum der *Thorwaler* dar: Hier haben sowohl der *Hetmann vom Bodir* als auch der *Hetmann der Hetleute* ihren Sitz (G: 90 Krieger der *Hetgarde*, 50 Krieger der *Windzwinger-Otta*, 30 Büttel und *Hafenwachen*, zudem sind gut zwei Drittel der Bevölkerung waffenfähig und -fertig).

Aufgrund der ausgeprägten Gastfreundschaft und Toleranz der *Thorwaler* leben viele Nicht-*Thorwaler* in der Stadt. Etwa ein Drittel der Einwohner sind *Norbarden*, *Nivesen*, *Zwerge* und *Orks* (die letztgenannten bewohnen einen etwas abgelegenen Stadtteil, das sogenannte "Orkendorf", und stellten bis zum Feldzug der *Orkland-Orks* durchaus respektierte und gleichberechtigte Mitbürger dar, seither gibt es jedoch hin und wieder Spannungen), zudem viele Flüchtlinge und Handelsleute aus fast allen zivilisierten Ländern. Die meisten von ihnen leben in der "Fremdenstadt" im Westen T.s, die nicht von typischen *Thorwaler* Langhäusern und *Ottaskin* dominiert wird, sondern eine Vielfalt architektonischer Stilrichtungen zeigt.

Auf dem hohen Kliff am Westrand der Stadt stehen die Wahrzeichen der Stadt: die ehemals kaiserliche Zwingfeste *Ugdalfskronir*, die die *Thorwaler* Kriegerakademie beherbergt, und der *Hjaldingard-Turm* mit seinem Leuchfeuer. An den nördlichen Ausläufern des Kliffs liegt die *Ottaskin* der *Hetleute*, zu der die in Aventurien einzigartige *Kartothek* gehört. Gleich nebenan befindet sich die *Thorwaler Magierakademie*, die SCHULE DER HELLSICHT.

Neben den Gotteshäusern für die drei wichtigsten Thorwalschen Götter, nämlich der Halle des *Swafnir*, dem *Efferd*- und dem *Travia*-Tempel, besitzen auch die mehr im Süden verehrten Götter *Peraine*, *Phex* und *Tsa* ihre Kultstätten (der ebenfalls vorhandene Tempel des *Praios* steht meistens leer). Das *Imman*-Stadion könnte als 8. Tempel T.s bezeichnet werden, da es von vielen Thorwalern regelmäßig und mit fast religiösem Eifer besucht wird.

Thorwal(II), -s; Thorwaler oder thorwalsch; Thorwaler; Landschaft am nordwestlichen Rand Aventuriens; allgemein für das von *Thorwalern* besiedelte und beherrschte Gebiet; ein grob sichelförmiges Gebiet entlang der Küste zwischen der Mündung des *Ingval* und der Mündung des *Svellt*; wird im Westen vom *Meer der Sieben Winde*, im Norden von *Ifirns Ozean* und im Süden vom *Ingval* begrenzt. Nach Osten geht die bewohnte Landschaft allmählich in Wildnis über. Das Gebirgsmassiv der *Großen Olochtai* trennt T. im Nordosten und Osten von der *Orkschädelsteppe*, während im Südosten der *Steineichenwald* die Grenze bildet. Politisch grenzt T. im Süden an *Nostria*, im Osten an einen Zipfel *Andergasts*, vor allem aber ans *Orkenreich*, im Nordosten schließlich an die Reste des *Svelltschen Städtebundes*.

Die Küstengebiete, insbesondere am *Golf von Prem*, besitzen durch warme Meeresströmungen aus dem Süden ein in Anbetracht der nördlichen Lage vergleichsweise mildes Klima und weisen sowohl intensiven Ackerbau als auch eine dichte Besiedlung auf. Hier findet man die meisten größeren Städte der Thorwaler wie *THORWAL*, *PREM*, *OLPORT*, *Muryt*, *Overthorn* und *KENDRAR*.

Das unwirtliche und kalte Landesinnere ist dagegen eine fast unbewohnte Wildnis, in der Bauernhöfe, Ottaskin und kleine Wehranlagen (namentlich *WASKIR*, *Aldaragh*, *HJEDAN* und *Clanegh*) wie Inseln eingebettet liegen.

Drei majestätische Gebirgsketten, die *Grauen Berge*, die *Hjaldorberge* und die *Große Olochtai*, ragen hier stellenweise mehr als 4.000 Schritt in die Höhe. Nur wenige Fallensteller und Goldsucher schaffen es, den zahlreichen Raubtieren, *Greifen* und *Harpyien* und den eisigen Gebirgswintern zu trotzen.

Die Große Olochtai wird überdies von einer größeren Zahl von Orks bewohnt, die sich gegenüber anderen Vertretern ihres Volkes durch besondere Wildheit und Zähigkeit auszeichnen.

Zwischen den Gebirgen erstrecken sich weit ausgedehnte Nadelwälder bis in Küstennähe. Im Süden, am *Ingval*, und nördlich von *Waskir* am Oberlauf des *Merek* findet man größere Sumpfbereiche, die neben einer Unzahl angriffslustiger Insekten allerlei lichtscheue und unheimliche Wesen beherbergen, die unvorsichtige Wanderer anlocken, um sie zu verschlingen oder an ihr Blut zu gelangen.

Die mit lichten Wäldern und Sträuchern bewachsene Hügellandschaft zwischen T. und *Salza*, die sich hervorragend zur Ansiedlung und Urbarmachung eignet, ist erst seit einigen Jahren von Thorwalern besiedelt. Früher hatte man dieses Gebiet den *Trollen* und *Goblins* überlassen, doch seit dem *Nostria*-Feldzug einiger Ottas haben sich dort nicht nur neue *Ottaskin* angesiedelt, sondern auch viele Flüchtlinge aus dem von den Orks besetzten *Svelltland*.

Da die Thorwaler das Schiff als Verkehrsmittel bevorzugen und ausreichend Flüsse und Fjorde zur Verfügung stehen, ist der Ausbau von Straßen nicht besonders weit vorangetrieben worden. Außer der teilweise gepflasterten Küstenstraße von *Salza* nach T. und dem großteils verfallenen *Bodirsteg*, der dem gleichnamigen Fluß folgend, von T. nach *Phexcaer* führt, ist die Karawanenroute durch den *Steineichenwald* von T. nach *Lowangen* der einzige nennenswerte Weg über Land.

Thorwaler, -s; thorwalsch; Volk der Menschen; Bewohner der gleichnamigen Stadt und Landschaft in Nordwestaventurien. Die T. sind die Nachfahren der *Hjaldinger*, eines Volkes von kühnen Seefahrern, das im Norden des *GÜLDENLANDS* lebte und um 2600 v.H. aus seiner Heimat floh, um der drohenden Vernichtung durch das expandierende Reich von *Cantera* zu entgehen. Mit ihren hochseetüchtigen *Ottas* (Drachenschiffen) überquerten sie das *Meer der sieben Winde* und erreichten unter der Führung der legendären *JURGA TJALFSDOTTER* nach langen Irrfahrten und der Begegnung mit dem Gottwal *SWAFNIR* (der ihnen seine Hilfe gewährte und seitdem als ihr Hauptgott verehrt wird) die aventurische Nordwestküste an der Stelle, an der die Stadt *OLPORT* gegründet wurde. Sie behielten ihre meeresverbundene Lebensweise bei und bewahrten ihre Sprache und Kultur über zweieinhalb Jahrtausende. Nach den ersten Kontakten mit Seeleuten aus dem *ALTEN REICH* wurden sie von diesen nach ihrer bedeutendsten Ansiedlung T. genannt.

Von vielen anderen Völkern werden sie nur als Thorwal-Piraten bezeichnet und als blutrünstige Seeräuber, primitive Barbaren und gefürchtete Kämpfer betrachtet, die sich außer durch hervorragende Seemannschaft und Kampffertigkeit vor allem durch ungehobeltes Benehmen, übermäßiges Saufen, Jähzorn, Raubgier und Ablehnung von Recht und Ordnung auszeichnen (daher auch die Redewendung "thorwalsch einkaufen"). Dieses Bild, obwohl in manchen Aspekten für viele T. zutreffend, ist von Vorurteilen geprägt und wird den T. als Volk nicht gerecht. Der letzte große Raubzug liegt schon viele Jahre zurück, alle größeren Hafenstädte sind inzwischen soweit befestigt, daß sich ein Angriff einzelner Ottas von selbst verbietet. Auch die Kaperfahrten gegen Handelsschiffe haben seit der Regierungszeit der obersten *HETFRAU GARHELT* (7 v.H. – 15 n.H.) stark nachgelassen.

Erscheinungsbild: Die meisten T. sind im Verhältnis zu anderen Aventuriern ungewöhnlich hochgewachsen und kräftig. Viele haben eine helle Haut und blondes oder rotes Haar. Ihre Kleidung ist dem Klima und ihrer Lebensweise angemessen. Beide Geschlechter tragen Hosen und Wämser aus bunten Wollstoffen oder Leder,

das durch Fischöle wasserundurchlässig gemacht wurde. Im Winter schützt man sich durch dicke Fellmäntel gegen Schnee und Wind.

Männer wie Frauen schmücken sich gern und auffallend mit Metallreifen, Tiertrophäen und exotischen Kleidungsstücken aus dem Süden. Haar- und Bartracht werden sorgsam gepflegt und häufig zu Zöpfen geflochten und mit Holzperlen und bunten Bändern verziert oder rot gefärbt. Viele Thorwaler lassen sich bunte *Tätowierungen* in die Haut stechen, die am häufigsten Tiere oder Fabelwesen darstellen oder abstrakte Ornamente sind. Sie dienen nicht nur als Schmuck und Verzierung, sondern sollen auch, gleich einem Talisman, vor Unheil und bösen Geistern schützen.

Man trifft die wenigsten T., Männer wie Frauen, unbewaffnet an. Als Waffe wird die Axt in allen möglichen Varianten bevorzugt, aber auch Schwerter und Speere erfreuen sich großer Beliebtheit. Zum Schutz dient meist ein hölzerner Rundschild mit metallendem Rand und ornamentaler Verzierung. Rüstungen sind wegen der starken Einschränkung der Beweglichkeit, vor allem an Bord von Schiffen, nicht sonderlich beliebt. T. verlassen sich lieber auf Lederpanzer oder verzichten ganz auf Rüstungsschutz.

Lebensweise: Die meisten T. ernähren sich vom Seehandel und Fischfang; zwar betreibt nur eine Minderheit Piraterie, aber diese prägt seit langem das Bild der T. im Ausland. Der Übergang zum friedlichen Handel ist dabei recht fließend. Viele bebauen auch das Land oder üben ein Handwerk aus, wobei Schmiede, Schiffsbauer und Holzschnitzer am angesehensten sind. Die typische thorwalsche Siedlung ist die *Ottaskin*, eine Gruppe von Langhäusern, die von einer Palisade umfaßt werden. Das Thorwaler Langhaus bietet einer Schiffsgemeinschaft oder Teilen davon Unterkunft. Es ist aus Bruchsteinen oder schweren Holzbalken erbaut und mit Schilf oder Gras gedeckt. Zu jedem Langhaus gehört ein Badehaus, denn im Gegensatz zu gängigen Vorurteilen legen T. viel Wert auf Hygiene (zumindest in ihrer Heimat).

Die Küche der T. ist weniger wegen der verwendeten Nahrungsmittel (alles, was Fischfang und Landwirtschaft erbringen) als durch deren Zubereitung erwähnenswert. Die Kombination unterschiedlichster Geschmacksrichtungen läßt sie ebenso wie das Süßen und Färben der Speisen für Nicht-T. zumindest exotisch wirken. Berüchtigt sind auch die Trinkgewohnheiten der T.: Sie trinken und vertragen Unmengen an Alkohol; eine Unsitte, die gern mit den langen Winterabenden im Norden entschuldigt wird.

Gesellschaftsordnung und Staatswesen: Mehr als andere Aventurier sind die T. Individualisten, die ihr Leben nach ihren eigenen Vorstellungen gestalten wollen und die weder ein geordnetes Staatswesen noch eine zentrale Regierung besitzen. Ihre Loyalität gehört ihrer jeweiligen Schiffsgemeinschaft (*Ottajasko*) und den von ihnen gewählten Anführern (*Hetleuten*), die als Kapitäne, Sippenälteste oder Dorfvorsteher Recht innerhalb der Ottajasko sprechen und diese nach außen repräsentieren.

Die Ottajasko umfaßt als kleinste Einheit der thorwalschen Gesellschaft alle Personen, die die *Ottajara*, die rituelle Aufnahme in die Gemeinschaft, abgelegt haben, sowie deren Ehepartner und Kinder. Meist gehören einer Ottajasko ein oder mehrere, im Regelfall selbstgebaute Schiffe und ein Ottaskin. Die Hetleute können von der Schiffsgemeinschaft wegen erwiesener Unfähigkeit für abgesetzt erklärt werden. Statt einer klassischen Schiffsgemeinschaft kann ein T. auch einer Dorfgemeinschaft oder einem (meist weit verstreut lebenden) Sippenverband angehören. Mit Erreichen seiner Reife entscheidet jeder T. selbst, welcher Gemeinschaft er angehören will.

Ist die Zahl der Mitglieder einer Ottajasko zu stark angewachsen, so wird eine Gruppe von meist jungen Mitgliedern ausgewählt, die eine neue Schiffsgemeinschaft gründen. Auch außerhalb des eigentlichen Siedlungsgebiets gibt es thorwalsche Ansiedlungen, z.B. in *Riva*, *Llanka*, *Drol* und *Brabak*. Diese betrachten sich als eigene abgeschlossene Schiffsgemeinschaften, die häufig auch geschlossen als Seesöldner für einen örtlichen Machthaber arbeiten. Dabei übertragen sie ihre Loyalität der Schiffsgemeinschaft gegenüber auch auf ihren Auftraggeber.

Ehre und Ansehen innerhalb der Gemeinschaft erlangt ein T. nicht durch Geburt oder Besitz sondern durch seine Taten. Daher werden Eigenschaften des Einzelnen wie Mut, Kraft, Klugheit und Fleiß hoch geschätzt, ebenso seine Fähigkeiten wie Kampfkunst, Seemannschaft, handwerkliche Fertigkeiten, Beredsamkeit und Dichtkunst. Dies und die rauhe Umwelt, in der sie leben, haben die T. zu zähen, wehrhaften und arbeitsamen Menschen geformt, die in der Vervollkommnung ihrer Fertigkeiten eines ihrer Lebensziele sehen.

Aufgrund der anarchischen und freiheitsliebenden Gesinnung der T. gibt es so etwas wie ein einheitliches thorwalsches Staatengebilde trotz der gemeinsamen Sprache und Kultur nicht. Prinzipiell stellt jede Ottajasko einen unabhängigen Staat dar. Einrichtungen wie Steuern, eine Zentralgewalt oder ein Heer existieren ebensowenig wie Kerker oder Leibeigenschaft, ganz zu schweigen von der Sklaverei. Der Gedanke der Königsherrschaft ist ihnen unerträglich. Die T. sind ein Volk von Gleichen; sie kennen keine Standesunterschiede. Ebensowenig gibt es bei ihnen ausgeprägte Armut oder Hunger. Allerdings haben es viele Seeräuber durch Mut und Skrupellosigkeit zu erheblichem Reichtum (und Ansehen) gebracht.

Der jetzige oberste Hetmann TRONDE versucht, die seit ca. 100 Jahren langsam voranschreitende Entwicklung Thorwals zu einer Nation zu forcieren. Es muß aber bezweifelt werden, daß ihm damit Erfolg beschieden sein wird. Noch können einzelne Ottas Kriege beginnen und nach eigenem Gutdünken wieder beenden, ohne daß der oberste Hetmann darauf Einfluß hätte, wie der abgebrochene Feldzug gegen *Nostria* im Jahre 17 Hal gezeigt hat.

Mehrere Dörfer oder Schiffsgemeinschaften wählen sich gemeinsame *Jarle*, die die Rechtsprechung in ihren Gebieten durchführen. In den großen Städten THORWAL, OLPORT und PREM wählt sich die Bevölkerung einen

Hetmann für die Stadt, der eine Art Bürgermeister darstellt.

Zweimal jährlich findet das *Hjalding* statt, die Versammlung aller Hetleute, Sippenältesten und Jarle, bei der größere Rechtsstreitigkeiten verhandelt werden und Entscheidungen gefällt werden, die alle T. betreffen. Das *Hjalding* wählt auch den *Hetmann der Hetleute*, den obersten Richter und außenpolitischen Sprecher aller T. Seine Machtbefugnisse stehen allerdings weit hinter denen anderer Staatsoberhäupter zurück. Der oberste Hetmann bekleidet sein Amt auf Lebenszeit, kann aber jederzeit vom *Hjalding* abgesetzt werden.

Recht und Gesetz: Geschriebene Gesetze kennen die T. nicht, dafür aber eine umfangreiche mündliche Überlieferung der Rechtsprechung, die Rechtsstreitigkeiten der Vergangenheit darstellt und kommentiert. Diese wird von den *Skalden* als "Rechtsgelehrte" gepflegt und weitergegeben. Diese beraten auch häufig Hetleute und Jarle bei schwierigen Gerichtsverhandlungen und können Ankläger und Angeklagte vertreten. Kerker, Folter und Verstümmelung sind bei den Thorwalern nicht in Gebrauch. Als Strafe für kleinere Vergehen (bis hin zum Totschlag) wird ein *Thurgold*, ein Entschädigungsgeld, als Strafe und Wiedergutmachung verhängt. Schwere Verbrechen wie wiederholter Totschlag, kaltblütiger Mord oder Vergewaltigung werden mit mehrjähriger oder lebenslanger Verbannung in die *Friedlosigkeit* bestraft, um die Gemeinschaft vor dem Totschläger zu schützen. Jedermann darf den Verbannten erschlagen, wenn er vor Ablauf der Verbannungszeit in die Nähe seiner Heimat zurückkehrt. Besonders abscheuliche Verbrechen wie Brandstiftung, Brunnenvergiftung oder Mord an Kindern oder Greisen wird mit dem Tod bestraft.

Kann der Richter aufgrund der Indizien und Zeugenaussagen zu keiner Entscheidung kommen, wird ein Gottesurteil angeordnet; meistens ein Kampf zwischen Ankläger und Angeklagtem. Ein gefälltes Urteil muß von beiden Parteien mit einem Eid anerkannt werden, was häufig nicht geschieht. Dann gibt der Richter das Recht in die Hände der Ankläger; d.h., diese dürfen an dem Angeklagten Blutrache üben, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Natürlich läßt die Gegenseite sich dies nicht ohne Gegenwehr gefallen, und schon ist eine jahrelange Fehde zwischen zwei Schiffsgemeinschaften entfacht, die auf beiden Seiten viele Opfer fordert. Das thorwalsche Strafrecht findet nur Anwendung unter Thorwalern und ihren Gästen oder Mitbewohnern; ein Thorwaler auf Kaperfahrt betrachtet sich als im Kriegszustand mit seinen Opfern befindlich.

Ein hervorstechender Zug der thorwalschen Gesellschaft ist die Gleichberechtigung von Mann und Frau. Thorwalerinnen nehmen ebenso an Kämpfen und Raubzügen teil und werden genauso häufig als Hetleute und Kapitäne gewählt wie die Männer. Ebenso dürfen sie alle Berufe ausüben, die in anderen Ländern nur Männern offenstehen. Umgekehrt ist es für einen Mann nicht entwürdigend, sich um Haus und Kinder zu kümmern. Beide Geschlechter haben das Recht, eine Ehe für beendet zu erklären, wenn unversöhnlicher Streit oder fehlende Übereinstimmung ein weiteres Zusammenleben unmöglich machen. Dabei legen die Hetleute die Aufteilung der Güter fest, die von beiden Partnern akzeptiert werden muß.

Seefahrt: Mit mehr als 600 Schiffen sind die T. das größte seefahrende Volk Aventuriens und, nach weitverbreiteter Meinung, auch die besten Seefahrer. Nahezu jeder T. verbringt irgendwann im Laufe seines Lebens einige Zeit auf See, und viele T. bestreiten ihren Lebensunterhalt durch Fischfang, Seehandel oder auch Seeräuberei. Die meisten Heranwachsenden werden im Rudern, Matrosenarbeiten und im Nahkampf an Deck geschult; auch Wetterbeobachtung anhand von Wellenformen und Wolkenformationen, Navigation nach Sonne und Gestirnen und handwerkliche Künste wie Segelmachen und Schiffszimmerei sind weit verbreitet und viel geübt. Ein intuitives Verständnis der Meere und ihrer Eigenheiten und ein ungewöhnlicher Wagemut auf See, der zum Teil in einem tiefen Vertrauen in die Götter *Swafnir* und *Efferd* wurzelt, ergänzt die seemännischen Fertigkeiten der T. und verstärkt diese. Ebenso verfügen die T. über solide Kenntnisse in Geographie und Astronomie und besitzen mit der Thorwaler Kartothek die größte aventurische Land- und Seekartensammlung.

Die wenigsten T. fahren ausschließlich als Piraten zur See; aber viele Handelsfahrer bringen schon einmal ein Schiff auf, wenn die Gelegenheit günstig ist. Bevorzugte Opfer sind Angehörige der sklavenhaltenden Nationen des Südens, Nachkommen der verhaßten Güldenländer oder Walfänger auf Ifirns Ozean.

Die bevorzugten Schiffstypen der Thorwaler sind das *Drachenschiff* (auch OTTA genannt) und die KNORRE. Trotz der großen Anzahl Schiffe in thorwalschem Besitz gibt es so etwas wie eine thorwalsche Kriegsflotte nicht – aus den gleichen Gründen, aus denen es keine reguläre thorwalsche Armee gibt.

Kultur: Da die Schiffsgemeinschaft im Leben eines T.s eine so herausragende Rolle spielt, haben alle Feste, die seine Rolle in der Gemeinschaft betreffen, eine hohe Bedeutung. Dazu zählen Hochzeit, Namensgebung der Neugeborenen und Aufnahme der Heranwachsenden in die Schiffsgemeinschaft. Bei der Namensgebung eines Neugeborenen ist die gesamte Schiffsgemeinschaft anwesend. Die Auswahl des Namens liegt bei den Eltern. Meist wird ein Name ausgewählt, der eine gewünschte Eigenschaft bedeutet. Ob das Kind nach seiner Mutter oder seinem Vater benannt wird, muß zwischen den Eltern entschieden oder durch einen Ringkampf durchgesetzt werden. An den Namen des benennenden Elternteils wird je nach Geschlecht des Kindes die Silbe *-son* oder *-dotter* (bisweilen *-dottir*) angehängt.

Die *Ottajara* ist die rituelle Aufnahme eines Heranwachsenden in die Schiffsgemeinschaft. In Anwesenheit der gesamten Ottajasko muß der Betreffende der Länge nach unter einem Schiffsrumpf durchtauchen, in einer Hand eine Waffe in der anderen ein mit Premer Feuer oder Waskir gefülltes, verschlossenes Trinkhorn, das nach Anbordklettern geleert werden muß.

Bei der üblichen Bestattung eines Thorwalers läßt man den Toten auf einem brennenden Holzfloß aufs Meer hinaustreiben, was sein Aufgehen in die Elemente symbolisieren soll. Die Feuerbestattung in einem kompletten

Schiff ist nur besonderen Helden oder großen Hetleuten vorbehalten.

Die Sprache der T. ist das *Thorwalsch*, das ebenso wie das *Bosparano* güldenländischen Ursprungs ist. Seit der Landung der Hjalddinger vor zweieinhalbtausend Jahren hat sich die Sprache kaum verändert, was nicht zuletzt durch die umfangreiche schriftliche und vor allem mündliche Überlieferung bedingt ist. Bis zur Besetzung des Landes durch das *Neue Reich* hatten die T. eine eigene *Runenschrift*. Später hat man die *Kusliker Zeichen* der Besatzer übernommen. Nur die Skalden (s.u.) beherrschen noch die Runenzeichen, wenn man von einzelnen Schutzzeichen absieht, die noch immer weit verbreitet sind.

Viele Thorwaler sind des Lesens und Schreibens mächtig; und begabte Redner, Dichter und Erzähler genießen hohes Ansehen. Viele üben sich in Dichtkunst oder der geschichtlichen Prosaerzählung, der sogenannten Saga, was gerne mit den langen Wintern im Norden erklärt wird: Irgendwie muß man sich ja die Zeit vertreiben. Ebenso verbreitet wie Kampf- oder Trinklieder sind melancholische Gesänge über das Meer und romantische Liebesballaden.

Die begabtesten Sänger, Dichter und Erzähler werden als *Skalden* bezeichnet. Sie sind die Bewahrer der mündlichen Überlieferung und Geschichte sowie der thorwalschen Lebensart. Sie können sich selbst zum Gesang mit einem Instrument begleiten oder aus dem Gedächtnis stundenlange Gesänge rezitieren. Sie reisen viel, um ihren Horizont zu erweitern und Inspirationen zu erhalten und sind in allen thorwalschen Langhäusern aufgrund der von ihnen gebotenen Unterhaltung immer gerngesehene Gäste. Ihnen obliegt auch die Schulung der Jugend im Lesen, Schreiben, Singen und Dichten.

Vereinzelt gibt es Skalden, die, bedingt durch ein einschneidendes Erlebnis, ihr Leben dem Dienst an Swafnir gewidmet haben. Diese stellen unter den Geweihten dieses Gottes eine besondere Gruppe dar: Mehr noch als andere Skalden suchen sie das Abenteuer und die Gefahr und versuchen, die ungewöhnlichsten Eindrücke zu sammeln, um ihren Gott besser verstehen zu können. In vollem Vertrauen auf ihren Gott mißachten sie jede Gefahr und folgen nur ihrer Intuition, so daß ihr Verhalten von anderen Menschen nur schwer nachvollzogen werden kann. Meist tragen sie den Beinamen "Torkendöhn" in Erinnerung an einen sagenhaften Helden, der auf die Zunge *Hranngars* stieg, um in sie einen Wal zu tätowieren.

Hervorragendstes Beispiel thorwalscher Dichtkunst ist das aus mehr als 100 Sängen (Strophen) bestehende *Jurgalied*, das den Auszug der Hjalddinger aus *Güldenland* und deren Landnahme in Aventurien schildert, und dessen gesamter Vortrag einen ganzen Abend dauern kann. Sehr verbreitet ist die Schimpfkunst: Im Kampf oder im freundschaftlichen Wettstreit versucht man sich gegenseitig durch originelle und geistreiche Beleidigungen zu übertrumpfen.

Die Musik der T. besteht aus Gesängen, die manchmal von wenigen Instrumenten zur Untermalung begleitet wird. Reine Instrumentalmusik ist ihnen ebenso fremd wie gegenständliche Malerei oder Theater. Allerdings ist bei ihnen die Holzschnitzkunst und das farbenfrohe Bemalen von Häusern und Schiffen sehr verbreitet. Ihr Stil ist ornamental und besteht aus verschlungenen Bändern und Mustern, die Wellen, Wolken oder Spiralen gleichen oder Tiere und Fabelwesen darstellen.

Religion: Höchste Gottheit der T. ist der Gottwal SWAFNIR, Sohn des *Efferd* und der *Rondra*, der sie der Überlieferung nach Schiffbau, Seefahrt und Kriegskunst lehrte und seine Anhänger auf dem Meer vor allen Gefahren beschützt. Er ist der unversöhnliche Gegner der ungeheuerlichen Gottschlange *Hranngar*, mit der er in ständigem Kampf lebt. In fast jeder Siedlung der T. steht ein Tempel zu seiner Verehrung; hier opfern die heimgekehrten Seefahrer nach gelungenen Kaperfahrten und erfolgreichen Handelsreisen oder wenn sie aus großer Gefahr errettet wurden. Hier schwören sich die Mitglieder einer *Ottajasko* ewige Treue, und hier werden auch Blutfehden durch feierliche Schwüre beendet. Der Wal ist für die T. ein heiliges Tier. Ihn zu jagen wird als großer Frevel empfunden; entsprechend leiden die Walfänger der Nachbarstädte im Norden schwer unter den Nachstellungen der T.

Neben Swafnir werden vor allem *Travia* und *Efferd* verehrt: die Göttin der Familie und des Herdfeuers wegen der großen Bedeutung, die der *Ottajasko* oder Sippe und der Ehe und Gastfreundschaft zukommen; der Meeresherr als das Wasser schlechthin, das wesenlos und allumfassend ist und aus dem alles Leben stammt und in das es wieder zurückkehrt. Er wird häufig mit dem unberechenbaren Schicksal gleichgesetzt.

Von den übrigen Zwölfgöttern werden nur noch *Rondra*, *Phex*, *Firun* und dessen Tochter *Ifirn* verehrt.

Die Geweihten des Swafnir genießen das höchste Ansehen; die meisten kamen durch ein einschneidendes Erlebnis oder eine Vision zu ihrem Status. Sie dienen ihrem Gott nicht nur durch Kulthandlungen, sondern vor allem durch eine weltzugewandte und abenteuerliche Lebensweise. Erstrebenswert scheint ihnen, jene Tugenden zu üben, die dem Gott wohlgefällig sind: Mut, Aufrichtigkeit, Freude an der Gemeinschaft, Trinkfestigkeit und Begabung im Geschichtenerzählen. An Bord von Schiffen sind die Geweihten, vor allem auf längeren Seereisen, immer gern gesehen, da sie den Beistand des Walgotts garantieren. Die Swafnirgeweihten sind in der Lage, in Seenot oder anderen Gefahrensituationen Wale oder Delphine zur Hilfe zu rufen, die ihren Anweisungen folgen und so schon manchen Seefahrer und manches Schiff gerettet haben.

Als *Swafnir-Kinder* werden diejenigen T. bezeichnet, die dem Fluch der sogenannten *Walwut* oder *Swafskari* unterliegen und im Kampf oder bei Streitigkeiten jegliche Selbstkontrolle verlieren und in unbeherrschbare Raserei verfallen. Um die Gemeinschaft vor den Jähzorn-Ausbrüchen der Walwütigen zu schützen, werden sie entweder in die Friedlosigkeit verbannt oder der Obhut der Swafnir-Geweihten anvertraut, die es durch Zuwendung und Disziplin oft schaffen, jenen ihre Selbstkontrolle zurückzugeben.

Der Jenseitsglaube der T. wird nicht von *Boron* dominiert. Vielmehr glauben sie, daß die Toten nach ihrer Bestattung im Meer zu Swafnir finden, um für alle Zeiten durch die Wellen zu ziehen, oder ganz in Efferd aufgehen.

In direktem Kontrast zu der manchmal etwas respektlosen Einstellung gegenüber den Göttern steht der ausgeprägte Aberglaube der T. mit einer Neigung zu düsteren Vorahnungen und Stimmungen. Insbesondere Wellenformen und Wolkenformationen werden als wichtige Omina betrachtet. Vor bösen Einflüssen schützt man sich durch das Tragen von Fetischen, Talismanen und Runenzeichen.

Thorwalsch; SPRACHE der *Thorwaler*; aus dem *Alt-Güldenländischen* entwickelt und entfernt mit dem *Garethi* verwandt.

Thronwig von Bregelsaum; (*42 v.H.); regierender Markgraf aus dem Geschlecht derer von Bregelsaum zu WARUNK; wegen seiner staatsmännischen Fähigkeiten, vor allem aber wegen seiner außerordentlichen Botanik-Kenntnisse bekannt.

Thuan-Horas; (668 v.BF. – 619 v.BF.); achter und letzter der sogenannten FRIEDENSKAISER auf dem Thron des *Alten Reiches*. Der Sohn von SVELINYA-HORAS regiert von 631 v.BF. – 619 v.BF. und hinterläßt seinem Sohn HALDUR das bis dahin größte Reichsgebiet der Geschichte.

Thul; auf den *Zyklopeninseln* übliche Bezeichnung für den FEUERKOPF; eine Speisefischart.

Thunfisch; mit oft drei Schritt Länge größte Art von Salzwasser-Speisefischen; werden vor allem im *Meer der Sieben Winde* südlich von *Havena* gefangen.

Thuran-See; annähernd 1.000 Rechtmilen messender See in den Wäldern *Andergasts*. Sein Fischreichtum hat den Bewohnern des Dorfes *Thurana* am Nordufer einen bescheidenen Wohlstand ermöglicht, und stets befinden sich zahlreiche Fischerboote auf dem, in silbrigem Grün glänzenden, Gewässer. Im nördlichen Teil des Sees befindet sich auch eine größere Insel mit einer in langjähriger, mühevoller Arbeit mit Perlmutter ausgeschmückten Grotte, die als *Efferdtempel* dient.

Thurana; 840-Seelen-Dorf am *Thuransee*. Der langjährige Handel mit Städten des Mittelreichs hat die Dörfler in den *andergastischen* Wäldern für dortige Verhältnisse sehr aufgeschlossen werden lassen. So tauscht man beispielsweise Holz und Fisch gegen Metall und Waffen aus *Angbar*. Größe und Fischreichtum des Sees haben gar den Bau eines Hafens und einer kleinen Werft erforderlich gemacht.

Thuranien; Grafschaft, die das Gebiet um den *Thuransee* umfaßt. Je nach Ausgang der, alle Jahre wieder aufs neue zwischen den verfeindeten Königreichen auflebenden, Grenzstreitigkeiten gehört die Region wechselweise zu *Andergast* oder *Nostria*.

Thuranische Legion; zu Greifenfurt aufgestellte, mittelreichische ad-hoc-Einheit aus Greifenfurter und Koscher Truppenteilen. Unter der Bezeichnung "Rübenernte" sollte sie dem Zug gegen die thorwalsche Usurpation zu *Nostria* des Jahres 17 Hal dienen. Die in Qualität und Bewaffnung recht gemischte Einheit wurde während des *Orkensturms* vollständig aufgerieben.

Thuranx; ein kleiner Ort am *Thuransee*.

Thurgold; im *thorwalschen* Recht eine Entschädigungszahlung, die ein Missetäter an sein Opfer oder dessen Verwandten zahlen muß; wird für mindere Verbrechen verhängt.

Tiefhusen, -s; Tiefhuser; Tiefhusener; Städtchen an der Mündung des *Ror* in den *Svellt*; wurde auf den Trümmern der Stadt *Roremund* errichtet, die im Jahre 398 v.H. von den *Orks* dem Erdboden gleichgemacht wurde.

Fast schien es, als ob T. im Peraine des Jahres 17 Hal das gleiche Schicksal wie ihre Vorgängerin ereilen würde: Die *Orks* schlugen eine Bresche in die Stadtmauer und strömten zu Hunderten in die Stadt. Die Bewohner versuchten, sich auf die Burg des Königs zu retten. Zwar fiel die Feste nicht, aber während die *Orks* die restliche Stadt plünderten, wurde auf der Burg das Leben durch Hunger und Krankheiten unerträglich, und so ließ König Arion III. schließlich die weiße Flagge hissen. Er verhandelte mit den siegreichen *Orks*, und man kam überein, daß die Schwarzpelze die Stadt gegen eine monatliche Tributzahlung verlassen würden. Seitdem wird das Stadtbild T.s von schwerbewaffneten *Orks* geprägt, während die Stadtgardisten alles versuchen, um das Leben in Tiefhusen wieder seinen gewohnten Gang gehen zu lassen (G: 50 Zholochai-*Orks*, 20 unterbewaffnete stadteigene Gardisten).

So regiert König *Arion III. von Westak-Tiefhusen* heute über eine verarmte Stadt, die mühsam versucht, wieder zu alter Bedeutung zu gelangen, aber es mag noch Jahrzehnte dauern, bis die Stadt neben den Tributzahlungen genug Geld für den völligen Wiederaufbau gespart hat. Der Wohlstand des einstigen SVELLTSCHEN STÄDTEBUNDES ist in weite Ferne gerückt. Die Bevölkerung (EW: um 1.500) versucht, das Beste aus ihrer Situation zu machen, denn die Überlebenden haben wenigstens ihr Leben und ihre Freiheit retten können, was vielen Opfern des Orkkrieges nicht vergönnt war. Die Tempel sind mittlerweile gereinigt, und es sind auch wieder Geweihte hierhin zurückgekehrt, die ebenfalls ihr möglichstes tun, um die Bevölkerung zu ermutigen – allen voran der Tempel der *Travia*, der den Ärmsten Unterkunft und Verpflegung gewährt, aber auch die Diener der Liebesgöttin *Rahja* bemühen sich sehr die Tiefhusener von ihren Sorgen abzulenken (Weitere T: BOR, FIR, HES, RON)

Tie'Shianna; mythische Elfenstadt, grob im Gebiet der heutigen *Khomwüste* gelegen; siehe **ELFEN**.

Tierkadaver, belebter; eine besonders scheußliche Abart der mittels NEKROMANTIE erhobenen *Untoten*.

Tigerhai; auch *Riesenhai* genannt; mit sechs bis acht Schritt Länge eine der größten aventurischen Hai-Arten, die in allen Meeren, jedoch nur auf hoher See vorkommt; der Länge nach schwarz und weiß gestreift.

Tijakool; einer der Namen THARGUNITOHS, der *Erzdämonin*, die als Herrin der Untoten und Meisterin der Alpträume gilt.

Timor Firdayon von Vinsalt; (*12 v.H.); jüngster Sohn Kaiserin AMENES; Erzherzog zu *Neetha* und hoher Geweihter des staatstragenden Horas-Kultes; gilt als ambitioniert und intrigant.

Tintlinge; kleine Tintenfische von etwa einem Spann Länge, die als "Abfälle" bei der Fischerei anfallen und oft von den *Efferdtempeln* zusammen mit anderen *Efferdsfrüchten* als Armenspeisung verteilt werden.

Tinzal; das destillierte Gift der *Nesselviper*. Die verletzte Stelle beginnt anzuschwellen, und Atemnot befällt das Opfer. Im Falle des Todes ist die Wirkung des Gifts an der blauen Hautfarbe und dem angeschwollenen Leib des Opfers erkennbar.

Tisal; kleine *tobrische* Insel im *Perlenmeer* östlich der *Beilunker Berge* und südlich der Festungs-Insel RULAT; bereit, diesen ihren vormaligen Status als Versorgungsvorposten der Seeschifffahrt endgültig streitig zu machen. Dies gestaltet sich einigermaßen schwierig, da die ohnehin geringe Grundfläche zu großen Teilen aus Sumpfland besteht. Einzig großzügige Kredite der NORDLANDBANK lassen das ehrgeizige Projekt Gestalt annehmen. Leidtragende dürften für lange Zeit die mittellosen Bauern sein, auf deren Rücken Baron *Lumin von Hasenhag* – ein illegitimer Sohn der ehemaligen Kaiserin *Cella* – seine Pläne austrägt.

Titanium; eines der fünf MAGISCHEN METALLE. Es hat eine silbrig-helle Farbe, das Licht bricht sich darin jedoch in orangefarbenen Strahlen. Es gilt als Urform aller Metalle, da es (nach den Behauptungen der Alchimisten) jede Eigenschaft eines beliebigen Metalls annehmen kann. Es kann nur an drei Stellen in ganz Aventurien gefördert werden und muß anschließend in einem komplizierten Verhüttungsprozeß von seinen "Verunreinigungen" ZWERGENSILBER und ZWERGENGOLD getrennt werden. Die Fundstätten befinden sich im Besitz alter Zwergensippen, die eifersüchtig über ihr Geheimnis wachen. Der bekannte Alchimist und Zwergenforscher *Tyros Prahe* soll vor geraumer Zeit für eine Unze T. den stolzen Preis von 5.000 Dukaten bezahlt haben. Aus T. sollen sich – vielleicht nur zwergischer Aberglaube – Waffen ungeahnter Macht schmieden lassen.

Tizam; Fluß in *Tobrien*; nördlichster der Quellflüsse der TOBIMORA; entspringt in den *Drachensteinen*.

Tjeika von Notmark; Adelsmarschallin des Bornlandes.

Tjolmar, -s; Tjolmarer; Tjolmarer; Stadt am *Svellt*, am Ende der *Svelltstraße* gelegen und einer der "Vorposten" der Zivilisation. Jedes Frühjahr tritt der Svellt über die Ufer, und daher besteht ein großer Teil der Stadt aus Pfahlbauten. Die Ursprünge dieser Siedlung sind nicht festzustellen; es ist jedoch anzunehmen, daß es sich einst um eine orkische oder zwergische Ansiedlung handelte, aber auch thorwalsche Gründer erscheinen möglich. Fest steht lediglich, daß die Stadt im Jahre 150 v.H. bereits die Stadtrechte innehatte und dem SVELLTSCHEN STÄDTEBUND beitrug. Heute weist T. 1.210 Einwohner, vier Tempel (FIR, ING (alter und zwergischer Kult), RAH, Ifirn) und eine kleine Garnison (20 Stadtgardisten) auf.

T. wird – ebenso wie viele andere Svelltstädte – von einem Magistrat regiert. Die Haupteinnahmen bezieht die Stadt aus dem Verkehr auf der Svelltstraße und den Zöllen auf die hier verschifften Waren. Viele betrachten T.

lediglich als Zwischenstation für die Wagenzüge von *Lowangen* nach *Riva*. Die Tjolmarer Kaufleute importieren regelmäßig Erze und Schmiedewaren von den *Orks*, die von den Handwerkern der Stadt – größtenteils *Zwerge* – weiterverarbeitet werden. Seit dem *Orkensturm* im Svellmland sind die Einnahmen aus dem übrigen Handel deutlich zurückgegangen.

Im Gegensatz zu den übrigen Städten des Svelltschen Städtebundes erfreut sich aber T. immer noch eines bescheidenen Wohlstandes, denn als die *Orks* im Peraine des Jahres 17 Hal auf dem Vormarsch waren, wurde ihnen von den Tjolmarer Zwergen die Passage über die Brücke gestattet, was den *Orks* den Zangenangriff auf *Tiefhusen* und *Lowangen* ermöglichte. Als "Belohnung" wurde die Stadt von den Schwarzpelzen verschont. Die übrigen Städte des Svelllandes machen häufig die gesamte Tjolmarer Bevölkerung für den Verrat verantwortlich, so daß die schon immer wortkargen Bewohner T.s Fremden gegenüber noch mürrischer und verschlossener wurden.

Tjoste; die Königsdisziplin beim *Turnier*, der Waffengang zweier Ritter zu Pferde, ausgerüstet mit *Lanze* und Schild sowie einer Seitenwaffe. Die T. wird meist "auf Kampfunfähigkeit", seltener einmal "nach Punkten" gefochten.

Tlaluc; ein *Gehörnter Dämon*, der sich meist als Schleimpfütze manifestiert, als Herr der *Morfus* und Diener BELZHORASHS gilt.

Tobimora (I); zentraler Fluß des Hzm. *Tobrien*. Die T. entspringt auf der Ostseite der *Schwarzen Sichel* unweit der Feste *Tobelstein*. Im Oberlauf vollzieht sie einen nördlichen Bogen, linksseitig von *Kevûn* und *Tizam* gespeist. Dann, in südliche Richtung fließend, bildet sie die natürliche Grenze zwischen den Gft. *Ysilia* und *Tobimora*. Einst den westlich gelegenen *Yslisee* durchfließend, hat sie sich hier bereits vor Jahrhunderten ein neues Bett gegraben. Der Unterlauf führt hinter *Eslamsbrück* in östlicher Richtung durch Gft. und Stadt *Mendena*, wo die T., flach auslaufend, in die *Tobrische See* mündet.

Tobimora (II); tobrische Lgft. zwischen den Flüssen T. im Westen und Süden, *Misa* im Norden zum angrenzenden *Bornland* und *Dogul* im Osten. Fruchtbare Region im Hzm. *Tobrien*, weniger wild als die Lande am Fuß von *Schwarzer Sichel* und *Drachensteinen*, doch auch hier herrscht der typische rauhe Menschenschlag vor, der dem Land mühsam seine Früchte abringt. Verbreitet ist die Viehzucht – Schafe sind hier sehr beliebt –, aber auch *Bausch* und Flachs werden angebaut und zu Tuchen gewirkt, die Abnehmer im ganzen Reich finden. Zu einiger Berühmtheit gelangt sind die hiesigen Klöppelwaren, jedoch wird die Definition einer 'Spitzenkammer des Reiches' von den Tobimorern gern voller Stolz mißverstanden.

Bedeutendster Ort der Lgft. ist ESLAMSBRÜCK am T., zugleich an der Überlandroute nach *Vallusa* und weiter nach *Festum* gelegen. Dies gibt den Ausschlag dafür, daß die natürliche Sprödigkeit der Tobrier hier sogar eine außerordentliche Gastfreundschaft hervorbringt.

Tobimora-Falben; vornehmlich in der Lgft. *Tobimora* gezüchtete Rasse von *Kaltblutpferden*; stammen von den NORBURGER RIESEN ab.

Tobrien, -s; tobrisch; Tobrier; Herzogtum – und damit eine der 15 Provinzen – des Neuen Reiches. Im Nordosten des Reiches gelegen, ist T. im Süden von *Warunk* und *Beilunk*, im Westen von *Darpattien* und *Weiden*, im Norden vom *Bornland* und im Osten vom *Perlenmeer* umgeben. Zum Hzm. T. gehören auch die beiden im Perlenmeer gelegenen Inseln *Rulat* und *Tisal*.

Klima: Ogleich der mildernde Einfluß des Perlenmeeres die Sommer angenehm trocken und mild ausfallen läßt, ist der tobrische Winter, wie er urplötzlich vom *Bornland* her zwischen *Drachensteinen* und *Walbergen* einbricht, für seine Strenge, Dauer und Kälte bekannt und berüchtigt. Ohne Zweifel ist das späte Frühjahr die angenehmste Jahreszeit zum Verweilen im Tobrischen, denn wer schon einmal die gelben *Traviakelchlinge* blühend gesehen hat, der weiß um den Zauber des sonst so abweisenden Stückchens Land.

Landschaft: Das Landschaftsbild reicht von den schroff zerklüfteten Bergketten der *Schwarzen Sichel* und der *Drachensteine* über wildes Hügelland, hin zu sturmumtosten Heidekrautfeldern bis hinab zu den sumpfigen Ebenen der Perlenmeerküste, die sich als Flachwasser, durchsetzt von tückischen Sandbänken, bis 15 Meilen hinaus aufs Meer erstrecken. Düstere Nadelwälder mit hohen, flechtenverfilzten Bäumen wechseln nur selten mit hügeligen Auen. Das Wasser der sich an der Gebirgswand abregnenden Wolken wirft sich in bizarren Wasserfällen zu Tal, um dort den *Bendrom*, die *Tobimora* und den *Tizam* zu speisen, jene Flüsse, die die tobrische Landschaft markant durchziehen. Als sich vor Jahrhunderten die *Tobimora* ein neues Flußbett grub, ließ sie den geographischen Mittelpunkt T.s zurück: den *Ysli-See*.

Tierwelt: Wegen seiner vielfältigen Landschaftsformen ist T. Lebensraum zahlreicher Tierarten. In den gebirgigen Regionen trifft man auf *Steinböcke*, *Murmeltiere*, *Königsadler*, diverse Falkenarten, seltener auf *Berglöwen*, in den Wäldern und Feldern auf Getier wie den *Rotfuchs*, den *Iltis*, *Wildkatzen*, *Schwarzbären*, *Kronenhirsche*, *Elche*, allerlei *Rotwild*, *Wildsau*en und besonders häufig den *Wolf* in fast all seinen Arten (vom Grauwolf bis zum Waldwolf) und wenn man mit Phex im Bunde steht dann vermag man sogar einen Blick auf

einen der legendären *Weißfuchse* zu erhaschen. Nicht an irgendwelche Landschaftsformen gebunden jedoch ist grauerregendes Geschmeiß wie *Harpyien* oder gar *Drachen*, gegen die man sich in fast ganz T. zu erwehren hat.

Die Tobrier: Das rauhe und harte tobrische Land hat seinen mutigen und tüchtigen Besiedlern bis in die jüngsten Praiosläufe hinein immer neue Prüfungen entgegengestellt. Ein verwegener, kühner und aufrichtiger Menschenschlag hat es vollbracht, dies widrige Land für sich zu erschließen. Treu und unkompliziert sind sie, die Tobrier, baumgroß und durch ein tüchtiges Fettpölsterlein geschützt gegen Firuns bittren Frost. Nun mögen sie bisweilen verschlossen sein, abwartend und konservativ, so ist es dennoch ein schädlich und erlogen Reden im Reiche, die Tobrier wären dumpf, tumb und langsam. Ihre Hartnäckigkeiten haben ihnen wohl die Zwerge gelehrt und die den Tobriern nachgesagte Portion Aberglaube wollen und können sie kaum leugnen.

Landwirtschaft: Die Landwirtschaft ist ein hartes Gewerbe in T.: Lange Winter, marodierende Ork- und Goblinhorden und gebirgige Böden fordern ihren Tribut. Dem hügeligen Land hat man steinige Äcker abgerungen, wo vornehmlich Roggen und Kartoffeln angebaut werden. Mag das Pflügen auch schwerfallen, saftiges Weideland hat es allenthalben. Die eigentliche Grundlage der tobrischen Bauern ist daher die Viehwirtschaft, und fast überall sieht man Kühe oder Schafe grasen. In T. muß die Pflaume für das herhalten, was im Süden die Traube tut. Zu Wein wird sie vergoren und so mancher Pflaumengeist wird gebrannt. Eine wichtige Rolle bei der Versorgung – vor allem der Adligen – spielt der Wald mit seinem reichhaltigen Wildbestand.

Handwerk und Bergbau: Das Handwerk beschränkt sich in den Dörfern und Weilern auf die Herstellung der notwendigen Gerätschaften. Stabil, einfach und wirkungsvoll. In den Tobrischen ‘Metropolen’ wie YSILIA, MENDENA, ILSUR oder ESLAMSBRÜCK werden Wolle und Flachs verwoben und Filze gepreßt.

In den Bergen wird Schiefer gebrochen, in verschiedenen Minen der Schwarzen Sichel fördert man Eisenerz, Kohle, Kupfer und besonders Tobrisches Silber. Mindestens zwei Dutzend der tobrischen Gruben fördern allein im Namen des Kaisers Silber für die Kaiserlichen Münzprägereien. Die abgelegenen tobrischen Minendörfer in der Schwarzen Sichel und in den Drachensteinen sind bei allen mittelreichischen Schwerverbrechern eine der gefürchtetsten Endstationen.

Siedlungen: Im allgemeinen unterscheiden sich die Siedlungen im Tobrischen von Aufbau und Gestalt nicht von anderen Siedlungen im Mittelreich, ein wenig kleiner, einfacher und ärmlicher mögen sie jedoch sein. Im abgelegenen tobrischen Hinterland jedoch konnten sich Dörfchen und Weiler nur um schutzversprechende Plätze wie Festen, Klöster oder Burgen bilden. Gelegentlich kann man noch die, aus den ersten Siedlungszeiten erhaltenen, tobrischen Mehrlinge finden. Das sind zur besseren Verteidigung derart zusammengebaute Waldbauernhäuser, daß sie in der Mitte einen Hof bilden. Der typische tobrische Baustil ist schlichtes, lehmgefülltes Fachwerk auf einem hohen, schützenden Grobsteinfundament.

Verkehr und Wege: Sieht man einmal von den beiden gut ausgebauten und liebevoll umhегten Reichslandstraßen, wie sie *Warunk* über *Ysilia* mit *Trallop* (der sog. SICHELSTIEG) und *Warunk* über *Eslamsbrück* mit *Mendena* und *Vallusa* verbinden ab, so reicht die Qualität des dürftigen Wegenetzes nicht auch nur halbwegs an die des übrigen Reiches heran. Mancher Weg, der in tobrischen Karten noch stolze Erwähnung findet, mag sich als verwachsener Trampelpfad oder lächerlicher Wildwechsel entpuppen. Wegen der häufigen Überfälle durch Orks, Goblins oder Räuberpack reisen nur die Verwegensten ohne kampferprobte Bedeckung, wie mancher tobrische Adelsmann sie gegen eine geringe Entlohnung abbestellt.

Handel: Birken, Lärchen, Tannen, Fichten, vor allem aber die tobrische Firuns-Föhre und auch Eichen noch werden geschlagen und die tobrischen Flüsse hinunter nach *Mendena*, *Warunk* und *Beilunk* geflößt. Großbauern verkaufen hauptsächlich Hornvieh in die übrigen Provinzen. Im Reich begehrt sind auch die *Tobimora-Falben*, eine Abart der als Norburger Riesen bekannten Kaltblutpferde, die nur in Mitteltobrien gezogen werden. Ins Reich ausgeführt werden neben den berühmten ‘Tobrischen Tabaksschmauchen’ – langstieligen Tabakspfeifen mit schmucken Tonköpfen – noch allerlei Pelze und Felle sowie Pflaumenbräu und -brand.

Künste: Die tobrische Kunst beschränkt sich fast ausschließlich auf die Verzierung der Kleidung. So tragen die Männer virtuos bestickte Lederwesten, und ein bestickter Schulterchal ist der Stolz jeder Tobrierin. Aus dem urtobrischen Brauch, aus Hörnern zu trinken, hat sich mit den Jahren eine eigenwillige Kunstrichtung entwickelt. Das Beschnitzen und Bemalen der Trinkhörner ist eine angesehene tobrische Leidenschaft. In und um Eslamsbrück wird eine hervorragende Spitze geklöppelt.

Wissenschaft und Bildung: Abgesehen von den großen Städten beschränkt sich ‘Bildung’ nur auf die Weitergabe der für den jeweiligen Berufsstand notwendigen Kenntnisse und Fertigkeiten, irgendeine Form von nandusgefälliger ‘Volksbildung’ existiert nicht.

Sitten und Brauchtum unterscheiden sich kaum von denen im übrigen Reiche, sind vielleicht noch ein wenig ‘urwüchsiger’. Als Besonderheit hat sich das *Horn*, ähnlich wie in *Thorwal*, als Symbol für Stärke, Manneskraft und Ausdauer erhalten, was in einem Land mit einem hohen Anteil an Weide- und Viehwirtschaft auch nur zu verständlich scheint. So trinkt man in tobrischen Breiten nicht etwa aus Bechern oder Krügen, sondern schon seit jeher aus Trinkhörnern.

Magie: Der von Natur aus abergläubische Tobrier steht jeder Art von Magie zunächst argwöhnisch und mißtrauisch gegenüber. Würde man jedoch selbstgebastelte, bizarr geweihte Talismane und Medaillons zur allgemeinen Magie rechnen, so wäre wohl jeder Tobrier magiebegabt. Wenngleich in Ysilia die BANNAKADEMIE

angesiedelt ist, haben es Magier doch schwer im Tobrischen. Die Allgegenwart der unbeugbaren Natur eröffnet jedoch den Naturzauberern wie Druiden und Hexen, die Siedlungen ohnehin lieber meiden, vielgestaltete Möglichkeiten.

Regierung und Verwaltung: T. ist unterteilt in die sechs Regionen: Lgft. *Ysilia*, Mark *Osterfelde*, Mark *Drachenstein*, Lgft. *Tobimora*, Gft. *Misamund* und Gft. *Mendena*, die sich wiederum in insgesamt 81 Baronien untergliedern lassen. Herr und Herrscher über T. ist der jeweilige *Herzog*, der dem Kaiser untersteht. Momentaner Hz. von T. ist *Kunibald von Ehrenstein*. Dem Herzog zur Seite stehen Beamte und Berater, deren Befugnisse teilweise noch über denen der Grafen liegen.

Armee und Flotte: In T. stationiert sind das I.-III. Kaiserlich Tobrische Garderegiment (Misamunder Grenzgardergt., Mendenisches Gardergt., Aufbaurgt. *Ysilia*), die allsamt dem Marschall von T. unterstehen. Ein jeder Graf und vielleicht sogar Baron unterhält eine Handvoll Büttel zum Schutze seiner Ländereien. Generell zählt das tobrische Volk zu den wehrhaftesten im Reich. Die meisten Adelsmänner können mindestens eine schwere Panzerung ihr eigen nennen, sind erfahren im Reiten und Stechen, und jeder Bauer weiß wohl mit seinem Bogen umzugehen. Zusammen mit den im Kriegsfall ausgehobenen Landwehrhaufen erreicht die tobrische Wehrchar eine Gesamtstärke von neun Regimentern. In *Mendena* und *Ilstur* stationiert liegt die Tobrische Heimatflotte, Teil der Kaiserlichen Perlenmeerflotte, zusammengesetzt aus sieben Biremen, einer Trirème vom *Perricum*-Typ, drei Karavellen und neun Unterstützungsfahrzeugen. Sie ist zuständig für die Sicherheit der Küste zwischen *Vallusa* und *Beilunk* und untersteht einem Admiral der Kaiserlichen Marine.

Zeittafel Tobrien:

- 985 v.H. Kaiserlich protektoriertes Siedlerland "Tobimorien"
- 984–403 v.H. allmähliche Besiedlung T.s: 983 v.H. Gründung *Vallusas*, 843 v.H. Gründung *Mendenas*, 774 v.H. Gründung *Ilkurs*, 703 v.H. Gründung *Ysilias*, 703-403 v.H. praktisch fortlaufende Besiedlung
- 402–398 v.H. T. als Sammelbecken für Flüchtlinge vor den *Magierkriegen*.
- 397–392 v.H. T. gewinnt an Bedeutung
 - 391 v.H. mit der Krönung Kaiser *Eslams* wird T. als Herzogtum festgeschrieben und *Yerodin* von *Ehrenstein* wird zum ersten Herzog T.s ernannt.
 - 390 v.H. Gründung *Eslamsbrücks* zu des Kaisers Ehren
 - 10 Hal Zweiter ZUG DER OGER, Zerstörung der Stadt *Ysilia* und weiter Teile der Landgrafschaft, *Mendena* wird provisorische Hauptstadt.

Tobrische Brise; ablandiger *Wind aus Nordwest*; tritt vor allem im nördlichen Perlenmeer auf.

Tobrische See; nördlicher Teil des PERLENMEERS entlang der tobrischen Küstenlinie bis hin zur *Festumer Bucht*. Sandbänke, die bis zu 15 Meilen ins Meer hinausreichen, bedeuten eine nicht zu unterschätzende Gefahr für die Schifffahrt und erfordern die Beachtung der schiffbaren Rinnen. Uneingeschränkt hochseetauglich sind neben den Inselhäfen von *Tisal* und Festungs-Insel *Rulat* nur die Häfen von *Mendena* und *Vallusa*. Vorherrschende Winde sind die ablandige *Tobrische Brise* aus NW, der nördliche *Drachenodem* aus dem Ehernen Schwert und der unberechenbare *Gebelaus* aus NO.

Tobritzen; auch *Gnitzen* genannt; ein sehr kleiner Speisefisch, der wegen seines zarten Fleisches geschätzt wird.

Tocamuyac; der eigentliche Name für das Volk der FLOSSLEUTE.

Töchter Satuarias; die Eigenbezeichnung der aventurischen HEXEN; bezieht sich auf die SUMU-Tochter SATUARIA.

Töchter der Erde; mit etwa eintausend Schwestern die größte SCHWESTERNSCHAFT der HEXEN, die auch stark die allgemeinen Annahmen über Hexen begründet hat: Die T.d.E. sehen sich als Heilerinnen der verletzten Erde und ihrer Geschöpfe und sind oft hervorragende Kräuter- und Heilkundige und Geburtshelferinnen; ihr ganzes Auftreten ist für Zauberkundige sehr ländlich-bäuerlich. Sie sind in sehr vielen ZIRKELN verbreitet, am stärksten jedoch im Koschzirkel.

Bei weitem am häufigsten sind *Koschkröten* als Vertraute, deren hohe natürliche Magie den Hexen bemerkenswerte Fähigkeiten verleihen kann; oftmals aber dient sie nur als Ergänzung der nicht allzu hervorragenden eigenen Zauberkräfte – denn gerade die T.d.E. scheinen weit wichtigeres zu kennen als das Erlernen von Sprüchen.

So manche T.d.E. spielt aber auch nur mit dem Trugbild des unbedarften Kräutermütterchens und treibt ansonsten die wahre Vision ihrer Schwesternschaft voran: Eine freie, geheilte Welt, in der alle Kinder Tsas, *Peraines* und *Satuarias* im Gleichgewicht leben.

Tolak; (383 v.H. – 330 v.H.); zweiter Kaiser der *Almadaner Dynastie* (ESLAMIDEN). Von 348 v.H. – 330 v.H. Herrscher auf dem Thron des Neuen Reiches.

Tollwut; eine schwere Krankheit, die meist durch den Biß tollwütiger Tiere übertragen wird und mit Krämpfen, Atemnot, Fieber und schließlich Anfällen von Raserei einhergeht; endet meist mit dem Tod des Opfers.

Tommel; Fluß im westlichen *Mittelreich*. Der T. entspringt einige Meilen von *Gratenfels* entfernt an den nordmärkischen Westhängen der Koschberge. Am linken Ufer führt zunächst die *Reichsstraße III* entlang, bis diese im Albernischen nach Süden abknickt. Bald darauf, beim Örtchen *Aran*, wechselt der T. – nun schiffbar – seine Richtung nach Norden. In einem langgezogenen Bogen umfließt der T. nun die Markgrafschaft *Winhall*. Bei *Ambelmund* kommt von rechts der *Ambla* hinzu, kurz vor der Stadt Winhall das Fließchen *Nabla*. Nun, auf dem Weg nach Westen bildet der Fluß die Grenze zum nördlich angrenzenden *Nostria*. Bevor der T. das mittelreichische Territorium verläßt, gibt der *Gemhar* seine Wasser hinzu, später beim Ort *Elger*, aus den nostrischen Wäldern kommend, der *Urfan*. Nach gut 400 Meilen Gesamtlänge schließlich, mündet der T. bei der Hauptstadt *Nostria* ins *Meer der Sieben Winde*.

Tommelsfurt; um das Jahr 1860 v.H. an einer Furt im Oberlauf der *Tommel* von Teilnehmern an einer Expedition des altreichischen Admirals Sanin gegründet. Der Ort wird beim großen Aufstand der Orks des Jahres 1699 v.H. vollständig zerstört. Einige Jahre später entsteht auf den Ruinen die Stadt WINHALL.

Tordochai; ein vor dem *Orkensturm* etwa 1.800 Köpfe zählender ORKstamm, der die stärksten und fähigsten Krieger stellte. Dies beruhte auf der Ansicht, daß der Verlust der Schlachten im Jahre 393 v.H. (damals starben 9 von 10 T., die mit den TSCHARSCHAI gegen das Mittelreich ausgezogen waren) eine göttliche Strafe gewesen sei, die nur durch noch härtere Anstrengungen und noch rigidere Auswahl der Besten zu sühnen sei. Während des Orkensturms kämpften die T. stets in vorderster Front und waren für ihre Blutgier und Brutalität berüchtigt. Durch die ständigen Schlachten ausgezehrt, waren es nur noch 300 Krieger, die als Ablenkungsmanöver die Mauern *Gareths* erstürmten, während die Hauptmacht der Orks auf den *Silkwiesen* focht. Alle 300 kämpften bis zu ihrem Tode und markierten damit das Ende für diesen Stamm der Orks.

Totenfest; 1. Boron; Gedenktag in fast ganz Aventurien; siehe **FEIERTAGE**.

Totenmoor; ein tückisches Torfmoorgebiet im *Bornland*, südlich der *Nordwalser Höhen* gelegen. Hier findet sich auch die *Stadt der Toten*, eine alte, bornische Nekropole.

Tote und Wiedergeborene Mada; Phase des MADAMALS, des av. Mondes; Neumond.

Trahelien; kleines, aber altes Königreich an der Südwestspitze Aventuriens, das an die Reiche von *Brabak* und *Al'Anfa* sowie die Territorien von *Hôt-Alem* und *Charypso* grenzt. Ehemals ein mittelreichisches Protektorat, sagte sich das Land unter Königin *Peri III.* vor einigen Jahren von *Gareth* los und unternahm in der Folgezeit einige Vorstöße ins Umland, die zu einer erheblichen Vergrößerung des Staatsgebiets führten.

Trallop, -s; Tralloper; Tralloper; Ort zu beiden Seiten der Mündung des PANDLARIL in den NEUNAUGENSEE, Hauptstadt des Herzogtums *Weiden* und mit 3.490 Einwohnern die größte Stadt und wichtigster mittelreichischer Vorposten im Norden. Die Stadt nährt ihre Einwohner durch Viehzucht und den Flußhandel pandlarilaufwärts mit *Baliho*. Der Seehandel mit dem nördlichen *Donnerbach* ist wegen der Gefahren des Neunaugensees gänzlich zum Erliegen gekommen. Die westliche Überlandroute dorthin via *Olat* ist durch die nachfolgende Durchquerung des *Nebelmoores* jedoch auch nur mit einer gewissen Risikobereitschaft und versiertem Führer anzuraten.

T. ist sicherlich kein Gareth des Nordens, doch bei der jährlich vom 12. bis 15. Phex stattfindenden Nordlandmesse ist auch hier das Getümmel groß. Während auf dem Marktplatze vor der Burg die Händler feilschen, wird vor der *Nebelhalle des Phex* mit prachtvoller Spektakel ein neuer Gauklerkönig erkoren. Bedeutendster Geschäftsmann vor Ort ist der erfolgreiche Fuhrunternehmer Gorge KOLENBRANDER, weit über die Grenzen Weidens hinaus als 'Trallop Gorge' ein Begriff. Mächtigstes Gebäude im Ort ist die prächtige Bärenburg, Residenz des Herzogs und Fluchtburg in Krisenzeiten.

Ein Kuriosum unter den herzoglichen Kammern darf nicht unerwähnt bleiben, hat doch Herzog Waldemar aus Platzgründen (oder verschrobenem Humor), und um den ein oder anderen Taler zu sparen, die örtliche Inquisition und den Hofmagus in einem gemeinsamen Turm untergebracht. So ist es, ob der mangelnden gegenseitigen Akzeptanz, durchaus nicht ungefährlich, einen der beiden zu konsultieren.

Die Stadt weist Tempel des *Phex*, des *Praios*, der *Rondra*, der *Travia*, der *Peraine*, des *Firun*, des *Boron* und

der *Rahja* auf; fest stationiert sind hier 2 Schwadronen Hzgl. Weidensche Reiterei, 1 Banner Hzgl. Leibgarde, 1 Banner Ksl. Weidensche Hellebardiere und 80 Ritter des *Donnerordens*, deren Ordensburg nicht weit von der Stadt entfernt ist.

Trallop Gorge; eigentlich Gorge KOLENBRANDER; Handelsherr und Fuhrunternehmer aus *Trallop*, genannt "Herr der 1.000 Wagen".

Tralloper Riesen; größte aventurische Pferderasse mit einem Stockmaß um gut 2 Schritt; meist als Schimmel oder Falben gezüchtet; besitzen riesige Hufe mit zotteligen Fesseln. T.R. sind in der Lage, riesige Lasten zu schleppen und nicht geringere zu ziehen; sie gelten als die besten Schlachtrösser für schwer gepanzerte Ritter. Die bekannteste Zucht der T.R. (in die angeblich auch eines der legendären *Elfenrösser* eingekreuzt wurde) gehört den Herzögen von *Weiden*.

Tralloper Vertrag; Vereinbarung aus dem Jahr 31 v.BF. (1024 v.H.) zwischen Elfen und Menschen über die Unantastbarkeit des Elfenreiches; Grundlage der Elfengesetzgebung des Neuen Reiches.

Transaranica; Straße von *Zorgan* nach *Anchopal*, die durch die *ara-nische* Steppe führt; recht gut ausgebaut und in regelmäßigen Abständen mit Gasthäusern ausgestattet.

Trappe; eine schwerer, gänseähnlicher Vogel, der gerne gejagt wird.

Traschbart; eine in nordaventurischen Gebirgswäldern häufige Flechte, die in langen "Bärten" von Bäumen hängt. Getrocknetes T.-Pulver ist das bekannteste Mittel gegen fiebrige Krankheiten.

Träumende Madaya; nach der elfischen Mythologie die erste und letzte der Elfen; siehe ELFEN, MADA.

Traumpulver; ein anderer Name für REGENBOGENSTAUB, ein potentes Rauschmittel.

Traumwelt; eine der vielen Bezeichnungen für die FEENWELT.

Treppe der Götter; echsisch: *Chrs H'Ranga*; ein verfallenes Monumentalbauwerk in den *Echsensümpfen* in der Nähe des Ortes *Ssd'l*.

Trireme; ein *Schiffstyp*; eine der häufigen Formen der GALEERE; ausgestattet mit drei übereinanderliegenden Riemenreihen, meist mit einem Hilfssegel ausgestattet; fast ausschließlich als Kriegsschiff genutzt.

Troll, -s; trollisch; menschenähnliche, kulturschaffende Rasse. Die T. sollen von den *Giganten* selbst geschaffen worden sein und stellen nach der geheimen hesindianischen Mythologie das älteste Kulturvolk Aventuriens dar. Über ihren Ursprung und ihre Vorgeschichte ist nichts bekannt, jedoch findet man hin und wieder alte Ruinen, die nur von trollgroßen Wesen geschaffen worden sein können.

T. erreichen eine Größe von vier (selten einmal viereinhalb) Schritt und verfügen über enorme Körperkräfte. Bereits in frühester Jugend tragen sie einen Bart, der im hohen Alter gut drei Schritt Länge erreichen kann. Ihre Haut ist ledrig und zäh und von bleicher bis hellbrauner, bisweilen ins oliv spielender Farbe, ihre Augen und ihre Haare scheinen jedoch beliebige Farben annehmen zu können. Interessanterweise hat man noch nie T.-Junge erblickt, ebenso wie Frauen wohl eine Seltenheit darstellen. Über das Alter von T. ist nichts bekannt, jedoch ist zu vermuten, daß sie weit über 400 Jahre alt werden können.

Menschen und T. begegneten sich zum ersten Mal wohl in der Expansionszeit des *Diamantenen Sultanats*, jedoch ist über diese Begegnungen nichts weiter bekannt, als daß sie wohl friedlich verliefen. Nicht so jedoch das nächste Zusammentreffen, das als TROLLKRIEGE in die Geschichte einging und zur fast vollständigen Vernichtung dieses Volkes führte.

Heute leben die meisten T. in den *Trollzacken*, einige wenige auch verstreut über ganz Aventurien (vom äußersten Süden einmal abgesehen). T. wohnen in kleinen Sippengemeinschaften und leben vom Jagen und Sammeln; ihre Sprache kennt keine Schrift, sie wissen nicht um die Geheimnisse der Metallverhüttung, und ihre kompliziertesten "Werkzeuge" sind einfache Hebel.

Welche Götter oder Kräfte die T. verehren ist nicht bekannt, jedoch läßt ihr Wesen auf eine Anhängerschaft *Ingerimms* schließen: Sie sind meist gutmütig und gelehrig, wenn sie jedoch einmal Wut überkommt, tut man am besten daran, sich schleunigst aus ihrer Nähe zu entfernen.

T. sind versessen auf Naschwerk, kleine Schmuckgegenstände und gut erzählte Geschichten, die sie alle gerne als "Zoll" einfordern; der bekannteste T. der Neuzeit ist sicherlich *Struzz*, ein veritabler Baron in der *Landgrafschaft Trollzacken*.

Trollfaust; mit ca. 2.400 Schritt einer der höchsten Berge der TROLLZACKEN.

Trollisch; die Sprache der *Trolle*; siehe **SPRACHEN**.

Trollkopp; mit etwa 3.800 Schritt einer der höchsten Berge des AMBOSSGEBIRGES.

Trollkriege; von 873 v.BF. – 856 v.BF. währende kriegerische Aus-einandersetzung zwischen den *Trollen* der *Trollzacken* und dem Heer des *Alten Reiches*. Auslöser war der Überfall einer 40-köpfigen Trollhorde auf ein tausend Mann starkes kaiserliches Heer, das dabei fast gänzlich niedergemetzelt wurde. Die erbitterten Kämpfe der Folgezeit hätten bei-nahе zur vollständigen Ausrottung des damals noch mächtigen Geschlechts der *Trolle* geführt, doch auch die Truppen des vorwiegend glücklosen Kaisers *Belen-Horas* mußten einen hohen Blutzoll für ihren Sieg entrichten.

Trollpforte; Gebirgspforte zwischen den Hzm. *Darpatien* und *Tobrien*; breites Paßland zwischen *Schwarzer Sichel* im Norden und *Trollzacken* im Süden; Durchlaß für die *Reichsstraße 1* von *Wehrheim* nach *Warunk*. Im Jahr 10 Hal ist dieser Engpaß zum Kernland des *Neuen Reiches* Schauplatz der OGERSCHLACHT.

Trollzacken (I); Gebirgszug im Osten des *Mittelreichs*. Im Westen stoßen seine Ausläufer bis an den Binnensee *Ochsenwasser* vor, und im Süden folgt der *Darpat* seiner Flanke. Im Osten grenzen die T. an den *Golf von Perricum*. Die höchsten Gipfel des unwirtlichen und zerklüfteten Gebirges sind der *Wolkenkopf*, die *Trollfaust* und *Die Brüder*. Abrupt und kahl erhebt sich das Gebirge aus der Ebene, nur im Südwesten und Nordosten finden sich einige mit Fichten und Föhren bewaldete Vorberge. In den tiefen Tälern des Gebirges leben viele *Trolle* und das wilde Volk der *Trollzacker*, weshalb die Berge von den Menschen der Umgegend gemieden werden, auch wenn das Land nominell in mittelreichische *Baronien* aufgeteilt ist.

Trollzacken (II); Lgft. im Fsm. *Darpatien*; wird z.Zt. von dem kleinen Städtchen *Altzoll* durch Lgf. *Golambes von Gareth-Streitzig* regiert. Im Südwesten bildet der *Darpat* die Grenze zum Kgr. *Garetien*, im Osten sind es der *Bedrom* und der *Radrom*, die eine natürliche Grenze formen. Im Süden erheben sich die *Trollzacken*, die der Landgrafschaft ihren Namen gaben. Durch das Land verläuft die *Reichsstraße 1*, die von *Wehrheim* kommt und nach *Warunk* führt. Fruchtbare Felder und dichte, wildreiche Wälder an den Hängen der *Trollzacken* sind die Lebensgrundlage der wenigen Bewohner der Grafschaft. Außer *Altzoll* weist der dünnbesiedelte Landstrich nur einige kleine Dörfer auf.

Trollzacker; ein wildes und barbarisches, in den *Trollzacken* beheimatetes Volk. Sie haben den gleichen Ursprung wie die *Ferkinas*; jener alte Menschenstamm, der z.Zt. *Pyrdacors* und der Herrschaft der *Echsenmenschen* in den Gebirgen Zuflucht suchte. Die T. bezeichnen die *Trolle* als ihre Brüder und glauben, von den *Riesen* abstammen, was man ihnen fast glauben könnte, denn die meisten von ihnen messen 2 Schritt und mehr. Ihre Lebensweise ist stark durch ihre Jenseitsvorstellung geprägt: Sie glauben, ihr Leben im Jenseits werde umso leichter, je schwerer und härter das Leben vor dem Tod ausfällt. Sie ziehen einen schmerzhaften Tod vor, um sich im Diesseits von allen Fehlern zu reinigen, denn im Jenseits wären die Qualen noch größer.

In den *Trollzacken* gibt es etwa ein Dutzend Stämme, die wiederum jeweils aus einem Dutzend Sippen bestehen, zusammen etwa 3000 Menschen. Meist sind die Sippen untereinander verfeindet und tragen lange Blutfehden aus. Ihre Sprache basiert wie das *Tulamidya* auf dem *Ur-Tulamidya*, ist jedoch auch für einen gebildeten *Tulamiden* nur schwer zu verstehen. Im Kampf verwenden die *Trollzacker* meist steingespickte Keulen und einfache Steinäxte, aber auch plumpe Schwerter, die jedoch, wie alles Metall, sehr kostbar sind.

Ihre Götter spiegeln die einfache primitive Lebensweise wieder: Sie kennen einen Gott *Raschtulla*, der für Gewalt, Tod und Kampf steht. Seine Frau ist *Rascha*, die Göttin der wilden Lust und Raserei.

Tronde Torbensson; (*26 v.H.); HETMANN DER HETLEUTE und damit Oberhaupt aller THORWALER; Sohn der vormaligen Hetfrau *Garhelt*. T.T. gilt nach außen als draufgängerisch, versucht jedoch (bislang vergeblich), den lockeren Bund der Thorwaler zu einem echten Staat zu vereinen.

Trontir von Alfz; Gräfin der mittelreichischen Gft. JILASKAN im *Perlenmeer*.

Truanzhai; etwa 12.000 Köpfe zählender Stamm der ORKS. Sie leben an den Osthängen der *Haldorkette* und auch im relativ fruchtbaren Phex-caerer Becken, wo sie ihre domestizierten Schafe und Ziegen weiden lassen. Sie sind bemerkenswert gute Kürschner und Gerber, lassen sich diese Arbeit aber gerne von ihren *Goblinsklaven* abnehmen. Sie tauschen ihre Gürtel, Taschen, Zeltbahnen oder Rüstungen in *Phexcaer* oder *Thorwal* gegen Schnaps, Waffen und Metallgerät ein. Auch die Orks in ihrem eigenen Stadtviertel zu *Thorwal* sind vom Stamm der T. Fertigkeiten im Klettern und Spurenlesen sichern das Überleben und eröffnen die Möglichkeit, sich als Karawanenführer anheuern zu lassen, wobei sie sich stets als zuverlässig erwiesen haben. Gesichert ist auch die Erkenntnis, daß ihre Schamanen große Meisterschaft im Herbeirufen von Windgeistern besitzen. Zu den

Menschen haben die T. ein traditionell gutes Verhältnis, und so verlegen sie sich bei großen Feldzügen eher auf gezielte Ausbeuten denn auf Mordbrennen.

Trutzburg zu Prem; die *Kriegerakademie* der Stadt PREM; über die Grenzen hinaus bekannt durch das T.-Lied, welches das *Premier Feuer* preist.

Tsa (I); Göttin der (Wieder-)Geburt und der Erneuerung; gilt als die Jüngste der *Zwölfgötter* – und ist dennoch (als die ZSAHH der *Echsenmenschen*) eine der am längsten verehrten Gottheiten Aventuriens. Als ihr Symbol gilt der immer neuentstehende, vielfältige Regenbogen, in dessen Farben auch die Geweihten der Göttin gekleidet sind; Symboltier der Göttin ist die sich immer wieder verjüngende Eidechse; als ihr Gefolge gelten sowohl der Halbgott SIMIA als auch solche Wesen wie die *Kobolde*.

Der Kult T.s ist sehr wenig strukturiert – denn eine feste Hierarchie widerspricht völlig dem Glaubensinhalt. Selbst in den einzelnen Tempeln wechseln alle Funktionen in unbestimmten Abständen, was nicht gerade zur prachtvollen Aufrechterhaltung der Gebäude beiträgt – doch auch hier gilt, daß ein aus einer zusammengebrochenen Mauer sprießender Keim den Priestern besser gefällt als ein jahrzehntealtes Gemäuer. Die Geweihten der Göttin nehmen kein beseeltes Leben, sondern ernähren sich nach Möglichkeit vegetarisch.

Neben dieser Hauptlinie des Kultes gibt es allerdings noch sehr viele Varianten, die teilweise stark abweichende Überzeugungen vertreten – von geradezu revolutionären Umsturzbewegungen bis zur organisierten Gruppe, die über lenkende Geburtshilfe den perfekten Menschen erschaffen will. Denn da der Kult keinerlei zentrale Leitung oder Autorität außer dem jährlichen Konvent besitzt, ist es unmöglich, eine einheitliche Meinung festzulegen oder gar durchzusetzen. Selbst unter den aventurischen *Hexen* gibt es einige, die ihre Göttin *Satuaria* und T. als Einheit, wenn nicht gar identisch ansehen.

Tsa (II); der achte Monat im aventurischen Jahreslauf und damit etwa dem irdischen Februar entsprechend.

Tsas Kreide; *heiliger Talisman* des Tsa-Kultes. Das regenbogenfarbene Kreidestück dient der Geschlechtsbestimmung eines noch ungeborenen Kindes. Auf den Bauch der Mutter wird mit ihm ein Kreis gemalt – wird ein Mädchen gewünscht, so zeichnet man ihn im Uhrzeigersinn, bei einem Jungen in die entgegengesetzte Richtung, für Mehrlinge eine entsprechende Anzahl an Kreisen. Die Kinder, deren Geschlecht so bestimmt wurde, widmen ihr Leben später Tsa und werden meist auch Geweihte der Göttin. Die Kreide, die – um nur eine von unzähligen Legenden zu nennen – vor 7 Jahrhunderten von dem Priester *Djugej ab Djugan'Kaij* aus *H'Rabaal* mitgebracht worden sein soll, wird im Tsa-Tempel in *Punin* aufbewahrt.

Tscharschai; ein ursprünglich im Gebiet zwischen *Thasch* und *Hilvalskopf* beheimateter Stamm der ORKS, der 393 v.H. zusammen mit den TORDOCHAI das *Mittelreich* überfiel und vernichtend geschlagen wurde; leben heute als fahrende Händler im *Orkland*. Sie ziehen (meist in Begleitung einiger *Oger*) mit ihren großrädrigen Wagen über die Steppe, um zu tauschen, zu erhandeln, zu stehlen und zu erbeuten.

Am *Orkensturm* waren die T. nur wenig beteiligt, so daß ihre Kopfzahl wohl immer noch um 1.200 beträgt.

Tsh'Awah; ein kleiner Ort im Herzen der westlichen *Echsensümpfe*.

Tsiina; ein *echsisches* Zeitmaß, bestehend aus 33 *Ehn* und einem Zeitraum von 16.500 Jahren entsprechend (siehe **ZEITRECHNUNGEN**).

Tugruk Pascha; (? – 226 v.H.); Heerführer jener *Novadis*, die 226 v.H. das *Liebliche Feld* überfielen und erst durch den Opfergang der Hl. THALIONMEL am *Chabab* aufgehalten werden konnten; war lange Zeit als Untoter der Hüter des *Schwerts der Thalionmel* und wurde erst letztens erlöst.

Tula (von Skerdu); (Geburtsdatum unbekannt); eine Hexe, die auf SKERDU, einer Insel der *Olportsteine*, lebt und mindestens ein *Drachenschiff* ihr eigen nennt, mit dem sie bisweilen auf Kaperfahrt in den tiefen Süden fährt.

Tulamide (I), -n; tulamidisch; Volk der Menschen, das nach dem Fall *Pyrdacors* und dem Untergang der Reiche der *Echsenwesen* (um 3.000 v.H.) die Länder an *Gadang*, *Mhanadi*, *Szinto*, *Thalusim* und *Barun-Ulah* besiedelte, was auch heute noch ihre Hauptverbreitungsgebiete sind. Die T. nennen RASHTUL AL-SCHEIK und dessen Sohn BASTRABUN als ihre Gründerväter und höchsten Heroen; ihre frühen Reiche sind das der MAGIERMOGULE VOM GADANG und das DIAMANTENE SULTANAT.

T. sind von mittelgroßem Wuchs, meist mit scharf gezeichneten, hell- bis dunkelbraunen Gesichtern und von vorwiegend schwarzer Haar- und Augenfarbe. Damit enden aber bereits die Gemeinsamkeiten, denn die T. haben sich über die Jahrhunderte dem Lebensstil ihrer Eroberer angepaßt oder stark unterschiedliche Kulturen geschaffen – mehr hierzu finden Sie u.a. unter den Einträgen AL'ANFA, ARANIEN, FASAR, KALIFAT, KHUNCHOM, MHERWED, NOVADI, RASHDUL sowie THALUSA/THALUSIEN.

Bereits früh (um 2.700 v.H.) von den T. getrennt hat sich ein anderer Volksstamm Aventuriens, der aus der alten Heimat in den hohen Norden gezogen ist: die NORBARDEN.

Tulamiden (II); eine eng mit den SHADIF verwandte Pferderasse aus dem *Amhallssih* und *Mhanadistan*; häufig als Falben, Apfel- oder Nebelschimmel. Einige T. lassen sich von Magiebegabten besonders leicht reiten und zähmen; diese "Magierpferde" werden teilweise für mehr als 800 Dukaten gehandelt.

Tulamidya; (seltener: *Tulamidisch*); Sprache der *Tulamiden*; verwendet als Schriftzeichen die 19 *Geheiligten Glyphen von Unau*; siehe **SPRACHEN**.

Tundra; sowohl im *Elfischen* als auch im *Nivesischen* vorkommendes Wort für die großen Steppen des Nordens, die Heimat der NIVESEN und ihrer Herden. Der Boden der T. ist im Winter meist knochenhart gefroren und verwandelt sich im Sommer häufig in unwegsamen Matsch. Neben einigen kleineren Birken- und Nadelwald-Flecken wachsen in der T. vor allem Gräser, soweit das Auge schaut.

Turim, Sohn des Xolgorim; jüngerer Sohn des *Bewahrsers der Kraft* zu *Xorlosch* ist seinem Vater ins Amt des Angroschpriesters gefolgt; doch nicht der Gottesdienst in der *Heiligen Halle*, sondern der aufrechte Kampf mit Schmiedehammer und Felsspalter gegen die Ränke des *Namenlosen* haben ihn zum bewunderten Helden der Jungzwerge Aventuriens werden lassen.

Turnier; rondrianisches Kräftemessen freiwilliger Kämpfer; siehe **SPIEL UND SPORT**. Die bekanntesten T. sind sicherliche die jährlichen Treffen zu Arivor (Ardaritenturnier) und zu Gareth (Kaiserturnier).

Tuur-Amash; die *Schwarze Kröte*; einer der mächtigsten Diener AGRIMOTHS; berüchtigt als Erschaffer von verfluchten Pflanzen und Tieren und bei schwarzen *Hexenzirkeln* zu zweifelhafter Beliebtheit gelangt.

Tuzak, -s; Tuzaker; Tuzaker; Stadt im Südwesten *Maraskans*; Hauptstadt des mittelreichischen Fsm. Maraskan. Während der große Hafen direkt an der *Roabmündung* liegt, befindet sich die eigentliche Stadt auf einem Plateau 150 Schritt höher, zu dem steile, in den weißgelben Fels gehauene Treppen führen. Die 6.000-Einwohner-Stadt ist wahrscheinlich die schönste der maraskanischen Städte – bisweilen die Lilienhafte genannt – und sicher diejenige, die den Niedergang der Insel in ihrer Zeit als abgelegene Provinz des Mittelreiches noch am besten überstanden hat, auch wenn der Handel mit dem tulamidischen Festland in seinem Umfang kaum vergleichbar ist mit dem früherer Jahrzehnte.

Jedoch hat die Stadt immer noch einen guten Namen wegen des hochwertigen Stahls, der in der Region hergestellt wird, seiner Hunde – den *Tuzakern* – und nicht zuletzt wegen der bedruckten Stoffe. Aus dieser Stoffdruckkunst, die unter *Dajin VII. dem Frommen* entstand, entwickelte sich 33 v. H. die Kunst des Buchdrucks.

Die einstige Königsstadt ist heute die Residenz des Fürsten *Herdin*, der den alten Königspalast mit dem *Lilienthron* der maraskanischen Könige – die Weiße Residenz – bewohnt und von dort die Insel mit harter Hand regiert. T. beherbergt einen der beiden großen Tempel des *Rur-und-Gror-Glaubens*, von dem aus jährlich am maraskanischen Neujahrstag, dem 19. Rondra, die Diskusstafette nach *Boran* ihren Anfang nimmt (Weitere T: EFF, ING, PRA, RON). Der Tempel ist weitgehend ein Spiegelbild des Boraner Tempels, und seine Priesterschaft hat in den letzten Jahren viel an Bedeutung für den Zwillingsgötterglauben gewonnen, was dem einen der beiden Hochgeschwister, der kindlichen *Milhibethjida* zuzuschreiben ist.

Die Magierakademie, die SCHULE DES WANDELBAREN, befindet sich seit der Eroberung nicht mehr innerhalb der Stadt, sondern zehn Meilen auswärts in einer alten Festung. In den alten Gebäuden der ehemaligen Akademie, deren Böden mit wunderbaren Mosaiken und Parkettböden ausgelegt sind und wo noch vor 30 Jahren die Adepten ihren Studien nachgingen, befinden sich jetzt die Pferdeställe des Fürsten und das Arsenal des Kaiserlichen Heeres, denn wie in jeder maraskanischen Stadt gibt es auch hier eine starke Garnison (G: III. Ksl. Elitgarderegiment, I. Ksl. Beilunker Regiment (Seegarderegiment), II. Regiment Darpatische Landwehr, 3 Banner Fsl. Maraskanische Elitegarde, 1 Kompanie Stadtgardisten, 500 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Perlenmeerflotte).

Tuzaker; eine temperamentvolle Hunderasse von der Insel *Maras-kan*; Fell an Brust, Unterschenkeln und Wangen hellockerfarben bis weißgelb, am Rücken schwarz; erreicht eine Schulterhöhe von 3 Spann, kann zu unerschrockenen Kämpfern abgerichtet werden. T. sind immun gegen das Gift der *Maraskantarantel*.

Tuzaker Aufstand; Erhebung der *maraskanischen* Einwohner der Stadt TUZAK gegen die Besatzung durch das *Neue Reich*; 19. Rondra bis 24. Hesinde 2 Hal; die Stadt wurde schließlich von der ADLERGARDE unter der persönlichen Führung von Kaiser HAL erstürmt.

Tuzakmesser; Zweihandschwert, das vor allem auf *Maraskan* in Gebrauch ist: Diese Waffe ist an Größe in etwa einem BASTARDSCHWERT vergleichbar, aber mit einer leicht gekrümmten, anderthalbschneidigen Klinge versehen. Die Scheide eines T. ist meist aus Holz und wird entweder frei in der Hand getragen oder, weit üblicher, mit einem Riemen auf dem Rücken befestigt.

Tuzakwurm; ein Drache, der in der Zeit der Besiedlung die Einwohner *Maraskans* terrorisierte; maß 50 Schritt Länge und konnte angeblich sein Maul 20 Schritt weit aufsperrn (was auch der Gesamthöhe seines Rückenkamms entsprach; besaß zwei starke Greifarme und zwei Flügel (Spannweite um 40 Schritt); wurde schließlich auf Geheiß von Kaiser *Gerbald I.* von 1.000 Kämpfern gehetzt und im Jahre 809 v.H. erschlagen. An der Jagd war auch der Kaiser selbst beteiligt.

Tyakraman; einer der Namen des *Erzdämonen*, der als *Herr der Rache* gilt und meist BLAKHARAZ genannt wird.

Tykates (von Rethis); (? – 441 v.H.); ein *Hesindepriester*, der bei *Rethis* eine Bibliothek besonderer Art anlegte, indem er viele Überlieferungen und Sagen der ZYKLOPENINSELN auf Tontafeln gravierte.

Überwals; von den Bewohnern des *Bornlandes* so genannte Landschaft jenseits des *Walsach*, vor allem die Vorgebirge der *Walberge* und der *Widderhörner*. Außer einigen Festungen am linken Walsachufer und den Behausungen verschiedener Flußpiraten von Menschen unbesiedeltes, dicht bewaldetes Terrain, das angeblich zahlreichen Fabelwesen (wie *Levschije* und *Vilay*) Heimat bietet. Für die Erkundung und Kartierung der Ü. wurde vom *Adelsmarschall* des Bornlandes der *Widderorden* gestiftet.

Uchakbar, Khorim (ben Dscherid Ha Qawas ibn Hairan Badawi); (*12 v.H.); *rastullahgläubiger* Kämpfer aus der nördlichen *Khom* und verdienter Streiter für Kaiser und Neues Reich; *Graf von Yaquirtal* und *Reichs-Lieutenant von Alamda* (d.i. Oberkommandierender aller Truppen, die die Südgrenze Almadas verteidigen); zeitweise sogar *Reichsvogt von Almada*.

Ucuri (I); der "Goldene Falke und Himmlische Herold"; ein machtvoller *Halbgott*, der nach Willen seines Vaters und Schöpfers PRAIOS in den Nachtstunden über den Himmel zieht, um so auch bei Abwesenheit der Sonne ein immerwachendes Auge zu haben auf die Geschehnisse in der Welt der Sterblichen. U. gilt auch als Bote und Späher der Götter, der so schnell wie der Gedanke zu reisen vermag und die Ratschlüsse und Wünsche der Götter sämtlichen Sphären verkünden kann – und damit ist er auch in der Lage, in die Siebte Sphäre der Dämonen und darüber hinaus zu reisen, wohin selbst die Götter nur ungern gehen.

In der Kosmogonie Aventuriens ist U. der erste Halbgott, denn Praios erschuf ihn aus sich selbst heraus als Boten des Sieges, um mit den Giganten Frieden zu schließen. Er wird häufig als etwa ellengroß in der rechten Hand des Praios stehend dargestellt. Seine Tempel stehen in Gareth und Neu-Gareth. Das heilige Tier des U. ist der Falke.

Ucuri (II); ein großer, gelblichweißer *Wandelstern* (Planet). Dieser zweithellste aller Planeten steht als Schutzzeichen der Herrscher und Sieger. Sein astrologischer Einfluß verheißt eine Neigung zu Glanz, Erfolg und kraftvollem Auftreten.

Ucuria; anderer Name für den sagenhaften, angeblich von Greifen und Löwenmenschen bewohnten Südkontinent *Deres*; siehe UTHURIA.

Ucurian Jago; eigentlich *Jago Rallersfurter*; (*32 v.H.); der *Erwählte*, der Ordensmeister des BANNSTRAHL-ORDENS, residiert auf Burg *Auraeth* bei *Wehrheim*.

Ucuriaten; ein vor allem dem *Praiossohn Ucuri* gewidmeter Orden, der zu seinen Pflichten die getreuliche Überbringung und Verbreitung von Nachrichten zwischen den Tempeln der Zwölfgötter zählt. Er besteht überwiegend aus Laienschwestern und -brüdern, doch können auch Geweihte aller Zwölfgötter für eine bestimmte Zeit oder auf Dauer dem Orden beitreten – etwa wenn sie ihrer Gottheit für den rechtzeitigen Erhalt einer wichtigen Information danken wollen.

Alle U. schwören bei *Praios* und *Boron*, nur die Wahrheit zu sagen und sie nur dem ausersehenen Empfänger kundzutun. Das Haupthaus der U. steht in Gareth, als ihr Begründer und Mentor gilt der Herold *Greif*.

Udora von Bethana; (*62 v.H.); *Gräfin von Yaquiria*; geschickte Politikerin, die ihre Grafschaft schon mehrmals erfolgreich gegen interne Ränke des Reiches verteidigen konnte. Ob ihrer kaufmännischen Ausbildung und ihres Geschicks in Geschäftsdingen auch erfolgreich beteiligt an *Grangorer* und *Neethaner* Handelshäusern sowie mehreren Güldenlandfahrten. Ihre designierte Nachfolgerin ist ihre Tochter *Hesindiane von Bethana-Aralzin*, Landherrin von *Bethana*.

Ugdalf (von Gareth); (702 v.H. – 660 v.H.); neunter und letzter amtierender der KLUGEN KAISER, denn sein einziger Sohn Rude (der Zweite) wird vor Erreichen des regierungsfähigen Alters ermordet und die Erbreihe des Urahnens *Raul von Gareth* erlischt. Zurück bleibt ein Staatsgebiet, das in seiner Ausdehnung bis heute unerreicht bleibt. Die Zwingfeste der Stadt Thorwal – heute Alter U. genannt – ist stummer Zeuge für die damalige Größe des Neuen Reiches. Die Regierungszeit von U. währte von 684 v.H. – 660 v.H..

Ugdalfskronir; Zwingfeste aus der Zeit Kaiser *Ugdalfs* über der Stadt *Thorwal*, volkstümlich auch "Alter Ugdalf" genannt; beherbergt die Kriegerakademie Thorwals.

Uh'Juhn; Zeiteinteilung der *Norbarden*; 1 U. entspricht 100 Mondmonaten; siehe **ZEITRECHNUNG**.

Uhdenberg, -s; Uhdenberger; Uhdenberger; Stadt in der *Roten Sichel*. Bereits im Jahr 31 v.BF. anlässlich des *Trallop Vertrages* von Elfen und Menschen gemeinsam gegründet, beherbergt die ehemalige Handelsstation heute 1.750 Einwohner. Die Bergbaustadt am *Rathil* im westlichen Vorgebirge der Roten Sichel gilt als höchstgelegene Menschenstadt Aventuriens und vereint darüber hinaus ein Völkergemisch aus Zwergen, Auelfen, Orks und Goblins. Die beiden letztgenannten sehen sich allerdings stets dann schweren Zeiten gegenüber, wenn ihre weniger menschenfreundlichen Verwandten raubend und plündernd durch die Lande ziehen. Die Bedeutung der seit über 250 Jahren unabhängigen Stadt resultiert aus den reichen Vorkommen an Bodenschätzen in der benachbarten Sichel, allen voran an Eisenerz, hier sogar im Tagebau gebrochen, das zum im ganzen Norden verbreiteten 'Goblinstahl' verarbeitet wird. Demzufolge ist der bestbesuchte Tempel der Stadt auch *Ingerimm* geweiht, während die Häuser *Peraines* und *Firuns* eher von den wenigen Jägern und Bauern des Umlands besucht werden.

Rauh ist nicht nur der viermonatige Winter in der Stadt der roten Bruchsteinhäuser, rauh sind auch die Sitten: Raufhändler sind an der Tagesordnung, hier gilt es als verboten *nicht* mit deutlich sichtbarer Waffe die lehmbedeckten Straßen zu betreten. Hier herrscht das Faustrecht, und die Obrigkeit schert sich weniger um viele 'Kleinigkeiten' als hinterher das *Therbûnitenspital*, jedoch gelten Felddiebstahl und Fundraub als schwerwiegende Verbrechen. Lage und Klima zwingen zu strenger Vorratshaltung, und viele andernorts alltägliche Dinge kosten hier leicht das Doppelte.

Die Macht in der Stadt liegt in den Händen eines untereinander verfeindeten Minenkonsortiums, das Minen, Verhüttung und den Handel mit *Trallop Gorge* kontrolliert (G: ca. 200 Söldner der Uhdenberger Breitäxte und der Uhdenberger Legion, 30 Stadtbüffel). Die Anbindung an den Norden und das *Bornland* erfolgt über den *Roten Paß* zwischen Roter Sichel und *Salamandersteinen*.

Uhdenberger Legion; gemischte Söldnertruppe aus Mittelländern, Tulamiden, Elfen, Goblins und – vor dem *Orkensturm* – auch Orks; etwa regimentsstark und in 25 sogenannte Rudel mit jeweils 15 Kämpfern organisiert; voll beritten und erfahren auch in schwierigem Gelände; ausgezeichnet in der *Ogerschlacht* und im *Orkensturm*; einzelne Rudel zur Zeit meist im Sold der Uhdenberger Minenbesitzer oder des Handelshauses *Kolenbrander*.

Ulchuchu; genannt der *Algendämon*; ein *Gehörnter Dämon*, der ausschließlich im Wasser existieren kann (dort jedoch auch für längere Zeit) und CHARYPTOROTH zugeordnet ist; erscheint meist als graugrüner Argentepfich.

Uled Djebasch; Stamm der NOVADIS. Zählt zusammen mit den *Beni Tarasch* und den *Beni Khibera* zu den BENI SHADIF.

Ulikkani; eine der WALDINSELN, Haupteiland der *Zimtinsel*-Gruppe; Sitz des *Sonnensohnes*, des nominellen Herrschers über alle UTUS; bekannt für den ULIKKANEEL.

Ulikkaneel; aus der Rinde des *Zinamo* oder Zimmetbaumes gewonnenes Gewürz; *Zimt*; fast ausschließlich auf den *Waldinseln* zu finden und eng mit dem ähnlichen BENBUKKEL verwandt.

Ulmenwürger; ein *Heilkraut*, das als efeuähnliche Pflanze an Ulmen schmarotzt. Aus den Blüten läßt sich ein Absud herstellen, der die nächtliche Regeneration fördert und zudem einen gewissen Schutz gegen *Wundfieber* bietet.

Umbracor; ALTER DRACHE, trägt den Titel "Zerstörer", da es seine Aufgabe ist, jegliches kosmische Ungleichgewicht im Keim zu zerstören – eine Mission, die er ohne übermäßige Rücksicht auf Einzelschicksale erledigt, was dem halbgöttlichen Geschöpf einen recht schlechten Ruf eingetragen hat – nicht, daß es ihn zu interessieren scheint, was die Sterblichen über ihn denken. U. gilt als Herr der *Westwinddrachen* und soll auf einer Insel im *Südmeer* hausen.

Umdoreel und Usuzoreel; ausschließlich als *Tagesherrscher* angerufene *Dämonen*, die als Jagdmeister (Umdoreel, gehört) und Treiber (Usuzoreel) zu BELSHIRASH gerechnet werden.

Umrazim; eine legendäre Zwergenbinge im *Orkland*, einige Jahre nach dem *Tag des Zorns* von den Söhnen des *Aboralm* gegründet und über die Jahrzehnte zu großem Reichtum gekommen; bei einer Revolte der von den Zwergen versklavten *Orks* werden fast alle Bewohner niedergemacht und die Mine fällt in Orkland. Die genaue Lage von U. ist bis heute unbekannt.

Unaiekk; eine mittelgroße WALDINSEL, die zu keiner der größeren Inselgruppen gerechnet wird; zwischen *Sorak* und *Numesi* gelegen.

Unau, -s; Unauer; Unauer; bis heute eigentlich die einzige echte *novadische* Stadt und damit – neben *Keft* – ein Zentrum ihrer Geschichte. Gelegen am *Cichanebi*-Salzsee und umrahmt von den schroffen U.-Bergen, blickt die Stadt mit ihren heute 7.800 Einwohnern auf eine lange und zum Teil blutige Geschichte zurück. 801 v.H. wurde die Stadt von den *Klugen Kaisern* als Garnison gegründet, um die Khom zu erschließen. Bis 223 v.H. wuchs die Stadt unter der Herrschaft des Mittelreiches heran, nach wie vor in erster Linie als Garnisonsstadt. Schließlich wurde sie von *Malkillah I.* erobert und zur Hauptstadt des neu gegründeten Kalifats erklärt, was sie auch bis 25 v.H. blieb. In ihrer Geschichte war die Stadt oftmals Schauplatz blutiger Auseinandersetzungen, zunächst zwischen Mittelreichern und Novadis, später in Folge von internen Stammesfehden und Erbfolgekriegen der novadischen Herrscher und zuletzt während des Krieges mit *Al'Anfa*, bei dem die Stadt nach heftiger Gegenwehr von den Al'Anfanern überrannt wurde. In der Zeit der Besetzung durch Al'Anfa wurde die Stadt heftig geplündert und gebrandschatzt. Die Spuren von Zerstörung und Willkür sind auch heute noch nicht gänzlich beseitigt, vor allem aber sitzt der Haß auf die schwarze Stadt im Süden tief in den Herzen.

Ob dieser bewegten Geschichte verblaßt das reale Bild U.s beinah. Auf einem halbverwitterten Felsplateau der Khom, einem Ausläufer der nahen U.-Berge, liegt die Oberstadt, die die Paläste der reichen Familien beherbergt. Im Osten ist die Oberstadt von einer 15 Schritt hohen Steilwand geschützt, während die übrige Stadt zum Ufer des Chichanebi-Salzsees hin leicht abfällt. Auch die Unterstadt wird durch hohe Mauern geschützt, hinter denen sich die Baracken der Ärmsten erstrecken. In beiden Stadtteilen finden sich zwar Bethäuser für *Rastullah* (insgesamt 3), jedoch kein Tempel der *Zwölfgötter*. Als größte Oase der Khom ist U. eine durchaus reiche und wichtige Stadt. Die einzige Landverbindung zwischen den beiden tulamidischen Kornkammern, dem *Balash* und dem *Szinto*-Tal, verläuft durch Unau, und die Karawanenstraßen nach *Keft* und *Terekh* zählen zu den bedeutendsten des Kalifats. Hinzu kommen der Handel mit Salz aus dem Chichanebi, seltenen Gewürzen, Mandeln und den berühmten *Shadif*-Pferden.

Berühmt wurde U. auch durch die Erfindung des Porzellans, das an Fürstenhäusern, aber auch bei Alchimisten besonders geschätzt wird. Ebenfalls bekannt, wenngleich eher berühmt-berüchtigt sind die sogenannten *Gelbherzen*, die Elitgarde des Sultans, die ihren Namen vom traditionellen Symbol Unaus haben, dem gespaltenen Schädel eines Echsenmenschen. War die Bezeichnung früher ein Schimpfwort, wird sie seit dem heldenhaften Kampf der Gelbherzen bei der Verteidigung U.s (G: 50 Gelbherzen, zudem sind annähernd alle erwachsenen Männer kriegsfähig) gegen Al'Anfa sehr respektvoll benutzt.

Unauer Krieg; die Konsolidierungsphase des frühen KALIFATS in den Jahren 222 v.H. bis 218 v.H., in der der spätere Kalif MALKILLAH I. die *Wüstenlegion* des *Neuen Reiches* schlägt und damit die Unabhängigkeit der *Khom*-Gebiete sichert; der U.K. kulminiert am 21. Phe. 218 v.H. in der *Zweiten Schlacht am Cichanebisee*.

Unheiligtum, Unheiligtümer; auf *Bosparano* auch *Insanctum* genannt, bezeichnet U. die Kultstätte eines *Erzdämonen*. Fast alle der wenigen aventurischen U. werden von einem eigenen, sehr auf Heimlichkeit bedachten Dämonenkult unterhalten. Von Zeit zu Zeit taucht auch der eher politisch motivierte Vorwurf auf, in bestimmten Tempeln der Zwölfgötter lägen U. des erzdämonischen Widersachers verborgen.

Universalschule; im Gegensatz zu den verbreiteten, nur auf ihr Spezialgebiet konzentrierten Seminaren und Instituten das Konzept einer höheren Bildungsanstalt, an der sowohl Rechtskunde und Theologie als auch Sprachen und Wissenschaften gelehrt werden. Dieses ursprünglich von der *Nandus*-Priesterschaft formulierte Konzept ist momentan nur in *Al'Anfa* und in *Methumis* verwirklicht worden.

Unze; aventurisches Gewichtsmaß; eines der *Rohalschen Maße*; entspricht 25 Skrupeln (25 Gramm); siehe MASZE UND GEWICHTE.

Untote; durch NEKROMANTIE zu Pseudoleben erweckte Leichname; siehe LEICHNAM, MUMIE, SKELETT, TIERKADAVER, ZOMBIE.

Unwiderrufflicher Pfeil; Zeichen der Macht BORONS, der von seinem *Alveraniar* UTHAR abgeschossen wird und die Ursache plötzlicher und unerklärlicher Todesfälle sein soll.

Upval; kleiner Fluß in den BRINASKER MARSCHEN; mündet in den BRACK und bildet die Ostgrenze eines besonders tückischen Sumpflandes, das im Westen am *Joraani* endet.

Uridabash; eine dämonische Präsenz, die meist als Hand AMAZEROTHS identifiziert wird.

Uriel von Notmark; (*42 v.H.); Graf von *Notmark*; als Despot be-rüchtigt und wegen seines Aussehens oft "die alte Warzensau" genannt; gilt als fähiger Kämpfer aber als miserabler Diplomat; versuchte, die Wahl seiner Tochter TJEIKA zur *Adelsmarschallin* durch ihre Verhaftung zu verhindern und löste damit fast einen Bürgerkrieg aus. U. lebt mittlerweile zurückgezogen auf Burg *Grauzahn*.

Urn; aventurisches Hohlmaß, auch *Hohlspann* genannt, eines der *Rohalschen Maße*; entspricht 10 Maß oder 8 Litern; siehe MASZE UND GEWICHTE.

Urnislav von Uspiaunen; (443 v.H. – 361 v.H.); ein mächtiger, unabhängiger *Magier* aus dem *Bornland*, dem es gelang, die bornischen Gildenmitglieder größtenteils aus den *Magierkriegen* heraus- und so das Bornland von Verwüstungen freizuhalten. Seine größte Tat ist wahrscheinlich die Bannung des Riesen *Milzenis* an eine Quelle im *Bornwald*.

Ur-Tulamidya; eine seit mehr als 1.000 Jahren nicht mehr verwendete Sprache mit ca. 300 Zeichen; Vorgänger des heutigen TULAMIDYA. Siehe SPRACHEN.

Urdas; ein *Strategiespiel* tulamidischer Tradition; wird mit identischen Steinen schwarzer und roter Farbe gespielt; siehe SPORT UND SPIEL.

Urras von Malur und Hohensteyn-Korden; (*17 v.H.); vormals *Landherr* von *Malur*, einer Domäne im Lieblichen Feld; jetzt aufgestiegen zum "Verweser und Hofmeister der Zyklopeninseln", also zu einem der mächtigsten Männer der vier Teilkönigreiche des neuen Bosparanischen Reiches.

Urrosh; orkischer Name für den *ersten Mondmonat* eines GROSSEN JAHRES.

Usim-Horas I.; (341 v.BF. – 258 v.BF.); von 300 v.BF. – 258 v.BF. *Kaiser des Alten Reiches*. Einer der Herrscher während der DUNKLEN ZEITEN. Nachfolger wird sein Sohn USIM II.

Usim-Horas II.; (399 v.BF. – 191 v.BF.); einer der *Kaiser des Alten Reiches* während der DUNKLEN ZEITEN. Während seiner Herrschaft von 258 v.BF. – 191 v.BF. kommt es zum überraschenden *Angriff der Orks auf die nördlichen Provinzen*. 253 v.BF. fällt Baliho in die Hände der Schwarzpelze, und Häuptling *Nargazz* ruft sich zum 'König des Nortreiches' aus. Ein weiteres Vordringen ins Reichsgebiet kann nur unter großen Mühen verhindert werden. Nachfolger U.s ist DALEK III.

Usna; linker Nebenfluß der MISA, die hier im *Bornland Gobliska* heißt; entspringt im östlichen Hügelvorland der *Drachensteine* und mündet bei *Usnadamm*.

Uspuschanna die Blutige; (37(?) v.BF. – 5 BF.); Anführerin der *Goblinhorden*, die das *Liebliche Feld* nach dem Untergang *Bosparans* plünderten; vom *Theaterorden* in mehreren Schlachten besiegt und schließlich von PAKHIZAL AL-MARFUN niedergestreckt.

Usuzoreel; dämonische Treiber in BELSHIRASHS Gefolge und Jagdmeute; siehe UMDOREEL.

Utasch; vorwiegend von seinen Viehherden lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI.

Uthar (I); auch genannt *U. mit dem Unwiderrufflichen Pfeil*; *Alveraniar Borons*; gilt als Wächter des Eingangs zu den Hallen der Toten; in der Mythologie einer der ersten Menschen; ein großer Krieger, der den Südkontinent *Uthuria* eroberte. Um seine übermächtigen Feinde zu fällen, verschrieb er sich BORON und erhielt den *Unwiderrufflichen Pfeil*. Nach seinem Tode gab Boron ihm einen Platz am Himmel.

Uthar (II); Sternbild aus drei kleineren Sternen am *Nordhimmel*; stellt die Pforte zu den Hallen Borons jenseits des Nirgendmeeres dar. In der Sterndeutung wird es mit Ziel, Antwort, Erlösung oder Problemlösung gleichgesetzt. Dieses Sternbild benötigt nur zwei Monate für eine Rotation nahe dem Nordstern und ist sechs Wochen davon sichtbar. Die zwei Wochen im Verborgenen gelten als letzte Chance für die Toten, noch einmal ins Leben zurückberufen zu werden.

Uthuria; der Mythologie nach ein großer Kontinent im Süden des Südmeeres; angeblich derische Wirkungsstätte von *Uthar (I)* vor seiner Berufung zu Boron.

Utu, -s; eigentlich: *Utulu*; Ureinwohner der WALDINSELN. Eine ebenholzschwarze Haut und stark gekräuselte Haare sind das Kennzeichen der U., ebenso heben ihr sehr hoher Wuchs – zwei Schritt und mehr sind keine Seltenheit – und ihre sehr muskulöse Gestalt sie deutlich von den kleinen und elegant-schlanken MOHAS ab.

Die Herkunft des U.-volkes ist gänzlich unbekannt, doch steht fest, daß sie zuerst auf den äußersten Inseln siedelten und sich später in Richtung Westen ausdehnten. Wie sie aber zuvor auf die fernen Eilande gelangten, ist angesichts ihrer Abscheu vor jeglicher Hochseefahrt ein völliges Rätsel.

Die U. leben auf fast allen Waldinseln von *Token* bis *Setokan* und auch vereinzelt auf *Altoum* und dem südlichen Festland. Ihre wichtigsten Nahrungsquellen sind die Jagd und der Feldbau, während Viehzucht eher selten ist. Manche Stämme üben auch Fischfang aus, doch nur in küstennahen Gewässern.

Zumindest für die U. der Inseln von *Benbukkula* bis *Numesi* spielt auch ein Baum eine sehr bedeutende Rolle: der *Zinamo* oder Zimmetbaum, dessen junge Zweige den begehrten *Ulikkaneel* oder Zimt liefern. Die fingerfertigen U. wissen stets soviel von dem kostbaren Gewürz zu erzeugen, daß sie die bestmöglichen Waren im Tausch erhalten. Als Geld benutzen sie kleine Meeresschnecken, aber auch Perlmutterstücke und Korallenstücke, denen sie feste Werte zugeordnet haben.

Die Krieger der U. kämpfen betont ehrenhaft mit Speer und Lederschild. Ihre Kämpfe sind blutig, aber nur selten tödlich, da sich ein recht kompliziertes "Punktsystem" entwickelt hat, das den verschiedenen Treffern speziellen Wert und klangvolle Namen zuweist – für spezielle Treffer erhält der erfolgreiche Kämpfer eine Siegesprämie.

Die Sprache der U. verwendet sehr viele Selbstlaute und bildet recht lange Begriffe, besonders wichtig aber ist die Sprachmelodie, die fast noch stärker über den Sinn eines Satzes entscheidet als die eigentlichen Laute. Eine Besonderheit der U.-Musik erklärt sich aus ihrer Sprache: Da Tonfall und Melodie eines Satzes ebenso wichtig sind wie die eigentlichen Laute, kann man ihre Sprache auch recht gut mit der Trommel "sprechen" – zumindest einfache Sätze können so über viele Meilen, ja angeblich sogar von Insel zu Insel weitergegeben werden.

Eines der wichtigsten Merkmale ihrer Bräuche ist auch eine extreme Scheu, ja sogar Angst vor den Toten: Selbst die Leichen zuvor geliebter Angehöriger werden mit Argwohn beäugt, und so bald wie möglich entledigt man sich ihrer auf eine ehrenvolle Weise. Bei den U. gibt es daher eigene Toteninseln, auf denen Grabdörfer errichtet wurden, die völlig den Dörfern der Lebenden entsprechen. Hier finden die Verstorbenen ihre Ruhestätte, die in Rang und Größe ihrer Bedeutung zu Lebzeiten entspricht.

Vae; in der *nivesischen* Mythologie eine Jägerin und Sippenführerin in "der Zeit, als die Welt flach war wie ein Pfannkuchen auf dem Herd"; die Mutter des Frevlers MADA, der die Welpen der *Himmelswölfin Liska* erschlug.

Vajhar; eine *Vampirin*, die zusammen mit dem Vampir *Bronn* das ORAKEL VOM PURPURBERG bildet.

Vallusa, -s; vallusanisch; Vallusaner; Freie Stadt (EW: 2.710) auf einer Insel in der Mündung der MISA. Sie gehört weder zum *Mittelreich* noch zum *Bornland*, zwischen deren gemeinsamer Grenze sie liegt. Nach der Neuordnung der Provinzen im Jahre 296 v.H., legte ein kaiserlicher Erlaß die Grenze zwischen den Provinzen *Bornland* und *Tobrien* dort fest, "wo die Misa am tiefsten ist".

Als Insel war V. damit keiner der beiden Provinzen zugeteilt. Die Stadt war zwar Teil des Reiches, doch als "Stadtfreyheit" hat sie seit damals ihre Unabhängigkeit bewahrt, was sich auch in einer eigenen Währung (*Witten, Stüber, Flindrich*, siehe **WÄHRUNGEN**) zeigt – es werden allerdings sowohl bornische als auch mittelreichische Münzen anerkannt. Geschützt wird die Stadt – außer von der Wehrhaftigkeit ihrer Bewohner – von 20 Stadtgardisten, die im alten, unbenutzten Rondratempel Einzug gehalten haben. Regiert wird V. von einem 24-köpfigen Stadtrat, der den jeweiligen Bürgermeister berät.

Durch die exponierte Lage in der Flußmitte entstehen V. auch einige Nachteile: Trinkwasser ist kostbar und wird durch eine lange tönernen Leitung aus der Misa gewonnen, dort, wo ihr Wasser noch klar ist. Die begrenzte Baufläche hat dazu geführt, daß die Vallusaner immer höher bauen mußten; die höchsten Gebäude sind bis zu 6 Etagen hoch. V. ist von einer 15 m hohen Stadtmauer aus schwarzem Basalt umgeben, die von Zwergen errichtet wurde, um die Stadt vor Sturmfluten zu schützen (noch heute leben in der Stadt schätzungsweise 80 *Angroschim*). Auf der dem Meer zugewandten Seite ist ein *Ingerimm*-Tempel mit einem 20 m hohen Feuerturm und einer ewig brennenden Flamme in die Mauer hineingebaut (weitere T: RAH, PER, ein PRA-Schrein im Gerichtshaus). Eine alte Sage berichtet, daß die Mauer solange steht, bis ein anderes Gebäude den Feuerturm überragt, dann jedoch werde sie fallen und die Stadt ungeschützt dem Meer preisgeben.

Die "Tobrische" und die "Märkische" Brücke verbinden V. mit dem Festland; sie zählen mit jeweils 154 m zu den längsten Brücken Aventuriens. Auf der anderen Seite der Misa liegt eine Festung der *Ardariten*; sie gehört jedoch im Empfinden der Stadtbewohner nicht zu V., da sie auf tobrischem Gebiet liegt. Dort befindet sich aber

auch ein Schrein der Rondra, zu dem die vallusanischen Anhänger der Kriegsgöttin pilgern.

Zeittafel Vallusa:

- 983 v.H. Auf Anordnung Kaiser *Rauls* wird die Stadt als Vorposten zur Besiedelung der nördlichen Regionen Aventuriens, des späteren *Bornlandes*, gegründet. Benannt wird die Neugründung nach der Gemahlin des Kaiser.
- 975 v.H. Bau der großen Mauer.
- 893-719vH V. als Hauptstadt der *Markgrafschaft Drachenstein*.
- 719-238vH V. als freie Reichsstadt.
- 296 v.H. Neuordnung der Provinzen durch Kaiser *Eslam II. V.* wird wiederum keiner Provinz zugeteilt, da der Kaiser nicht wußte, daß die Stadt auf einer Insel in der Mitte der Flusses liegt (s.o.).
- 238 v.H. Das *Bornland* erhält seine Unabhängigkeit, V. stellt die Steuerzahlungen ein. Der seit damals andauernde Grenzstreit ist bis heute nicht entschieden, und es ist auch keine Veränderung der Lage in Sicht.

Vallusa von Gareth; (? – 969 v.H.); Gemahlin Kaiser *Rauls*; Namensgeberin für die Stadt VALLUSA.

Valpo; (137 v.H. – 91 v.H.); genannt "der Trinker", dritter Sohn von *Eslam V.*; zehnter und letzter Kaiser der *Almadaner Dynastie* (ESLAMIDEN). Galt schon in seiner Jugend als haltloser Mensch und "verdankte" seine Kaiserschaft einzig dem Umstand, daß seine älteren Brüder bei der Großen Havarie der kaiserlichen Flotte vor den *Zyklopeninseln* ums Leben kamen. Er bestieg den Thron zu *Gareth* im Jahr 113 v.H. und beschäftigt fortan zahlreiche Alchimisten, die der Aufgabe nachgingen, aus allem erdenklichen Obst oder Gemüse Alkohol zu destillieren bzw. den Alkoholgehalt bekannter Getränke zu steigern, ohne daß dies dem Geschmack Abbruch tut. Der zitternde, rotnasige V. bot nicht nur bei offiziellen Anlässen ein jämmerliches Bild. Bei seinem Tod glich der Palast einer riesigen Alchimistenwerkstatt. Da seine einzige Tochter als Idiotin zur Welt kam, erlischt nach seinem Tod im Jahr 91 v.H. die Hauptlinie der almadanischen Kaiser. In der Folgezeit versinkt das Reich in eine Reihe von Erbfolgekriegen., der sog. KAISERLOSEN ZEIT. Nach 74 "Kaisern" in nur 31 Jahren geht schließlich *Perval von Gareth* als Sieger hervor.

Valposella; höchstprozentiger Quittenschnaps, durch häufige Destillationsvorgänge hergestellt. Geht zurück auf *Valpo den Trinker*, den letzten Kaiser der Almadaner Dynastie. Sollte nur im Sitzen und fern jeder offenen Flamme konsumiert werden.

Valquir; der erste relevante Nebenfluß des YAQUIR; entspringt im *Amboßgebirge* und mündet einige Meilen vor *Punin* in den größeren Strom.

Vampir, -s; vampirisch; bluttrinkendes, untotes Wesen. Schon seit Hunderten von Jahren gibt es diese Wesen der Nacht, die, getrieben vom Blutdurst, den Sterblichen Angst und Schrecken einjagen. Viele Legenden und Sagen berichten von ihrer Herkunft und ihrem grausigen Umgang mit den Lebenden. Im *Bornland* heißt es, ein V. entsteht, wenn ein Mensch Selbstmord begeht. Bei den *Nivesen* und *Norbarden* gilt es als sicheres Anzeichen für Vampirismus, wenn ein Kind bereits bei der Geburt Zähne hat. Andernorts herrscht der Glaube, ein V. entspringe dem Inzest. Vom Moment seines Todes an verändert sich das Aussehen eines V. nicht mehr, so wird ein kleiner Junge immer ein kleiner Junge bleiben, wenn er in diesem Körper zum V. gemacht wird. Trotzdem entwickelt er, ungeachtet der körperlichen Erscheinung, beachtliche körperliche Fähigkeiten. Allen V. gemeinsam ist eine gewaltige Körperkraft und eine hohe Gewandtheit, mit der sie sich lautlos durch die Nacht bewegen. Ansonsten unterscheiden sich hier zwei recht unterschiedliche Gruppen:

Die Kinder der Nacht: Die stärksten und mächtigsten Vampire besitzen ein eigenes Bewußtsein und haben das Leben vor ihrem Tod noch nicht vergessen. Sie entstehen angeblich, wenn ein anderer V. ihnen sein Blut zu trinken gibt. Je bewußter der neue V. den Übergang vom lebendigen zum untoten Dasein erlebt, desto mehr behält er von seinen alten Talenten und Fähigkeiten. In ganz Aventurien gibt es höchstens zwei Dutzend jener mächtigen Bluttrinker, wovon sich wiederum die Hälfte zusammengeschlossen haben. Sie sehen sich als Auserwählte, denen die Bürde der Unsterblichkeit auferlegt wurde, um ewig den Glauben an den wahren Gott BORON zu predigen. Ihrem Glauben nach ist MARBO, Borons bleiche Tochter, der erste V. Deres gewesen. Die Kinder der Nacht sind den Menschen nicht feindlich gesonnen und sehen sich eher als ihre Lehrer. Dies hindert sie jedoch nicht daran, das Blut ihrer "Schüler" zu trinken.

Die Kinder der Finsternis: Neben den Kindern der Nacht gibt es noch andere V., wahre Gestalten der Finsternis: Wesen, die den Verstand verloren haben und nur noch ihrem Blutdurst frönen. Einige von ihnen besitzen gar die Fähigkeit, sich in *Mischwesen*, halb Mensch, halb Ratte, zu verwandeln. Diese Fähigkeit sagt man auch dem vampirischen Magier *Morghai* nach, der vor mehr als 340 Jahren einige Sippen der *Orks* knechtete. Anderen, alten Überlieferungen nach soll *Prinz Rohafan von Pailos* der erste V. gewesen sein. Von *Praios* wegen seiner Untaten verflucht, nie wieder das Sonnenlicht schauen zu dürfen, wurde er später von

Dienern des *Namenlosen* in dessen Reich geholt: Viele dieser finsternen Bluttrinker haben ihr untotes Leben wohl in der Tat dem Namenlosen zu verdanken. Er hat nach dem Vorbild des Prinzen Rohafan einige seiner Diener zu Geschöpfen der Nacht gemacht, denen jedoch meist jeglicher Verstand fehlt.

Aberglaube und Wirklichkeit: Allen Gestalten und Schöpfungen des Namenlosen ist gemeinsam, daß sie in ihren Fähigkeiten und Schwächen von denen anderer abweichen. Deshalb unterscheiden sich auch "seine" Vampire stark untereinander und von den Kindern der Nacht. Im folgenden finden Sie eine Übersicht über die verschiedensten Arten des Aberglaubens, die sich um die V. ranken – und eine Bewertung nach dem neuesten Stand der hesindianischen Wissenschaften.

Silberne Waffen verursachen keinen besonderen Schaden bei den verschiedenen V.. Der weitverbreitete Aberglaube, daß Gold als heiliges Metall des Praios eine Schutzfunktion ausüben soll, entbehrt jeder Grundlage.

Eichenpflocke, in ihr Herz gestoßen, sollen V. Erlösung verschaffen, doch auch dies ist nicht immer richtig. Es lähmt sie nur, und Eiche muß es auch nicht sein; so wird von einem V. aus *Greifenfurt* berichtet, auf den Eschenholz sogar eine tödliche Wirkung hatte. Dieser V. war jedoch eine Schöpfung des Namenlosen, entstanden durch eine verfluchte Waffe.

Das Licht der Sonne kann V. zu Staub verbrennen, und so meiden sowohl die Kinder der Nacht als auch die Kinder der Finsternis ihr Antlitz. Nur einige Kinder der Nacht können ihm trotzen, doch selbst diese bleiben für gewöhnlich den Sonnenstrahlen fern.

Kaum ein Geschöpf des Namenlosen kann einen Tempel der *Zwölfgötter* betreten, auch keiner *seiner* V. Selbst die Kinder der Nacht setzen keinen Fuß in einen Tempel des *Praios*, doch das Betreten eines *Borontempels* macht ihnen meist nichts aus.

Es gibt kein Kraut, dessen Geruch Vampire wirksam abschreckt, einzig Knoblauch oder Kräuter, die einen starken Gestank absondern, können die Nasen der tierhaften V.-wesen treffen und sie so auf Distanz halten.

Ein geweihtes Amulett des *Praios* können die meisten V. in der Tat nicht vertragen; die Geschöpfe des Namenlosen kann man damit sogar zu Staub verbrennen. Bei den Kindern der Nacht vermag dies nicht immer zu helfen, hier ist der Glaube wichtig. Ein Elf, der einem V. ein Symbol des Praios ins Antlitz hält, kann diesen damit nicht vertreiben, sofern dieses nicht geweiht ist. Wenn er jedoch das entsprechende Gottvertrauen aufbringt, so kann er den V. verbannen.

Die einzige Methode, einen V. endgültig zu töten, besteht darin, seinen Körper zu verbrennen. Meist wird vorher noch der Kopf vom Rumpf getrennt.

Bei einigen wenigen V. kommt erst nach ihrem "Tod" eine latente magische Begabung zum Vorschein. Ähnlich den *Magiedilettanten* verfügen sie nur über wenige Ausdrucksformen ihrer arkanen Kräfte. Meist äußern sie sich darin, daß die V. für kurze Zeit eine Tiergestalt annehmen können. Häufig sind dies Wolf, Ratte und Fledermaus. Es gibt jedoch Berichte von der tulamidischen V. *Nasha saba Khahira*, die die Gestalt einer schwarzen Witwe annehmen konnte.

Es heißt, daß V. keine fließenden Gewässer überschreiten können. Dies trifft nur bei den wenigen V. zu, die eine Tiergestalt annehmen können. Der Fluß des Wassers stört ihre arkanen Kräfte, und sie müssen ihre menschliche Gestalt annehmen, um das feuchte Element zu überwinden.

Die seelen- und bewußtseinslosen Gestalten des Namenlosen haben im Gegensatz zu den Kindern der Nacht kein Spiegelbild und keinen Schatten und sind somit leicht zu erkennen.

Das Opfer eines V.s wird normalerweise erst zum V., wenn dieser ihm sein Blut zu trinken gegeben hat. Nur von einigen V. des Namenlosen weiß man, daß ihre blutleer getrunkenen und somit getöteten Opfer wiederauferstehen, um selber auf Jagd zu gehen.

Sonstiger Aberglaube: V. müssen Praiosblumenkerne, die man auf ihr Grab streut, erst zählen, bevor sie sich zur Ruhe betten können. Dabei überrascht sie dann die aufgehende Sonne, so daß sie sterben. In *Andergast* und *Nostris* reichen auch alte, getragene Socken, um einen V. zu Tode zu bringen; diese müssen die V. nämlich erst aufribbeln, bevor sie ihre Ruhe finden. Bei den *Tulamiden* gilt es als ein sicheres Mittel, das Grab eines V.s zu finden, eine erwachsene Jungfrau auf einen Hengst zu setzen. Dort, wo das Pferd nicht hinreiten will, hat der V. seine Ruhestätte. Sehr weit verbreitet und wahr ist auch der Glaube, daß sich Raben nicht auf dem Grab eines Untoten niederlassen.

Vampirfledermaus; auch: *Riesenfledermaus*; eine deutlich größere Abart (spannt bis zu einem Schritt) der gemeinen FLEDERMAUS, die sich in der Tat vom Blut von Säugetieren ernährt; tritt in Schwärmen von einigen Dutzend Tieren vornehmlich in Höhlen und Kavernen auf und gilt als recht angriffslustig.

Varsinor; ein anderer Name für NACLADOR, einen HOHEN DRACHEN.

Venga; kleiner, aber wehrhafter Ort am Phecati; Sitz des Landherrn der gleichnamigen Domäne des Lieblichen Feldes.

Verschwiegene Schwesternschaft; satuarische SCHWESTERNSCHAFT. Diese HEXEN – etwa siebenhundert an der Zahl – sind vor allem durch den Wunsch verbunden, die Schwestern zu schützen und dabei die übrige Welt

über ihre Taten und Hintergründe im Unklaren zu lassen: Vor allem die *Hexenverfolgungen* der letzten Jahrhunderte haben für die Bildung dieses sehr auf Unauffälligkeit bedachten Bundes den Ausschlag gegeben. Trotz oder gerade wegen ihrer Heimlichkeit gilt die V.S. als sehr effektiv, wie manche Anschläge auf selbsternannte Hexenjäger beweisen. Die ländlich und oft einsam lebenden Mitglieder haben überwiegend die gleichermaßen lautlosen Käuzchen als Vertraute.

Versenkungsfest; 30. *Phex*; erster der vier **FEIERTAGE** im Jahreslauf des *Hesindekults*.

Vertraute; spezielle Tierarten, die sich in besonderem Maße dazu eignen, von HEXEN als Begleiter und Gefährten erwählt werden – in der Volkssage werden am häufigsten Katzen und Kröten, aber auch Raben erwähnt. Die so auserkorenen Tiere müssen von der Hexe in einem Ritual an sich gebunden werden und haben oftmals eigene magische Kräfte. Wenig bekannt ist die Tatsache, daß die Wahl des V. die Mentalität einer Hexe gut wiedergibt (oder sogar prägt), da sich Herrin und V. im Laufe der Zeit gegenseitig beeinflussen.

Verwandlung von Lebewesen; *Magica Mutanda*; nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines des *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie; beschäftigt sich mit allerlei Zaubern, die die Gestalt und die Eigenschaften eines Lebewesens verändern können.

Verwandlung von Unbelebtem; *Magica Transformatorica*; nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines des *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie; grob unterteilt in solche Zauber, die Objekte und deren Konsistenz verändern, und solche, die sich mit der Verwandlung der Umgebung (Licht und Dunkelheit, Temperatur etc.) befassen.

Veteranenhand; *Trickwaffe*; sieht aus wie ein normaler lederner Handschuh oder eine sehr einfache Handprothese. Wenn der Träger die Hand nur kurz zur Faust ballt, schießen vier kleine Klingen aus dem Handrücken, die jeden Fausthieb weit gefährlicher als üblich machen. Eine ähnliche, aber feststehende Trickwaffe ist die ORCHIDEE.

Vhatacheor; ein in neuester Zeit beschworener, achtfach *Gehörnter Dämon*, der CHARYPTOROTH untertan sein soll und die Fähigkeit besitzt, Wasser zu entflammen.

Viburn von Hengisfort; langjähriges SCHWERT DER SCHWERTER; 21 Mal einem Mordanschlag zum Opfer gefallen.

Vielfraß; größte aventurische Marderart, die vor allem in Nordaventurien heimisch ist. Das im Winter äußerst gefährliche Tier wird wegen seines geschmeidigen Pelzes ebenso gejagt wie wegen seiner Unart, selbst in Ställe einzudringen und Kleintiere zu reißen. V. hängen den Teil der Beute, den sie nicht sofort fressen, zur Aufbewahrung in Bäume.

Vierblatt; auch: *Vierblättrige Einbeere*; in ganz Aventurien nördlich des *Yaquir* vorkommende und bekannte Heilpflanze, deren Saft blutstillend und stark heilkräftig wirkt; kann mit der giftigen Glanzbeere verwechselt werden.

Vierertempel; nach der *Zweiten Dämonenschlacht* auf dem *Hügel der Vier* bei BRIG-LO den Göttern *Praios*, *Rondra*, *Efferd* und *Ingerimm* errichteter Monumentaltempel; 618 v.H. auf Geheiß der Statthalterin von Almada geschleift; nur die Statue des Praios ist noch erhalten und befindet sich wieder auf ihrem angestammten Platz.

Vierok; Reichsbaronie; 20 Meilen südlich von *Gareth* gelegen; im Jahre 663 v.H. von Kaiser *Ugdalf* der Familie von V. als Erblehen zugeteilt; seither im Besitz o.g. Hauses; derzeitiger Baron ist *Irian von V.* Bemerkenswert ist das Herrenhaus derer von V., das sich durch seine turmlose Bauweise harmonisch in die Landschaft einfügt.

Vierzig Kamele; eine Abart des tulamidischen *Kamelspiels*, die vor allem für Kinder gedacht ist und sehr starke Glückskomponenten beinhaltet; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Vila, Mz.: Vilay; die verkörperten Geister der *Walberg-Nußbäume*, in denen sie leben. Diese kommen vor allem in den WALBERGEN im Nordosten des *Bornlandes* vor. Stirbt der Baum, so ist dies auch das Ende der V. Die grünhaarigen Frauen geben sich einzig den LEVSCHIYE hin und zeugen mit ihnen junge widderköpfige Levschiye. Die V. selbst können ihre Rasse nicht auf diese Art fortpflanzen, sie sind nur die Seelen der Bäume.

Gelingt es, die Seele eines Walberg-Nußbaumes auf ein Schiff zu übertragen, so ist dieses gleichsam belebt von einer V. Dies ist nur unter erbittertem Widerstand der Baumgeister und der ihnen verbundenen Levschiye

möglich und somit fast immer zum Scheitern verurteilt. Ein solcherart belebtes Schiff ist vor allen Stürmen sicher, aber doch den Launen der darin gefangenen V. ausgesetzt.

Vinay; Dorf an der aventurischen Südküste; im Kgr. Brabak gelegen; vornehmlich von Bauern und Fischern bewohnt; Hauslehen der *Hammerfaust von V.*

Vinsalt, -s; Vinsalter; Vinsalter; Hauptstadt des Vinsalter Königreichs. Tausend Jahre zurück – nach dem Fall *Bosparans* – hätte niemand gedacht, daß sich an der Stelle, wo der *Yaquir* in einem weiten Bogen aus dem hügeligen Vorland der *Goldfelsen* in die üppige Ebene der heutigen Grafschaft *Yaquirien* schwenkt, je wieder die Mauern einer Stadt erheben werden. Indessen, das alte *Bosparan* ist wiedererstanden im hunderttürmigen V., sogar eine Kaiserin herrscht von hier wieder im alten Glanze über ein machtvolles Reich, und an die alte Schmach erinnert nur noch das riesige, überwucherte Trümmerfeld in den Sümpfen des südlichen Yaquirufers, das im Osten und Süden an den Stadtteil *Alt-Bosparan* anschließt.

Das Leben der besseren Gesellschaft spielt sich jedoch weitgehend in der sogenannten Nordstadt ab. Hier finden sich die große Oper der Stadt, die Freilichtbühne, die Kriegerakademie und die Magierschule von V., die ANATOMISCHE AKADEMIE. Es gibt sogar eine Kanalisation und über Wassertürme werden die Häuser der Wohlhabenden mit fließendem Wasser versorgt. Auch der Kaiserpalast steht hier, auf dem östlichen der zwei Hügel, um die die Nordstadt sich ausbreitet. Auf dem westlichen *Tempelberg* stehen die Häuser des *Praios*, der *Rondra* und des *Ingerimm*.

Nachdem die Ruinen über 500 Jahre unberührt gelegen hatten, gestattete *Rohal der Weise* im Jahr 569 BF. den Wiederaufbau der Stadt unter ihrem heutigen Namen. Mit der *Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes* im Jahre 752 BF. wurde sie später erneut Hauptstadt, und nicht erst seitdem wächst und gedeiht V., von der spitze Zungen vor dreihundert Jahren noch sagen konnten, sie sei nichts als die Chimäre versponnener Traditionalisten. Tatsächlich mag es sein, daß V. die Schwesterstadt *Kuslik* bald nicht nur an politischem, sondern auch an ökonomischem Einfluß übertreffen wird – Praioslauf für Praioslauf siedeln sich neue Manufakturen und Kontore um die Stadt an, und ihnen folgen Scharen arbeitssuchender Habenichtse aus dem ganzen Reich.

So verwundert es kaum, daß Vinsalts Einwohnerschaft (gemäß dem Kaiserlichen Census & Taxus von 1016 BF.) auf 19.822 angewachsen ist; an Tempeln zählte man Häuser aller Zwölfe, darunter jene des *Phex* und der *Travia* gar zweimal, dazu einen Tempel des *Horas* und einen des *Nandus*. Die Verwaltung der Stadt und ihres Umlandes obliegt einem kaiserlichen Vogt im Range eines *Barons*, ein Amt, das zur Zeit von *Tanglan von Farsid-Berlinghan* ausgeübt wird. Geschützt wird V. von 5 Bannern Ksl. Bosparanischen Pikenieren, einem Banner der Ksl. Horasgarde, 40 Gardisten der Palastwache, 30 Tempelgardisten und 40 Bütteln der Stadtpolizei.

Vinsalter Königreich; seit der Ausrufung des *Horasreiches* (oder: *Neuen Bosparanischen Reiches*) geläufige Bezeichnung für selbiges, meist aber (und korrekt) für das LIEBLICHE FELD, die Kernprovinz des Reiches. Kaiserin AMENE ist gleichzeitig Königin des V.K.

Vinsalter Stutzer; abwertende Bezeichnung für mit übermäßigem Pomp oder stets nach neuester Mode gekleidete Adlige oder Handelsherrn; im *Mittelreich* gerne für alle Adligen des *Lieblichen Feldes*.

Virinlassih; eine der fruchtbarsten Oasen der *Khomwüste*. Sie liegt nordwestlich in Sichtweite von *Goldfelsen* und *Amhalassih-Kuppen*. Die zuweilen aus dem *Yaquirtal* herübergewehten Regenwolken sorgen dafür, daß Wasser nur äußerst selten zur Mangelware wird und lassen Melonen wie Hirse bestens gedeihen. Der Schrein des "Großen Wassergeistes Efferd" ist daher Zentrum zahlreicher Opfergänger. Zu den wichtigsten und gottgefälligsten Gütern der Oase gehören Töpferwaren aus dem geschmeidigen V.-Ton.

Visar, -s; der alte, südaventurische Name für den Totengott BORON. Der Name V. stammt von *V'Sar*, "dem Herr der vollkommenen Seelen", einem alten Gott der *Echsenmenschen*, den die ersten Siedler aus dem *Güldenland* mit Boron gleichsetzten. Heute ist die Bezeichnung V. nur noch in wenigen Städten des Südens gebräuchlich.

Ende 17 Hal trat jedoch ein charismatischer Führer auf, der eine neue Form der V.-Verehrung verkündete: Magister *Vitus Werdegast* predigte nicht die stille Verehrung Borons, sondern pries seinen Herrn V., den er als Oberhaupt und Vater der anderen Götter sah, in fröhlichen Gesängen. Bis zu seinem Verschwinden am 28. Rahja 21 Hal gelang es ihm, eine große Schar Anhänger um sich zu sammeln. Es kam beinahe zum Tode Werdegasts, als in der Nacht seines Verschwindens einige Zwölfgötter-Gläubige gegen die "Stätte des Unglaubens", den V.-Haupttempel in *Ingfallspeugen/Nostris*, antraten.

Visaristen; von Vitus WERDEGAST im Jahre 17 Hal gegründete, kurzlebige, aber erfolgreiche Sekte, die sich der Boron-Verehrung (unter seinem alten Namen Visar) in hymnischen Gesängen verschrieben hatte. Nach dem Verschwinden Werdegasts im Jahre 21 Hal haben sich die meisten V. wieder zerstreut.

Vogelfrei; rechtlos; geflohene *Leibeigene* und *Sklaven* gelten als v. und dürfen straflos erschlagen werden. Meist ist dies auch der Rechtszustand vieler Banditen und Wegelagerer.

Vogelspinne; bis zu zwei Spann Durchmesser erreichende, schwarz behaarte Raubspinnenart, die fast überall südlich von *Punin* angetroffen werden kann; besitzt ein für Menschen schmerzhaftes, aber in den seltensten Fällen tödliches Gift; ernährt sich von Vögeln, deren Eiern und von großen Insekten.

Vogt, -s; Mz.: Vögte; von einem Landesherren in Abwesenheit (wegen des Besitzes eines höherwertigen Lehens, wichtigerer Reichsgeschäfte, oder weil er ob seines geistlichen Standes kein Lehen führen darf) eingesetzter Verwalter seiner Güter und Ländereien; je nach Stand des Herren und Größe des Landes mit Amt und Würden eines *Barons* oder (weitaus seltener) *Grafen* ausgestattet; nicht erblicher Titel, wenn auch häufig der Nachfolger eines V. aus dessen Familie erwählt wird.

Voltan von Rommilys; (48 v.H. – 14 Hal); Marschall der II. Maraskanischen Expeditionslegion bei der Eroberung der Insel durch Kaiser *Reto* (selbiger führte die I. Legion); Sieger in der SCHLACHT VON JERGAN; Stifter und bis zu seinem Tode Ordensmarschall des ORDENS DER TEMPLER ZU JERGAN.

Vragieswurz; eine möhrenähnliche, südaventurische Pflanze, deren milchiger, nach Lakritz riechender Saft Grundlage für das starke Rauschmittel *Boronwein* ist.

V'Sar; (*echsisch: Herr der vollkommenen Seelen*); echsische Gottheit; hieraus entwickelte sich der Name VISAR, der bisweilen für BORON gebräuchlich ist.

Vulkan; die gebräuchliche aventurische Bezeichnung für einen V. ist *Feuerberg*.

Vulkanglas; ein in der Nähe von Vulkanen zu findendes, schwarzes oder rotes Gestein, auch *Obsidian* genannt; sehr hart, bricht in scharfen Kanten.

Vulkanglasdolch; rituelle *Waffe* der *Druiden*: Ein aus schwarzem Vulkanglas geschliffener und durch magische Rituale unzerbrechlich gemachter Fokus der arkanen Kraft eines Druiden, mit der er die eigenen Fähigkeiten stärken kann.

Wächter Rohals; genaue Bezeichnung: *Orden der Wächter vom Magischen Recht in Rohals Namen*; ein fanatisch dem *Weg der Rechten Hand* verpflichteter Magierorden mit Hauptklöstern bei *Ysilia* und *Angbar*. Die etwa 300, in weiße Kutten und graue Skapulierkapuzen gekleideten Ordensbrüder (wenige Frauen) haben den größten Einfluß in den Ostgebieten des Mittelreichs. Die W.R. lehnen *Beschwörungszauberei* in jeglicher Form ab, verfolgen alle nicht durch die Gilden sanktionierte Zauberei als Schwarzmagie und Hexenwerk und unterstützen die PFEILE DES LICHTS, wo immer es möglich ist.

Wadi; *tulamidischer* Begriff für ein Trockental, eine Niederung, die nur während kurzer Regenperioden Wasser führt (dann bisweilen jedoch wahre Sturzbäche). Die bekanntesten W. der *Khomwüste* sind das W. *Schebanoh* im Westen, das W. *Dschenna* von den *Unauer Bergen* zum *Cichanebi-Salzsee* und das W. *Yiyla* im Herzen der Wüste.

Waffengift; allgemeine Bezeichnung für schnell wirkende, als zähe Paste auf Klingen aufgetragene Gifte verschiedenster Art, vom harmlosen ARACHNAE bis hin zu den Meuchlergiften KUKRIS und TULMADRON. Hierzu gehören nicht jene Mittel, die in größeren Mengen (vermittels eines *Mengbilar*) in die Blutbahn gelangen müssen.

Waffenpflicht; eine der Pflichten des *Adels*: Der Vasall muß seinem Oberherren ein bestimmtes Kontingent an Kämpfern stellen und ihm bisweilen sogar selbst in die Schlacht folgen. Die W. ist somit die Grundlage der *Landwehrregimenter* des Neuen Reiches.

Wahrer der Ordnung; regionale Hochgeweihte des *Praios*-Kultes, direkt dem BOTEN DES LICHTS unterstellt. Die einzelnen '*Ordnungen*' (Herrschaftsbereiche der W.d.O.) sind: Mittelreich und Vallusa (Sitz in Gareth), Bornland (Festum), Greifenlande – Albernia, Gashok, Neu-Lowangen, Andergast – (Havena), Regengebirge (Al'Anfa), Dról und Hôt-Alem (Drol), Bosparan und Cyclopea (Vinsalt), Aranien und Maraskan (Zorgan), Tulamiden (Fasar).

Währungen; mehr über aventurische Münzen und deren Bewertung finden Sie auf den Seiten 268 und 269.

Wajahd; das aus mancherlei Sagen und Legenden bekannte unterseeische Reich der KRAKONIER; Lage und Ausdehnung unbekannt.

Wal; gehören zu den größten aventurischen Meeresbewohnern, zu den einzelnen W.-Arten siehe GRÜNWAL, OLPORTWAL, PLATTWAL, POTTWAL und ZWERGWAL.

Wal-el-Khomchra; schroffer Gebirgszug im Herzen der *Khomwüste*.

Walberg-Nußbäume; von den VILAY beseelte Baumart aus den WALBERGEN.

Walberge; Gebirgszug im äußersten Osten Aventuriens, wobei der Südzipfel etwa auf Höhe der Stadt *Festum* liegt. Im Norden grenzen sie an das EHERNE SCHWERT, in das sie nahezu nahtlos übergehen. Der *Walsach* verläuft auf ganzer Länge am Westhang entlang und bildet hier zugleich die natürliche Grenze zum *Bornland*. Das Vorgebirge, die *Überwals*, die direkt ans Ufer des Flusses vorstößt, ist von dichten Wäldern bedeckt, teils kahl und scheint stetig in Dunst gehüllt. Hier hausen Banden Gesetzloser, die aus ihren Schlupfwinkeln Reisende überfallen und diesen zuweilen mehr als Hab und Gut nehmen. Die Völker der WINZLINGE und OTTERLEUTE finden hier ebenso eine Heimat wie die geheimnisvollen und in einer Art Symbiose lebenden Rassen der LEVSCHIYE und VILAY.

Wie kaum ein anderes Gebirge, abgesehen vom *Ehernen Schwert* und den *Drachensteinen*, sind die W. Schauplatz unzähliger Schauernmärchen, Mythen und Absonderlichkeiten. Hierher zog sich u.a. *Urnislav von Uspiaunen* zurück, nachdem er den *Riesen Milzenis* in den *Bornwald* gebannt hatte. Keines Menschen Fuß hat bislang die Gipfel der W. betreten, und die, die es wagen wollten, sind auf ewig verschollen. Jenen, deren Fuß die *Überwals* betreten haben und im Streit mit den Unholden und Gesetzlosen überlebten, verleiht man den *Widderorden* des Adelsmarschalls, der zu Ehren der gewaltigen Tiere getauft wurde, deren majestätischer Anblick dem Mutigen vorbehalten bleibt.

Walbergwidder; halbwilde, wehrhafte Schafsart von fast einem Schritt Schulterhöhe, die ausschließlich in den *Walbergen* vorkommt und die ein mächtiges Gehörn aufweist. Fleisch, Milch und Wolle der W. bilden oft die einzige Lebensgrundlage der ins *Überwals* Verbannten und Geflüchteten; leben in Herden von zehn bis dreißig Tieren vor allem in unzugänglichen Hochtälern.

Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt; ein Teil des großen Waldes, der sich nördlich der SALAMANDERSTEINE erstreckt.

Waldbaumwolle; ein anderer Name für BAUSCH.

Waldelfen; das zweitgrößte und – der Überlieferung nach – älteste Volk der ELFEN.

Waldelefant; siehe BRABAKER WALDELEFANT.

Waldemar von Weiden; genannt "der Bär"; (*39 v.H.); Sohn Herzog *Wallfrieds IV.*; seit 12 v.H. Hz. von Weiden; Vater *Walpurgas von Weiden*; gilt als überaus rondragefälliger Recke und gerechter Herrscher, jedoch nicht unbedingt als Meister der Etikette und der diplomatischen Künste. (Siehe Illustration auf Seite 274).

Walderia von Trallop zu Bärwalde; (* 28 v.H.); Gräfin von Bärwalde; Schwester Herzog Waldemars; allgemein als vorausschauende Planerin bekannt.

Waldgraf; neuerer *aranischer* Adelstitel in der Funktion eines fürstlichen Jagdaufsehers. Der Titel des W. wurde von Fürstin *Sybia* als Gegengewicht zur Macht des *Grafenkollegs* geschaffen.

Waldinseln; Inselkette im Süden Aventuriens. Bunt und vielfältig ist die Welt der Inseln, die sich im weiten Bogen ostwärts ins Perlenmeer erstrecken. Nach allgemeiner Praxis werden sie – oft nach ihren wichtigsten Handelswaren – in Gruppen eingeteilt.

Die Pfefferinseln: Unter diesem Namen kennen die weißen Aventurier die drei Inseln *Token*, *Sokkina* und *Itoken*, die für ihren *Gewürzreichtum* bekannt sind und wo schon die meisten Seemächte oder Handelshäuser ein Kontor eröffnet haben.

Eine der größten Waldinseln ist *Itoken*, sie beherbergt die älteste und bekannteste Kolonie der Nordländer im ganzen Schwert des Südens – PORT STOERREBRANDT, eine Niederlassung des berühmten bornländischen Handelshauses. Vor nunmehr 40 Jahren, im Sommer 27 v.H., wurde hier das Falkenbanner des *Vikko Stoerrebrandt* gehißt: Der Festumer Gewürzhändler hatte nach Übernahme des Safrangeschäftes derartige Gewinne erzielt, daß er den kühnen Sprung zum Südrand der bekannten Welt – in eine Region, in der nach

allgemeiner Meinung nur blutrünstige Seeräuber und wilde Eingeborenenstämme hausten, nie bereute.

Tatsächlich gelang beim zweiten Anlauf die Gründung eines Kontors, das dem Handelshaus auch die Gewürzreichtümer der Waldinseln erschloß – vor allem durch die Übereinkunft mit den *Miniwatu*, die den Bornländern das Recht auf Ansiedlung einräumten.

Die Moskitoinseln: Seit eh und je bilden die drei Inseln *Javalasi*, *Aeltikan* und *Mikkan* eine Einheit, bei der die langjährige *Zugehörigkeit zum Kaiserreich* nur ein Element darstellt. Entscheidend ist vor allem gewesen, daß die Moskitoinseln durch eine besonders üppige Vegetation gekennzeichnet sind: Die allgemein sehr flachen Inseln sind durch ihr niedriges Profil reich an Wasserflächen – einige davon Seen und Teiche, die meisten aber stehende Tümpel, die wie natürliche Zisternen vom regelmäßig wiederkehrenden Regen gespeist werden.

Daher stammt auch der Name Moskitoinseln, denn die stillen warmen Gewässer bieten diesen lästigen Insekten ideale Lebensbedingungen. Die Moskitos wiederum dienen vor allem Eidechsen, Chamäleons und anderen Kriechtieren als Nahrung. Neben wenigen menschlichen Siedlern, die heutzutage dem Königreich TRAHELIEN Treue schulden, leben vor allem *Echsenmenschen* auf den Inseln.

Die Zimtinseln: So nennen die Nordaventurier die fünf Inseln von *Benbukkula* bis *Numesi*, deren für den Handel wichtigstes Produkt der Zimt, *Benbukkul* oder *Ulikkaneel* ist. Trotz des umfangreichen Gewürzhandels ist nur wenig über die Inselgruppe bekannt, da die einheimischen *Utus* sehr stark darüber wachen, daß Weißhäute auf die wenigen zugelassenen Handelsplätze beschränkt bleiben. Mehrere aventurische Seemächte beanspruchen alle oder einige Zimtinseln als ihre Kolonien, doch in der Realität besitzt keine Macht auch nur im weitesten Sinne Kontrolle über eine der Inseln.

Benbukkula gilt traditionell als die Größte der Waldinselkette, die namengebende Pflanze der ganzen Inselgruppe, der Zimmetbaum, ge-deiht auf *Benbukkula* an vielen Orten. Die meisten Bewohner sind Menschen aus dem Volk der *Utu*, das sich in sieben einander recht feindlich gesonnene Stämme unterteilt. Oft herrschen Fehden zwischen ihnen, doch fünf der Stämme erkennen den Sonnensohn auf *Ulikkani* als Oberherrscher an und beugen sich seinen seltenen Urteilssprüchen. Daneben gibt es noch einige Siedlungen von *Ziliten*.

Die kleine Nachbarinsel *Ibekla* hat keine menschlichen Bewohner, sondern dient als Begräbnisstätte für die Verstorbenen der *Utus*, die so gründlich von der Welt der Lebenden abgesondert werden sollen.

Die Insel *Ulikkani* ist der Mittelpunkt der kleinen Zimtinselgruppe, hier lebt der *Sonnensohn*, der Oberherrscher der Inseln. Ansonsten ist über die Inseln nur wenig bekannt, da weißhäutige Besucher nicht gerne gesehen sind. In noch stärkerem Maße gilt das für die übrigen Inseln *Ilvat* und *Numesi* – letztere soll noch von sehr wilden Stämmen bewohnt sein.

Die Perleninseln: Jenseits der Zimtinseln liegen die zahlreichen, aber durchweg kleinen Perleninseln, die außerhalb des Südens kaum bekannt sind. Auch sie sind reich an Regenwald, vor allem aber an Naturschätzen, die auf dem Festland hohe Preise erzielen.

Die drei Inseln *Sorak*, *Kossike* und *Bilku* bildeten einst eine einzige Insel, in deren Mitte sich ein gigantischer Vulkan erhob, der bei einem gewaltigen Ausbruch sich selbst und die umgebende Insel praktisch in die Luft sprengte. Die drei Inseln sind Eckpunkt und Grundstein des *alanfanischen* Inselreiches – das legendäre *Adamantenland*. Hier finden sich mehrere Gewürzplantagen sowie zahlreiche Stollen für den Bergbau nach Gold und vor allem Edelsteinen.

Das nahe *Pekladi* ist eine längliche Insel von geringer Größe, deren Landschaft von zwei Vulkanen dominiert wird. Etwa im Jahre 22 Hal wurde bei einem Ausbruch praktisch die gesamte Insel unter glühender Lava bedeckt und alles Leben vernichtet.

Sukkuvelani ist die größte der Perleninseln und zugleich eine der unheimlichsten – die Legenden sprechen von urtümlichen schwarzhäutigen Waldbewohnern, die oft untereinander Krieg führen und auch jeden Seefahrer angreifen. Auf der Nachbarinsel *Ibonka* sollen die Geister der Toten hausen.

Die übrigen Inseln *Nuvak*, *Aeniko*, *Andikan* und *Setokan* sind ganz voller Geheimnisse. Beherrscht werden sie von einem gewaltigen *Mahlstrom* im Meer zwischen ihnen, der den Sagen zufolge in die Unterwelt führen soll.

Das Boronrad schlußendlich ist eine seltsame Formation von Riffen oberhalb des Bogens der W., deren Spitzen bei Ebbe über Wasser liegen. Seinen Namen hat es nicht nur wegen der hier verschollenen Schiffe, sondern wegen der Form seiner Gesamtheit, die jedoch nur auf Karten zu erkennen ist.

Waldmensch; verschiedene Bewohner der südlichen Regenwälder, sowohl am *Regengebirge* als auch auf den *Waldinseln*; oft werden sie auch nach ihrem größten Stamm als *Mohas* bezeichnet.

Lebensraum: W. findet man überall im Regenwald, dem *Regengebirge* und an den Stränden südlich der Linie *Mengbilla-Selem*, auf der gesamten südaventurischen Halbinsel, auf *Altoum*, auf den *Waldinseln* sowie auf den kleinen maraskanischen Inseln. Insgesamt gibt es 30.000 W., die Bewohner der Waldinseln eingeschlossen.

Erscheinung: Die W. sind die kleinsten unter den Menschenvölkern: Ein typischer Vertreter reicht einem Durchschnittsaventurier gerade bis zur Achsel und wiegt selten mehr als 60 Stein. Sie sind von schönem, schlanken Wuchs, gepaart mit einer spielerischen Eleganz der Bewegungen. Ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal ist die Hautfarbe, die, je nach Herkunft von bronzefarben über braun bis zu tiefem ebenholzschwarz reichen kann. Schwarze Haut findet man bei einigen der unberührten Stämme der Waldinseln, auf der Syllanischen Halbinsel und bei *Selem*. W. haben schwarzes, glattes Haar, krauses Haar kann man nur bei

Mischlingen, die meist in Sklaverei leben, finden. Für die W. ist die Haartracht das wichtigste Merkmal, die zahllosen Stämme zu unterscheiden. Am bekanntesten dürfte der bürstenähnliche "Mohak"-Haarschnitt der Yakosh-Dej sein. Die Männer sind üblicherweise bartlos, allenfalls ein dünner Strich über der Lippen, und ein leichter Stoppelbart auf den Wangen bildet sich über Jahre.

Die extrem lebensfeindliche Umwelt der Grünen Hölle hat die Körper der W. gestählt und ihre Sinne aufs Äußerste geschärft. Als Läufer sind sie recht ausdauernd, zudem unglaublich schnell, und im Geländelauf kann sie allenfalls ein Waldelf schlagen. W. sind gegen den *Brabaker Schweiß* (die Hauptkrankheit der Gegend) immun, ebenso wie gegen das Pfeilgift *Wurara* – beides wohl durch ständige Gewöhnung und Auslese. Aus dem gleichen Grund zeigen bei ihnen Insektenstiche kaum Wirkung, und selbst unter Parasiten leiden sie weniger als andere Rassen.

W. haben einen ausgeprägten Körpergeruch, der von den meisten Aventurieren als sehr angenehm empfunden wird und mit Moschus vergleichbar ist; hinzu kommt allerdings oft ein stechendes Gemisch aus Schweiß, Fleisch und gärenden Pflanzenfarben.

Die meisten W. haben eine große angeborene Neugier und eine entwaffnende Naivität, besonders wenn sie mit der "Zivilisation" zusammentreffen. Durch ihren hohen Aberglauben und diese Naivität sind sie besonders leicht durch Magie zu beeinflussen. Die meisten W. tragen nur einen Lendenschurz aus Leder oder weich geklopfter Rinde, Kriegerinnen häufig auch ein Brusttuch. Ihre Füße schützen sie durch *Mohassins*, Schuhe aus weichem, dünnen Leder. Einige Stämme auf den Waldinseln tragen jedoch keine Kleidung und sind sogar völlig nackt. Viel wichtiger als die Kleidung sind für den W. aber sein persönlicher Schmuck sowie Haartracht und Hautbemalung – die wesentlichen Mittel zum Ausdruck seiner Stammes- und Sippenzugehörigkeit.

Völker: Ein Teil der Stämme rings um die nördlichen Ausläufer des Regengebirges hat schon seit Jahrtausenden Kontakt mit Weißen. Teils dezimiert und angepaßt, haben sie viel von ihrer ursprünglichen Kultur verloren. Hauptsächlich sind dies die *Chirakah*, *Shokubunga* und die *Yakosh-Dej*. In den dichten Regenwäldern beiderseits der Gebirgskette leben die "Großen Stämme," namentlich die *Mohas* und die *Oijaniha*, die *Anoiha* und die *Napewanha*; diese Stämme entsprechen im wesentlichen den Vorstellungen des Mittelländers von den W.

Jenseits des Regengebirges liegen die Jagdgründe der "Schwarzen Stämme", die sich durch besondere Ursprünglichkeit auszeichnen, seien es die Kopfjäger der Syllanischen Halbinsel, die scheuen Bewohner *Altoums* oder die teilweise barbarischen Insulaner der *Waldinseln*.

Geschichte: Die W. kennen keine Geschichtsschreibung im eigentlichen Sinn. Wichtige und bedeutende Ereignisse leben in den Legenden und Mythen, den "Tatas", weiter. Die Tata sind das Äquivalent zum tulamidischen Märchen und der thorswalschen Saga. Auch die *Schamanen* bewahren das Wissen ausschließlich in Erzählform, da es dem *Mohisch* an einer Schrift mangelt.

Zeittafel Waldmensch:

ca. 3100 v.H. Der zweite *Drachenkrieg*

ca. 340 v.H. Der berühmteste Geograph der Neuzeit, *Bastan Munter*, schreibt den dritten Teil seines Standardwerkes: "Die dampfenden Wälder – Von den mittaeglichen Eilanden"

ca 333 v.H. W.-aufstand unter *Manak*; richtet sich hauptsächlich gegen alanfanische und tulamidische Sklavenhändler.

191 v.H. Ein Vergeltungsschlag der W. vom Stamm der *Darna* zerstört die Sklavenhändlerstadt CHARYPSO. ALTAIA wird verschont, da die Stadt keinen Sklavenhandel betreibt.

45 v.H. In Mendena werden die Briefe des Traviageweihten *Tschimorn Guldinger* unter dem Titel "Die Regengebirge und das Schwert des Südens, Heimat der W." zusammengefaßt.

Siedlungen: Das klassische Bild des Runddorfes, bestehend aus wenigen Dutzend Laubhütten um einen großen Platz, kann man bei den W. vor allem in den Bergtälern der *Oijanihas* finden. Die Hütten und Häuser sind nur schlicht eingerichtet. Einfache Matten aus Pflanzenfasern bedecken den Boden und dienen als Bettstatt. Bei einigen Häusern gibt es auch aus Palmbast geknüpfte Hängematten, in denen die W. vor nächtlichen Störenfriedern wie Schlangen, Skorpionen etc. geschützt sind. In der Mitte der Hütten findet man bisweilen eine Feuergrube. Möbel gibt es natürlich nicht, die wichtigsten Besitztümer hängen an der Wand oder von der Decke.

Einige W. sind nicht vollständig sesshaft. Einige Stämme der syllanischen Halbinsel, manche Insulaner und sogar einige Sippen der *Napewanha* leben halbnomadisch. Wenn ein Jagd- und Sammelgebiet erschöpft ist, ziehen sie einige Tagesmärsche weiter. Dort errichten sie binnen weniger Stunden einfache Hütten. Wenn diese wieder verlassen werden, holt sich der Dschungel Schilf und Äste binnen weniger Monate zurück und überwuchert den Rest.

Die Waldmensch und ihre Nachbarn: Jahrhunderte des Sklavenhandels haben nicht gerade zu einer guten Nachbarschaft mit den weißen Bewohnern des Südens geführt. Besonders die Stämme im Süden des W.-gebietes kennen kaum ein friedliches Auskommen mit ihren Mitmenschen. Hierzu haben auch die Hetzreden alanfanischer und Mengbillaner Sklavenhändler von "Menschenfresserei und blutigen Menschenopfern" und die davon ausgehende Feindseligkeit der Weißen einiges beigetragen. Im Gegensatz dazu leben die Stämme im

Norden des Regengebirges eher friedlich mit *Achaz* und Weißen zusammen. Auch auf den Waldinseln leben Achaz und W. meist in friedlicher Nachbarschaft. Erst die kommenden Jahre werden zeigen, ob das Koloniebestreben der großen Länder dort zu Konflikten führen wird.

Viele W. haben keine gute Vorstellung von den Weißen. So heißt es z.B.: "Die weißen Sklavenjäger fangen die Kinder des Kamaluq, um ihren Tapam auszusaugen." oder "Die Weißen bauen aus Stein, weil ihnen Holz unter den Händen stirbt." Von den großen Städten wissen sie: "Dort mußt du für alles bezahlen, sogar fürs Essen, für Bananen und Tomaten."

Sitten, Brauchtum und Lebensweise: Die W. leben nicht "mit der Natur im Einklang", wie es so gerne von Aventurieren gesagt wird, sie liegen im ewigen Kampf mit ihr. Härter und erbitterter als jedes andere Volk, jeden Tag aufs Neue, denn in der Grünen Hölle geht es um das nackte Überleben. Sie töten jedes Tier und schneiden jede Pflanze, wenn ihnen das nützt oder sie schützt. Durch lange Erfahrungen, über Generationen gewonnen wissen die W. viel über ihre Umwelt. Sie brennen keine Lichtungen in den Regenwald, denn Lichtungen ziehen Elefanten an, und Elefanten sind unbesiegbar. Der W. schießt nach dem ersten keinen zweiten Affen, denn den zweiten könnte er weder tragen noch essen, und zudem müßte er morgen doppelt so weit gehen, um einen dritten Affen zu finden.

Wie bei allen wildlebenden Völkern und Rassen kennen auch die W. die Zugehörigkeit zu Familie, Sippe und Stamm – in dieser Reihenfolge! Zwischen Sippe und Familie gibt es keine Unterschiede. Durch die hohe Sterblichkeit sind häufig kaum direkte Verwandte vorhanden. Jedenfalls sollte man die Stammeszugehörigkeit nicht überbewerten. Der Stamm ist jene Gruppe, in deren Bereich man sich im großen und ganzen frei bewegen darf, innerhalb derer man sich Frau oder Mann erwählt, und mit dem man sich jährlich beim Stammestreffen an gemeinsamen Feierlichkeiten erfreut. Kinder werden auch eher von der Sippe als von einem einzelnen Paar erzogen. Schon von klein an werden den Kindern jene Tugenden und Fähigkeiten beigebracht, die später aus ihnen gute Jäger machen: Geduld, Wahrnehmung und Sinnesschärfe.

Bei den W. herrscht Gleichberechtigung, alle gehen auf die Jagd, nur während der Stillzeit bleiben die Jägerinnen im Dorf. W. leben für gewöhnlich in einer lebenslangen Einehe. Die Ehe ist eher ein Treue- und Beistandsversprechen, das in beiderseitigem Einvernehmen gelöst werden kann.

Von großer Wichtigkeit ist für den W. sein Name, hier gibt es jedoch neben dem Kriegernamen, den man anlässlich der Reife erhält noch den geheimen Tapamnamen, der einen als Angehörigen einer zweiten Welt bezeichnet. Typische Namen sind z.B.: An-He (Kommt bei Morgendämmerung), Anpa-Hah (Giftpfeil), Haya-Tepe (Drei Speere), Huka (Fürchtet sich nicht), Huka-Hey (Kriegsruf), oder Panha-He (Alligatorzahn). Wenn man sich seines Kriegernamens nicht als würdig erweist, wird der W. von seinen Stammesgenossen oft bei einem weniger rühmlichen Spitznamen gerufen, durch eine mutige Tat kann er sich jedoch jederzeit wieder einen ehrenvolleren Namen "verdienen". Der Tapamname, den man direkt nach der Geburt erhält, ist der Name des Schutzgeistes und beinhaltet gleichzeitig all das, was sich die Eltern für ihren Sprößling wünschen.

Recht und Gesetz: Die W. kennen (wie die meisten Naturvölker) im wesentlichen nur eine Strafe: aus dem Stamm ausgestoßen zu werden. Der Verlust der Gemeinschaft, die ständige Feindschaft zu jedem anderen W. und damit die Zerstörung der bisherigen Welt des Verbrechers – das ist das Schlimmste, was sie sich vorstellen können. Elemente wie schriftliche Gesetzestexte, Bürgerrecht unterschiedlicher Stufen (vom Adel bis zu Leibeigenen), Trennung von Gesetzgeber, Richter und Kläger und die Bestrafung durch Verstümmelung und Freiheitsentzug sind ihnen unbekannt. Viele Tabus regeln das Leben miteinander und der Umwelt, sie sind eigentlich die einzigen "Gesetze", die die Waldmenschen kennen.

Künste und Wissenschaften: Von einer Technik im eigentlichen Sinne kann man bei den W. kaum sprechen, sie kennen keine Mühlsteine, keine Sägen, kein Glas und keine Töpferscheibe. Sie verstehen sich nicht auf die Lehren der Mechanik und vermögen es auch kaum, Metalle zu verarbeiten. Dafür sind sie jedoch Meister im Umgang mit den Gaben der Natur. Durch die Umwelt, in der sie leben, haben sie gelernt, die Pflanzen und Tiere dort auf vielfältige Weise zu nutzen. Von weißen Händlern sind mohische Waren, besonders Kräuter, Gifte und Tinkturen aus den Regenwäldern, hochbegehrt. Aber auch Felle, Elfenbein und andere Güter werden gegen metallene Gegenstände, Glasperlen oder Splitter von Spiegelglas eingetauscht. Eine Kunst, die sie in allen Varianten aufs beste beherrschen, ist die Jagd. Sei es mit Keule, Blasrohr, Bogen, Speer, Falle oder Gift, alle Register werden gezogen. Hauptsache, es kommt eine gute Beute in die Hütte. Bei den verschiedensten Arbeiten ist das Hauptwerkzeug ein kurzes Hackmesser aus Feuerstein oder feuergehärtetem Mohagoni: ein Universalwerkzeug, das zum Holzhacken, Bananenschneiden, Kokosnußspalten, Fleischerlegen und Kämpfen gleichermaßen taugt. Ein weiteres wichtiges Utensil ist der Feuerbohrer, ein aufrechter Stab in einem Brettchen, beide üblicherweise aus dem harten Holz des Mohagoni-Baumes, der mit den Händen oder mittels einer darum gewickelten Liane so lange gedreht wird, bis Glut entsteht. Nur die Bergstämme (*Anoiha*, *Oijaniha*, einige *Moha*-Sippen) verwenden den glitzernden Feuerstein des Regengebirges zum Feuermachen.

Religion: Die meisten W. haben eigentlich ihren angestammten Eingottglauben weitgehend bewahren können: Unter den *Zwölfgöttern* fand sich einfach keine Gottheit, die attraktiv genug war, um *Kamaluq* ganz verdrängen zu können. *Kamaluq*, der göttliche Jaguar, ist der Herr über alles Leben in den endlosen Wäldern des Südens. Ihm zur Seite stehen zahlreiche Geister, die *Nipakau*, die in allen Dingen, seien sie nun belebt oder nicht, enthalten sind. Nur der Schamane, zugleich auch der Priester des Stammes, versteht es, die Mächtigkeit der *Nipakau* zu deuten. Wichtig im Leben der W. ist auch der *Tapam*, er unterscheidet ihn von Tieren, Sklavenjägern

und Pflanzen. Er ist eine Art Schutzgeist und vergeht auch nach dem Tode nicht, sondern lebt weiter. Aus diesem Grund nimmt der Waldmensch auch die Köpfe mächtiger Gegner und macht Schumpfköpfe aus ihnen, auf diese Weise bleibt in ihnen der Tapam gefangen und kann sich nicht rächen. Gefährlich sind die *Satuul*, die "verrotteten Seelen". Sie sind die Seelen Verstorbener, die sich von ihrem Körper nicht trennen konnten und so langsam mit diesem verrotten. Sie suchen die Lebenden heim und versuchen von ihnen Besitz zu ergreifen.

Ein den *Mohas* heiliger Ort ist der *Tempel der roten Jaguare von Gulaghal* im Südwesten des Regengebirges. Hierhin ziehen zweimal im Jahr die *Mohas*, die im Kampf verwundet wurden oder an schweren Krankheiten leiden. Die meisten W. kehren vollkommen geheilt zurück, andere jedoch sterben. Ebenso werden die mächtigsten Feinde der *Mohas* zweimal jährlich im Tempel geopfert. Tonko-Tapam, der Hüter des Tempels, ist so etwas wie der anerkannte Hochschamane der Waldmensch. Ebenfalls allen Waldmensch heilig ist das Tal von *Kun-Kau-Peh* an der Nordwestseite des Regengebirges. An seinem Ende liegt die verlassene Stadt *Kokanu*, in der die Geisterspinne *Takehe* haust, die nach dem Glauben der Waldmensch eine Dienerin Kamaluqs ist. Hier ist auch eine weitere wichtige Schamanin finden, die *Take-Ca*, was man mit "Takehes Schwester" übersetzen kann. Die *Take-Ca* (die immer eine *Oijaniha* ist) wird von vielen aufgesucht und um Rat befragt.

Magie: Die einzige Art der Magie, die die W. kennen, ist die Zauberei der Schamanen. Anders als die schnell gewirkten Zaubersprüche der Magier bedürfen ihre Rituale oft großer Vorbereitung. Vieles muß beachtet werden; der Schamane muß sich durch Tänze oder Gesänge auf den Zauber einstimmen, die Geister müssen befragt werden, Bannkreise müssen vorbereitet werden und Amulette oder Fetische, die das Ritual beeinflussen und vor der Störung durch böse Geister schützen, müssen gefertigt werden. Die Geister spielen eine große Rolle in der schamanistischen Magie. Schamanen vermögen es, sie zu befragen, sie zu vertreiben. Dies macht sie auch zu mächtigen Männern und Frauen, denn ständig müssen die Geister befragt oder besänftigt werden, z.B. vor der Jagd oder der Ernte. Ihre Aufgaben im Stamm sind vielfältig. Die Schamanen, zugleich auch Priester, befragen die Ahnen, heilen Kranke, opfern den Geistern, exorzieren Besessene, errichten Tabuzonen und ähnliches mehr. Als Zeichen ihres Standes tragen die meisten Schamanen eine Knochenkeule.

Waldschrat; mehr als drei Schritt Höhe erreichende, sehr kräftige Art der Schrate, die vor allem in nord- und mittelaventurischen Wäldern heimisch ist. In Lauerstellung ähneln sie sehr stark einem Baum, da sie eine grünbraune, borkige Haut und lange, astartige Gliedmaßen besitzen. W. halten sich für die Hüter der Wälder und sind bekannt für ihre Übergriffe auf Köhler und Holzfäller.

Waldspinne; bis einen Schritt Höhe messende Riesenspinnenart, die in kleinen Gruppen in den Wäldern Nordaventuriens lebt und dort oftmals verwirrende Netzkonstruktionen anlegt. W. ernähren sich in erster Linie von Rehkitzten, Hasen und ähnlichem, scheuen sich aber auch nicht, in ihrem Netz gefangene Menschen anzugreifen; besitzen kein Gift.

Waldstein; Grafschaft im NO des mittlereichischen Kgr. Garetien, westlich eingebettet zwischen den Flüssen Breite, dem Großen Fluß und Raller. Sitz der Gräfin *Naheniel von Quellentanz* ist Burg Silz in den ebensolchen gräflichen Landen.

Waldwacht; Bergkönigreich im Fsm. Kosch, in der Gft. Ferdok gelegen; regiert von einem der (auch unter Menschen) angesehensten Zwerge: *Arombolosch, Sohn des Agam*.

Waldwolf; bis 6 Spann Schulterhöhe erreichende Wolfsart, die vor allem in mittelaventurischen Wäldern anzutreffen ist. Die schwarzbezelten Tiere gelten als ausgesprochen furchtlos und recht intelligent.

Waller; albernischer, mit Brackwasser gefüllter *Binnensee* in der Region SEENLAND; mit etwa 30 × 12 Rechtmeilen Ausdehnung zweitgrößtes der seenländischen Binnengewässer.

Walpurga von Trallop; (*3 v.H.); Prinzessin zu *Weiden* und Markgräfin zu *Heldentrutz*; Schildmeisterin des *Ordens vom Donner* und Marschallin zu *Weiden* und *Greifenfurt*.

Walsach; Fluß in Nordostaventurien; entspringt am Ostrand der *Nordwalser Höhen* und wendet sich dann ostwärts, wo er sich kurz vor Notmark mit zwei kleineren, aus den Vorgebirgen des *Ehernen Schwertes* herabfließenden Flüssen vereinigt und seinen Lauf nach Süden ändert. Bei *Walserwacht* trifft er auf den aus dem *Ehernen Schwert* stammenden *Nagrach* und fließt nun in einem Bogen zuerst gen Südwesten und schließlich wieder gen Süden, wobei ihm zuerst der *Hursach* von Osten und die *Brinna* von Westen – bei *Brinbaum* – weitere Wasser zuführen. Schließlich mündet er bei *Neersand* in die *Festumer Bucht*, wobei zahlreiche Strudel, Sandbänke und Klippen den Neersander Hafen ohne Lotsen unpassierbar machen.

Auf der gesamten Strecke zwischen *Walserwacht* und *Neersand* bildet der W. nicht nur die Ostgrenze des *Bornlandes*, sondern auch die östlichste Linie, bis zu der die Zivilisation vorgedrungen ist – denn im Osten beginnt die gefürchtete ÜBERWALS.

Zwischen *Neersand* und *Notmark* ist der W. für flachgehende Schiffe befahrbar und bildet auch den wichtigsten Verkehrsweg.

Walsäsche; in *Born*, *Walsach*, *Dogul* und *Misa* heimischer kleiner Speisefisch.

Walwut; Übersetzung des thorswalschen Begriffs SWAFSKARI; unkontrollierte Raserei.

Wanassikühe; ursprünglicher Name der WARUNKER BRAUNEN, einer aventurischen Rinderart.

Wandelsterne; die Planeten am av. Sternhimmel. Die acht W. – nach den Halbgöttern HORAS, UCURI, SIMIA, KOR, NANDUS, AVES, MARBO und LEVTHAN benannt – fallen einerseits durch ihre Helligkeit, worin die drei erstgenannten sogar den *Nordstern* übertreffen, vor allem jedoch durch ihre verwirrend anmutenden Bewegungen ins Auge. Zumeist ziehen sie auf geraden oder leicht gekrümmten Bahnen, wechseln jedoch ihre Geschwindigkeit und verfallen tage- oder stundenweise gar in kringelartige Kreis- oder Gegenbewegungen, die sogenannten *Epizyklen*. Dieses als eigener Wille interpretierte Verhalten macht die Planeten für die Astrologen besonders interessant, die sich ihrerseits wohl rühmen, die Wege der W. vorausberechnen zu können.

Wanderer zwischen den Sphären; ein überaus mächtiger *Dämon* unbekannter Natur; gilt als eine der ältesten dämonischen Manifestationen und soll selbst *Boron* einen Teil des Totenreichs abgetrotzt haben; wird bisweilen als *Herr der sechsten Sphäre* angesehen. Der W. ist selbst bei den Elfen als "ältester Besucher" bekannt.

Waqqif; auch als *Khomer Hieboldch* bekannt, zählt meist zum persönlichen, unveräußerlichen Besitz eines Novadis. Wenn er auch vielleicht nicht anderen Waffen gleichkommt, sein Besitzer wird dies niemals zugeben und lieber eine Freundschaft zu Haß werden lassen – denn viele Riten und Weihen verbinden ihn mit seinem W., den er vorzugsweise sogar selbst geschmiedet hat.

Waran; auf nur den *Zyklopeninseln* lebende, große Abart der KLIPPECHSE.

Warrlinger; einst aus *Perricum* stammendes, jetzt gänzlich in *Khunchom* angesiedeltes Handelshaus, das große Anteile am MARAS-KANKONTOR innehat.

Warunk (I), -s; Warunker; Warunker; Siedlung auf einem Hügel am Mittellauf des *Radrom*, Hauptstadt der gleichnamigen mittelreichischen Provinz. Die friedliche Stadt (*EW: 4.500; T: PRA, RON, PER*) braucht keine Feinde zu fürchten und hat aus diesem Grunde kaum feste Truppen: 50 *Stadtgardisten* sorgen für Ordnung in der Stadt und werden hierbei von 50 *Soldaten* des *I. Ksl. Warunker Garderegiments* unterstützt. Der Rest des Regiments liegt außerhalb der Stadt auf einer befestigten Anhöhe. Sollten doch einmal zusätzliche Truppen benötigt werden, so bezahlen die Bürger lieber ein Söldnerheer, als daß sie selber zu den Waffen greifen, obwohl fast jeder Warunker sein Schwert zu Hause im Schrank stehen hat.

W. ist bekannt für seine Sauberkeit und den Fleiß seiner Einwohner. Elendsviertel, wie es sie in vielen großen Städten gibt, sucht man hier vergebens. So weit geht die Ordnungsliebe der Bürger, daß die Anordnung des Vaters des jetzigen Grafen, die Häuser mit Nummern zu versehen, begeistert aufgenommen wurde. Allenthalben sieht man die buntbemalten Schilder mit den Hausnummern, die zumeist auch Auskunft über den Stand und den Beruf des Besitzers geben.

Die Markgrafen und Grafen von W. waren schon immer verliebt in die Wissenschaft und widmeten sich lieber ihr als dem Kampf; selbst die Verwaltung der Stadt wird z.Zt. einer Bürgermeisterin überlassen.

W. verfügt über eine eigene Bank, das "*Bankhaus Plötzbogen*", das in der Stadt einen dermaßen guten Ruf hat, daß eine neueröffnete Filiale der *Nordlandbank* innerhalb weniger Wochen aus Mangel an Kunden schließen mußte.

Berühmt und begehrt ist der Warunker *Semselquast*, ein köstlicher Hartkäse mit leicht nussigem Geschmack (wenn auch einer penetranten Duftnote). Er wird aus der Milch der *Wanassikühe*, auch bekannt als *Warunker Braune*, gewonnen, die auf den Weiden unterhalb der Stadt grasen. Bekannt ist die Stadt auch wegen der Katakomben, die tief in den Berg hineingetrieben wurden. In den langen, meist hell gestrichenen Gängen liegen die Körper der Toten hinter steinernen Platten.

Im Jahre 14 Hal wurde durch *Markgraf Thronwig* die *Warunker-Unglaubliche-Gewächs-Ausstellung* eröffnet. Diese Parkanlage steht jedem Neugierigen offen, der sich für die hier reichlich vorhandenen exotischen Pflanzen und Gewächse interessiert; sie wird von sechs Gärtnern aus allen Regionen Aventuriens betreut.

Von Bedeutung ist auch die Warunker *Philosophenschule*. Hier werden oftmals Themen diskutiert, die von praioskirchlicher Seite nicht gerne gesehen werden. Zuletzt waren dies die *Hath-M'har-Apokryphen*, von denen es heißt, in ihnen wäre die einzig wahre Geschichte der Götter verzeichnet. Einer der bekanntesten Söhne der Stadt, auch wenn seine Schriften zumeist in *Wehrheim* aufgelegt wurden, ist der reisende Märchenerzähler *Errik Dannike*, bekanntgeworden durch sein Buch "*Was glaubt das Volk*", einer Sammlung von Legenden und Sagen.

Warunk (II), -s; Warunker; Warunker; Markgrafschaft; die flächenmäßig kleinste *Provinz des Mittelreiches*. Sie entstand im Jahre 12 v.H. durch die *Reichsgrundreform* unter Kaiser *Reto*; vorher gehörte W. zu *Tobrien*. Die Mgt. liegt östlich des *Radrom*, im Norden grenzt sie an *Tobrien*, die Ostgrenze wird durch *Mendena* gebildet, an das sich im Süden *Beilunk* anschließt, die westliche Begrenzung ist die Lgt. *Trollzacken*.

Zur Zeit (24 Hal) regiert *Markgraf Thronwig von Bregelsaum* die Markgrafschaft. Er lenkt die Geschicke des Landes umsichtig und ist ein zäher Verhandlungspartner. Die Liebe zur Natur hat Markgraf Thronwig auch an seine Tochter *Perainiane* weitergegeben, die wohl nach ihm die Geschicke der Markgrafschaft führen wird.

Karloff v. Bregelsaum, der Vater Thronwigs, wurde für seine Verdienste in den Stand eines Markgrafen erhoben, das Geschlecht derer von Bregelsaum stellte jedoch schon früher die Grafen der Gft. W. Unter ihrer friedlichen Herrschaft ist die Provinz aufgeblüht; es gibt keine Konflikte mit Nachbarn, und selbst interne Probleme wie die Horn- und Nasenfäule, der im Jahre 12 Hal viele der Kühe zum Opfer fielen, konnten bisher immer schnell überwunden werden. Das Geschlecht derer von *Bregelsaum* hat seine Zeit schon immer mit höchst "unmännlichen" Beschäftigungen verbracht. So ist der große Wandteppich im Vorraum zur markgräflichen Schatzkammer, der die Herstellung des *Sembelquasts* zeigt, von *Wildgrimm II.* persönlich in zwölf langen Wintern geknüpft worden. Und *Karloff mit der silbernen Hand*, der die Warunker Philosophenschule begründete, trug zu seinen Lebzeiten eine Bibliothek zusammen, die unter Kennern als eine der bedeutendsten ganz Aventuriens gilt. In ihr sind zahlreiche philosophische Schriften gesammelt. In jüngster Zeit wurde sie noch beträchtlich um einige Werke der Botanik erweitert.

Zeittafel Warunk:

ca. 2500 v.H. Gründung der Siedlung *War'Hunk* durch den tulamidischen Stamm der *Al'Hani*.

1300 v.H. Erste urkundliche Erwähnung einer Feste *Waarhunck*.

999 v.H. Der Magier *Pher Drodont* baut einige Höhlen unter W. zu einem Laboratorium aus.

137 v.H. Grenzstreitigkeiten mit der Gft. *Beilunk* führen zur Schlacht bei W. Das Beilunker Heer wird vollständig aufgerieben.

12 v.H. Die Grafschaft W. wird aus *Tobrien* herausgelöst und eigenständige Mgt.

3 Hal Ein Dämon verwüstet den Garten Mgt. Thronwigs, der letzte Eingang zu den Katakomben wird daraufhin verschüttet.

Das Geschlecht derer von Bregelsaum:

138-103 v.H. Gräfin *Oleana* 'mit dem eisernen Stuhl' (158-103 v.H.)

103-82 v.H. Graf *Wildgrimm I.* (138-82 v.H.)

82-73 v.H. Graf *Ludelbert* (113-73 v.H.)

73-31 v.H. Graf *Wildgrimm II.* (86-31 v.H.)

31 v.H. – 1 Hal Markgraf *Karloff* 'mit der silbernen Hand' (64 v.H. – 5 Hal)

seit 1 Hal Markgraf *Thronwig* (* 39 v.H.)

Warunker; auch: *Radromtaler*; die weitaus häufigste aventurische Pferderasse (oder besser: eine Mischung aus vielen); besitzen ein durchschnittliches Stockmaß von 1,6 Schritt und treten in allen möglichen Fellfarben auf. Auch Pferde, die nicht aus dem Radromtal stammen, werden häufig W. genannt, wenn sie keine besondere Zuchtlinie aufweisen.

Warunker Braune; Rinderart mit vornehmlich braunem Fell, die als *Milch- und Fleischvieh* gehalten wird; verbreitet im RADROM- und YAQUIRTal. Aus der Milch der Warunker Braunen wird der bekannte SEMBELQUAST gewonnen.

Warunker Bullentaler; symbolische Münze, die beim Ausleihen eines städtischen Zuchtbullen vergeben wird, eine Praxis, die sich auch an vielen anderen Orten findet.

Warzennashorn; vornehmlich in mittelländischen und südaventurischen Steppen heimische Nashornart mit grauer, warziger Haut, die als überaus reizbar gilt.

Waskir (I), -s; Waskirer; Waskirer; mit 2.180 Einwohnern eine der vier größten Städte der Region *Thorwal*, was bei seiner exponierten Lage mitten im Hochland zwischen *Hjaldinggolf* im Westen und der *Großen Olochtai* ostwärts durchaus erstaunen mag. Lange Winter und wenige Sommertage sind für das Klima auf nahezu 500 Schritt über Meereshöhe charakteristisch. Nur selten führt der Weg von *Thorwal* nach *Olport* Ortsfremde durch diese unwirtliche Gegend, deren thorwalsche und norbardische Bewohner zudem als Inbegriff von Aberglauben und Streitsucht gelten. Zu Bekanntheit gelangt der Ort jedoch schließlich durch die Herstellung der gleichnamigen Bier- und Schnapssorte.

Der seit 900 v.H. zunächst als *Gwaryd* bekannte Ort bezieht seinen bescheidenen Reichtum aus dem Tannenholz der wenigen umliegenden Wälder und dem Eisen der Hügel am Fuße der *Großen Olochtai*. Auf den Feldern umher gedeiht der genügsame Dinkel, und die Wiesen dienen zahlreichen Schafen als Weidegrund,

deren Wolle – bunt eingefärbt – den Thorwalern in ihrer Kleidung lieb und teuer ist. Das Holz, auf dem *Merek* zu Flößen vertäut, dient flußabwärts als Transportmittel für die anderen Waren.

Den Kern des Ortes bilden die Ottaskin der *Farseesson-Otta* und der *Nunnur-Sippe*, die in fortwährender Rivalität um die Hetmannschaft buhlen. Umgeben wird die Stadt von einem mächtigen Wall aus Felsbrocken und Tannenholzpalisaden zum Schutz vor *Ogern, Bären, Wölfen, Harpyien* und *Greifen*, die auf der Suche nach geeigneter Beute ihren Weg von den Bergen des Orklandes herab beschreiten. Diese Gefahren, aber auch die der gestrengen Winter und verirrt Wanderschaft in den Hochlanden und Sümpfen, haben zu einem einzigartigen, mitunter heidnischen Kult um diverse Halbgötter und spezielle Heilige geführt, die in den Tempeln ihrer Hauptgötter *Travia, Rondra* und *Firun/Ifirn* Verehrung finden. So gehören die Sommersonnenwend-Kinderopfer einiger Ottas nach wie vor zum alljährlichen Ritual zur Beschwichtigung der bedrohlichen Moore. Das einzige massive Steingebäude – der Rondratempel – dient im Ernstfall als Fluchtburg (*G: 50 Krieger der Farseasons, 30 Krieger der Nunnur*).

Waskir (II); ein starker, goldfarbener bis brauner Dinkelschnaps aus der gleichnamigen Stadt, der durch Destillation eines ebenfalls W. genannten Dinkelbiers gewonnen wird.

Wasser; eines der sechs aventurischen ELEMENTE; steht für Passivität, Gefühlswelt, Wandelbarkeit und Verwandlungszauberei.

Wasserflinke; eine offensichtlich nur im *Neunaugensee* vorkommende, intelligente Forellenart, offensichtlich eine Art der *Biestinger*, einer Untergruppe der FEEN.

Wassermann; eine in Flüssen und Seen lebende, als grob lüstern bekannte FEENart.

Wasserrausch; eine hauptsächlich im *Bornland* und im nördlichen *Tobrien* vorkommende Wasserpflanze, die zwischen Rahja und Efferd blaßrosa Blüten trägt und bisweilen eine dunkelgrüne, etwa kirschkernegroße Frucht hervorbringt. Diese kann zu einem potenten *Rahjaicum* weiterverarbeitet werden – wie überhaupt alle Teile der Pflanze als lustfördernd gelten.

Wassertag; allgemein gebräuchlicher Name für den siebten Tag der Woche (s. ZEITRECHNUNG).

Weg der Linken Hand; geläufige Bezeichnung für die sogenannte *schwarzmagische* Magier-Philosophie und -Schulung; alle Magier, die der BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN angehören.

Weg der Rechten Hand; geläufige Bezeichnung für die sogenannte *weißmagische* Magier-Philosophie und -Schulung; alle Magier, die dem BUND DES WEISSEN PENTAGRAMMS angehören.

Wehrheim (I), -s; Wehrheimer; Wehrheimer; (siehe auch den Stadtplan auf der vorhergehenden Seite) Grafenstadt mit 11.500 Einwohnern im mittelreichischen Fürstentum *Darpatien*; gelegen am nördlichen Ufer des *Dergel*. Eine schnelle Kettenfähre ermöglicht das Übersetzen auf die andere Seite des hier sehr schnell dahinfließenden Flusses. Eine Brücke gibt es erst 100 Meilen stromabwärts.

W. wurde im Jahr 601 v.BF. von *Fran-Horas* gegründet, um eine Konkurrenz für das aufblühende Gareth zu schaffen. Der Stadt am Knotenpunkt der *Reichsstraßen 1 und 2* kommt in seiner Funktion als Bollwerk der Zivilisation gegen von Norden ins Reich einfallende *Orkhorden* zudem eine enorme strategische Bedeutung bei. So erlebt in den Jahren 394 v.H. und auch jüngst im Jahr 19 Hal.

So sind Wehrhaftigkeit und Disziplin untrennbar mit der Garnisonsstadt verbunden: Von außen schaut man zunächst auf kaum von Belagerungsgerät zu überwindende, mächtige Mauern. Innerhalb präsentieren sich schmucke Häuschen, die wie auf dem Exerzierplatz angeordnet scheinen. Unrat wird man nicht in den sauberen Straßen entdecken können, und auch flegelhaftes Benehmen ist eine Seltenheit, denn die Stadtgarde sorgt unerbittlich für Gesetz und Ordnung. Fast überflüssig zu erwähnen, daß Pünktlichkeit zu den ersten Tugenden zählt und sich selbst Nichtigkeiten reglementiert niedergeschrieben finden.

Über die Anwendung von Zauberei wachen argwöhnisch die Priester des Bannstrahlordens des Götterfürsten Praios, die nahe der Stadt ihr Hauptordenshaus unterhalten (T: ING, PRA, RAH, RON, TSA). Ein stehendes Heer von 1.000 Soldaten hat auch den wirtschaftlichen Charakter der Stadt geprägt: Dazu zählt eine breit gefächerte Kriegsindustrie, die von Minen über Schmieden bis hin zu den Kaiserlichen Wagenwerken reicht. Auch die Versorgung der Truppen erfordert eine gut organisierte Landwirtschaft im Hinterland. Mit Regelmäßigkeit finden auch die Manöver des Reichsheeres nahe W. statt. Landesvater Helme Graf Haffax ist nicht nur Oberhaupt der Region, sondern traditionsgemäß zugleich oberster Befehlshaber über die Reichsarmee. Seine Elitesoldaten, die *Eisengarde*, zählen nach den Kaiserlichen zu den besten Kämpfern des Reiches (G: I. und II. Ksl. Darpatisches Garderegiment, 2 Schwadronen Fsl. Darpatische Leichte Reiterei, 1 Kompanie Angbarer Sappeure, 1 Banner Gräfl. Wehrheimer Elitegarde (Eisengarde), 150 Stadtgardisten, 30 Vigilanten des Bannstrahlordens, 20 Freiwillige Büttel).

Wehrheim (II); an *Oberem Darpat* und *Dergel* gelegene Grafschaft im mittelreichischen Fürstentum *Darpatien*. Traditionelles Lehen des kaiserlichen Oberbefehlshabers. Wichtigster Ort ist die Garnisons- und Grafenstadt gleichen Namens. Hier residiert *Helme Graf Haffax*, der auch das Amt des obersten Generals bekleidet.

Weiden, -s; Weidener; Weidener; Herzogtum und nördlichste *Provinz des Mittelreichs*, im Nordwesten durch die Gebirgszüge des *Finsterkamm*, im Norden durch das schwer zu durchquerende *Nebelmoor* und im Osten durch den Bergrücken der *Roten Sichel* geschützt. Das Hzm. grenzt im Norden an den *Svelltschen Städtebund* und im Süden an die Provinzen *Tobrien*, *Darpatien* und *Greifenfurt*. Das Leben hier im hohen und rauhen Norden ist ohnehin beschwerlich, darüber hinaus sieht man sich mit umherstreifenden Stämmen oder Banden von Orks konfrontiert. Strauchdiebe nutzen die Wirren, und zu allem Überfluß eifern die Goblins der beiden Sichelgebirge oftmals ihren schwarzbezelten Brüdern nach.

Klima: Oftmals verteilt Efferd seinen Segen in der Grenzprovinz, Wind und Regen sind ständige Gäste, besonders in der Ebene des *Pandlaril* und dann vornehmlich in der Zeit von Efferd bis zum Einbruch des Hesindemondes. Der *Biundtar*, der Nordwind, trägt in dieser Zeit häufig dunkle Nebelfetzen aus dem Nebelmoor mit sich, die der Ostwind, *Gebelaus* geheiß, erst im Ingerimm wieder vertreibt. So sind Herbst und Frühling durch das Steigen des Nebels gekennzeichnet, der sich meist erst zur Mittagsstunde verflüchtigt. Die Winter bringen grimmen Frost, und in besonders kalten kommt das Leben draußen bisweilen fast völlig zum Erliegen. Der Sommer hingegen beschert so manches Mal Sonne und brütende Hitze, gar bis spät in die Nacht hinein.

Landschaft: Große Teile des Weidener Nordwestens werden von Wald bedeckt, der einer flachwelligen Ebene von saftiggrünen Wiesen weicht, wenn man Richtung *Pandlaril* zieht. Kleine Bäche plätschern ihr fröhliches Lied, und der Wind streicht über manch kleinen See. Auch einige tückische Moore gibt es in diesem Landstrich, doch sind sie nicht so groß, daß ein erfahrener Reisender ihre Gefahren nicht umgehen könnte. Die Gft. *Bärwalde* und *Baliho* liegen an der Ebene des *Pandlaril*, dem am dichtesten besiedelten Landstrich. Das Gebiet der *Reichsmark Sichelwacht* ist hügelig, und nähert man sich der *Roten Sichel*, dringt man in gebirgige Höhen vor. Doch so wie die Rote Sichel karg und baumlos in den Himmel ragt, sind die Hügel unterhalb dicht von Nadel- und Birkenwald bewachsen.

Tierwelt: In den Wäldern sind vornehmlich *Wildschwein* und *Rotwild*, wie *Kronen-* und *Weißhirsch*, die Beute der Jäger, aber auch *Rotpüschel*, *Pfeifhasen*, *Riesenlöfler* und vereinzelt der *Elch* oder noch seltener der *Bär*. Auch *Auerhahn* und allerlei *Wildrind* wird gejagt. Eine Vielzahl von Vögeln (darunter besondere Arten in den sumpfigen Gebieten) läßt ihren Gesang erklingen und im Sommer macht so mancher in Flußnähe mit weidenschen Stechfliegen unangenehme Bekanntschaft. Ein wesentlich gefürchteterer Gegner der Weidener Bevölkerung ist der *Wolf*, der sich wintertags oft bis an den Rand von Siedlungen vorwagt.

Die größte Gefahr droht dem Reisenden allerdings durch Überfälle seiner ungeliebten zweibeinigen Verwandten *Ork* und *Goblin*.

Die Weidener: Die Weidener sind typische Mittelreicher, die als Grenzbewohner immer noch an den alten Tugenden festhalten. So hat sich in Weiden wohl das älteste und ursprünglichste *Garethi* erhalten. Die rauhe Umgebung, die den Menschen das Leben schon schwer genug macht, und vor allem die Nähe der Orks haben den allzeit bereiten und mitunter jähzornigen Menschenschlag hervorgebracht, der sich mit Axt und Schwert wohl zu wehren weiß. In zweckmäßige und derbe Kleidung gehüllt, führt selbst der Bauersmann ein großes Jagdmesser mit sich, denn wer weiß, wann der Schwarzpelz erneut zuschlagen wird. Auch aus diesem Grunde sind die Weidener andererseits ein sehr gastfreundliches Volk, denn in gefährlichen Landen ist jeder auf die Hilfe des anderen angewiesen und *Travias* Gebote sind daher ehernes Gesetz.

Landwirtschaft: Die saftigen Wiesen der *Pandlaril*region machen die *Viehwirtschaft* zu einem äußerst erträglichen Geschäft, und oftmals kann man die Herden der *Bornländer Bunten* scheinbar unbewacht auf einer freien Weide grasen sehen. Doch die Viehhüter haben ein genaues Auge auf die Tiere – eine Erfahrung, die schon viele Viehdiebe teuer bezahlen mußten, denn Viehdiebstahl wird hier schnell und hart bestraft. So ist die Viehzucht der größte Zweig der Weidener Landwirtschaft, wobei auch der Schweinehaltung Bedeutung zukommt. Doch müssen die Tiere im Winter entweder geschlachtet oder nach *Darpatien* getrieben werden, da die Futtermittel in *Firuns* Jahreszeit nicht ausreichen.

Der Ackerbau ist an vielen Stellen schwierig, da das Land nur mäßig fruchtbar ist und das wechselhafte Wetter oftmals dem Ernteertrag zusetzt, doch gibt es überall Äcker und Felder, auf denen der einfache Bauer Sumus Leib seinen Teil abzutrotzen versucht. Der *Roggen* ist das wichtigste Getreide, beim Obstanbau sind *Pflaumen* und *Quitten* von Bedeutung, beim Gemüse zumeist *Bohnen* aller Art.

Handwerk: In einer Grenzprovinz wird das Handwerk meist hochgehalten, denn immer und überall gibt es etwas zu reparieren oder zu ersetzen. So findet man in vielen Dörfern wahre Meister ihres Fachs, die allerdings zumeist Dinge des täglichen Gebrauchs herstellen. Doch gibt es Betriebe vom Format der 'Gräflisch Balihoer Linnenmeisterei', deren vortrefflichste Webarbeit der *Weidener Wachsmantel* ist, ein Tuch, das jedem Wind und Wetter trotzt. In der *Roten Sichel* wird *Erzabbau* betrieben und hier stehen auch die einzigen größeren Schmieden und Hammerwerke W.s.

Siedlungen: Die Siedlungen in den Weidener Landen sind zumeist klein. Selten findet man einzelne Gehöfte, sondern vielmehr Wehrdörfer, von einer Palisade umgeben, um so besser gegen Übergriffe der Orks gewappnet

zu sein. Zumeist findet sich eine kleine Schänke in dem Dorf, und die gastfreundlichen Weidener werden keinen Fremden die Nacht im Freien verbringen lassen. Zwei Arten von Häusern kennt man hier: das Fachwerkhaus und das Steinhaus. Nur in ganz armen Gegenden wird der überwiegende Teil der Häuser aus Holz bestehen. Charakteristisch für die Fachwerkhäuser sind der hohe Giebel und die schmalen Fenster, so daß auch ein Bürgerhaus lange gegen die Orken verteidigt werden kann. Die Steinhäuser sind meist gedrungen und flach.

Verkehr und Wege: Das Straßennetz in W. ist recht dürftig, was aber in einer Grenzprovinz nicht weiter verwunderlich ist. So gibt es nur eine gut ausgebaute Straße, die *Reichstraße I* von *Baliho* nach *Trallop*. Alle anderen Straßen ähneln mehr Karrenwegen als befestigten Straßen, manche sind gar nur Trampelpfade durch die Wildnis. Jedoch kann sich ein Trampelpfad plötzlich in einen richtigen Weg verwandeln, wenn sich eine Grenze oder eine Feste in der Nähe befindet. Ein wichtiger Verkehrsweg ist zweifellos der *Pandlaril*, auf dem fleißig Schifffahrt getrieben wird. Manchmal ist der Fluß jedoch so schwer zu befahren, daß die Schiffer eine Teilstrecke treideln müssen. So ziehen sich beidseitig entlang des Flusses Treidelpfade, die sogenannten *Leinpfade*.

Handel: Da in W. vornehmlich Viehzucht betrieben wird, sind die meisten Handelsgüter tierische Produkte, vornehmlich von Rind und Schwein. Aber es kommen auch bekannte Pferderassen aus dem Herzogtum, die *Nordmähen* und die *Tralloper Riesen*, die häufig als Schlachtrösser dienen. Die einzige Delikatesse, die aus den Weidener Landen kommt, sind die berühmten *Neunaugen* (aus dem gleichnamigen See), deren Fleisch sehr wohlschmeckend ist. Weiterhin handeln die Weidener mit den Schätzen, die *Sumus Leib* den Menschen schenkt, vornehmlich mit *Holz*, *Umbra*, *Schiefer* und *Grubenerz*.

Lediglich die *Balihoer Wachstücher*, das baumwollene *Fischgrättuch*, *Rindsleder*, *Balihoer Bärenod* (ein Roggen-Branntwein), das bekannte Weidener *Krustenbrot* und *Butter* werden in W. hergestellt und dann weiterverkauft. So kann man getrost sagen, daß W. für den eigenen Bedarf 'produziert' und nur wenig Handel mit anderen Regionen und Provinzen betreibt.

Hervorzuheben ist der *Tralloper Handelsherr 'Trallop Gorge' Kolenbrander*, der *Posten* im ganzen nördlichen Mittelreich unterhält und dessen *Fuhrwerke* die Handelsstraßen von *Uhdenberg* bis *Gareth* beherrschen. Er genießt einen hervorragenden Ruf unter den Händlern des Reichs über die Grenzen Weidens hinaus.

Sitten und Brauchtum: Die Weidener Sitten und das Brauchtum wirken auf den Südmittelreicher oftmals antiquiert und überholt. Wie schon die Sprache sich hier in einer alttümlichen Form erhalten hat, so pflegen die Weidener auch im täglichen Leben viele Traditionen und alte Brauchtümer, die im Rest des Mittelreiches vergessen sind. Nicht umsonst gelten die Weidener Barone als 'Rittersleut von alten Schrot und Korn' und bringen dem 'neumodischen Kram, den die *Vinsalter Stutzer* eingeführt haben', wenig Verständnis entgegen. So haben sich alte Sitten erhalten, die in den anderen Regionen verloren gingen, als die ständige Gefahr von außen nachließ und man Zeit für Kunst und Kultur fand. Die *rondrianischen Tugenden* werden in dem Grenzherzogtum hochgehalten wie sonst an nur wenigen Orten, und die sprichwörtliche *Herzogstreue* der Weidener ist weithin bekannt.

Künste: Die Künste in W. sind eher praktischer Natur denn intellektuell anspruchsvoll. So finden sich erlesene Schnitzereien und kunstvolle Stickereien überall, denn wer stets der Gefahr ins Auge schaut, ist dankbar für ein wenig Schönes um sich. Das gleiche gilt für die Musik. *Heldengesänge*, *Minneweisen* und *Schlachtlieder* finden weitaus größere Zuhörerschaften als die *Arien südländischer Prägung*.

Wissenschaft und Bildung: Die *hesindianischen Tugenden* sind in Weiden nicht allzuweit verbreitet, so ist von der *Herzogsmutter Adalgunde* das unvergessene Sprichwort überliefert: 'Die Axt im Hause erspart so manchen Weisen'. Im Großen und Ganzen kann man sagen, daß den Weidenern Wissen aus Büchern eher suspekt erscheint und viele der Meinung sind, ein Buch taue nur zum *Feuermachen*. Allerdings ist dergleichen nicht böse gemeint, vielmehr verhält es sich so, daß die ständige Gefahr durch die *Schwarzpelze* und das Leben in dieser rauen Grenzprovinz die *Prioritäten* verlagert. Denn es bleibt den Weidenern nicht viel Zeit für Muße. Geht es allerdings um praktisches Wissen, so wird man lange suchen müssen, um jemanden zu finden, der ähnlich bewandert ist wie ein Weidener.

Herrschaft und Struktur: Wie das gesamte Mittelreich gliedert sich das Hzm. W. in *Grafschaften* und *Baronien*. Der *Provinzherr* ist seit dem Jahre 7 v.H. *Herzog Waldemar "der Bär"* von W., dem alten *Adelsgeschlecht* derer von W. entstammend. Der *Herzog* ist ein *Kämpfer*, dem das Wohl seiner rauen Grenzprovinz sehr am Herzen liegt und der nicht mehr mit dem *höfischen Protokoll* zu tun haben will, als es unbedingt sein muß.

Recht und Gesetz: Als *Provinz des Neuen Reiches* gilt in W. das *mittelreichische Recht*. So wird auch hier zwischen *Kaiser-*, *Herzogs-* und *Grafenrecht* unterschieden, aber die *eigentliche Rechtsprechung* liegt in der Hand der *zuständigen Barone*. Zwar gibt es auch in Weiden drei *Gaugrafen*, doch kommt es selten vor, daß einer von ihnen eingreifen muß. Wie in *Grenzprovinzen* oftmals üblich, werden *Verbrecher* meist schnell und hart bestraft, um *Nachahmer* zu verschrecken. So werden *Viehdiebe*, *Händler*, die *Geschäfte* mit den *Orks* machen, *Räuber* und seit neuestem auch *Söldner*, die sich nicht dem *Kunchomer Kodex* unterwerfen, mit empfindlichen Strafen belegt, die von *Kerker* und *Auspeitschen* über den *Verlust einer Hand* bis zur *Todesstrafe* reichen können. In manchen Gegenden mag es auch zur *Selbstjustiz* kommen, so sehr sich die *Barone* auch bemühen, diesem *Unwesen Herr* zu werden, doch in einem rauen und gefährlichen Land dominiert der *Gemeinschaftssinn*, und so kann es vorkommen, daß die *Bauern* *zweifelichtige Subjekte* schnell beseitigen.

Armee: Im Hzm. W. stehen drei *kaiserliche Regimenter*, die *Nordweidener Reiter*, das *Garderegiment*

Drachenspforte und das Traloper Garderegiment, auch *Weidener Bären* genannt. Dem Herzog selbst untersteht eine Hundertschaft an Reitern, die sagenumwobenen *Rundhelme*, und auch der Herzogin ist ein Leibbanner zugeteilt, das im Volksmunde *Grünröcke* genannt wird. Ferner unterhält der rondrianische *Orden vom Donner* Festen in Trallop und in der nahen Mark Heldentrutz; hundert Ritter vom *Orden zur Wahrung* wachen am *Finsterbach*, und eben dort, am Fuße der Ordensburg *Rhodenstein*, findet sich auch das kaiserliche Heerlager zur Wehr gegen die Orken, wohin unter dem Kommando der Rittfrau *Melwine von Baliho* drei Schwadronen Leichter und eine Schwadron Schwerer Reiterei detachiert wurden. Der Herzog seinerseits hält drei Rudel der *Uhdemberger Legion* im Sold, um Recht und Gesetz in der Sichelwacht zu wahren. Auch die Grafen und Barone unterhalten freilich Truppen, alles in allem wohl von Regimentstärke.

Zeittafel Weiden:

- 1434 v.H. Gründung Balihos.
- 1333 v.H. Gründung Trallops.
- 1246 v.H. Die Ersten Orkkriege.
- 1047 v.H. Kaiser *Murak-Horas* und Elfenkönig *Asralion Sommertau* vertreiben die Orks aus dem heutigen Reichsgebiet. Die Vogtei Trallop wird ein Reichs-herzogtum.
- 646 v.H. Trallop wird eine priesterkaiserliche Herzogs-Ordnung nach der Vernichtung des Heeres von Ordensmarschall *Anshag von Glodenhof* vom *Theaterorden*.
- 521 v.H. 'Weidener Erlaß' *Rohals des Weisen*, die Gft. Trallop und Baliho werden zum Hzm. W.
- 401 v.H. Nahe Baliho findet eine Schlacht der Magierkriege statt. Seitdem vermehren sich die Neunaugen im Pandlaril. Ab 75 v.H. keine Schiffahrt im Neunaugensee mehr möglich.
- ab 394 v.H. Die Zweiten Orkkriege. Hzn. Odila besiegt den Orkfürsten *Ushuzzak* (392 v.H.)
- 84 v.H. Gf. *Salman von Baliho* läßt sich zum Kaiser von Baliho-Gareth krönen. Hzn. *Helinde von Weiden* zwingt ihren Vasallen in die Knie.
- 24 v.H. Die 'Weidener Unruhen', Hz. *Wallfried IV.* ruft den Donnerorden nach Trallop.
- 7 v.H. *Waldemar von Trallop* wird Hz. von Weiden.
- 18 Hal Die Dritten Orkkriege, *Flammende Buche vom Rhodenstein* (*Rondrawunder*).
- 22 Hal Die Mark *Heldentrutz* wird aus dem Hzm. W. herausgelöst.

Weinmond; alter zwergischer Name für den Monat *Travia*.

Weißer Berghunde; eine in Gestalt und Gemüt den SCHWARZEN OLPORTERN eng verwandte *Hunderasse*, die sich vor allem bei GEODEN hoher Beliebtheit als VERTRAUTE erfreut.

Weißer Gadangstiere; eine zähe, gebirgsgängige und sogar schwimmfähige Rinderart aus *Mhanadistan*, die vor allem als Zugtiere eingesetzt werden und deren Leder sich gut für die Herstellung von edler Kleidung und Pergament eignet.

Weißer Jäger; einer der Beinamen des Wintergottes FIRUN.

Weißer Mann; der am höchsten angesehene Geweihte des FIRUN-Kultes; Hochgeweihter des *Kristallpalastes* zu *Bjaldorn*.

Weißhai; größte aventurische Haiart; siehe IFIRNSHAI.

Weißhirsch; auch: *Firunshirsch*; vor allem im *Bornland* und in den *Salamandersteinen* anzutreffendes Rotwild von etwa anderthalb Schritt Schulterhöhe; Fell im Sommer rotbraun, im Winter weiß; maximal als Sechsender gehört.

Weißkegel; höchster Gipfel der INGRAKUPPEN im nördlichen EISENWALD; über der zwergischen Stadt XORLOSCH gelegen.

Weißmagier; im Volksmund übliche Bezeichnung für *Magier*, die dem BUND DES WEISSEN PENTAGRAMMES angehören; oft auch für besonders fanatische Hexenjäger der WÄCHTER ROHALS.

Weltendiskus; religiös motivierte Ansicht über die Gestalt der Welt. Wie in vielen anderen Regionen Aventuriens herrscht auch auf *Maraskan* die Ansicht vor, daß die wahre Gestalt *Deres* die einer Scheibe sei. Im Unterschied zu ähnlichen Theorien wird angenommen, daß diese Scheibe die Form eines Diskus habe und darüber hinaus nicht eingebettet in den Sphären ruhe, sondern sich in Bewegung befinde, nämlich auf dem Flug von *Rur*, dem Schöpfer dieses Weltendiskus, zu seinem Zwillingsbruder *Gror*. Diverse etablierte oder umstrittene maraskanische Theorien postulieren einen Durchmesser des Weltendiskus auf exakt 32 768 Meilen,

bei einer Fortbewegungsgeschwindigkeit, welche etwa dem 300-fachen eines Blutaars im Fluge entspreche, eine wahrlich phantastische Zahl! Der Rur-Gror-Glaube mißt dem Flug des Weltendiskus diverse besondere religiöse Bedeutungen zu.

Wendolyn; Name mehrerer ANDERGASTISCHER Fürsten, darunter W. VII. (*17 v.H.), der sich im Jahre 6 Hal selbst zum König ausrief.

Wendrewka von Korswandt; (*34 v.H.); Gräfin von MISAMUND im Hzm. *Tobrien*.

Wengenhalm; Grafschaft (vormals Reichsmark) des Fsm. KOSCH; nordwestlicher Landesteil der Provinz; recht karges, von dichten Nadelwäldern dominiertes Gebirgsland; grenzt im Norden an *Andergast* und an von *Orks* besetztes Territorium, was dem ohnehin schmalen Säckel der Barone W.s nicht förderlich ist; regiert von Gf. *Erlan von Wengenhalm*. Haupterwerbszweig bildet die Milchwirtschaft der Bergbauern sowie ein wenig Bergbau. Letzterer findet sich jedoch vor allem in den Händen der *Zwerge*, deren *Bergkönigreich Koschim* ebenfalls auf Wengenhalm Gebiet liegt.

Werwolf, allg.: Werwesen; von LYKANTHROPIE befallene Menschen, die sich bei hellem Mondlicht oder unter starker Anspannung in eine tierische Form (meist einen Wolf, seltener einen Bären, Eber oder eine Raubkatze) verwandeln und dabei Sinn und Verstand verlieren; höchst aggressiv; in ihrem Zustand als W. empfindlich gegen silberne Waffen und Gegenstände.

Westak-Tiefhusen; regierendes "Adelsgeschlecht" der Stadt TIEFHUSEN; gegründet vom mittelreichischen Kaufherren *Radher Westak*, der im Jahre 248 v.H. auf den Trümmern der Stadt *Roremund* eine neue Siedlung gründete und sich selbst zum König ausrief; derzeitiger Herrscher ist Arion III. von W.-T. (*41 v.H.).

Westenende; Domäne (Baronie) des *Lieblichen Feldes*; in der Gft. *Yaquiria* gelegen; westlichster Zipfel des Königreichs.

Westwinddrache; aventurische DRACHENart; gilt als ausgezeichnete Flieger und besitzt einen gerichteten FEUERATEM; angeblich auf einer Insel im MEER DER SIEBEN WINDE beheimatet.

Whasso, Sadrak; (*19 v.H.); ein ORK-Krieger vom Stamme der ZHOLOCHAI; ausgestoßen aus seinem Stamm; erfolgreicher Kämpfer bei der *Uhdemberger Legion*; Mörder des mittelreichischen Strategen *Oberst Arpitz* und in Folge vom *Aikar Brazoragh* zum Heerführer der Orks ernannt. Bekannt als der "Schwarze Marschall", ist sein Ruf als militärischer Planer dem eines *Helme Haffax* sicherlich gleichwertig, zumal nach seinen geschickten Manövern während des ORKENSTURMS.

Widderhörner; südlich der *Walberge* gelegenes, ostaventurisches Küstengebirge, das steil in Höhen bis 2.200 Schritt aufragt; dicht bewaldete Täler und kahle Gipfel; läuft im Süden zum *Kap Walstein* aus.

Widderorden; vom bornischen *Adelsmarschall* gestifteter Orden für solche Helden, die glaubwürdig vom Hinterland der WALBERGE berichten können und zur Kartierung dieses weitgehend unerforschten Gebietes beitragen.

Widharcal; der von *Hexen* und *Druiden* verwendete Name für den *Erzdämonen* AGRIMOTH. W. leitet sich vom elfischen *widir arc*, "schwarzer Wald", ab.

Wiedergänger; ein untotes Wesen; meist ein Mensch, der von einer dringlichen Aufgabe oder Pflicht getrieben wird und der deshalb im Tode nicht ruhen kann, obwohl er Alter, Wunden oder Krankheit erlegen ist. W. gelten nicht als UNTOTE im Sinne der *Nekromantie*, sondern besitzen einen überaus starken eigenen Willen; verwandeln sich mit fortschreitender Verwesung schließlich in eine GEFESSELTE SEELE.

Wiesel; kleine, gewandte Marderarten, die teilweise wegen ihres Felles (Hermelin) gejagt werden, vor allem aber als Hühnerdiebe bekannt und berüchtigt sind.

Wilde Jagd; "...da Herr FIRUN aber das silberne Horn *Haugriff* bläst, das von seinem Schlosse aus Eis und Schnee nach Aventurien widerhallt wie das Heulen des Winterwolfes, da befiehlt Er die Wilde Jagd hinab auf das Land: Hoch auf den weißen Wolken heult *Gorfang*, der schwarze Himmelswolf, der der Wilden Jagd voranspringt und sie führt. *Rajok* rennt neben ihm, der Silberfuchs, der den rechten Weg findet und dessen Fell so hell ist, daß er allen den Weg weist. Und *Arö* läuft dahinter, der weiße Hirsch, der über Getier, Gestein und Gebüsch wacht. *Iyi*, der schwarze Himmelsadler, fliegt mit den wütenden Nordwinden, und *Läjan*, der weiße

Waldlöwe, wirbelt mit dem eisigen Schneegestöber. Gevatter Firun selbst reitet auf *Eisegrein*, dem pechschwarzen Himmelsroß, und hört nimmer auf, Haugriff schallen zu lassen, drum heult es und tobt es im Winter schauerlich, und Gorfang und seine Söhne *Reißgram* und *Rotschweif* heulen, und die Wilde Meute heult: Firuns Schneehunde, von denen wir *Aikul* kennen, den geschwindesten, und *Arjuk*, den gewandtesten, weit über hundert sind es im Ganzen – all das ist der greuliche Winter...”

Die W.J. findet darum kaum Freunde in Aventurien, einzig in *Waskir* und *Olport* mögen die Geweihten der unbarmherzigen Gefolgschaft Firuns bisweilen gedenken und den einzelnen opfern, was ihnen gefällig ist.

In Aventurien zeigten sich wohl in alten Tagen *Gorfang*, *Reißgram*, *Rotschweif* und *Liska*, die schwarzen *Himmelswölfe*, die den Nivesen als Götter gelten und von denen die abstammen, die wir als *Wolfsmenschen* kennen. Die Rauhwölfe sind wohl die heiligen Tiere der Himmelswölfe und MADA verbunden, der nach nivesischem Glauben einstmals die Welpen *Liskas* tötete und darum als Mahnmal am Himmel wacht.

Wilde Zwerge; ein zahlenmäßig kleines Volk der ZWERGE (vielleicht 1.000), das in Höhlen und einfachen Hütten am Westrand des *Ehernen Schwertes*, in den *Nordwalser Höhen* sowie den *Eiszinnen* lebt. Bei den W.Z. handelt es sich nach einigen Spekulationen um die Söhne *Brogars*, eines der verschollenen Völker, das nach dem *Tag des Zorns* aus *Xorlosch* nach Norden zog.

Die W.Z. beherrschen nur noch einfachste Handwerkskunst wie das Bearbeiten von Feuersteinen, leben sehr primitiv, sehen die *Firnelfen* als Halbgötter an und kennen *Angrosch* nur als den Feuer- und wärmespendenden *Ingra*. Sie sprechen ein verrohtes Rogolan und nennen sich selbst *Brobim*.

Wildkatze; der *Scheunenkatz* ähnelnde, aber deutlich größere Katzenart (bis ein Schritt Länge) mit auffällig dickem Schwanz, die in fast ganz Aventurien angetroffen werden kann. Die W. ist von draufgängerischem Wesen und fällt auch solche Tiere wie Iltisse oder Hunde an.

Wildschweine; in Aventurien häufig vorkommende Waldbewohner, auch *Schwarzkittel* genannt; gelten als recht aggressiv und bei der Verteidigung ihrer Jungtiere sogar als wahre Berserker.

Windenfrachter; Flußschiff, zumeist für den Transport von Handelsgütern verwendet, das nicht durch Ruderkraft, sondern durch Zugkraft gegen den Strom bewegt wird. Ein ANKERBOOT transportiert hierbei das Ankertau des W. vorneweg in Fahrtrichtung und setzt dann den Anker. Der W. zieht sich nun, das Ankertau mittels einer Winde einziehend, gegen den Strom. Eine für die Besatzung des W. recht bequeme Art der – der Strömung entgegengerichteten – Fortbewegung; vornehmlich auf dem *Yaquir* verbreitet.

Windhag(berge); 240 Meilen langer Gebirgszug in der *Mgft. Windhag* im westlichen Mittelreich. Hinter dichtbewaldeten Vorgebirgen erhebt sich eine schier endlose Kette von Nord nach Süd mit Hunderten von unbenannten Gipfeln und Tälern, deren höchste Kreidezacken auf nahezu 2.500 Schritt hinaufragen. Die Regenwolken vom *Meer der Sieben Winde* speisen eine Fülle von klaren Seen, und verwaiste unterirdische Wasserläufe haben *Tropfsteinhöhlen* von kaum zu beschreibender Schönheit zurückgelassen, doch es gibt nur einige wenige, die auch davon berichten könnten, denn der Weg dorthin ist beschwerlich, und neben dem falschen Schritt droht Tod durch *Berglöwen*, *Harpyien* oder *Raubvögel*, die ihre Brut in Gefahr wähen.

Unangenehme Bekanntschaft verheißen auch die Orks, von denen mehrere Stämme – zumeist in beträchtlicher Entfernung menschlicher Ansiedlungen – in schwer zugänglichen Gebirgstälern leben. Weitau häufiger ist die Konfrontation mit Wegelagerern auf der einzigen Paßstraße, dem sogenannten *Schattengrundpaß*. Alle Versuche der Obrigkeit, diesem Übel ein Ende zu bereiten, scheiterten bislang an der Unwegsamkeit des Geländes.

Doch gibt es auch menschliche Ansiedlungen in der Abgeschiedenheit der Bergwelt. So existieren Berichte vom Bergsee der Fee *Thalaria*, und es heißt, daß die Menschen dort sie als ihre Göttin verehren.

Windhag, -s; Windhager; Windhager; *Mgft.* und westlichste Provinz des Mittelreichs. Grenzt von Nord über Ost nach Süd an die Nach-barprovinzen *Albermia*, *Nordmarken* und *Almada* sowie an das zum *Alten Reich* gehörende *Hzm. Grangor*. Natürliche Grenzen sind das *Meer der Sieben Winde* im Westen sowie der *Große Fluß* und *Phecadi* im Osten.

Klima: Der Küstenstreifen westlich der Windhagberge steht unter merklichem Einfluß des Meeres. Hier bläst zwar mild, aber beständig von See her der *Beleman* und – schlimmer noch – zu Beginn und Ende des Winters so manches Mal der verheerende *Rondrikan*. Die zahlreichen Wolken beginnen spätestens sich am, als Wetterscheide fungierenden, Gebirge abzuregnen und speisen die zahlreichen Gebirgsseen in den Höhenlagen. Weiter östlich dann, im Schatten der Berge, sind die Wetter dann maßvoll und der reine Efferdsseggen für Land und Leute.

Landschaft: Bestimmend für die Provinz sind die WINDHAGBERGE, mit 240 Meilen nord-südlicher Ausdehnung fast ebenso lang wie die Grafschaft selbst. Zusammen mit seinen Vorgebirgen nimmt das Massiv, dessen Gipfel bis zu 2.500 Schritt aufragen, mehr als die Hälfte der Gesamtfläche ein. Die klaren Bergseen sind von entrückender Schönheit, doch nur die wenigsten sind bislang entdeckt.

Weiter hinab schließt ein dichter Waldgürtel die Berge bis ins tiefste Tal ein, auf der Westseite liegt die Baumgrenze jedoch niedriger, und Laub- wie Nadelbaum sind hier meist von gedrungenem Wuchs. Zum Meer schließt sich ein schmaler Streifen mit vereinzelt Feldern an. Das Land endet meist schroff und felsig, seltener finden sich Sandstrände, die ihren Verlauf jedoch selbst innerhalb eines Götterlaufes beständig verändern.

Grüne Hügel und Auen mit saftigen Wiesen prägen das Landschaftsbild, wenn man sich jenseits der Gebirgswälder auf der Ostseite dem *Großen Fluß* nähert, Ansiedlungen befinden sich jedoch zumeist auf der rechten, nordmärkischen Seite des Flusses.

Tierwelt: Auch die Tierwelt wird durch das Gebirge nachhaltig beeinflusst. Neben dem Wildgetier der Wälder sind zahlreiche Arten von Raubvögeln in den Kreidefelsen beheimatet, und auch *Harpyien* ziehen dort ihre unheilvollen Kreise am Himmel.

Bevölkerung: Die Mgft. W. zählt zu den am dünnsten besiedelten Gebieten des Mittelreiches. Die meisten der vielleicht 10.000 Bewohner leben an der Küste und hier besonders in HARBEN und den anderen Ortschaften südlich des *Schattengrundpasses* entlang der Küstenstraße nach *Grangor*. Der typische Windhager ist zumeist wettergegerbt und vereint die grimmige Gelassenheit der Seefahrer mit der Unerschütterlichkeit der Nordmärker. Einige abgelegene Gebirgstäler dienen auch als Domizile verschiedener Orkstämme. Bekantschaften schließt man allerdings nur mit denen, die sich neben ihren menschlichen 'Berufskollegen' der Wegelagerei verschrieben haben.

Wege und Siedlungen: Die einzig "ernstzunehmende" Straße führt vom nordmärkischen *Elenvina* aus an *Widdernhall* vorbei über den schwer zu nehmenden *Schattengrundpaß* in den Windhagbergen – der zudem die einzige Verbindung zwischen Küste und Landesinnern darstellt – und dann, südlich weiter an der Küste entlang, vorbei an *Triveth* und an der Hauptstadt *Harben* nach *Grangor*. Wichtigste Handelsanbindung zum Reichssinneren ist der Hafen von *Kyndoch* am *Großen Fluß*, der den Zugang zur *Reichsstraße III* ermöglicht. Der *Kriegshafen* von *Harben* am *Meer der Sieben Winde* schließlich ist Tor zu allen Häfen des Kontinents.

Landwirtschaft und Fischfang: Die Küstenregion lebt natürlich von Efferds Gaben, die kärglichen Erträge der Felder decken dort nur den allernotwendigsten Bedarf. Anders ist die Lage auf der anderen Seite der Windhagberge: Zwar leben auch hier nur wenige Menschen, jedoch sind *Peraines* Früchte hier leichter zu ernten, und selbst die Weinreben auf den sanften Hügeln bei *Kyndoch* bringen mehr als nur Essig.

Regierung und Verwaltung: Seit einigen Jahren ist das ehemals nordmärkische W. selbstverwaltete Mgft. im Neuen Reich. Die Provinz gliedert sich weiterhin in 12 *Baronien*. Hauptstadt ist der Hafen *Harben* am Meer der Sieben Winde. Markgraf ist der Großadmiral und Befehlshaber der Westflotte *Rateral Sanin XII*.

Armee und Flotte: Mit mehr als zwei Dritteln Anteil an der westlichen Küstenlinie des Neuen Reichs ist es keineswegs verwunderlich, daß ein Großteil der Kriegsflotte des Westmeeres hier ihr Lager bezogen hat, zudem das terrassenartig gebaute *Harben* den Ruf genießt, uneinnehmbarer Hafen zu sein. Der Harbener Verband umfaßt die I. und II. Galeerenflottille (bestehend aus je zwei Triremen und fünf älteren Biremen) sowie die III. Hochseeschwadron (eine Schivone, eine Karracke und vier Karavellen), die sich entweder ständig auf See oder in Alarmbereitschaft befindet. Das Flaggschiff des Großadmiral *Sanin* ist die mit zwölf mittelschweren Geschützen bestückte Viermastkarracke 'Prinzessin', die als Zeugnis albernischer Schiffsbaukunst gilt.

Windspiel; in den Gebirgen des mittleren Aventurien, vor allem im *Kosch* und *Amboß* eine Art Bergeist oder *Kobold*, der zuweilen Reisenden den Hut vom Kopfe reißt, als Windhose über die Hänge fährt oder auf sonstige Art die abergläubische Natur der Gebirgsbewohner anregt. Seine Erscheinungsform reicht von einem riesenhaften Mann mit wallend rotem Barte und wildem Haar hin zu einem häßlichen kleinen Weib in Lumpen. Die wohl bekannteste Erscheinung ist der Rabbatzmann, den man auch den Rübenhauer nennt, denn es gibt Berichte, daß er dem Vorbeikommenden hinterherlaufe, um ihn mit einer Runkelrübe zu verprügeln. Der Name W. ist ein Sammelbegriff für die verschiedensten Phänomene natürlicher oder übernatürlicher Art, die von der abergläubischen Bevölkerung häufig in einen Topf geworfen werden. Trotz der allgemeinen Furcht vor diesen Phänomenen, kommt es vor, daß ein Reisender vom hilfreichen Eingreifen eines W. berichtet. Wie bei den meisten Wesen, die dem FEENreich angehören, bleiben die Beweggründe ihres Verhaltens den Sterblichen verborgen.

Windstag; allgemein gebräuchlicher Name für den ersten Tag der Woche (s. ZEITRECHNUNG).

Windzwinger; eine einflußreiche thorwalsche *Ottajasko*, der auch der *Hetmann der Hetleute* TRONDE TORBENSSON angehört; besitzen fast ein Dutzend Schiffe und können demzufolge gut 400 Bewaffnete stellen.

Winhall (D, -s; Winhaller; Winhaller; Hauptstadt der gleichnamigen Mgft. im Nordwesten des Mittelreichs. Die Reichsstadt W. – um 1690 v.H. auf den Ruinen des von den Orks zerstörten *Tommelsfurt* erbaut – liegt am südlichen Ufer des *Tommel*, der sich kurz zuvor mit dem *Nabla* vereint und zugleich die Grenze zum Kgr. *Nostrria* bildet. Die 1.315 Einwohner leben von der *Landwirtschaft*, der *Flußfischerei* und dem *Pelzhandel* mit Fallenstellern aus *Nostrria* und *Andergast*. Der Grenzverkehr über die Zollbrücke ist lebhaft, zumal einige der *Freibauern* des Ortes Land auf nostrischem Terrain beackern und der chronisch geldknappe nostrische König

Jagdlizenzen an die Reichsnachbarn verkauft. Ihr Holz beziehen die Winhaller einige Meilen flußaufwärts aus der Gegend um *Aran*, da im benachbarten *Farindelwald* keine Bäume geschlagen werden.

Die Grenzlage prägt die Wehrhaftigkeit des Ortes. Innerhalb der sechs Meter hohen Stadtmauern sind außer den 15 Stadtbütteln die 30 Tommelgardisten stationiert, die für den Schutz des Hafens und der offenen Tommelflanke verantwortlich sind, und neben einem Banner Kaiserlich Winhaller Axtschwinger stehen auf der Stammburg des Markgrafen einige Meilen südöstlich weitere 100 Krieger unter Waffen. Markgraf *Conchobair* tritt auch als reger Förderer der hiesigen Kriegerschule 'Rondras Schwertkunst' in Erscheinung. Dennoch wirkt der Ort nach kurzer Eingewöhnung eher freundlich, denn die Stimmung ist geprägt von Gelassenheit. Reichtum kann man den Winhallern nicht unbedingt attestieren, jedoch hält sich die Armut in Grenzen.

Berühmtestes Gebäude der Stadt ist der *Borontempel*, der den Betrachter durch seinen acht Schritt hohen Säulenvorbau mit bronzenem Doppelportal und den beiden darauf befindlichen, zwei Schritt hohen Raben aus Obsidian beeindruckt und zu den bedeutendsten Tempeln des *Puniner Ritus* zählt (*weitere T: PRA, RON (im Aufbau), PER, FIR*).

Winhall (II), -s; Winhaller; Winhaller; bis Hesinde 21 Hal *albernische Grafschaft*. Seit dem Hoftag zu Gareth eigenständige *Markgrafschaft* im Mittelreich. So geschehen zur Würdigung der Verdienste des Markgrafen und Reichshelden *Raidri Conchobair*. Gräflicher Sitz ist die Stammburg der Conchobairs südöstlich der Stadt W. Zur im Nordwesten des Neuen Reiches liegenden Mark zählen insgesamt acht Baronien im Gebiet zwischen der Beuge des *Tommel* und dem Flübchen *Ornib*. Im Westen und Süden grenzt die Mark an das Kgr. *Albernia*, im Osten an das Hzm. *Nordmarken* und im Norden an das Kgr. *Nostrina*. Weitere Ansiedlungen sind die Tommelorte *Aran, Ortis* und *Fairnhain*. Transportwege sind neben dem Tommel selbst die Brücke über den Fluß nach *Nostrina* sowie die Straße an ihm entlang ins albernische *Honingen* zur Reichstraße III. Fast die gesamte Mark wird vom FARINDELWALD eingenommen, landwirtschaftliche Nutzung ist nur entlang des Tommel möglich.

Winhaller Wolfsjäger; eine vor allem bei Jägern beliebte, nordaventurische Hunderasse von etwa einem halben Schritt Schulterhöhe; struppiges mittelgraues, am Rücken oft unregelmäßiges, schwarz geflecktes Fell; wird häufig als Fährtenfinder und Treiberhund eingesetzt.

Winselgras; eine Grasart der aranischen Steppen, die bei bestimmten Lichtverhältnissen und leichtem Wind winselnde bis schreiende Geräusche von sich gibt.

Winterbold, Winterunhold; in Nordaventurien übliche Sitte, zu Beginn des Winters eine Stroh- und Lumpenpuppe zu basteln, die die winterlichen Gefahren vom Dorf abhalten soll; wird entweder zu *Winterbruch* oder zu Frühlingsbeginn verbrannt. Allerlei Streiche und Kämpfe um den W. gehören zu den Winterspässen der dörflichen Jugend.

Winterbruch; *thorwalsche* Bezeichnung für das Fest der *Wintersonnenwende*; siehe **FEIERTAGE**.

Winterelfen; ein wenig gebräuchlicher Name für das Volk der *Firnelfen*; siehe **ELFEN**.

Wintersonnenwende; auch *Winterpraioswend, Praios Neugeburt* oder *Winterbruch*; 1. Firun; Tag, an dem die Sonne ihren mittäglichen Tiefststand über dem Horizont erreicht.

Winzlinge; zählen zum Reich der FEEN und leben an den Ufern des *Walsach*, vor allem aber in der unzugänglichen ÜBERWALS im Nordosten des *Bornlandes*. Gerüchte über eine frühere weite Verbreitung dieses Volkes beruhen auf einer Verwechslung mit anderen Bewohnern des Feenreiches.

Dieses Völkchen bleibt den Blicken der meisten Menschen auf immer verborgen, Männlein und Weiblein erreichen kaum einen Schritt Höhe. Tritt der seltene Fall ein, daß man sie einmal zu Gesicht bekommt – zumeist beabsichtigen sie es dann auch – erblickt man kleine menschenähnliche Wesen mit tiefschwarzen Knopfaugen und einem wirren Haarschopf von undefinierbarer Farbe. Die stolzen Männer tragen als Zeichen ihrer Würde kunstvoll gefettete Schnauzbärte von erstaunlicher Form und Länge, anhand derer man Rang und Alter erkennen kann.

Schon mancher vermeinte in der Dämmerung die Gestalt eines winzigen Reiters auf dem Rücken eines Wildschweins oder eines Hirsches erblickt zu haben. Und wahrlich, die kleinen Wesen scheinen das Tierreich in seiner ganzen Vielfalt zu beherrschen, sieht man einmal von Pferden, Katzen und Hunden ab, deren jahrhundertelange Nähe zum Menschen für eine Abneigung gegen das Feenreich gesorgt hat, so daß sie nicht mehr für dessen Zauber empfänglich scheinen. Mit ihren etwas verspielteren Verwandten, den gleichfalls hier beheimateten OTTERMENSCHEN, verbindet sie eine Haßliebe, da diese zuweilen ihre Scherze mit den angelnden W. treiben.

Eine Eigenheit der W. ist ihre Vorliebe für die Haarpracht der Sterblichen, die sie gerne zum Knüpfen filigraner Deckchen und Hängematten verwenden. Selten bieten sie eine Gegenleistung wie die frische Milch

eines Zitronenfalters oder ähnliches, meist findet sich der Betroffene vom Großteil seines Körperhaars entblößt, wenn er der plötzlich aufgekommenen Müdigkeit wieder entronnen ist. Abgesehen von dieser für das Feenreich typischen Absonderlichkeit sind es friedfertige Wesen.

Wirselskraut; eine unscheinbare Graspflanze mit fingerbreiten, grünweißen Blättern, die in ganz Aventurien in Steppen, Grasländern und Feuchtwiesen, am besten jedoch auf etwas sandigen Böden gedeiht. W. ist das bekannteste aventurische *Heilkraut*, das vor allem wegen seiner blutstillenden Wirkung geschätzt und zu Salben verarbeitet oder in frischem Zustand auf offene Wunden gelegt wird.

Witten; Münze aus VALLUSA, in Größe und Goldgewicht etwa dem DUKATEN entsprechend.

Wolf; neben dem Menschen verbreitetste aventurische Raubtierart; siehe GRIMWOLF, RAUHWOLF, SANDWOLF, SILBERWOLF und WALDWOLF.

Wolfsmensch; laut der *nivesischen* Mythologie ein Mensch, der aus einer Verbindung von Wolf und Mensch stammt, normalerweise in Menschengestalt einhergeht, sich bisweilen aber in einen Wolf verwandeln kann. Angeblich gibt es noch heute solche Wesen, die vielleicht die Grundlage vieler Werwolfsgeschichten bilden.

Wolfsmesser; ein langes, dreikantiges *Rapier*, das vor allem von den *Waldelfen* zur Jagd verwendet wird; diese Waffe ist sehr schön anzusehen und meist edel gearbeitet und daher auch gesucht und teuer.

Wolfsratte; besonders große (bis zu einem halben Schritt Länge ohne Schwanz) und aggressive Rattenart mit grauem oder weißem Fell, die auch lebende Beute schlägt. W. leben in Horden von mehreren Dutzend Tieren und können gefährliche Krankheiten übertragen.

Wolkenkopf; mit etwa 2.350 Schritt einer der höchsten Berge der TROLLZACKEN, etwa 50 Meilen östlich von *Rommilys* gelegen.

Wollnashorn; in nordaventurischen Wäldern und Steppen, vor allem aber im *Orkland* beheimatete Nashornart mit grauem, kurzem Fell.

Wühlschwein; eine halbwilde Schweineart mit breitem Rüssel, langen Borsten und breiten Klauen. Die vor allem in mittlaventurischen Wäldern heimischen W. werden häufig zur Suche nach Trüffeln und *Alraunen* eingesetzt.

Wühlschrat; eine vor allem von *Zwergen* gefürchtete, unterirdisch lebende Art der Schrate, die außer einer steinharten Haut und einem messerscharfen Gebiß und kraftvollen Kiefern keine Gemeinsamkeiten aufweisen. Es heißt, daß sie sich von Steinen ernähren können und jegliches Licht fliehen. Da sie jedoch primitive Werkzeuge benutzen können, werden sie als kulturschaffende Zweibeiner eingestuft. Vielleicht sind die W. aus den *Tiefzwerge*n entstanden.

Wundersame Rüstung; höherer Talisman der *Rondra*. Zu *Donnerbach* wird dieses Artefakt aufbewahrt, von dem lediglich bekannt ist, daß es in beiden Orkriegen mittels Großer Wunder herbeigerufen wurde, um einen Geweihten bei der Verteidigung Unschuldiger gegen eine mordende Übermacht unverwundbar zu machen. Die drei bisherigen Nutznießer fielen letztendlich dennoch oder zogen sich nach beispiellosem Kampf in Ruhe und Einsamkeit zurück.

Wurara; aus dem milchigen Saft des *Höllenkrautes* gewonnenes *Pfeilgift der Waldmenschen* des Regengebirges, mit dem sie ebenso größeres Jagdwild wie auch menschliche Feinde angreifen. W. führt für eine Zeit zu Sehstörungen und Kälteschauern, bei weniger widerstandsfähigen Naturen unter Umständen gar zum Tode.

Wurfbeil; ein leichtes Beil, das durch seinen speziell gekrümmten Stiel zielgenau geworfen werden kann. In der Hand eines erfahrenen Werfers kann ein W. eine genaue und tödliche Fernwaffe sein. Eine besondere Art des W. ist der thorwalsche SCHNEIDZAHN.

Wurfdolch; durch eine gut ausgewogene Klinge, die fast flügelartig breite Parierstange und den leichten Griff fliegt diese Waffe fast dreimal so weit wie ein normaler Dolch und kann weit treffsicherer geschleudert werden.

Wurfkeule; ein speziell ausgewogenes und etwa anderthalb Spann langes Stück Holz, das von seinen "Erfindern", den Nivesen mit wahrhafter Meisterschaft geworfen wird. Komplizierte Wurfmuster wie die, die

Keule durch die Luft zu kreisen und in die Hand des Werfers zurückkehren zu lassen – womit schon die Fünfjährigen Auge und Arm üben –, scheinen den Nicht-Nivesen völlig verschlossen zu sein.

Wurfmesser; eine leichte *Wurfwaffe*, die vor allem von Gauklern und anderen Fahrenden benutzt wird und sich zu wenig anderem als zum Werfen einsetzen läßt: Zu unausgewogen zum Stechen oder Schneiden ist die vorn besonders schwere Klinge, die andererseits aus der Hand eines geübten Werfers noch auf über zwanzig Schritt ihr Ziel findet.

Wurfscheibe; etwa einen Spann durchmessende Metallscheibe mit besonders hartem und oft mit einer Schneide versehenem Rand; wird in weitem Bogen herumgeschwungen und auf das Ziel geworfen. Ursprünglich eine Waffe aus der *aranischen Steppe*, ist die W. in diesem Land auch als Wettkampfgerät beliebt, mit dem die Vornehmen ihre körperliche Tüchtigkeit und Geschicklichkeit miteinander messen. Ebenfalls sehr beliebt ist die W. auf *Maraskan*.

Wurfspeer; eine Armeewaffe des alten bosparanischen Reiches: An einem etwa drei Spann langen Holzstab sitzt die zwei Spann lange Spitze aus weichem Eisen, die manchmal mit Widerhaken versehen ist. Der W. dient nicht primär dazu, die Gegner zu töten, sondern hat vor allem die Aufgabe, im Schild des Feindes stecken zu bleiben und diesen Schutz damit so schwer zu machen, daß der Gegner den Arm entweder herabhängen lassen oder den Schild fortwerfen muß. Heute sieht man solche Wurfspeere nur noch selten.

Würgedattel; eine fleischfressende Pflanze der *Waldinseln*, deren rote Früchte die Auslöser für recht kräftige Schlingarme darstellen, die selbst einen Menschen in Gefahr bringen können.

Wurmspieß; eine Variante der PARTISANE, ein kürzerer, kräftiger Stoßspeer mit Handschutz und starker Klinge, der zwei seitliche Strebeklingen besitzt, die dem Zweck dienen, die Klinge nach kräftigen Stößen aus dem Körper des Gegners wieder herauszuziehen; denn tatsächlich wird der W. vor allem zum Kampf gegen große und sehr gefährliche Tiere wie Tatzelwürmer eingesetzt.

Würgeschlange; mit maximal 10 Schritt Länge und zwei Spann Durchmesser größte aventurische Schlangenart; goldbraun geschuppt; greift ihre Beute – Affen, Menschen, ja sogar Raubkatzen – aus dem Hinterhalt an, umschlingt und erdrückt sie; nur südlich der *Hohen Eternen* in dichten Dschungeln anzutreffen.

Wüstenelfen; ein mittlerweile ausgestorbenes *Elfenvolk*, das nach dem Untergang der elfischen Stadt *Tie'Shianna* als Nomaden durch das Gebiet der *Khomwüste* zog; den Einheimischen als *Beni Geraut Schie* bekannt.

Wüstengalan; ein bodenlebender, schwerer Vogel, der in der *Shadifsteppe* und dem *Amhallassih* beheimatet ist, sich von Schlangen und Mäusen ernährt und vor allem durch sein prächtiges, metallisch schimmerndes Gefieder mit den bis zu vier Spann langen Schwanzfedern auffällt.

Wüstenskorpion; gelbbraun gebänderter, etwas größerer Verwandter des *Gelbschwanzskorpions*; tritt in allen aventurischen Wüsten und Wüstenrandgebieten auf und besitzt ein schweres Gift.

Xagul, Sohn des Xorax; um das Jahr 4.900 v.H. gewählter, erster zwergischer *Hochkönig*. Unter dem Einfluß eines *Geoden* befiehlt X. die Vernichtung vieler Werkstätten und Minen, um die Zwerge zu einem Leben an der Oberfläche zu bewegen.

Xamanoth; eine dämonische Präsenz, meist als Verbotenes Wissen, also eine der Versucher-Formen AMAZEROTHS identifiziert.

Xarfai; einer der Namen des *Erzdämons* BELHALHAR, des blutgierigen Kriegsdämons.

Xeledon; ein *Halbgott*, auch "*Der Spötter*" genannt; Sohn der HESINDE und des Sterblichen *Ingalf von Silas*; (verstoßener) *Alveraniar* Hesindes, der in vielerlei Masken durch die Lande zieht, um die Sterblichen, ihre Lebensart und jeden kleinsten Fehler zu verspotten und die ihm zugefügte Schmach grausam zu rächen.

Xenos, Sohn des Xoniosch; (* 872 v.H.); ein mächtiger, wenn auch nicht sonderlich einflußreicher DIENER SUMUS vom Volk der *Brillanzzwerg*, der in Begleitung einer Elfe durch die Lande zieht.

Xeraan; (* 46 v.H.); ein mächtiger, wenn auch wenig bekannter *Schwarzmagier*, der vor allem die *Beherrschungs-* und die *Illusionszauberei* meisterlich beherrscht. Der kleinwüchsige und bucklige X. wird

angeblich von krankhafter Goldgier getrieben. Ihm werden nicht nur ein Anschlag auf die Amazonenfesten *Kurkum*, sondern auch mehrere neuere Schandtaten im *Lieblichen Feld* nachgesagt.

Xordai; ein teures Heilmittel, das aus der Rinde des *maraskanischen* AXORDA-Baumes unter Zugabe von *Tarnele* gewonnen wird und das die einzige bekannte Kur gegen die gefürchteten ZORGAN-POCKEN darstellt.

Xorlosch, -s; Xorloscher; Xorloscher; die Heilige Heimatstadt der *Angroschim*, und auch im Herzen des weltlichsten und ungläubigsten *Zwerges* nimmt sie eine besondere Stellung ein. Denn X. ist nicht einfach eine traditionsreiche Stadt; es ist steingewordene Geschichte: Entstanden vor über zehntausend Jahren, ist es unzweifelhaft die älteste ununterbrochen bewohnte Siedlung Aventuriens.

X. ist eine Stadt (EW: 1.550, 100% Zwerge), die in sich selbst ruht: Sie wetteifert nicht mit dem fast hundertmal bevölkerungsreicheren Gareth oder auch nur mit den Handelsplätzen der Umgebung wie *Elenvina* und *Albenhus* – denn eines wird diesen Orten bei allem Reichtum immer fehlen: Jene Jahrtausende zurückreichende Geschichte von Freude und Leid, Frömmigkeit und Heldentum, die den späteren Völkern wie den Menschen erst ein friedvolles Leben ermöglicht hat.

In der ganzen Stadt finden sich auch zahlreiche Gedenkstätten an frühere Tage der Freude und des Leids. Es ist gesagt worden, daß kein Fußbreit der Gänge nicht einmal während des vergangenen Jahrzehntausends das Lachen wie auch den Todesschrei eines Zwerges gehört habe.

X. liegt im Krater eines vor Ewigkeiten erloschenen Vulkans, dessen höchster Gipfel der *Weißkegel* ist, unter dessen Massiv auch die unterirdischen Teile X.s liegen, während sich die übrigen Gebäude zu seinen Füßen im Talkessel ausbreiten.

Dies ist ein Teil der Talstadt X.s, in dem vor allem Mitglieder anderer Zwergenvölker, die sogenannten "Heimkehrer", leben, die als Händler und Handwerker hierhergekommen sind, aber nicht auf Dauer hierbleiben wollen und sich darum nicht um die Wiederherstellung der wohl verlassenen Hallen der Ahnen im Berginneren bemühen.

Früher kräuselten sich die Wellen eines großen Sees in dem Krater, heute aber ist das Wasser durch einen Spalt davongeflossen und hat fruchtbares Acker- und Weideland zurückgelassen.

Der Riß im Kraterand trägt seit dem ersten Tag den Namen *Angroschs Axthieb*, und man sagt, er sei von *Ingerimm* selbst mit einem gewaltigen Schlag seines Felsspalters geschaffen worden.

Der Besucher X.s sieht sich zuerst mit dem wenig einladenden Anblick vieler Dutzend rauchender Schmelzöfen konfrontiert, in denen das Metall aus erzhaltigem Fels geschmolzen wird und deren Qualm fast ununterbrochen, Tag und Nacht, Stunde um Stunde zum Himmel steigt.

Für die zahlreichen Pilger anderer Zwergenvölker, die zumindest einmal in ihrem Leben in der Urheimat aller Angroschim geopfert und gebetet haben wollen, wurde darum vor zweieinhalb Jahrtausenden ein neuer Tempel errichtet:

Aus Marmor und Eisen, Silber, Granit und Stahl ist er gefügt, unter ihm aber reicht ein schier bodenloser Schacht bis hinunter ins feurige Herz der Welt. Hierher bringen die Angroschim ihre Opfergaben, hier werfen sie sie hinab, auf daß sie wieder eins werden mit *Ingerimm* und *Sumu*.

Der Greifax-Palast, die Sommerresidenz des Bergkönigs, ist für Xorloscher Maßstäbe geradezu neu: Sie wurde vor knapp neuhundert Jahren von *Hochkönig Greifax Rechtsetzer* erbaut, als er viele Jahre lang mit dem Abgesandten des Kaisers um die genaue rechtliche Stellung der Angroschim im Mittelreich stritt.

Der Palast ist ein prachtvolles Bauwerk aus edlem Basalt und Gold, das den gesamten Talkessel überschaubar und im Sommer von der Sonne und den Winden ständig angenehm temperiert wird – einer der besten Beweise, daß die hervorragende Baukunst der Angroschim nicht unter der Erde haltmacht.

Die eigentlichen großen Hallen der Stadt aber, der Königssaal, die heilige Halle, kultisches Zentrum der Zwergenheit, und die Wohn- Arbeits- und Ritualkammern der Xorloscher liegen gut geschützt und verborgen im Berginneren, das kein Mensch ohne allerhöchste Erlaubnis und Einladung betreten darf.

Yagan-Nuß; eine nur auf *Maraskan* und an der aranischen Küste vorkommende Strauchnuß, die zwar schwer zu knacken ist, deren Öl jedoch ein starkes Aufputzmittel darstellt und auch gegen die Schlafkrankheit Wirkung zeigt.

Yagrik; ein *orkischer* Speer, der sowohl zum Zustoßen als auch zum Werfen geeignet ist; findet – ähnlich der tulamidischen *Dschadra* – in erster Linie Einsatz als geworfene Reiterwaffe.

Yakosh-Dej; (auch: *Jakusch-Dej*); neben den MOHAS einer der größten Stämme der WALDMENSCHEN; gefürchtete Krieger, die bisweilen ihre Gefangenen an Chorhoper Sklavenhändler verkaufen; lebt am Rand der großen Wälder zwischen *Chorhop* und dem *Regengebirge*. Dort wohnen sie in Pfahlhüttdörfern auf bearbeiteten Inseln. Sie treiben bisweilen sogar Handel mit den Menschen, was ihnen bei den anderen Stämmen der WALDMENSCHEN den Ruf von Verrätern, Feiglingen und Verbündeten der Sklavenjäger eingebracht hat. Die Y. haben die bekannte büstenförmige "Mohak"-Frisur bekanntgemacht.

Yalaiad; Halbinsel nördlich von *Khunchom*; knapp über dem Meeresspiegel liegende Küstenlandschaft, deren reiche landwirtschaftliche Erzeugnisse vor allem nach *Khunchom* verkauft werden. Staatsrechtlich teilweise zu *Aranien*, teilweise zu *Khunchom* gehörig.

Yallor; vorwiegend von der Jagd auf Kleintiere lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI. Als ehrenvoller wird von ihnen jedoch das Erlegen von wahrhaft wilden und gefährlichen Tieren angesehen.

Yalsicor; ziegenhäuptiger HOHER DRACHE, gilt als Wächter über Freundschaft und Hoffnung.

Yaquir, auch: Yaquiro, almadan. Mundart: Onkelchen Yaquir; mit etwa 800 Meilen Länge nach dem *Großen Fluß* zweitgrößter Strom Aventuriens. Seinen Quell hat er im *Sumiswald* in der *almadanischen* Grafschaft *Ragath*, unweit des Dorfes *Grünau*. Was dort ganz unscheinbar beginnt, hat schon nach wenigen Meilen eine Breite von knapp 10 Schritt erlangt und findet seinen Übergang von der Hochebene *Caldaias* hinein in die tiefe Ebene *Ragatiens* über den *Yaquirfall*, einen elf Schritt tiefen Wasserfall. Der Y. bahnt sich seinen Weg zunächst gen Südwesten, linker Hand schließt sich ihm als ein steter Begleiter die Reichsstraße II an. Bald schon läßt der Y. den berühmten *Kühlen Schrubbel* hinter sich. Mächtiger geworden, zieht er rechts an der Grafenstadt *Ragath* vorbei, welche mehr an eine imposante Festung erinnert, denn an eine Stadt. Nach den Einmündungen der *Dubia*, des *Cresval* und der *Bordana* wandelt sich das Flußtal allmählich zur *Yaquirebene*. Hier wird der zu einem kleinen Strom angewachsene Fluß beidseitig von einem Schilfgürtel von 10 bis 20 Schritt Breite umsäumt. Nach etwa 150 Meilen gesellt sich nun noch der *Valquir* von Westen her hinzu, was dem Y. zu einer stattlichen Breite von nunmehr 90 Schritt verhilft. Bald ist *Punin* erreicht, und es geht unter der *Kaiser-Raul-Brücke* hindurch, auf welcher die R2 die Ufer wechselt und fürderhin keine Reichsstraße mehr ist, jedoch von zumindest ebensolcher Qualität und von nun an *Yaquirstieg* geheißt wird, vorbei am viel zu klein gewordenen Hafen. *Punin* ist auch der Ort, an welchem, gleich dem *Yaquirstieg*, oberhalb des Y. ein Treidelpfad am Ufer den festen Grund markiert. Der Y. schlägt nun einen Bogen gen Westen, wo der friedliche Riese den ungestümen *Bosquir* vom *Raschtulswall* her sowie den unscheinbaren *Orbun* in seine lehmbräunen Fluten mit aufnimmt. Linker Hand im Süden eröffnet sich dem Betrachter ein Blick auf die bewaldeten Hügel des zum *Kalifat* gehörenden Emirates *Amhallassih*. Nach nunmehr bereits 230 zurückgelegten Meilen stößt von Süden her die liebliche *Yrosa* dazu, deren Mund jedoch garstig verstellt ist von zwei mächtigen Felsen, um welche sich manch fantastisch anmutende Sage rankt. Rechter Hand am gleichen Orte tun sich steile Felsenklippen auf, auf welchen, derart gut vor dem Feinde geschützt, im *Firun 22 Hal* mit den Bauarbeiten an des Reiches zukünftiger Pfalz *Cumrat* begonnen wurde. Nach mittlerweile 300 Meilen erhebt sich, wiederum auf steiler Felsenklippe, die kleine Feste *Hohenasperg*, darunter das Örtchen *Asperg*, an welchem vorbei sich der *Theron* ergießt. Linker Hand indes türmen sich die *Amhallassih-Kuppen* auf und säumen von Süden her die Ufer des Y. fast bis ins Alte Reich hinein. Nun auf satte 150 Schritt angeschwollen – und auch der beidseitige Schilfgürtel mißt bereits zwischen 20 und 50 Schritt – kommt rechter Hand zunächst die gurgelige *Chabosa*, später das Flüßlein *Brigella* und die unscheinbare, aber geschichtsträchtige Ortschaft *Brig-Lo*. Auf der südlichen Seite folgt bald die Kapitale *Amhalla*, von wo aus der greise Emir *Ikahban ben Yassef* sein Reich regiert, im Norden die breite *Gugella* und, sich trutzig und uneinnehmbar erhebend, die Feste *Neusüderwacht*, welche von der Nähe des Alten Reiches kündet.

Mehr als 200 Schritt mißt der Y., erst den *Phecanowald* rechts, dann die *Goldfelsen* links hinter sich lassend. Schnell ist das hunderttürmige *Vinsalt* erreicht, von wo aus der Y. sich wieder gen Westen wendet; es geht unter der mächtigen, fünfbögigen Brücke hindurch, vorbei am herrschaftlichen Hafen, ganz anders als noch zu *Punin*. Nächstens folgt die uralte Festung *Aldyramon*, welche mahnend über den Y. wacht. Und immer breiter wird der Y. Ein großer Schlenker gen Süden, vermehrt liegen Seen und Sümpfe im Osten, und er erreicht letztlich *Kuslik*. An diesem Ort sind 770 Meilen getan, der Y. findet sein Ende bei einer Meile Breite im *Meer der Sieben Winde*.

Flußaufwärts schiffbar ist der Y. für hochseetaugliche Schiffe bis nach *Pertakis*, für Thorwaler Drachen – wie bewiesen – mindestens bis *Vinsalt*. Flöße, Treidelkähne, Rudergaleeren und Windenfrachter gelangen gar bis nach *Ragath*. Hochwasser gibt es selbst im Frühjahr kaum zu vermelden, und so darf der große Strom als sicher befahrbar eingestuft werden.

Yaquirbruch (I); Landschaft im *Lieblichen Feld*; das Tal des *Yaquir* zwischen *Phecanowald* und *Goldfelsen*; zu großen Teilen in der Herrschaft (Baronie) *Veliris* gelegen.

Yaquirbruch (II); *Krondomäne* des LIEBLICHEN FELDES; umfaßt die nördliche Spitze der *Goldfelsen* und einen kleinen Teil der *Amhallassih-Kuppen*. Die überwiegend recht karge Landschaft ist für die *Vinsalter Krone* vor allem wegen der strategisch wichtigen Lage im Dreieck zwischen *Mittelreich*, *Kalifat* und *Bosparanischem Reich* von Bedeutung, weswegen sich hier auch stets eine große Anzahl Bewaffneter aufhalten. Derzeitige Kronvögtin ist *Alwene von Oberfels-Phecadien*.

Yaquiria; Gft. im *Lieblichen Feld*. Lehensland derer von *Bethana*, unterteilt in die Herrschaften *Ruthor* und *Shumir*, die Domänen *Pertakis* und *Westenende* sowie Stadt *Bethana*, die zugleich Residenz der alten Gräfin

Udora ist.

Yaquirstieg; rechtsyaquirische Straße zwischen *Punin*, der Hauptstadt *Almadas* und *Kuslik* am Meer der *Sieben Winde*. Schon in bosparanischer Zeit angelegt, hält der Y. fast überall den Status der *Reichsstraßen*, wenn er auch keine solche ist (im Lieblichen Feld allerdings sehr wohl eine sog. *Kronstraße*).

Yaquirtal; Grafschaft im Kgr. ALMADA; regiert von Gf. Khorim UCHAKBAR und unterteilt in die Baronien *Artesa*, *Brig-Lo*, *Imrah*, *Khabosa*, *Nordhain*, *Nemento* und *Thangolforst* sowie Stadt und Mark PUNIN. Wegen des stets milden Klimas, der fruchtbaren Böden, der Nähe der Kapitale und des *Yaquirstromes* gilt Y. als eine der reichsten Grafschaften des Mittelreichs. Haupterwerbszweige sind der Anbau von Korn, Wein und Obst, die Pferdezucht und die Flußschifferei.

Yarbai; orkischer Name für den ersten Tag eines Mondmonats (siehe ZEITRECHNUNG).

Yarum-Horas; (510 v.BF. – 424 v.BF.); Großneffe von Kaiser OLRUK II. Wird 477 v.BF. als Nachfolger des auf See verunglückten DOZMAN zum Kaiser des *Alten Reiches* gekrönt. Im Jahr 444 v.BF. erläßt er die LEX IMPERIA, die das Lehnrecht allgemeingültig regelt und die Einkünfte des Kaiserhauses aufbessern soll. Mit der Verelendung der einbezogenen Provinzen geht zunehmender Verfall und Dekadenz im zentralen Reich einher. Orgien, Rauschkrautgenuß und exzessiver Sklavenverbrauch gehören zur Tagesordnung und werden zu Vorboten des absoluten Tiefpunktes der DUNKLEN ZEITEN. Nachfolgerin auf dem Kaiserthron wird seine Tochter NIOTHIA im Jahr 426 v.BF..

Yash'Hualay; alte Echsenstadt an der Mündung des *Mhanadi* in den *Golf von Tuzak*. Obwohl noch sein Vater *Rashtul al-Scheik* einen Vertrag mit den Achaz der Stadt abgeschlossen hatte, wurde Y. später von BASTRABUN teilweise zerstört und ihre Bewohner vertrieben. Die meisten Bewohner der Stadt, unter ihnen auch *Krakonier* und *Ziliten*, wanderten ca. 2.755 v.H. nach *Maraskan* aus. Auf dem alten Y. errichtete Bastrabun im Jahr 2.750 v.H. seine neue Hauptstadt KHUNCHOM.

Yash'Hualay-Glyphen; auch *Proto-Zelemja* genannt; eine Auswahl von etwa 8.000 Schriftzeichen des (echsichen) *Chuchas*, die zur Grundlage des (menschlichen) *Zelemja* wurden; bisweilen als Zauberschrift mißdeutet (siehe SPRACHEN).

Yash'Natam; ein dämonisches Pferd, das als *Belshirashs* Roß gilt.

Yasmina; Name mehrerer *nostrischer* Königinnen und Prinzessinnen, darunter die im Jahre 12 Hal entführte und zurückgebrachte Y. Araloth von Nostria, Nichte des regierenden Königs *Kasimir*.

Yel'Arizel; auch der *Flüsterer* genannt; ein unsichtbarer Schulterhocker, der seinem Opfer schlechte Ratschläge ins Ohr flüstert; *Niederer Dämon* und Diener LOLGRAMOTHS.

Yennalin; einer der vier größten Binnenseen im sogenannten SEENLAND zwischen *Albernia* und *Nostria*; 17 × 10 Reichtmeilen Ausdehnung; mit Brackwasser gefüllt.

Yeshinna, al-Yeshinna; beliebter *tulamidischer* Bei- und Ehrenname, der soviel wie "der/die Tapfere" bedeutet. Bedeutendste Trägerin dieses Namens war sicherlich *Ayla al-Y.*, die Gründerin des Ordens der *Amazonen*.

Yeti, -s; auch *Schneeschrat* genannt; menschenähnliche, weißbepelzte Wesen von gut drei Schritt Größe, die fast ausschließlich auf der Insel *Yetiland* leben und auf dem aventurischen Kontinent nur im Winter und dann auch nur in der Nähe des *Blauen Sees* oder der *Nebelzinnen* angetroffen werden können.

Y. gelten zwar als vernunftbegabt, sind aber zu kaum einer größeren Geistesleistung als dem Führen einfachster Werkzeuge in der Lage. Sie stehen Menschen nicht grundsätzlich feindselig gegenüber, auch wenn es in der Vergangenheit schon häufiger zu Handgreiflichkeiten und Waffengewalt gekommen ist. Bisweilen kommt es sogar vor, daß sie von Menschen in Fron und Waffendienst gezwungen werden, wo einige dann in der Tat menschliche Sprachen erlernen.

Yetiland; mit etwa 240 auf 120 Meilen drittgrößte aventurische Insel; nördlich der – *Firunsstraße* genannten – Meerenge im äußersten Norden Aventuriens gelegen. Das Zentrum der Insel wird von Vulkanen geprägt, die sich teilweise über 2.000 Schritt in den bleigrauen Himmel erheben. Bis auf einige Täler in der Nähe der Feuerberge und einige geschützte Buchten an der fjordreichen Südküste ist Y. ganzjährig mit Schnee und Eis bedeckt, ja, in der Zeit zwischen Boron und Peraine ist die Insel sogar trockenen Fußes über die zugefrorene

Firunsstraße zu erreichen.

Nach Aussagen der wenigen Forschungsreisenden, die jemals die Insel besuchten, leben auf Y. außer den YETIS nur noch wenige Tiere, darunter allerdings *Firunsbären*, *Rauhwölfe* und sogar *Mammuts*.

Yidari; Tochter *Ifirms* und *Iyis*; eine der vier SILBERSCHWÄNE; Schutzpatronin der Bogenschießkunst.

Ymra (I); Tochter SATINAVS; formt aus den Erinnerungen der Menschen die Vergangenheit.

Ymra (II); kaum sichtbarer Stern am *Südhimmel*, in direkter Nähe des Sterns SATINAV.

Yo'Nahoh; ein *Gehörnter Dämon*, der als Riesenkrake erscheint und bisweilen als Sohn CHARYPTOROTHS apostrophiert wird.

Yonahoh; Riesenoktopode in einer unterirdischen Höhle bei *Havena*. Y. herrscht dort mit erbarmungsloser Freßgier, die nur von seinem Haß gegen die Drachenschildkröte *Lata* übertroffen wird. Diese sammelt jedoch noch ihre Kräfte für eine anstehende Konfrontation.

Yppolita; (* 39 v.H.); regierende Königin der AMAZONEN; Tochter der Amazonenkönigin *Gilia* und (wahrscheinlich) des albernischen Fürsten *Halman Ui Bennain*; residiert in *Kurkum* und gilt – trotz ihres hohen Alters – als eine der besten Schwertkämpferinnen des Kontinents. Sie soll mehrfach (unter falschem Namen) die Schwertdisziplin des jährlichen *Garether Kaiserturniers* gewonnen haben.

Yrosien; Landschaft im Osten des *Emirats Amhallassih*, zu Füßen des *Raschtulsturms* am Südufer des *Yaquir*; ein fruchtbares Hügelgland.

Yrramis; nordaventurische Stadt am Ostrand des *Thaschgebirges*; bis zum ORKENSTURM Mitglied des *Svelltschen Städtebundes* (EW: um 800, T: PRA, BOR, PHE, TRA). Die Stadt wurde am 6. Praios 18 Hal von den Tordochai erstürmt, die südlich der Stadt gelegene Feste *Greifenstein*, die den Paß zwischen *Thasch* und *Finsterkamm* kontrolliert, am darauffolgenden Tag. Den meisten Bewohnern gelang die Flucht nach *Greifenfurt* oder *Andergast*.

Genauere Informationen aus der eroberten Stadt liegen bis heute nicht vor; es scheint jedoch, als hätten die Orks Stadt und Festung wieder in wehrhaften Zustand versetzt und würden sie als Grenzfeste ihres Reiches ansehen, was sowohl eine größere Truppenansammlung als auch orkische Götzenbilder einschließt.

Ysilia (I), -s; ysilisch; Ysilier; ehemalige Hauptstadt des mittelreichischen Herzogtums *Tobrien*, liegt am YSLISEE, südlich der *Drachensteine*.

Im Jahre 10 Hal wurde die Stadt während des ZUGES DER OGER vollkommen zerstört. Fast alle der 5.000 Einwohner fanden den Tod, selbst die Magier der Akademie und die Kämpfer der Fechtschule konnten das Unglück nicht aufhalten. Nach der Zerstörung der Stadt wurde der Sitz des Herzogs von Tobrien nach *Mendena* verlegt; z.Zt. ist Y. nur noch die Hauptstadt der gleichnamigen Landgrafschaft.

Heute, mehr als 10 Jahre danach, hat Y. wieder etwa zweitausend Einwohner; den Göttern *Tsa*, *Travia*, *Peraine* und *Praios* wurden wieder Tempel errichtet. Besonders der Praiostempel mit seinen drei Kuppeln ist von vollendeter architektonischer Schönheit und wurde vom *Boten des Lichts* persönlich am 9. Ingerimm 15 Hal eingeweiht. Beim Aufbau der Stadt standen auch die Magier der BANNAKADEMIE und die Ordensmitglieder der WÄCHTER ROHALS, die hier ein Ordenshaus betreiben, mit Rat und Tat zur Seite. Inzwischen ist auch das herzogliche Schloß wiederhergerichtet worden, und die Bürger Y.s hoffen darauf, daß *Herzog Kunibald von Ehrenstein* die Stadt bald wieder zu seiner Residenz macht.

Durch Y. führt eine Handelsstraße, der SICHELSTIEG, von *Warunk* und *Beilunk* kommend, durch die *Schwarze Sichel* führend und in *Trallop* endend. Sie bringt allerlei Waren herbei, und durch den Handel ist vielen Bürgern ein kleines, aber stetiges Einkommen gesichert. Der YSLISEE bietet reichlich Fische, und die umliegenden Felder locken immer noch Neuansiedler herbei, denn sie sind fruchtbar und bieten eine gute Ernte. Für die Sicherheit der Bürger sorgen derzeit 20 Stadtgardisten.

Ysilia (II), -s; ysilisch; Ysilier; Lgft. (und damit eine der sechs Grafschaften) im mittelreichischen Hzm. TOBRIEN. Die wichtigste Stadt der Lgft. ist die am YSLI-SEE gelegene Stadt Y., die bis zur ihrer Zerstörung durch die Oger im Jahre 10 Hal Herzogssitz und Hauptstadt von Tobrien war. Die nordöstliche Grenze Y.s bildet die TOBIMORA, im Süden grenzt Y. an *Warunk* und die Lgft. *Trollzacken*, im Westen an die tobrische Reichsmark *Osterfelde* und im Norden an die Reichsmark *Drachenstein*.

Die Landgrafschaft konnte lange Zeit von der Straße Warunk-Ysilia-Trallop, dem sogenannten SICHELSTIEG, profitieren. Der bescheidene Reichtum fand jedoch ein jähes Ende, als im Jahre 10 Hal der ZUG DER OGER der Straße Richtung Wehrheim folgend eine Schneise der Verwüstung durch die Landgrafschaft zog. Obwohl Y. durch diesen Schicksalsschlag in Lebensstandard und Wachstum dem übrigen Tobrien nachhinkt, ist es der typisch tobrischen Art zu verdanken, daß der Aufbau bereits beachtlich fortgeschritten ist. Dies ist nicht zuletzt

auf das III. Kaiserliche Tobrische Garderegiment ('Aufbauregiment Y.') zurückzuführen, das Pionier- und Volontäraufgaben verrichtet. Momentan lebt die Grafschaft fast ausschließlich von der Landwirtschaft, ist aber bereits in der Lage, ohne auswärtige Hilfe zu überleben.

Yslisee; Binnensee von etwa 48 × 15 Rechtheilen Ausdehnung im Herzen der mittelreichischen Provinz *Tobrien*; größte bislang gemessene Tiefe 21 Lot, an den Ufern teilweise jedoch sehr flach. Ein bewaldeter Hügelzug im Osten verhindert, daß sich die TOBIMORA in den See ergießt. Gespeist wird der See von mehreren kleinen Bächen, die aus den Vorgebirgen der *Schwarzen Sichel* herabströmen. Der Y. wird viel von Fischern aus *Ysilia* befahren, die hier vor allem *Tobritzen* aus der Tiefe holen.

Alte Sagen der Elfen und Menschen berichten von der versunkenen Elfenstadt *Isiriel* am oder im Y., und schon viele Schatzsucher haben vergeblich nach ihr gesucht. Noch aktueller – und glaubwürdiger – sind die Berichte von allerlei Schätzen, die an Bord eines Schiffes (der "Seeprinzessin") waren, mit dem einige Ysilier vor den Ogern fliehen wollten und das dann, in Brand gesteckt, in der Mitte des Sees versank.

Yulag-Horas; (754 v.BF. – 698 v.BF.); von 719 v.BF. – 698 v.BF. Kaiser des *Alten Reiches*. Nach dem Aufstand der versklavten Orks in den Nordmarken belohnt er die albernischen Siedler für deren maßgeblichen Anteil an der Niederschlagung der Revolte mit der Erhebung der Region zur eigenständigen Provinz.

Im Osten des Reiches erzwingt er die Unabhängigkeit Orons (das spätere *Aranien*) vom DIAMANTENEN SULTANAT. Auch die zweite Stadtgründung von Rommilys im Jahr 702 v.BF. fällt in die Regierungszeit des fünften der FRIEDENSKAISER. Nach seinem Tod tritt der älteste Sohn ISIZ die Thronfolge an.

Yumuda; Name der einzigen bekannten, noch lebenden RIESIN Aventuriens, die auf einer Insel weit im Nordwesten leben soll.

Yumudas Insel; meistens SCHNEELAND genannt.

Yurach; im strengen Gesellschaftssystem der ORKS die Kaste der Ausgestoßenen, denen es an Mut und Durchsetzungsvermögen fehlt; vollkommen rechtlos und daher häufig versklavt (siehe ERGOCH). Y. verlassen häufig das *Orkland* und sind daher in fast ganz Aventurien als schlechtbezahlte Söldner, feige Diebe oder ausgehungerte Straßenräuber zu finden.

SPIEL UND SPORT

Wenngleich das Leben auf Dere überwiegend von harter Arbeit und dem steten Kampf ums Dasein bestimmt ist, vertreiben sich sowohl die hohen Herrschaften von Stand wie auch die armen Landarbeiter ihre (mitunter sehr spärliche) freie Zeit mit S.u.S. Oftmals sind es einfache Spiele oder die Teilnahme und das Zuschauen bei sportlichen Wettbewerben, die dem Leben einige freundliche Augenblicke verleihen. Allgemein kann zwischen sportlichen Einzel- und Mannschaftsspielen, die überwiegend auf dem Messen von Kraft und Geschicklichkeit beruhen, und den Strategie- und Glücksspielen unterschieden werden, wobei es sich bei den strategischen Spielen zumeist um Brettspiele handelt und die Glücksspiele überwiegend mit Karten oder Würfeln gespielt werden. Hinzu kommen Sportarten, deren Hauptakteure nicht Menschen, sondern Pferde, Hunde, Kamele und andere Tiere sind, vornehmlich handelt es sich hierbei um Rennen, zum Teil aber auch um Kampfspiele.

Das beliebteste *Mannschaftsspiel* ist sicherlich das IMMAN, bei dem zwei Mannschaften gegeneinander antreten, um mittels eines Schlägers aus Eschenholz einen kleinen Korkball in das gegnerische Tor zu befördern. Über ganz Aventurien verteilt finden sich Imman-Mannschaften, und die Beliebtheit dieses Sports ist bei einfachen Leuten ebenso groß wie beim Adel.

Auf der Insel *Maraskan* findet man das *Rur-und-Gror-Nussen*, ein Mannschaftssport, bei dem eine diskusähnliche Scheibe mit einem Schläger (vom "Rur-Nusser") so weit wie möglich geschlagen wird, um nach Möglichkeit vom Mitspieler (dem "Gror-Nusser") aufgefangen zu werden. Die Gegenmannschaft versucht derweil, mit hölzernen Tafeln an langen Stecken, sogenannten Abtuhölzern, die Scheibe möglichst früh zu Fall zu bringen. Je weiter die Scheibe fliegt, desto mehr Punkte bekommt die Mannschaft der Nusser gutgeschrieben. Im Laufe des Spiels stellt jede Mannschaft sechsmal die Nusser und sechsmal die Abtuer. Gewonnen hat am Ende die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Eine wesentlich ruhigere Sportart ist das *Pelura*, das man in Almada spielt, wobei es sowohl von mehreren Einzelspielern wie auch von zwei Mannschaften gespielt werden kann. Vom Grundsatz her ist das Spiel sehr einfach, man wirft die eigene kleine Holzkugel und versucht eine andere – die Pelura – über eine auf den Boden gezeichnete Linie zu rollen. Zahlreiche – regional unterschiedliche – Sonderregeln, nach denen die Kugel zum Beispiel zweimal aufspringen oder zuvor die Vorgänger- oder Vorvorgängerkugel treffen muß, machen das Spiel für den Laien jedoch recht kompliziert und regional sehr verschieden. Zudem bestimmt jeweils der Älteste der Runde die Regeln, nach denen gespielt wird. In Nostria kennt man ein ähnliches Spiel unter dem Namen

Zapfenklickern.

Bei den sportlichen **Einzelwettkämpfen** sind zunächst die TURNIER-Disziplinen zu nennen, die dem Wettstreit der Krieger dienen. Die zahlreichen Turniere auf dem ganzen Kontinent blicken zum Teil auf eine jahrhundertelange Tradition zurück. Auch sind Turniere meist gesellschaftliche Ereignisse, bei denen sich die Welt des Adels trifft. Das seit über 1000 Jahren ausgetragene große *Turnier zu Gareth* hat sich gar zu einem richtigen Volksfest entwickelt. Lanzengang oder *Tjoste*, *Ringstechen* und der Kampf mit stumpfen Übungswaffen gehörten von je her zu einem richtigen Ritterturnier. Alle anderen Wettkämpfe, zum Beispiel das *Bogen- und Armbrustschießen*, wurden erst später eingeführt. Diese Disziplinen sind meist auch dem einfachen Volke zugänglich, wohingegen die klassischen Wettbewerbe der Ritterschaft vorbehalten sind. Es ist ungeschriebenes Gesetz, daß der wichtigste Titel eines Turniers der Gewinn der *Tjoste* ist.

Bogenschießen und *Messerwerfen* sind beliebte Sportarten, die außerhalb von Turnieren vor allem vom einfachen Volk ausgeübt werden. Wettbewerbe mit dem Borndorn, dem traditionellen Messer der Flußschiffer im Bornland, gehören zu den beliebtesten Sportarten zwischen Festum und Notmark.

Auch *Faustkämpfe* gehören in ländlichen Regionen zu den beliebten sportlichen Betätigungen. Das Messen der Geschicklichkeit mit der Peitsche ist fast nur im Svellttal verbreitet, andernorts kennt man unter den Fuhrleuten noch das sogenannte *Deutschnickeln*. Ein Geschicklichkeitsspiel besonderer Art ist das *Pfeilewerfen*, das in Ta-vernern zunehmend an Beliebtheit gewinnt. Danach wird mit je drei kleinen Pfeilen aus einer bestimmten Entfernung auf eine runde Holzscheibe geworfen, die wiederum in verschiedene Segmente unterteilt ist. Bislang konnte dieses Spiel, das von zwei oder mehr Teilnehmern, zum Teil sogar gegeneinander spielenden Mannschaften, betrieben wird, das *Armdrücken* als das beliebteste Kneipenspiel jedoch noch nicht verdrängen.

Wettrennen finden sich auf dem ganzen Kontinent, meist zu Pferde, zum Teil auch zu Fuß. In der Khom-Region finden sich neben Pferde- auch Kamelrennen, wohingegen im Bornland Wettrennen auf Elchen oder mit Schlitten sehr beliebt sind. Im Mittelreich sind hingegen *Wagenrennen* sehr verbreitet. Die Rennen in der Arena von Gareth, dem Hippodrom, oder natürlich das berühmte *Donnersturm-Rennen* seien hier beispielhaft genannt, wobei letzteres sicherlich weit mehr als nur sportlichen Charakter hat. In Aranien und dem Alten Reich, aber auch in Greifenfurt, sind Hunderennen ausgesprochen beliebt. Oftmals werden diese Rennen – wie auch die meisten anderen Sportarten – von zahlreichen *Wetten* begleitet, die schon so manchen Zuschauer in den Ruin getrieben haben. Besonderer Popularität erfreuen sich Rennen bei den Tulamiden und Novadis, die auf Rennen aller Art Wetten abschließen. Manche Herren der großen Landgüter halten sich Geparden, die sie zur Jagd abrichten, aber auch in Arenen um die Wette rennen lassen.

Der *Stierkampf* der Ferkinas ist eine recht urtümliche Sportart, bei der zwei Kampfstiere aufeinander gehetzt werden. Wesentlich weiter verbreitet sind Abarten dieses Sports mit Kampfhunden oder Kampfhähnen. Vornehmlicher Sinn dieser Wettkämpfe ist jedoch nicht das Kräftemessen der Tiere, sondern das Wetten auf den Sieger.

Fast ausgestorben ist das alte *Jagdspiel* der Edlen des Diamantenen Sultanats (weniger ein Sport als ein alter Initiationsritus), bei denen jeder Bewerber mit seinem Falken und seinem Gepard versucht, möglichst schnell eine Taube, einen Fuchs und eine Gazelle zu töten. Eigentlich hat sich dieser Sport nur in Aranien gehalten, wo jedoch an Stelle des Gepards Tuzaker-Hunde verwandt werden und statt des Fuchses häufig ein Kaninchen zu erlegen ist.

Gänzlich anderer Art sind die **Strategie-Spiele**, von denen *Rote und Weiße Kamele* als Königin unter den Spielen gilt. Dieses im Mittelreich häufig nur als *Kamelspiel* bekannte Nationalspiel der Tulamiden nimmt in deren Kultur einen festen Platz ein. Es gilt hierbei in feiner Strategie, Spielsteine, die Kamele darstellen, mit wertvoller Ladung in die richtige Oase zu manövrieren, dabei den Gegenspieler zu täuschen, mit Finten in falsche Oasen zu locken und zu verhehlen, welche wertvollen Waren die eigenen Kamele mit sich führen. Bis zum Auszählen des letzten Steins weiß keiner, wer die wertvollere Ware heimgebracht hat. Die Spieleinsätze können sich im Laufe eines Spieles in immense Höhen steigern. Ganze Harems und echte Karawanen können auf diese Weise den Besitzer wechseln. Das Spiel selbst besteht aus 40 roten und 28 weißen Kamelen, Ballaststäbchen und kleinen, gleichseitigen Pyramiden mit einer oder mehreren Gravuren an der Spitze, mit denen gewürfelt wird. Hinzu kommt ein Teppich, auf dem das Spielfeld eingewebt ist. Oftmals sind die Spielsteine aus kostbaren Materialien gefertigt, und viele Sultane und Kalifen konnten nicht ohne ihr lebensgroßes Kamelspiel sein, mit einem Spielfeld im Innenhof, auf dem sich lebende Kamele und Sklaven mit echten Schatzkisten umherbewegen können. Tatsächlich ist der Teppich und das Kästchen mit den Spielsteinen für viele Tulamiden ihr wichtigster Besitz. Eine vereinfachte Variante von 'Rote und Weiße Kamele' stellt *Vierzig Kamele* dar, das jedoch eher ein reines Würfelspiel ist und meist als Übung für die Kinder dient.

Ebenfalls von den Tulamiden erfunden und durch *Rohal den Weisen* auch im Mittelreich bekanntgeworden ist *Inrah*, ein typisches Machtspiel. Der ewige Kampf des Windkönigs, des Herrn der Djinns, eines

unverbesserlichen Ränkeschmieds, und des mächtigen, aber etwas behäbigen Sultans und seiner Krieger ist Inhalt dieses Spieles. Beide Spieler versuchen, in den "Palast" des anderen einzudringen.

Auch *Urdas* und *Garadan* sind tulamidische Strategie-Spiele, bei denen nur die Klugheit der Kontrahenten zählt. Bei beiden Spielen benötigt man nichts außer einigen gleich aussehenden Spielsteinen. Es geht hierbei darum, die gegnerische Schlachtlinie zu durchbrechen. Über die Jahrhunderte sind dafür umfangreiche Strategien entwickelt worden.

In neuerer Zeit bekanntgeworden sind auch das mit den drei Spielstein-Arten Marschall, Hauptmann und Gemeiner gespielte *Schlacht von Jergan*, bei dem es darum geht, diagonal über das Spielfeld den gegnerischen Marschall zu schlagen, und das auf den Ecken und Kreuzungspunkten eines Fünfsterns gespielte *Pentagramm*, bei dem die Spieler Türme aus Spielsteinen wechselnder Farbe bewegen und versuchen müssen, ihrem Gegner jegliche Bewegungsmöglichkeit zu rauben.

An der aventurischen Westküste – besonders in Albernia und Thorwal – ist das *Riva-Spiel* sehr beliebt, bei dem auf einem rechteckigen Spielfeld versucht wird, das Flaggschiff seines Gegners zu versenken.

Im Mittelreich und anderen nördlich der Khom gelegenen Gebieten sind **Würfel- und Kartenspiele** wesentlich verbreiteter. Auf zahlreichen Schiffen ist *Schiff, Kapitän, Mannschaft* ein beliebter Zeitvertreib. Ziel des Spieles ist es, eine einsame Insel zu verlassen, auf der man als Seemann gestrandet ist. Dazu benötigt man ein Schiff, einen Kapitän, der es befiehlt, und eine Mannschaft, ohne die es nicht fahren kann. Beteiligen können sich beliebig viele Mitspieler, die einen zuvor festgelegten Einsatz erbringen müssen. Dann wird mit fünf Würfeln gewürfelt, wobei die sechs für das Schiff, die fünf für den Kapitän und die vier für die Mannschaft steht. Nach drei Würfen müssen diese Werte gefallen sein, und zwar der Reihenfolge nach. Wer nach drei Würfeln dies nicht erreicht hat, scheidet aus. Das Spiel wird solange fortgeführt, bis nur noch ein Gewinner übrigbleibt. Neben diesem Würfelspiel sind zahlreiche andere in unzähligen Varianten bekannt.

Im Svelltgebiet und im Bornland spielt man mit *Paschok* ein Würfelspiel, bei dem es neben Glück auch auf Charisma und Überzeugungskraft ankommt. Hierbei würfelt jeder verdeckt und sagt seinen Wurf an, dessen Höhe von den Mitspielern bezweifelt werden kann. Doch wer voreilig Zweifel anmeldet, muß mancherorts eine Strafe zahlen oder scheidet aus dem Spiel aus.

Andere bekannte Würfelspiele sind *Gareth brennt* und *Pyramide*.

Vielerorts beliebt ist *Boltan* oder *Fünfas*, ein Kartenspiel, bei dem es vor allem um das Vortäuschen eines guten Blattes geht. So kann ein Spieler hierbei den Einsatz immer weiter steigern, ohne seine Karten aufzudecken. Passen die anderen, streicht er den Gewinn ein, auch wenn sein Kartenblatt schlecht ist. Aufgrund der horrenden Spieleinsätze wurde Boltan in einigen Städten des Mittelreiches verboten, doch konnte es nie von den Spieltischen verdrängt werden.

Weiterhin zu nennen wären noch reine **Glücksspiele**, bei denen eine auf einer Achse befindliche Scheibe gedreht wird, die in Zahlensegmente unterteilt ist. Die Zahl, die am Zeiger, der sich über der Scheibe befindet, stehenbleibt, hat gewonnen. Eine weitere Variante wird mit einer liegenden, nach innen gewölbten Scheibe, gespielt. Hierbei wird der Zeiger durch eine kleine Kugel ersetzt, die in die rotierende Scheibe geworfen wird und auf einer Zahl liegen bleibt. Diese, wie auch viele andere Spiele, bei denen es nicht auf Intelligenz oder Geschicklichkeit ankommt, werden oft von Betrugern und Trickdieben für ihre finsternen Absichten mißbraucht.

Die Auflistung der Spiele und Sportarten ließe sich noch um zahlreiche Beispiele erweitern. Zum Teil gibt es regionale Unterschiede, die nur wenige Einzelheiten, manchmal nur die Bezeichnung verändern. Auch wächst die Anzahl der Spiele und sportlichen Wettkämpfe stetig, da der Erfindungsgabe der Spieler und Wetter keine Grenzen gesetzt scheinen.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN AVENTURIENS

A – Sprachen der Menschen

Garethi und verwandte Sprachen: Das *Garethi* ist die am weitesten verbreitete Sprache der Menschen Aventuriens, fast überall kann man sich mit ihr verständigen, auf den Basaren in *Mherwed* oder *Al'Anfa* genauso wie auf dem Markt in *Paavi*.

Zahlreiche Sonderformen und Dialekte haben sich entwickelt, seit die ersten güldenländischen Siedler den Boden Aventuriens betreten haben. Nennenswert sind hier das *Bornisch* des *Bornlandes*, das *Brabaci*, das im ganzen Süden gesprochen wird, und auf der Insel *Maraskan* das *Maraskani(sch)*. Diese Dialekte unterscheiden sich meist durch teils deutliche Abweichungen im Wortschatz und der Aussprache vom Hoch-Garethi.

Je nach Lage der Region sind auch verschiedene Mischsprachen entstanden. So enthält der *Albernische* Dialekt viele Eigenarten des *Thorwalsch*, und in *Almada* sind es tulamidische Wörter, die Einzugs in die Sprache

gefunden haben. Das *Maraskanisch* hat ebenfalls einen großen Bestandteil an tulamidischen Lehnwörtern. Auch in *Trahelien* wird neuerdings eine Sprache gesprochen, die stark mit dem *Tulamidya* durchsetzt ist und immer mehr mohische Lehnwörter annimmt. Diese Sprache wird allgemein als *Gatamo* bezeichnet.

Das heutige Garethi ist eine Weiterentwicklung des *Bosparano*, das wiederum aus dem *Alt-Güldenländischen*, der Sprache der ersten aventurischen Siedler, hervorgegangen ist. Das *Bosparano*, auch *Alt-Aventurisch* genannt, wird heute noch von Priestern, Magiern und Gelehrten gesprochen. Zur Niederschrift des Garethi, des Thorwalsch und des Bosparano werden die *31 Zeichen von Kuslik* verwendet (das Altgüldenländische kennt 57 Zeichen).

Seit es wieder zu Spannungen zwischen dem LIEBLICHEN FELD und dem MITTELREICH gekommen ist, wird das Garethi im Lieblichen Feld *Horathi* genannt.

Mohisch: Das Mohische, das von den Bewohnern des *Regenwaldes*, den *Mohas* und anderen Stämmen, gesprochen wird, zeichnet sich durch einen relativ kleinen Wortschatz aus. Durch Hinzufügung von Eigenschaftswörtern und Umschreibung von Objekten ist es jedoch möglich, neue Ausdrücke zu kreieren. Die Einteilung in Bedeutungsgruppen, z.B. "Katzen"= 'Ya' oder 'Pan'= "Echsen, die im Wasser leben", ist eine weitere Eigenart des Mohisch. Hier sei ein Beispiel genannt, das aufzeigt, wie Begriffe des Mohischen aufgebaut sind:

Die Silbe 'Ya' bezeichnet eine Katze; durch Hinzufügen der Silbe 'Ko' wird klargemacht, daß es sich um eine 'gefährliche Katze' handelt. Auf diese Art entstehen Wortstämme wie 'Yako' (Raubkatze), 'Yakotak' (Raubkatze mit langen Zähnen = Säbelzahn tiger), 'Yaguar' ((von Kamaluq) -gesandte Katze) oder 'Yako-Jeche' (Gelbe Katze = Sandlöwe). Sehr schnell entstehen durch Verschmelzung der einzelnen Worte auch neue Begriffe. Im Laufe der Zeit ist dieses Grundgefüge der Sprache jedoch aufgeweicht worden, teilweise existieren auch verschiedene Bezeichnungen für ein und denselben Begriff. So wird z.B. das Wort "Hand" sowohl in die Gruppen "Dinge, die in Paaren auftreten", "Teile eines Wesens" und noch mindestens zwei andere Kategorien eingeordnet.

Die Grundworte, meist ein- oder zweisilbig, sind reich an Vokalen und melodisch im Klang. Auch im Mohischen gibt es von Stamm zu Stamm unterschiedliche Dialekte, aber eine Verständigung ist durchaus möglich. Die Waldmenschen der *Waldinseln* und die *Floßleute*, sprechen eine Sprache, die sich wegen der jahrtausendelangen Trennung stark unterscheidet. Hauptunterschied sind eine Vielzahl neugeprägter Begriffe, die den Mohas des Regengebirges fremd sind, so z.B. fast alle Begriffe, die etwas mit dem Meer zu tun haben. Die Sprache der Waldinseln bezeichnet man auch als *Puka-Puka*. Eine Schrift besitzt das Mohisch nicht. Bisher sind kaum Worte dem Mohisch entliehen worden; Ausnahmen sind hier verschiedene Eigennamen: 'Tabak', 'Banane', 'Yaguar' (Jaguar) oder der bestätigende Ausruf 'Oke'.

Nivesisch: Das *Nujuka* der *Nivesen* ist mit keiner der anderen aventurischen Sprachen verwandt. Typisch ist die Verwendung eines Grundwortes, das man durch Hinzufügung verschiedener Unterscheidungskriterien (z.B. stark, schwach, belebt, unbelebt, weich, starr, weiblich, männlich) oder durch Verneinungen und zusätzliche Bekräftigungen modifiziert. Man kennt also eine sehr große Anzahl an Eigenschaftswörtern und eine verhältnismäßig kleine Zahl an Hauptwörtern.

Im Nivesischen werden Schnalzlauter verwendet, wie es sie, außer in der Sprache der *Grolme*, in anderen Sprachen Aventuriens nicht gibt; zusätzlich werden auch einige Vokale verwendet, die man im Garethi nicht gebraucht. Das Nivesisch kennt keine Schrift; Nivesen tauschen jedoch Neuigkeiten auf schriftlichem Wege aus, indem sie bemalte Leder- oder Baumrindenstücke benutzen. Oft wird auch eine Nachricht, die sich länger halten soll, in Bein geschnitzt. Für diese Mitteilungen verwenden die Nivesen verschiedene einfache Symbole, ähnlich dem *Füchsischen*.

Viele dieser Symbole finden als eine Art Schilder oder Wegweiser Anwendung. Hier kennzeichnen sie gute Weideplätze, Treffpunkte oder ähnliches. Die meisten dieser Zeichen sind von Sippe zu Sippe und von Stamm zu Stamm verschieden, oft sind sie auch nur eine Gedächtnisstütze für die Erzählungen der Schamanen und Priester.

Norbardisch: Obwohl sich das von den *Norbarden* gesprochene *Alaani* aus dem *Ur-Tulamidya* entwickelt hat, bestehen kaum noch Gemeinsamkeiten mit dem *Tulamidya*; nur noch wenige Worte zeugen vom gemeinsamen Ursprung. Das *Alaani* besitzt mehr Konsonanten als das Garethi und andere aventurische Sprachen (vom Echsischen einmal abgesehen); ferner können Vokale in einem Wort nicht so frei verwendet werden wie im *Tulamidya*. Zahlreiche komplizierte Sprachregeln geben Auskunft über die Verwendung von Vokalen und erschweren die Aussprache. Die meisten Norbarden sprechen meist zusätzlich *Nivesisch* und *Garethi*, so daß man sich gut mit ihnen verständigen kann.

Thorwalsch: Auf die gleiche Quelle wie das *Bosparano* geht auch das *Thorwalsch* zurück, die Sprache der *Thorwaler*: Beide Sprachen basieren auf dem *Alt-Güldenländischen*. Auch wenn sich das *Thorwalsch* seit fast 2.000 Jahren nicht weiterentwickelt hat, so können sich ein *Thorwaler* und ein *Mittelländer*, wenn sie langsam und mit eingeschränktem Wortschatz reden, durchaus verständigen. Die wichtigste Eigenart des *Thorwalschen*

ist das fehlen von Höflichkeitsformen und Adelsprädikaten. Es hat schon häufig zu diplomatischen Zwischenfällen geführt, daß ein Thorwaler seinen Gesprächspartner, unabhängig von dessen Stand, duzt.

Die Thorwaler hatten bis zur Besetzung ihres Landes durch das Neue Reich eine eigene *Runenschrift*. Später hat man die Kusliker Zeichen der Besatzer übernommen. Nur die Skalden, die Thorwaler Barden, beherrschen noch die alten Runenzeichen.

Tulamidya: Die neben dem Garethi am häufigsten gesprochene Sprache der menschlichen Bewohner Aventuriens ist das *Tulamidya*, auch *Tulamidisch* genannt. Es ist die Hauptsprache der aventurischen Ureinwohner, der *Tulamiden*. Das Tulamidische hat viele Dialekte, besonders in der *Khomwüste* gibt es einige Stämme, deren Sprache mehr der Urform, dem *Ur-Tulamidya*, gleicht als der Sprache, wie sie heute gesprochen wird.

Wichtigstes Merkmal des *Tulamidya* ist, daß es eine Konsonantensprache ist: Vokale innerhalb eines Wortes können fast willkürlich variiert werden, ohne daß sich der Sinn ändert. Die Ableitung der Münze 'Maravedi' von der Stadt 'Mherwed' ist hierfür ein typisches Beispiel. Auch 'ch' wird oft durch ein stummes 'h' ersetzt oder ganz weggelassen. 'Achmed' (Kämpfer, Streiter, Rächer) etwa, einer der beliebtesten Eigennamen, kann ebenso als 'Ahmad', 'Amed' oder jede beliebige andere Kombination ausgesprochen werden. Die möglichen Abwandlungen hängen vom jeweiligen Dialekt ab. Hier gibt es Dutzende Unterarten: Der bedeutendste ist der Dialekt der *Novadis* der inneren Khom.

Viele Begriffe aus dem Tulamidischen haben Einzug gehalten in den Sprachgebrauch des übrigen Aventuriens, so z.B. 'Al'Chimie' (Alchimie), 'Al'Iksir' (Elixier) oder auch 'Al'Manach' (Almanach). Zur Niederschrift des *Tulamidya* werden seit dem Siegeszug der *Novadis* vor mehr als 200 Jahren die *19 Geheiligten Glyphen von Unau* verwendet. Diese sind aus den *56 Zeichen des Tulamidya* entstanden, welche sich aus den *ca. 300 Zeichen des Ur-Tulamidya* entwickelt haben; die Zeichen des *Ur-Tulamidya* entstammen wiederum dem *Zelemja*.

Zelemja: Das nur noch in *Selem* und Umgebung gesprochene *Zelemja* ist aus einer Verschmelzung des *Echsischen* und des *Ur-Tulamidya* entstanden; später kamen noch Einflüsse des *Bosparano* hinzu. Der Aufbau des *Zelemja* gleicht mehr dem *Echsischen*. In der Aussprache ist es (so wie es heute gesprochen wird) am ehesten dem *Tulamidya* vergleichbar.

Zur Niederschrift des Gesprochenen wird eine komplizierte Silbenschrift verwendet, die aus der *Schrift von Yash'Hualay* entstanden ist. Die Schrift des *Zelemja* besteht aus *ca. 5000 Wort-, Satz- und Lautzeichen*; sie existiert seit der Urzeit der tulamidischen Menschheit. Die Zeichen, die vor mehr fast 2.800 Jahren in die Säulen von BASTRABUNS BANN gemeißelt wurden, sind die Urform des *Zelemja*.

B – Geheimsprachen und -schriften

Atak: Das Atak ist eine Zeichensprache, die aus den Gebärden und Gesten der Tulamiden entstanden ist. Sie dient den *Phex*-Anhängern zur lautlosen und heimlichen Verständigung, sei es, daß sich Diebe bei der "Arbeit" leise verständigen oder das Händler im ohrenbetäubenden Lärm eines Basares sich wild gestikulierend "unterhalten" wollen.

Zhayad: Das Zhayad ist eine besonders bei Magiern, die sich dem Beschwören von *Dämonen* widmen, gerne verwendete Schrift und Sprache. Sie behaupten, nur in dieser Sprache sei es möglich, die korrekten Zauberformeln und Beschwörungen zu sprechen. Auch die Herkunft der Sprache liegt im Dunkel der aventurischen Geschichte verborgen; die ersten Zeichen des Zhayad, die erhalten geblieben sind, tauchen vor 1600 Jahren auf den Schriften *Fran-Horas'* auf. In den meisten dämonologischen Werken werden heute Zeichen des Zhayad verwendet, und häufig stellen Beschwörer die Namen der Dämonen in zusammengezogenen Schriftzeichen des Zhayad dar. Einige Magier vertreten sogar die These, das Zhayad sei die Sprache der *Niederhöhlen*.

Füchsisch: Das Füchsisch ist keine Sprache im eigentlichen Sinne. Es wird in ganz Aventurien von Dieben und Bettlern zum Austausch von Botschaften benutzt. Hierzu werden Geheimwörter, Handzeichen und Symbole, sogenannte *Zinken*, verwendet. Diese Zinken geben zum Beispiel Auskunft darüber, ob es sich lohnt an einem Haus zu betteln oder mit einem Händler zu feilschen; wo man freundliche Aufnahme findet oder wo man befürchten muß, daß Hunde auf einen gehetzt werden.

Rabensprache: Nur von den *Boron-Priestern Al'Anfas und Mengbillas* wird die Rabensprache beim Gottesdienst verwendet. Einige Begriffe der Rabensprache sind in *Al'Anfa* und Umgebung auch in die Allgemeinsprache eingegangen. Wenn auch einige der verwendeten Ausdrücke dem *Tulamidya* entstammen, so besteht doch keine Verwandtschaft zwischen den beiden Sprachen.

Nanduria: Keine eigene Sprache kennt das Nanduria, auch *Nandus-Schrift* genannt. Die 26 Zeichen des Nanduria werden bei Alchimisten, Magiern und Hexen gerne zur Aufzeichnung von Geheimnissen benutzt. Aber auch bei Gravuren oder der Herstellung magischer Gegenstände finden sie Anwendung.

Arkanil: Während der *Magierkriege* wurde das Arkanil entwickelt. Diese auch *Rohalschrift* genannten Zeichen finden nur wenig Verwendung, da man ihnen solch ungeahnte Möglichkeiten zuschreibt, daß die meisten Zauberkundigen lieber die Finger davon lassen.

C – Sprachen anderer Völker:

Echsisch: Eine wegen ihrer gewagten Konsonantik für Menschen nur schwer zu erlernende Sprache ist das Echsisch, das *Rssahh*. Schon zu Zeiten *Pyrdacors* gesprochen und immer wieder verbessert und vereinfacht, ist diese Sprache heute die gemeinsame *Verkehrssprache aller Achaz, Krakonier und Marus*. Auch die *Ziliten* verstehen diese Sprache, können sie jedoch nicht sprechen, da sie keine Stimmbänder haben.

Das Echsische mit seinen vielen Zischlauten ist, gelinde gesagt, für Menschen nur sehr schwer zu verstehen. Oft fallen die wenigen Vokale ganz weg, und aus einem 'H'Ranga' wird ein, für menschliche Ohren nur schwer nachzuvollziehendes, 'Hrngä'. Genauso schwer ist es für menschliche Ohren, die feinen Unterschiede zu hören, die den Sinngehalt eines Wortes ändern können. Von Bedeutung ist z.B. das gehauchte 'H'; es hebt einen Begriff hervor und kennzeichnet ihn als etwas Heiliges. Beispiele hierfür sind 'H'Rabaal' (heilige Stadt), 'H'Szint' (heilige Schlange) und der Begriff 'H'Ranga' (heilige Wesen) für die Gesamtheit der Götter.

Einige Begriffe des Echsischen haben – zumindest in abgewandelter Form – auch ins Tulamidyä Eingang gefunden, so z.B.: 'Zfer' (Ziffer), 'Ksir' (Trank = Iksir). Noch schwerer zu verstehen als das Echsisch der Festland-Achaz ist der Dialekt der *Waldinsel-Achaz*. Diese neigen dazu, komplette Wörter zusammenzuziehen und die Vokale nicht mitzusprechen. So wird z.B. aus dem Namen Sarr Szzir'tzz Serszch (Der, der kleiner ist als die anderen) Srrszzir'tzzrszsch.

Eine Besonderheit des Echsischen ist seine Schrift, genannt *Chrmk*. Vor mehr als 8.000 Jahren wurde hierfür die Basis gelegt; damals entwickelte man das *H'Chuchas*, die "heilige Schrift". Das H'Chuchas wurde anfangs nur von Weisen und Priestern benutzt, erst viel später, vor ca. 6.000 Jahren, bürgerte sich die Schrift als *Chuchas* allgemein als Schrift des Echsischen ein. Bei den Menschen wird das Chuchas oft als *Yash'Hualay-Glyphen* bezeichnet, nach jener Echsenstadt, in der sich noch lange die Kultur der alten Echsenwesen erhalten hat. Die Symbole dieser Sprache standen nicht nur für Laute, sondern für einen kompletten Begriff, egal ob es eine Tätigkeit, ein Zustand, eine Eigenschaft, ein Ding oder eine Person war. Ebenso waren Singular und Plural unklar; so konnte das Symbol für Fluß genauso *Flüsse* bezeichnen. Die genaue Bedeutung war nur aus dem Zusammenhang zu erkennen. So gab die Verdopplung eines Symbols eine Menge an: Das Zeichen für "Baum" wiederholt bedeutete also z.B. "Wald". Die Symbole von Sonne und Mond zusammen bedeuteten "hell". Der große Vorteil des Chuchas war, daß man zum Lesen eines Textes nicht die Sprache, sondern allein die Schrift beherrschen mußte; ein Nachteil hingegen war, daß man die genaue Bedeutung mancher Zeichen nur dem Zusammenhang des Textes entnehmen konnte.

Um das Jahr 3200 v.H. wurde das Chuchas, bisweilen auch *Proto-Zelemja* genannt, vereinfacht; aus seinen 20.000 Zeichen entstand eine Silbenschrift mit etwa 5.000 *Glyphen*. Diese Schrift, das *Chrmk*, ist bis heute erhalten geblieben. Sie ist bis auf wenige Zeichen identisch mit dem *Zelemja*.

Elfish: Die liebliche und wohlklingende Sprache der *Elfen*, das *Isdira*, ist für Menschen nicht leicht zu erlernen. Die Feinheit der Lautunterschiede macht es einem Menschen schwer, die Unterschiede in der Bedeutung eines Wortes zu erkennen. So kann das Wort 'sala' je nach Betonung folgende Bedeutungen haben: 'in Sicherheit sein', 'Zuhause' oder 'Versammlungsplatz'.

Als eine der schwersten Sprachen Aventuriens gilt das *Asdharja*, die alte Sprache der *Hochelfen*. Ohne die Fähigkeit zweistimmig zu sprechen, ist es unmöglich sie perfekt zu artikulieren, und so beherrschen auch nicht alle Elfen diese Sprache, in der die alten Zaubersprüche gesungen werden. Zur Niederschrift des Isdira benutzt man 27 *Schriftzeichen*, die aus kunstvollen Schnörkeln und Schleifen bestehen.

Einige Worte des Isdira haben sogar ihren Weg ins *Garethi* gefunden: 'Imme' für die Stockbiene, 'Feh' für das graue Kaiserhörnchen und 'Tarnele' für den roten Löwenzahn. Auch das Wort 'Zauberei' ist vom elfischen 'Taupra' abzuleiten. Das Wort für Grobian und Quälgeist ist ebenfalls bei den Menschen bekanntgeworden: 'Goblin'.

Drachisch: Die Sprache der *Drachen* ist eine reine Gedankenverständigung. Die meisten der intelligenten Drachen kennen sogar mehrere Menschensprachen, doch lieben sie es, sich gedanklich zu verständigen. Um das ihnen eigene Idiom verstehen zu können, muß ein Zauberkundiger schon einen geeigneten Zauber verwenden, es sei denn, der Drache öffnet seine Gedanken. Die nächste Entsprechung im Reich der Magie soll die gedankliche

Verständigung mancher *Hexen* mit ihren *Vertrauten* sein.

Um die komplizierten Gedankengänge der Drachen aufzuzeichnen, wurden vor ca. 1000 Jahren von dem aranischen Magier *Pher Drodont* die *Drakned-Hieroglyphen* entwickelt. Wegen ihrer Komplexität eignen sie sich besonders, um das Drachisch niederzuschreiben. Die Grammatik und die 837 wichtigsten Zeichen des Drakned wurden von Drodont in seinem Werk "Kompendium Dracomagika" aufgelistet.

Koboldisch: Um die Sprache der *Kobolde* sprechen zu können, muß man einen Beschleunigungszauber anwenden, sonst ist eines Menschen Zunge nicht fix genug, die schnellen Wörter des Koboldischen zu formen. Nur *Schelme*, die ja bei Kobolden großgezogen wurden, können das Koboldisch sprechen, ohne sich der Magie zu bedienen.

Orkisch, Goblinisch und Trollisch: Das Orkisch ist geprägt durch seine zahlreichen Krächz- und Knurr-laute. Es ist für einen Menschen recht einfach zu lernen, da der Wortschatz recht klein ist; allein die Aussprache bereitet Schwierigkeiten. Strenggenommen umfaßt auch der Begriff "Orkisch" eine Vielzahl einzelner Dialekte. Hier sind die bedeutendsten das *Oloarkh* der herumstreuenden Orks und *Ologhaijan*, die "Hochsprache" der Orklandbewohner. Mit dem Oloarkh, das stark mit dem *Garethi* vermischt ist, kann man sich im *Orkland* kaum verständigen. Das Ologhaijan ermöglicht jedoch überall eine gute Verständigung. Einige Begriffe des Orkisch werden auch von den meisten *Ogern* gesprochen., Auch wenn man schon einmal den Begriff "Ogrisch" hört, so kennen diese primitiven Riesen dennoch keine eigene Sprache; sie sprechen vielmehr eine "Kurzform" des Orkisch.

Das mit dem Orkischen nicht verwandte *Goblinisch* wird meist nur noch bei den *alten Goblinstämmen* gesprochen; ebenso wie die Orks neigen die umherziehenden Goblins dazu, das *Garethi* der Menschen zu lernen. Das Goblinisch verwendet ebenso wie das Orkische nur einen kleinen Wortschatz, und zur Beschreibung komplexer Vorgänge müssen oft lange Umschreibungen gebraucht werden. Wie auch das Orkische verfügt das Goblinische nicht über eine eigene *Schrift*.

Eine Sprache, die ebenfalls mit dem Volk, von dem sie gesprochen wird, den *Trollen*, langsam ausstirbt, ist das *Trollisch*; auch diese Sprache ist keine Schriftsprache, und so gerät sie langsam in Vergessenheit.

Zwergisch: Allen *Zwergen* Aventuriens gemeinsam ist das *Rogolan*. Es klingt in Menschenohren dunkel und brummend, da alle Zwerge dazu neigen, die Vokale zu verschlucken. Das Rogolan besteht aus einer Fülle von unterschiedlich großen Wortketten, die sich nur durch die Vokale unterscheiden. So haben zum Beispiel Worte mit der Basis 'r-g-l' alle etwas mit Sprache oder Sprechen zu tun: 'ragal' (sprechen), 'Argola' (Gespräch), 'Rogla' und viele andere Begriffe mehr. Niedergeschrieben wird das Rogolan seit ca. 4500 Jahren in den *20 Zeichen* des "kleinen Runenalphabets"; das eigentliche Runenalphabet umfaßt jedoch noch vier Zeichen mehr. Keine der Runen weist Schnörkel oder Bögen auf, so daß sie leicht einzumeißeln sind.

Es gibt neben dem Rogolan zahlreiche Geheimsprachen der Zünfte, die auch zusätzliche oder abgewandelte Runen benutzen. Mit ihnen werden die Geheimnisse einer Zunft aufgezeichnet. Das heute nicht mehr verwendete *Angram*, auch *Alt-Zwergisch* genannt, wurde vor 5.000 Jahren entwickelt. Es ist im Gegensatz zum normalen Rogolan eine reine Bilder- und Symbolschrift, so daß die Bedeutung der Runen auf den alten Schriftstelen nicht immer eindeutig ist.

Beispielsätze verschiedener Sprachen:

Isdira: "Sanya bha, tala(r)!" = "Ich grüße Dich (mit Vorsicht), Mensch!"

Mohisch: "Hu agna oana maga?" = "Wie hast Du den Tag begrüßt?/Guten Tag!"

Tulamidya: "Amchalla kemla Muwalla mechalla meh Rachbaka?" = "Wieviel Geldstücke gibst Du mir für diesen kostbaren Hengst?"

Orkisch: "Ichai Kramrum ramram Karrka!" = "Dieses Holz soll deinen Schädel spalten!"

Echsisch: "Chsri tzaktz tuz Chrr, Slem?" = "Wanderer, gehst Du nach Selem?"

Nujuka: "Getuikko Jokkonalu mekk uolpuino wuola omio Festuum" = Gehst (?) Du (sicher?) über den Fluß (fließend, Wasser, schnell, breit) nach Festum ?

Rogolan: "No xomshog brodexam bosekam!" = "Die (verwünschte) Sonne scheint, als wolle sie das Erdreich spalten!"

Zwei Tulamiden beim traditionellen Kamelspiel: Der Rashduler Silberhändler Amad ibn Hasrabal verhandelt mit dem novadischen Karawanenführer Yassafer ben Hamid über günstige Konditionen. Wie üblich wird der endgültige Preis beim Kamelspiel festgelegt. Man beachte das typisch osttulamidische Flechtwerk an den Fenstern. (*Haupt*)

Uralte tulamidische Festung am Raschtulswall: Etwa um 300 v.H. ist dieses Gemälde entstanden, das angeblich das "Kon-zil der Elemente" im Raschtulswall zeigt. Neuere Forschungen haben an diesem Ort jedoch

nur die Reste eines gigantischen Gemäuers ausgemacht, das schon seit geraumer Zeit unbewohnt – jedoch deutlich älter als 3.000 Jahre ist. (*Thiemeyer*)

Relikt vergangener Zeiten: ein eslamidisches Schloß im Regengebirge: Aus den Zeiten Kaiser Alriks stammt diese wehrhafte Residenz (wie auch das Gemälde) an den nördlichen Hängen des Regengebirges, ein Zeugnis der lange vergangenen Macht der eslamidischen Dynastie auf dem Garethher Kaiserthron. (*Thiemeyer*)

Wilde Orgie in alanfanischem Patrizierhaus: Eine (eher freie) Interpretation des "süßen Lebens" der Al'Anfaner Granden. Die Sklavinnen sind an ihren Frisuren als dem Stamm der Yakosh-Dej angehörig zu erkennen. Man beachte auch die gigantische Rabenstatue am Eingang. (*van Giffen*)

Tragisches Ende einer Suche nach dem Swafnirland: Immer wieder haben Thorwaler versucht, die Insel zu finden, die ihnen während ihres Auszuges aus dem Güldenland Unterkunft und Nahrung bot – doch viele fanden nichts als einen langsamen Tod. (*van Giffen*)

Mammutjagd im hohen Norden: Ohne vorbereitete Fallgruben, in die die Tiere getrieben werden, ohne lange geübtes Zusammenspiel der nivesischen Jäger und ohne zahlenmäßige Übermacht ist eine Jagd auf die Riesen der nördlichen Steppen nicht möglich. (*Wlodkowski*)

Die Ruinen von Selem: Die Grangorer Karavelle *Phecadiperle* läuft gut drei Meilen östlich von Selem das Ufer an; selbst hier finden sich noch die Überreste des einst prächtigen Elem – und noch immer verbergen sich Piraten und übles Gelichter in den verfallenen Bauwerken. (*Wlodkowski*)

Hexe im Finsterkamm: Der Finsterkamm an der Nordwestgrenze des Mittelreichs ist nicht nur ein Kristallisationspunkt elementarer Manifestationen, sondern auch eines der Zentren des nordaventurischen Satuarial-Kultes. Auch der Orkensturm hat daran nichts ändern können. (*Faust*)

Ein Purpurwurm auf seinem Hort: Während der gewöhnliche Purpurwurm kein Flügel-, dafür aber ein drittes Beinpaar aufweist und auch am ganzen Leib mit violetten Schuppen bedeckt ist, zeigt dieses Exemplar (nach den Beschreibungen überlebender Schatzsucher) beide Besonderheiten, wohingegen die Zauberkünste offensichtlich sehr wohl denen eines "klassischen" Vertreters seiner Art gleichen. (*Haupt*)

Kaiserstadt Gareth: Blick vom alten Kaiserpalast: Im Vordergrund erkennen Sie den Park des Kaiserpalasts, daran anschließend den Garethher Stadttempel des Praios. Rechts im Hintergrund ist die Kuppel des Hesindetempels zu sehen.

Ein stolzer Teilnehmer der kaiserlichen Tjoste zu Gareth: Ritter Sumudan von Sturmfels-Mersingen richtet ein letztes Stoßgebet an die Herrin Rondra; sein Knappe Immo hält die schwere Turnierlanze für ihn bereit. Die Tjoste gilt als die "Königsdisziplin" beim Garethher und fast allen anderen Turnieren. (*Bau*)

Aus der Waffensammlung derer von Ilmenstein: Aufgefächert von links nach rechts sehen Sie hier einen morgensternähnlichen Streitkolben, einen Rabenschnabel, eine Barbarenstreitaxt, eine Glefe, einen reichverzierten, an eine Partisane erinnernden Jagdspieß, eine thorwalsche Orknase, ein Kriegsbeil, ein Bastardschwert, einen Arivorer Rondrakamm, ein klassisches Langschwert, eine Partisane, eine Hellebarde, einen überaus seltenen Kreuzdorn (auf Maraskan gefunden), einen Mengbillaner Sklaventod, ein Tuzakmesser mit mittelreichischer Parierstange und ein Kurzschwert. Der Wappenschild ist bornischen Ursprungs, kann jedoch keiner noch bestehenden Familie zugeordnet werden. (*Bau*)

Klassische aventurische Rüstungen: In der oberen Reihe sind ein sicherlich 1.500 Jahre alter Helm eines bosparanischen Hauptmanns, ein neuzeitlicher Helm aus Aranien, ein etwa 300 Jahre alter Helm eines Weidener Ritters, ein alter tulamidischer Bronzehelm, der in der Schlacht von Punin erbeutet wurde und ein verzierter thorwalscher "Drachenhelm" zu sehen; die mittlere Reihe zeigt einen mit aufgesteppten Metallringen verzierten Gambeson, ein klassisches, langärmeliges Kettenhemd weidenscher Machart und einen glatt fallenden Schuppenpanzer; in der dritten Reihe sehen Sie einen Kurbul (Lederrüstung), einen alten tulamidischen Spiegelpanzer und einen Ritterschild aus Tobrien. (*Bau*)

Provinzen des Neuen Reiches: Von West nach Ost sind dies das Königreich Albernien, die Markgrafschaft Windhag, die Markgrafschaft Winhall, das Herzogtum Nordmarken, das Königreich Almada, das Fürstentum Kosch, das Königreich Garetien, die Markgrafschaft Greifenfurt, die Markgrafschaft Heldentrutz, das

Herzogtum Weiden, das Fürstentum Darpatien, das Herzogtum Tobrien, die Markgrafschaft Beilunk, die Markgrafschaft Warunk und (in der eingesetzten Karte) das Königreich Maraskan. (*Gaul*)

Provinzen des Vinsalter Königreiches: Von Norden nach Süden sind dies das Herzogtum Grangor, die Kronmark Yaquirbruch, die Grafschaft Yaquiria, Stadt und Land Vinsalt, die Erzherzchaft Arivor, die Kronmark Goldfelsen, das Herzogtum Methumis, die Kronmark Khomwacht, der Thegûner Bund und das Erzherzogtum Neetha. (*Gaul*)

Rashdul: Einen Schwarzweiß-Stadtplan mit der Beschreibung der wichtigsten Gebäude der Stadt Rashdul finden Sie auf Seite 207. (*Hlawatsch*)

Wehrheim: Einen Schwarzweiß-Stadtplan mit der Beschreibung der wichtigsten Gebäude Wehrheims finden Sie auf Seite 273. (*Hlawatsch*)

Aventurische Wappen: 1. *Reihe von links nach rechts:* Reichswappen des Neuen Reichs, Königreich Albernia, Königreich Almada, Markgrafschaft Beilunk (Bedonblüten), Fürstentum Darpatien, Königreich Garetien (der garetische Fuchs). 2. *Reihe (v.l.n.r.):* Hauswappen derer von Gareth (poetisch: roter Fuchs vor silbernem Mond in schwarzer Nacht), Markgrafschaft Greifenfurt, Markgrafschaft Heldentrutz, Fürstentum Kosch (mit dem Hauswappen der Eberstamms als Herzschild), Hauswappen derer von Eberstamm, Königreich Maraskan (die Überordnung des Reichsgreifen über die maraskanische Lilie deutet noch immer den Besatzungsstatus an). 3. *Reihe (v.l.n.r.):* Herzogtum Nordmarken, Herzogtum Tobrien (auch Hauswappen derer von Ehrenstein), Markgrafschaft Warunk, Herzogtum Weiden, Markgrafschaft Windhag, Markgrafschaft Winhall (zeigt das berühmte Schwerterpaar des Markgrafen Raidri Conchobair). 4. *Reihe (v.l.n.r.):* Reichswappen des Alten Reichs, Horasreich (der goldene, rot bewehrte Adler auf grünem Grund ist das Wappen des Vinsalter Königreiches), Seekönigreich beider Hylailos, Altes Wappen der Zyklopeninseln, Vizekönigreich Dröl, Altes Wappen des Stadtstaates Dröl. 5. *Reihe (v.l.n.r.):* Vizekönigreich Südmeer, Seewappen des Bornlandes (ein einheitliches Wappen zu Lande existiert nicht), Stadt Festum, Fürstentum Aranien, Königreich Andergast, Königreich Nostria. 6. *Reihe (v.l.n.r.):* Königreich Brabak, Svelltscher Städtebund (die Sterne stehen für Lowangen, Tiefhusen, Tjolmar, Riva und Gashok), Stadt und Land Khunchom, Amazonenköniginnenreich Kurkum (auch oftmals für den gesamten Orden der Amazonen), das alte Wappen des Unabhängigen Königreichs Maraskan, der Greifenschild der Sonnenlegion. 7. *Reihe (v.l.n.r.):* der Löwe des untergegangenen Theaterordens, die Marschallslande am Born (das Amtswappen des Schwerts der Schwerter zeigt dieselben Löwen auf goldenem Grund), Ardariten, Templer von Jergan (die Löwin ist das neuzeitliche Wappentier der Rondrakirche, während bis zur Zeit der Priesterkaiser der Löwe vorherrschte), Orden des Donners (bisweilen wird die Löwin auch blitzeschleudernd dargestellt), Stadt Arivor (die Erzherzchaft Arivor trägt im linken unteren Feld noch das rote Schwert der Ardariten). (*Meyhöfer/Römer*)

DSA-Publikationen: Eine Bibliographie aller bislang erschienenen DSA-Publikationen finden Sie auf den folgenden Seiten.

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen eine Auflistung aller bislang erschienenen DSA-Publikationen der Firmen *Schmidt Spiel und Freizeit* (teilweise mit *Droemer Knaur*) und *Fantasy Productions*.

Beginnen wir mit dem Regelwerk und den Regionalmodulen, die in **Boxen**form erschienen sind. Die Abfolge entspricht der chronologischen Folge des Erscheinens:

Das Schwarze Auge

(Erste Basis-Box)

Verfasser: Ulrich Kiesow

Titelbild: Klaus Holitzka

Illustrationen: Bryan Talbot

Erscheinungsjahr: 1984

Schwarz und unheimlich war die erste Box, die wenig mehr als den schlichten Titel *Das Schwarze Auge* trug. Im "Buch der Regeln" wurden auf wenigen Seiten die Grundlagen des Rollenspiels sowie einfache Regeln für die Heldenschaffung und den Kampf vorgestellt – mit gewissen Modifikationen hat es sich als erster Band jeder neuen Grundregelbox bis heute über Jahre retten können.

Das "Buch der Abenteuer" enthielt das erste Soloabenteuer und das Gruppenabenteuer "Silvanas Befreiung", in dem die Helden ein unterirdisches Labyrinth unter der Stadt Havena erforschen können. Des weiteren lagen der Box die nötigen Heldendokumente und Würfel sowie ein kleiner gelber Kugelschreiber bei.

Kurz vor Erscheinen der zweiten Basis-Box wurde übrigens das Cover dieser Box verändert (ein Titelbild von

Claus Biswanger), was bei etlichen Spielern zu Unmut führte, glaubten sie doch, eine Neuauflage vor sich zu haben (siehe rechts unten).

Die Werkzeuge des Meisters

Verfasser: Ulrich Kiesow u.a.

Titelbild: Klaus Holitzka

Illustrationen: Ina Kramer

Erscheinungsjahr: 1984

Die erste Erweiterung zum Schwarzen Auge sollte dem Spielleiter die nötigen Informationen zur Gestaltung seiner Abenteuer liefern: Auf 48 Seiten wurden hier dem Meister die Feinheiten des Rollenspiels nahegebracht – insbesondere werden einige Fallen, magische Einrichtungsgegenstände und unter dem Titel "Die schrecklichsten Monster Aventuriens" neun neue Kreaturen, darunter der Basilisk und einige Drachen, vorgestellt.

Zu der sonstigen Ausstattung gehörten neben Würfeln die berühmte Maske des Meisters und zwölf ausgestanzte Pappfiguren, die den Meister und die Spieler das Gruseln lehren sollten.

Während der Text aus heutiger Sicht stellenweise rührend, aber immer noch akzeptabel ist, stellt die sonstige Ausstattung den Höhepunkt äußerer Einmischung in die Erscheinungsform dar: Sowohl die Maske als auch die Figuren waren von völlig DSA-unkundigen Werbefachleuten vorgeschrieben worden, da sie als verkaufsfördernd und fantasymäßig galten, egal wie unnützlich sie im Spiel auch sein mochten.

Spätere Auflagen enthielten einen längeren Text und eine weit größere Zahl von Pappfiguren im Zinnminiaturenformat – und verzichteten auf die legendäre Maske.

Abenteuer-Ausbau-Spiel

Verfasser: Werner Fuchs, Ulrich Kiesow u.a.

Titelbild: Claus D. Biswanger

Illustrationen: Jochen Fortmann

Erscheinungsjahr: 1985

Das "Abenteuer-Ausbau-Spiel" stellt in gewisser Weise das Reifezeugnis des Schwarzen Auges dar, da es wichtige neue Regeln mit einer Vorstellung der Hintergrundwelt verband – zuvor vielfach vermißte Informationen.

Erstmals präsentiert wurden hier neben dem Waldelfen, dem Druiden und dem Streuner die Götter des aventurischen Himmels und ihre Geweihten; ebenso wurde ein erstes Talentsystem vorgestellt, das mehr oder minder auf Werten zwischen 1 und 20 beruhte – eine Art "sekundärer" Eigenschaften, die das Regelwerk einem Prozentsystem (mit 5%-Schritten) anderer Rollenspiele annäherten.

Des Weiteren wurden die damals noch je sieben Wunder der Geweihten sowie Zauber der Druiden und Waldelfen und neue Magierformeln vorgestellt.

Das zweite Heft "Aventuriens" bot die ersten genauen Angaben zur Historie und Geographie der Spielwelt und stellte eine Fülle neuer Kreaturen vor. Die erste farbige (und vollständige) Aventurienskarte rundete die Box ab.

Auch wenn heute kaum noch eine Regel unverändert dasteht, muß man doch feststellen, daß die *Ausbau-Box* einen großen, wenn nicht sogar den größten einzelnen Schritt in der Entwicklung von DSA darstellte:

Die einfachen Kampfregeln der Basisbox wurden in ein weit größeres System eingebettet, vor allem aber wurde aus der vorher eher schattenhaften Welt Aventuriens ein belebter und plastischer Hintergrund – die Grundlage all dessen, was wir heute über Geschichte, Politik und Kulturen Aventuriens wissen.

Havena

Verfasser: Ulrich Kiesow u.a.

Titelbild: Kurt Italiaander

Illustrationen: Kurt Italiaander

Erscheinungsjahr: 1985

Die Beschreibung der albernischen Hauptstadt ist in zwei Hefte gegliedert: Der erste Teil enthielt Angaben über die Geschichte der Stadt, ihre Bewohner und Gilden sowie zahlreiche Häuser- und Ortsbeschreibungen, während das zweite Heft die dazugehörigen Grundrißpläne und einige Geheimnisse zu Vampiren und Schwarzmagiern enthielt.

Havena wurde bezeichnet und beworben als "Die große Stadt für Fantasy-Rollenspiele" und erschien zu einer Zeit, als noch gar keine erschöpfenden Stadtbeschreibungen auf dem Markt waren. Da sie sich auch an die Spieler ganz anderer Systeme wandte, wick sie doch in vieler Hinsicht von dem heute Gewohnten ab.

Von der *Havena-Box* erschien einige Zeit später eine überarbeitete Neuauflage.

Die Helden des Schwarzen Auges

(zweite Basis-Box)

Verfasser: Ulrich Kiesow u.a.

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Ina Kramer

Erscheinungsjahr: 1988

Vier Jahre nach seinem ersten Erscheinen war es nötig geworden, die Regeln des Schwarzen Auges neu herauszubringen, um sie für Neulinge übersichtlich zusammenzufassen.

Während dabei das alte Regelbuch mit den Anfangsabenteuern mehr oder minder unverändert im grauen Heft "Weg ins Abenteuer" zusammengefaßt wurde, präsentierte das Regelbuch II neben zahlreichen neuen Heldentypen und Kampfregeln vor allem eine entscheidende Neuheit: Das Talentsystem wurde auf die Dreierprobe umgestellt, und die verschiedenen Startwerte unterschiedlicher Heldentypen hielten Einzug.

Durch die Helden-Box wurde DSA mehr oder minder zu dem, was es heute ist – das noch gültige Regelgerüst hielt seinen Einzug, und mit den "Nationalitäten" und Berufen fand die Abkehr von den eher um ihre Werte und Fähigkeiten gebauten Heldentypen statt.

Die Magie des Schwarzen Auges

(deklariert als Ausbau-Spiel)

Verfasser: Michael Johann, Ulrich Kiesow, Thomas Römer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Ina Kramer

Erscheinungsjahr: 1989

Diese Box beschäftigte sich ausschließlich mit den magiebegabten Heldentypen. Das Buch "Die Magie des Schwarzen Auges" stellte die verschiedenen Heldentypen, Magierakademien und Dämonen vor, das zweite, ganz in schwarz gehaltene "Große Buch der elfmal elf Zauber und anderer magischer Handlungen" präsentierte die neuen Zauber. Außerdem lag der Box ein Spielleiterschirm mit den Zaubern in Kurzform sowie besondere Dokumente für magiebegabte Helden bei.

Im Verhältnis zum vorher bekannten stellte die Magie-Box zugleich eine deutliche Erweiterung wie auch eine klare Gliederung dar. Von größter Bedeutung für das Regelgerüst sollte werden, daß die Zaubersprüche nunmehr wie Talente behandelt wurden und daher prinzipiell von allen magiebegabten Heldentypen zu erlernen und anzuwenden waren.

Das Land des Schwarzen Auges

(deklariert als Werkzeuge-Box)

Verfasser: Michael Johann, Ulrich Kiesow, Thomas Römer und andere

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Ina Kramer; Karten und Pläne: Thomas Römer, Ulrich Kiesow

Erscheinungsjahr: 1990

Diese Box enthält alles, was ein Spielleiter über Aventurien wissen muß, seien es die wichtigsten Städte, geographische Besonderheiten oder auch die Gesetze; wichtige Persönlichkeiten werden ebenso wie Gifte und Sternkunde, aber auch die Musik, die Heraldik, der Handel und vieles mehr behandelt.

Der Inhalt ist über zwei Hefte verteilt: "Das Land des Schwarzen Auges" stellt die Länder und Städte vor, während die "Enzyklopaedia Aventurica" die nicht-geographischen Wissensgebiete abhandelt. Des weiteren liegen der Box eine neu große Aventurienkarte sowie drei teils farbige Karten der Kaiserstadt Gareth bei.

Zum damaligen Zeitpunkt vervielfachte die Land-Box das allgemeine Wissen über Aventurien, indem die über viele Abenteuer verstreuten Angaben gesammelt und gegliedert wurden – doch sehr viele Texte entstanden damals auch neu. Das Impressum weist weitere 14 Mitarbeiter aus, so daß auch erklärt ist, warum die Arbeit an der Box fast ein Jahr länger dauerte als ursprünglich veranschlagt.

Die Kreaturen des Schwarzen Auges

Verfasser: Michael Johann, Thomas Römer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Ina Kramer

Erscheinungsjahr: 1989

Zwei Hefte sowie ein sechseitiger Tabellenschirm mit den Preisen der wichtigsten aventurischen Güter und Dienstleistungen erwarten den Spielleiter in dieser Box. Das Buch "Die Kreaturen des Schwarzen Auges" stellt alle gefährlichen und harmlosen Kreaturen vor, denen die Helden begegnen können.

"Das Handbuch für den Reisenden" enthält Begegnungstabellen, Regeln und Beispiele, wie man als Meister ein Dorf entwirft, aber auch Ereignisse, die die Helden auf Reisen betreffen können. Die aventurischen Krankheiten sind ebenso beschrieben wie die Heilkräuter, und als Besonderheit liegen der Box drei zehneitige Würfel bei, um die Begegnungen auswürfeln zu können.

Die Kreaturen-Box hebt sich deutlich von den bisher üblichen Monster-Listen ab, die fremde Wesen nur unter dem Aspekt ihrer Bekämpfung vorstellten. Insbesondere das Handbuch für den Reisenden geht über den Titel der Box weit hinaus und enthält einige Texte, die aus Zeit- und Platzgründen nicht mehr in die Land-Box aufgenommen worden waren.

Die Wüste Khom und die Echsensümpfe

Verfasser: Jörg Raddatz, Hadmar Wieser u.a.

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Ina Kramer, Horus

Erscheinungsjahr: 1990

Die Box enthält einerseits ein Heft von Abenteuerdicke mit allgemeinen Informationen, andererseits ein schmaleres Heft mit Informationen, die dem Meister vorbehalten sind. Der Heldentyp der Tänzerin wird ebenso vorgestellt wie die farbenprächtigen Kulturen der Novadis, Tulamiden und Ferkinas und die Unterschiede zwischen diesen Kulturen erläutert werden. Die Selemer Sümpfe werden ebenso wie farbenprächtigen Basare und die quirlige Stadt Khunchom beschrieben. Der Box liegen drei großformatige Karten der Region wie auch ein farbiger Stadtplan Khunchoms bei.

Diese Regional-Box erschien seinerzeit als eine Art Güldenland-Verzögerungs-Projekt und konnte beweisen, daß Aventurien auch nach der Land-Box noch längst nicht ausgereizt oder in allen Ecken erforscht war.

Thorwal und die Seefahrt des Schwarzen Auges

Verfasser: Michael Johann, Ulrich Kiesow, Ina Kramer, Thomas Römer, Hadmar Wieser

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Ina Kramer, Norbert Lösche, Nicolas Bau

Erscheinungsjahr: 1990

Das Schwerpunktthema dieser Box ist die Kultur der Thorwaler und ihre rauhe Heimat; ihre Sitten und Gebräuche werden vorgestellt, aber auch ihre Städte und Dörfer.

Das zweite Buch beschäftigt sich mit dem Thema Seefahrt allgemein und stellt die Seefahrtsbräuche, aber auch die aventurischen Schiffstypen und berühmte Seefahrer vor.

Eine Karte der Region Thorwal sowie ein farbiger Plan der gleichnamigen Stadt runden die Box ab.

Das Fürstentum Albernia

Verfasser: Ulrich Kiesow und andere

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Horus und Ina Kramer

Erscheinungsjahr: 1991

Das Fürstentum Albernia ersetzt die alte *Havena*-Box, wobei auch hier die Beschreibung dieser Stadt den großen Schwerpunkt dieser Box bildet. Aber auch das übrige Albernia mit seinen Feenwesen und dem Delta des großen Flusses werden ausführlich beschrieben.

Das zweite Heft mit dem Titel "Abenteuer in Albernia" beinhaltet die Abenteuer "Nurinais Ring" von Ralf Hlawatsch, "Efferds Vergeltung" von Frank Pfeiffer und Michelle Melchers sowie "Der Jüngling am Strand" von Michelle Melchers.

An Karten enthält die Box eine Posterkarte des Flußdeltas, eine farbige Landkarte der Provinz sowie einen neuen farbigen Stadtplan von Havena.

Das Orkland

Verfasser: Jörg Raddatz und Thomas Römer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Nicolas Bau und Jens Haupt

Erscheinungsjahr: 1991

Der Orkensturm brachte es mit sich, daß diese Box mit einer näheren Würdigung der orkischen Kultur erschien: Neben den Gebräuchen der Schwarzpelze und der Geographie des Orklandes werden die Städte des Svelltschen Städtebundes, aber auch die sagenumwobene Diebesstadt Phexcaer beschrieben. Zugleich wurde das fast gesetzlose Svelltland mit dem Schwerpunktthema Abenteuer im Western-Stil verknüpft.

Das zweite Heft der Box enthält das Gruppenabenteuer "Das Tal der tausend Blumen" von Ralf Hlawatsch, das Solo für einen Ork "Im Dienste des Brazoragh" von Jörg Raddatz, das Gruppenabenteuer "Fuchsspur" von Guido Hölker sowie eine Reihe von Abenteuerideen zum Western-Genre. Des weiteren liegen der Box ein farbiger Stadtplan von Lowangen sowie zwei farbige Landkarten der Region bei.

Diese Box zeigt, daß die Orks beileibe nicht die tumben "Aufwärmmonster" früherer Zeiten sein müssen, sondern durchaus über eine eigene, rohe Kultur verfügen.

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab

Verfasser: Ulrich Kiesow, Thomas Römer u.a.

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Jens Haupt, Ina Kramer und Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1992

Die zwei Hefte dieser Box bringen eine Fülle von Regelergänzungen zum Basisspiel, stellen eine Reihe neuer Heldentypen vor und erweitern den Talentspiegel; daneben wird ein verfeinertes Kampfsystem mit Ausfall, Finte und dergleichen präsentiert.

Das Heft "Vom Leben in Aventurien" bietet die Beschreibung des Lebens von angehenden Helden sowie dazugehörige Tabellen, um eine individuelle Vorgeschichte für seinen Helden zu entwickeln.

Vier Farbtafeln von Ina Kramer zeigen die nicht magiebegabten Heldentypen.

Wie der Titel schon andeutet, war die Box ursprünglich als "Gesamt-Ausbaubox" geplant, ehe die Fülle des Materials die Ausgliederung der magiebegabten Heldentypen nötig machte.

Dunkle Städte, lichte Wälder

Verfasser: Jörg Raddatz, Hadmar Wieser

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Jens Haupt, Ina Kramer, Bryan Talbot, Christian Turk

Erscheinungsjahr: 1993

Die Box enthält zwei völlig unterschiedliche Hefte, die sich den so unterschiedlichen Kulturen der Zwerge und der Elfen widmen:

"Geheimnisse der Elfen" umreißt in sehr vielen Quellen- und kaum einem Regeltext die mysteriöse und oft widersprüchliche Geschichte und Natur der Elfen, während "Die Zwerge Aventuriens" nüchterne Fakten über Historie, Völker und Kulturen der Angroschim bieten. Es werden eine Reihe von zwergischen Heldentypen, darunter auch die ersten zwergischen Magiekundigen mit ihren eigenen Ritualen vorgestellt. Eine Tabelle mit verschiedenen Kindheits- und Feuertaufenerlebnisse runden dieses Heft ab. Der Box liegen zwei Farbtafeln mit Heldentypen sowie eine Farbkarte der Salamandersteine und des nördlichen Weiden bei.

Die deutlichen stilistischen Unterschiede, die so gut zum Wesen des jeweils beschriebenen Volkes passen, entstanden übrigens ungeplant aus der engen Beschäftigung mit dem Stoff.

Die Helden des Schwarzen Auges

(dritte Basis-Box)

Verfasser: Ulrich Kiesow, Ina Kramer, Michelle Melchers und Thomas Römer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Jens Haupt, Ina Kramer, Brian Talbot, Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1992

Die dritte Basisbox soll Neueinsteigern den Einstieg in das Rollenspiel und nach Aventurien erleichtern. Mit Hilfe der drei Bücher der Box ist es möglich, DSA zu spielen, ohne daß man weitere Boxen besitzt.

Das Regelbuch I erklärt alle wichtigen Begriffe, die Grundregeln für Kämpfe sowie die fünf grundsätzlichen Heldentypen – in der Praxis die seit acht Jahren unveränderten grundsätzlichen Regelprinzipien.

Das Regelbuch II ermöglicht das Spielen mit etwas erweiterten Regeln, es enthält die Grundzauber, einen Teil der Talente, einen kurzen Abriß der aventurischen Geschichte sowie einige aventurische Kreaturen.

Das dritte Buch enthält ein Solo- sowie ein Gruppenabenteuer von Michelle Melchers, die beide der Einführung in das Rollenspiel dienen.

Ansonsten befinden sich in der Box Würfel, Spielleiter- und Heldendokumente sowie zwei neue Karten: Ein Umgebungsplan von Gareth sowie eine sehr schöne Aventurienkarte im altertümlichen Stil.

Götter, Magier und Geweihte

Verfasser: Hadmar Wieser, Ulrich Kiesow, Thomas Römer und andere

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Jens Haupt, Ina Kramer, Michaela Sommer

Erscheinungsjahr: 1994

Die vollständig neu überarbeitete Magiebox bietet gleich vier Hefte bzw. Bücher: "Die Magie des Schwarzen Auges" zeigt das gleiche Titelbild wie in der vorhergehenden Magie-Box, enthält aber neben den altvertrauten magischen Heldentypen einige neue. Außerdem werden die Akademien im Detail dargestellt, und auch neue

Schelmenstreiche, Hexenflüche sowie die Rituale der Schamanen finden Erwähnung.

”Die Götter des Schwarzen Auges” bietet viel Wissen über Mythologie und Vorgeschichte und stellt die Zwölfgötterkulte jeweils im Detail dar – die heiligen Pflanzen einer Gottheit sind ebenso erwähnt wie ihre wichtigen Tempel und Heiligen. Einige Änderungen ergeben sich für die Spieler von Geweihten, da diese Priester deutlicher von den Magiewirkern abgegrenzt wurden, gerade was ihre Wunder betrifft.

Dazu kommen noch zwei DIN A5- Hefte, von denen der ”Codex Cantio-nes” den mittlerweile über zweihundert Zaubern gewidmet ist, während sich die ”Mysteria Arkana” mit all dem beschäftigt, was die Kosmologie in den letzten Jahren gelernt hat: den Sphären und ihren Bewohnern, den magischen Büchern, Dämonenpakten, magischen Artefakten und vielem anderem mehr.

Auf den beiliegenden Farbtafeln sind die magischen und geweihten Heldentypen dargestellt.

Al’Anfa und der tiefe Süden

Verfasser: Jörg Raddatz, Hadmar Wieser, Heike Kamaris und andere

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Diverse

Erscheinungsjahr: 1995

Die Box enthält drei Hefte, deren eines sich mit den Stadtstaaten und der Kultur des Südens, ihrer Tier- und Pflanzenwelt sowie der Kultur der Waldmenschen befaßt. Das zweite Heft beschäftigt sich ganz mit der korrupten, faszinierenden Stadt Al’Anfa, ihrer Geschichte und der Beschreibung der Örtlichkeiten. ”Unter Piraten” steht unter dem Schwerpunktthema Piraten und enthält Informationen, um eine Kampagne im Stile der Karibischen Korsaren zu führen: neben speziellen Kampfregeln und Hintergrundinformationen diverse Piratenabenteuer. Die Box enthält als Kartenmaterial alle noch nach Süden hin fehlenden Karten einschließlich der Waldinseln sowie Stadtpläne von Brabak und Al’Anfa.

Die zweite Gruppe von Publikationen stellen die **Spielhilfen** dar, die entweder aventurische Regionen oder bestimmte Themen speziellen Interesses in Heftform (meist als Großband) abhandeln. Auch hier folgen wir der chronologischen Reihenfolge:

Die Götter des Schwarzen Auges

Verfasser: Michael Johann, Ulrich Kiesow und Thomas Römer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Ina Kramer

Erscheinungsjahr: 1989

In dieser Spielhilfe, dem Vorgänger der heute als ”Götter-Heft” in der Box *Götter, Magier und Geweihte* vorliegenden Publikation, findet der Leser alle damals bekannten Fakten über die Götter und ihre Kulte: Die Geweihten der einzelnen Götter werden mit ihren Wundern, die sie von ihren Göttern erbitten konnten, ebenso vorgestellt, wie religiöse Orden, Heilige und Kinder der Götter, aber auch die Kulte und Religionen außerhalb der Zwölfgötter-Kirchen.

In den Regeln wurde bereits der Versuch gemacht, die sehr zauberähnlichen Wunder aus der ersten Ausbau-Box zu etwas besonderem zu machen, das von der Magie deutlicher abgehoben ist.

Das Bornland

Verfasser: Jörg Raddatz

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Ina Kramer

Erscheinungsjahr: 1989

Das Bornland beschreibt neben der Kultur und den einzelnen Teilen des nordaventurischen Staates auch die Hafenstadt Festum. Dem Heft liegen farbige Stadtpläne der Metropole Festum sowie der ländlichen Stadt Rodebrannt bei. Neben dem eigentlichen Regionalheft findet sich zum ersten mal ein kleines Heft mit speziellen Informationen für den Meister, das die Geheimnisse des Bornlands umreißt, so daß auch Spieler das Hauptheft studieren können.

Als erstes Regionalmodul nach Erscheinen der Landbox bietet *Das Bornland* zwar zahlreiche Neuheiten – so den Heldentyp des Norbarden -, weist aber noch einige Schwächen aus: Hier werden die Informationen im Reiseführerstil vorgestellt und sind daher zwar sehr stimmungsvoll, aber zu manchen Themen eher oberflächlich und nicht besonders einfach für Abenteuer zu nutzen.

Das Königreich am Yaquir

Verfasser: Michael Johann, Ulrich Kiesow, Jörg Raddatz, Thomas Römer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Illustrationen: Ina Kramer

Erscheinungsjahr: 1990

Intrigen, Komplote, aber auch rauschende Feste bestimmen das Leben der Bewohner eines der ältesten Länder Aventuriens.

Im *Königreich am Yaquir* findet der Spielleiter die wichtigsten Persönlichkeiten, Geheimbünde, aber auch eine Beschreibung der wichtigsten Städte, der Geschichte und Legenden.

Der Spielhilfe liegen eine farbige Karte der Region (die allererste DSA-Regionalkarte im "3D-Effekt") sowie ein Farbplan der Königsstadt Vinsalt bei.

Kaiser Retos Waffenkammer

Verfasser: Jörg Raddatz

Titelbild: Walter Velez

Illustrationen: Nicolas Bau u.a.

Erscheinungsjahr: 1993

Der Kampf ist ein wichtiges Element in Aventurien, und Schwertergeklirr ist aus der Fantasy generell nicht wegzudenken.

Dieses bei **Fantasy Productions** erschienene Kompendium aventurischer Waffen und Rüstungen stellt auf 80 Seiten die wichtigsten und schönsten "Werkzeuge" vor, um den Gegner zu besiegen, und erläutert die Feinheiten der Schmiedekunst; ebenso sind einige Waffenläden und -schmieden (Übersetzungen aus amerikanischen Publikationen) beschrieben.

Ebenfalls Erwähnung finden soll hier die 1992 von *Malte Bornkamm* und *Stefan Tschierske* verfaßte und von der DSA-Redaktion wohlwollend aufgenommene semiprofessionelle Spielhilfe **Das Fürstentum Almada**, in der die Region am oberen Yaquir detailliert beschrieben wird (wenn auch einige Gegebenheiten nicht mehr dem "offiziellen" Aventurien entsprechen. Das Modul ist reich illustriert und mit reichlich Kartenmaterial ausgestattet.

Die nächste Gruppe von Publikationen bilden die eigentlichen Spielmodule, die **Abenteuerhefte**. Die mittlerweile mehr als 80 Hefte waren seit Nedime mit einer blauen, gelben oder roten Ecke versehen, in der sich die Abenteuer-Nummer und die empfohlenen Erfahrungsstufen fanden.

Blau kennzeichnete Abenteuer nach den Regeln des *Basis-Spiels*, gelb solche, die auf das alte *Ausbau-Spiel* (später auf die Komplettversion der *Helden- und Magiebox*) ausgelegt waren, während eine rote Ecke die Abenteuer auswies, die in *Havena* spielten und zur entsprechenden Stadtbox kompatibel waren. Die Havena-Abenteuer gelten nach der Zählung ebenso als Basis-Abenteuer (B) wie die ersten vier Module, die noch keine farbigen Ecken zeigten. Alle anderen Abenteuer folgen der A-Zählung.

Da seit einiger Zeit die Trennung zwischen Abenteuern für das Basis- und das Ausbauspiel aufgehoben ist, haben die neu erschienenen Module auch ein einheitliches Erscheinungsbild erhalten. Sie werden von einer verkleinerten Illustration im "Granit"-Rahmen geziert und tragen alle eine graue Ecke.

Inzwischen erscheinen einige der lange vergriffenen ersten Abenteuer wieder als "DSA-Klassiker", eine Reihe, die in die der regulären Publikationen eingegliedert ist.

Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler

oder: Die Schänke des Schreckens

Abenteuer-Nummer: B1

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 1-2

Verfasser: Werner Fuchs

Titelbild: Klaus Holitzka

Illustrationen: Bryan Talbot

Erscheinungsjahr: 1984

Eine Gruppe junger Abenteurer wird mit dem verrückten Landgraf von Gratenfels, Baldur Greifax von Gratenfels, konfrontiert, der sie unter willkürlichen Anschuldigungen einsperren läßt. Es gelingt ihnen jedoch (höchstwahrscheinlich) zu entkommen, und sie müssen durch ein etwas seltsames unterirdisches Labyrinth fliehen.

Auf ihrer Flucht vor den Häschern und gehorsamen Kreaturen des Grafen decken sie nebenbei dessen Falschmünzerei auf.

Dieses Abenteuer stockte den noch kargen Monsterschatz der Basisbox um viele weitere Kreaturen – so auch den Echsenmenschen – auf; ihm ist auch der Begriff der "Gratenfels'schen Gießmünzenpolitik" entlehnt, denn seltsamerweise werden die falschen Münzen gegossen und nicht geprägt.

Der Wald ohne Wiederkehr

oder: Murgol, der Magier der Nacht

Abenteuer-Nummer: B2

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 1-2

Verfasser: Werner Fuchs

Illustrationen: Bryan Talbot

Titelbild: Klaus Holitzka

Erscheinungsjahr: 1984

Im Auftrag des nostrischen Königs Kasimir gilt es, ein Pergament zu suchen, das auf Burg Andergast, der Heimat seines Bruders Wendolyn, zu finden sein soll. Schon auf der Anreise durch den *Wald ohne Wiederkehr* werden sie mit einer finsternen Macht konfrontiert, die für den Untergang der Burg Andergast verantwortlich war und die sie nun in den Ruinen der Burg besiegen müssen...

Das Abenteuer ist bezüglich des politischen Hintergrunds nicht mehr mit dem Aventurien kompatibel, wie wir es heute kennen, könnte bei Namensänderung allerdings fast überall spielen. Die Namen Andergast und Nostris bzw. Kasimir und Wendolyn sind jedenfalls nicht mehr aus Aventurien wegzudenken.

Das Schiff der verlorenen Seelen

oder: Der Diamant des Dämons

Abenteuer-Nummer: B3

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 1-3

Verfasser: Claus Lenthe

Illustrationen: Bryan Talbot

Titelbild: Klaus Holitzka

Erscheinungsjahr: 1984

Auf der Suche nach den sieben magischen Kelchen begegnen die Helden an Bord der "Königin von Festum" einem Schiff des Magiers Mordor. Das verfluchte Schiff dieses Zauberkönigs bietet einiges an Gefahren; neben Untoten und Dämonen tauchen hier erstmals die Rassen der Ziliten und Krakonier auf. Neben einigen anderen Seltsamkeiten enthält das Schiff sogar Geheimgänge und zahlreiche Fallen. Auftraggeber ist in diesem Abenteuer zum ersten Mal der Festumer Magier und Echsenkundige Rakorium Muntagonus.

Auch hier ist zu den Hintergrundinformationen zu sagen, daß sie in vieler Hinsicht nicht mehr zum heutigen Aventurien passen – seinerzeit war das offenbar massiv hölzerne Schiff mit seinen hineingeschlagenen Gängen und Räumen (inklusive eines Haifischbeckens) durchaus ernstgemeint.

Die sieben magischen Kelche

oder: Das Geheimnis des verbotenen Tempels

Abenteuer-Nummer: B4

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 1-4

Verfasser: Claus Lenthe

Illustrationen: Bryan Talbot

Titelbild: Klaus Holitzka

Erscheinungsjahr: 1984

Nach der Begegnung mit dem *Schiff der verlorenen Seelen* dringen die Abenteurer in eine Pyramide der Dschungelstadt H'Rabaal ein, um dort die magischen Kelche zu retten. Sie entstanden einst aus dem magischen Schwert Siebenstreich, und dunkle Priester wollen sie benutzen, um dieses Schwert wiederentstehen zu lassen und den finsternen Mächten dienlich zu machen.

Hier erblickten viele Dinge zum erstenmal das Licht der Aventurischen Sonne, über die man in den folgenden Jahren noch so einiges erfahren sollte: das Schwert Siebenstreich ebenso wie der Kult des H'Ranga – die Rätsel und Fallen waren aber auch in diesem Abenteuer weit vom heutigen Flair entfernt.

Neben der von Bryan Talbot illustrierten Auflage existiert auch eine Ausgabe mit Illustrationen von Diethelm Kau.

Nedime – Die Tochter des Kalifen

Abenteuer-Nummer: B5

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 1-4

Verfasser: Ulrich Kiesow

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Klaus Holitzka

Erscheinungsjahr: 1984

Im Jahre 2 Hal wird Nedime, die Tochter des Kalifen, durch Schergen des Sultans Hasrabal von Gorien entführt. Mühsam, erst nach Überwindung einiger heimtückischer Fallen, gelingt es dem unerschrockenen Held, Nedime zu befreien, und er kann sie sogar zu seiner Gemahlin machen. Dies allerdings nur, wenn er nicht den Fehler begeht, sich mit dem zauberfähigen Sultan selbst anzulegen. Neben einer Karte des Sultanspalastes bot das Abenteuer sowohl als erstes Informationen über die Wüstenlande Aventuriens – als auch den berühmten "Striptease", der 1984 die Gemüter erschütterte.

Zum ersten Mal mußte ein Held allein die Herausforderung annehmen – denn dies ist das erste Soloabenteuer, das für DSA erschien.

Unter dem Nordlicht

oder: Die Stadt aus Eis

Abenteuer-Nummer: B6 /A51

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 3-8

Verfasser: Ulrich Kiesow

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Klaus Holitzka

Erscheinungsjahr: 1984

In Havena werden die Helden von dem Alchimisten und Zwergenforscher Tyros Prahe angeworben. Auf der Suche nach dem Agam Bragab, einem zauberkräftigen Juwel aus einer alten Legende, ziehen die Helden in seinem Auftrag in den hohen Norden. Dort geraten sie durch höhere Gewalt nach Frigorn und damit in den Konflikt zwischen dem Magier Zurbaran und der Halbfirnelfe Lysira, die in einem aus Eis geformten Palast lebt. Das Heft enthält eine Karte der Region um den Blauen See und stellte als erstes die Völker der Firnelfen, Nivesen und Norbarden vor. Anders als die früheren Abenteuer ist "Unter dem Nordlicht" durchaus mit dem heutigen Aventurienkonzept vereinbar und auch spielerisch immer noch lohnend, so daß es auch als *DSA-Klassiker* neuaufgelegt wurde.

Borbarads Fluch

oder: Die Hieroglyphen des Grauens

Abenteuer-Nummer: B7

Art: Soloabenteuer

Erfahrungsstufen: 1-4

Verfasser: Claus Lenthe

Illustrationen: Jochen Fortmann

Titelbild: Klaus Holitzka

Erscheinungsjahr: 1984

Für dieses Abenteuer tritt erneut der Festumer Magier Rakorium als Auftraggeber in Erscheinung. Das Abenteuer führt die Helden erstmals in die Gorische Wüste und in Borbarads Festung auf dem Tafelberg, der hier noch als "der Namelose" bezeichnet wird. Hier muß sich der Held mit mumifizierten Ledermännern, freundlichen Aliens und ihrer Technologie auseinandersetzen, und kann dem toten Borbarad die Diamantaugen herauspulen, ehe er den Atomreaktor entschärft, dessen bevorstehende Explosion Araniens bedroht.

Von sämtlichen Abenteuern ist *Borbarads Fluch* in mehrfacher Hinsicht das schreckenerregendste: Zum einen stellte es als erstes den gefürchteten Schwarzmagier und seinen guten Widerpart Rohan (!) vor und legte den Grundstein für viele Zeilen Magierwissen – aber es gibt auch kein Abenteuer, dessen Aussagen so sehr unvereinbar mit dem heutigen Aventurienbild sind: Aus moderner Sicht muß es als die Vision eines armen verwirrten Reisenden gelten, der die Strapazen der Gorischen Wüste nicht völlig überstanden hat.

Durch das Tor der Welten

oder: Die Gestrandeten des Sternenmeeres

Abenteuer-Nummer: B8

Art: Gruppenabenteuer
Erfahrungsstufen: 3-8
Verfasser: Werner Fuchs
Illustrationen: Ina Kramer
Titelbild: Klaus Holitzka
Erscheinungsjahr: 1985

Bei einer Schatzsuche in der Khomwüste geraten die Helden in ein Kloster mit verwirrt-fanat�schen Mönchen, die das Tor der Welten (einen Transmitter) in Gestalt einer Dämonenfratze anbeten und ihm auch die Spielerfiguren opfern. Auf einem himmelhohen Baum auf einem fernen und exotischen Planeten müssen sich die Helden erst einmal in einer vollkommen fremden Umwelt orientieren und einen Rückweg finden.

In gewisser Hinsicht stellt *Durch das Tor der Welten* einen Höhepunkt in der Entwicklung DSAs zum Science Fiction-/Science Fantasy-Spiel dar, da es mit größter Selbstverständlichkeit technologische Elemente früherer Hochkulturen verwendet und sich zugleich einigermaßen von Aventurien abkehrte – späterer Abenteuer rückten wieder die Fantasy in den Mittelpunkt.

Der Strom des Verderbens

oder: Die Todesfahrt nach Havena

Abenteuer-Nummer: B9
Art: Gruppenabenteuer
Erfahrungsstufen: 5-10
Verfasser: Ulrich Kiesow
Illustrationen: Ina Kramer
Titelbild: Claus D. Biswanger
Erscheinungsjahr: 1985

In Ferdok am Großen Fluß heuern die Helden auf der “Stern von Havena” an. Während der Fahrt flußabwärts in Richtung Havena geschehen an Bord und in der Umgebung des Schiffes einige Morde unter den reichen Passagieren. Die Helden können sich mächtige Freunde schaffen, wenn es ihnen gelingt den Fall aufzuklären. In diesem Abenteuer mit starkem Krimi-Charakter zählt eigentlich zum ersten Mal das Lösen konkreter Probleme der Mitaventurier – und damit echtes Rollenspiel – weit mehr als der Kampf mit Monstern und das Enträtseln willkürlich gestellter Scherzfragen. An Hintergrundelementen werden neben dem Land am großen Fluß auch zum ersten Mal die Zwergendruiden vorgestellt.

In den Fängen des Dämons

oder: Der Fluch des magischen Gartens

Abenteuer-Nummer: B10
Art: Gruppenabenteuer
Erfahrungsstufen: 5-10
Verfasser: Eberhard von Staden
Illustrationen: Jochen Fortmann
Titelbild: Claus D. Biswanger
Erscheinungsjahr: 1985

In Warunk, der Hauptstadt der gleichnamigen Markgrafschaft, bittet im Jahre 12 Hal Markgraf Thronwig von Bregelsaum die Helden um Hilfe: Ein Dämon hat ein Ladifaahri, ein Feenwesen, das im Garten Thronwigs lebt, entführt und offensichtlich den Garten verflucht. Die Helden sollen es wiederfinden und aus den Fängen des Nachtdämons erretten. Für die Sammler magischer Artefakte ist dieses Abenteuer sicherlich interessant, auch wenn es nicht ganz ungefährlich ist, diese zu erbeuten. In anderer Hinsicht stellt der monströse Dungeon mitten unter der Provinzhauptstadt eher eine Verbeugung vor den Spielern anderer, kampf- und plünderbetonterer Systeme dar.

Der Quell des Todes

oder: Der Retter von Maraskan

Abenteuer-Nummer: B11
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 1-5
Verfasser: Philip Neumann
Illustrationen: Ina Kramer
Titelbild: Claus D. Biswanger
Erscheinungsjahr: 1985

Aus dem Wasser des maraskanischen Flusses Talued, dem man einst heilende Fähigkeiten nachsagte, ist eine giftige Brühe geworden. Und so soll in diesem Soloabenteuer im Auftrag von Fürst Herdin die Quelle des Flusses gefunden und dabei geklärt werden, was das Wasser vergiftet hat.

Dieses Soloabenteuer stellte so manche exotische und bedrohliche Besonderheit der maraskanischen Tier- und Pflanzenwelt vor.

Der Zug durch das Nebelmoor/

Die Sümpfe des Lebens

Abenteuer-Nummer: B12

Art: Gruppenabenteuer/Soloabenteuer

Heldenzahl: 3-5/1

Erfahrungsstufen: 1-3

Verfasser: Karsten Wurr/ Frank Pfeiffer

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Claus D. Biswanger

Erscheinungsjahr: 1985

Die beiden Abenteuer dieses Bandes sind die Sieger eines Abenteuerwettbewerbs, der im Jahre 1985 von der DSA-Redaktion ausgeschrieben wurde.

In "Der Zug durch das Nebelmoor" soll eine Gruppe von abenteuerlustigen Helden einen Wagenzug des Tralloper Kaufmanns Gorge Kolenbrander, besser bekannt als "Trallop Gorge" durch das Nebelmoor begleiten. Die Strecke am Westufer des Neunaugensee ist unsicher, denn in den letzten Jahren sind mehrere Karawanen dort verschwunden. Tatsächlich stellt sich der Weg als schwer und gefährlich heraus. Für Aventurien hat sich das Abenteuer vor allem durch die Erkenntnis bedeutsam gemacht, daß die Neunaugen im See selbst Handelsschiffen gefährlich werden – ein Rätsel, das viele Jahre lang nicht gelöst wurde...

"Die Sümpfe des Lebens" werden in einer Legende erwähnt, die man sich im Nordwesten Aventuriens erzählt – eine Moorlandschaft, die wegen der frevelhaften Taten ihrer Bewohner verflucht worden sein soll. Dort gibt es die Suhle mit verfluchten Kreaturen aus lebendigem Schlamm... Der Held dieses Soloabenteuers sieht sich hier ebenso einem münzenspuckenden Baum gegenüber wie einer sehr ungewöhnlichen Lebensgemeinschaft von Men-schenfrauen und ...anderen.

Der Streuner soll sterben

oder: Das Blutgericht von Thalusa

Abenteuer-Nummer: B13

Heldenzahl: 3-5

Art: Gruppenabenteuer

Erfahrungsstufen: 4-8

Verfasser: Ulrich Kiesow

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Claus D. Biswanger

Erscheinungsjahr: 1985

Im Jahre 11 Hal geschieht Prinz Selo Kulibin von Khunchom in Thalusa ein Mißgeschick: Als er verkleidet seine zukünftige Braut, Prinzessin Shenny von Thalusa, besucht, mit der man ihn in Kürze verheiraten will, wird er gefangengenommen und wie ein gemeiner Dieb ins Verlies geworfen. Ras Kasan, der paranoide Fürst von Thalusa, hält ihn für einen Attentäter und läßt ihn zum Tode verurteilen. Die Helden sollen eine rettende Botschaft aus Khunchom überbringen, doch sie müssen sich beeilen, denn Scharfrichter Dolguruk wetzt schon das Richtschwert...

Dieses Abenteuer stellte zum ersten Mal die heute als tulamidisch bekannte Kultur vor und bietet einen Stadtplan der Stadt Thalusa. Zusätzlich zum Abenteuer ist ein einfaches, kleines Strategiespiel enthalten, das einen Konflikt zwischen dem Schiff der Helden und den Schiffen einiger Piraten simuliert.

Die Schwarze Sichel

oder: Die Grotten des Schweigens

Abenteuer-Nummer: B14

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 1-4

Verfasser: Frank Pfeiffer

Illustrationen: Jochen Fortmann

Titelbild: Claus D. Biswanger

Erscheinungsjahr: 1985

In diesem Soloabenteuer will sich der Held eigentlich nur mit seinen Kumpels für ein zünftiges Gruppenabenteuer treffen – doch unvermittelt gerät er in einen Strudel von Ereignissen, die ihn in die Grotten unter der Schwarzen Sichel führen und an der Seite eines Waldelfen mit einem üblen Magier und dessen Kreatur, einem viele Schritt langen Olm, konfrontieren.

Die Verschwörung von Gareth

oder: Das Turnier in der Kaiserstadt

Abenteuer-Nummer: A1

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 7-12

Verfasser: Reinhold H.Mai und Andreas Blumenkamp

Illustrationen: Joachim Fortmann

Titelbild: Claus D.Biswanger

Erscheinungsjahr: 1985

Die Helden weilen in diesem ersten Abenteuer für die damaligen Ausbauregeln in der Kaiserstadt, um am großen Garether Turnier teilzunehmen. Dort werden sie Zeuge eines Komplotts und sehen sich gezwungen, das Leben des Thronerben Brin zu retten. Sollten sie versagen, müßte die Geschichte neu geschrieben werden...

In diesem Abenteuer gaben Kaiser Hal, Graf Answin von Rabenmund und praktisch der gesamte aventurische Hochadel ihr Debüt. Neben den Wappen wichtiger Turnierteilnehmer sind auch Pläne des Alten Kaiserschlosses in der Garether Innenstadt enthalten.

Die Göttin der Amazonen

oder: Der Zauber des Bösen

Abenteuer-Nummer: A2

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 7-12

Verfasser: Ulrich Kiesow

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Claus D. Biswanger

Erscheinungsjahr: 1985

Zum ersten Mal seit langer Zeit erscheint hier wieder der Handelsherr Storrebrandt, der die Helden auf eine wichtige Handelsmission zu der sagenumwobenen Königin der Amazonen schickt. Doch noch ehe sie im geheimnisvollen Kurkum eintreffen, stellen die Helden fest, daß nicht alles zum Guten steht bei den Amazonen – eine rätselhafte Macht scheint ihre Seelen vergiftet und die einst so frommen Kriegerinnen vom rechten Weg abgebracht zu haben.

Das Abenteuer bietet neben Plänen der Provinz Beilunk, des Dorfes Shamaham und der Burg Kurkum auch den ersten Auftritt der Amazonen sowie die erste Verwendung eines Schwarzen Auges in einem offiziellen Abenteuer. Es erschien aufgrund der Fülle an Informationen als "Großband" von 84 Seiten.

Die Insel der Zyklopen

oder: Das verborgene Amulett

Abenteuer-Nummer: A3/A49

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 5-10

Verfasser: Werner Fuchs

Illustrationen: Josef Ochmann

Titelbild: Claus D.Biswanger

Erscheinungsjahr: 1985

Aus dem Praiostempel zu Neetha ist eine Kette mit zwölf magischen Amuletten gestohlen worden. Diese Kette gilt es zurückzuerobern, weil sie in den falschen Händen großes Unheil anrichten könnte.

Die Suche nach den einzelnen Teilen des Amuletts führt den Helden über die ganzen Zyklopeninseln und bringt ihn mit Piraten, Schmugglern, Nymphen und Faunen, aber auch den ersten Kultisten des Namenlosen zusammen, die in einem Abenteuer auftreten. In der Heftmitte befindet sich eine schöne Karte der Zyklopeninseln. 1994 wiederveröffentlicht als DSA-Klassiker.

Auf dem Weg ohne Gnade

oder: Die Sonne über Khom

Abenteuer-Nummer: A4

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 9-12

Verfasser: Eberhard von Staden

Illustrationen: Jochen Fortmann

Titelbild: Claus D. Biswanger

Erscheinungsjahr: 1985

Das erste Soloabenteuer für einen Magier führt den Spieler auf der Suche nach verschwundenen Karawanen in die Khom-Wüste.

Leider sind die Möglichkeiten für den Magier sehr eingeschränkt, da ihm nur sehr willkürlich ausgewählte Zauber angeboten werden. Ein weiterer Schwachpunkt liegt darin, daß der Endkampf mit einem Schwert ausgeführt werden muß (für das der Magier einen speziellen Dispens erhalten hat).

Verschollen in Al'Anfa

oder: Die Gefangenen

der Sklavenhändler

Abenteuer-Nummer: A5

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 10-14

Verfasser: Ulrich Kiesow und Werner Fuchs

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Claus D. Biswanger

Erscheinungsjahr: 1985

Erschienen als das zu jener Zeit "härteste" Abenteuer, stellt *Verschollen in Al'Anfa* Spieler und Meister zugleich vor einige Probleme: Die Helden werden zur Aufdeckung eines Sklaven-händlerringes als Gefangene eingeschleust, geraten in falsche Hände und müssen sich alsbald den Weg aus einer als ausbruchsicher geltenden Falle bahnen. Für die Lösung des Abenteuers winkten als Belohnung zwischen 1000 und 1250 Abenteuerpunkte, eine bis zu diesem Zeitpunkt ungeheure Summe.

Leider kreist das Abenteuer mehr oder minder um ein einziges Rätsel, dessen einzig korrekte Lösung über Tod oder Triumph der Helden entscheidet; dennoch bietet es auch stimmungsvolle Angaben über den Sklavenhandel in Südaventurien und die rätselhafte Kultur der Schwarzoger.

Im Spinnenwald

oder: Die Erforschung

des Orklandes Band I

Abenteuer-Nummer: B15

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-6

Erfahrungsstufen: 1-3

Verfasser: Ulrich Kiesow

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Claus D. Biswanger

Erscheinungsjahr: 1986

Im Auftrag der thorwalschen Hetfrau Garhelt bricht eine Gruppe Abenteurer auf, um das Orkland, eine der wildesten Gegenden Aventuriens, zu erforschen und zu kartographieren. Auf ihrer Reise treffen die Helden auf mancherlei Seltsames: Riesen, Greife, Echsenmenschen, Drachen und nicht zuletzt die Bewohner des Spinnenwaldes zeigen, wie unzivilisiert und gefährlich das Land ist.

Dieser und der folgende Teil der "Orklandtrilogie" sind echte "Freiluftabenteuer", d.h. die Helden haben viel Handlungsspielraum und Bewegungsfreiheit. Eine weitere Besonderheit stellt es insofern dar, als daß es bewußt für neue Junghelden geschrieben wurde: Bis dahin war stillschweigend davon ausgegangen worden, daß die Helden immer besser werden und jedes Abenteuer halt schwieriger und härter als die zuvor erschienenen sein müsse.

Das Grauen von Ranak

oder: Die Küste der Gefahren

Abenteuer-Nummer: A6

Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 4-6
Erfahrungsstufen: 8-12
Verfasser: Werner Fuchs und Ralf Strehle
Illustrationen: Jochen Fortmann
Titelbild: Claus D. Biswanger
Erscheinungsjahr: 1986

Das Grauen von Ranak ist der erste Teil der "Südmeertetralogie": Ein Efferdtempel an der Steilküste des Königreichs Brabak ist von eigenartigen Wesen übernommen worden, die über erschreckende Fähigkeiten verfügen. Die Helden müssen in diesem Abenteuer den Tempel befreien – die Geheimnisse hinter der plötzlichen Invasion der Risso werden allerdings erst in den nachfolgenden Abenteuern entschlüsselt. In diesem Abenteuer tritt König Mizirion zum ersten Mal auf.

Der Purpurturm
oder: Die Erforschung
des Orklandes Bd. II

Abenteuer-Nummer: B16
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3-6
Erfahrungsstufen: 1-4
Verfasser: Ulrich Kiesow
Illustrationen: Ina Kramer
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1987

Im zweiten Band der "Orklandtrilogie" begegnen die forschenden Helden den zaubermächtigen wie auch unerträglichen Grolmen – die hier ihr Debüt haben – bevor es ihnen gelingt, das Geheimnis des Purpurturms zu lüften, in dem die Karte verborgen liegt, die die Lage des sagenhaften Orkenhortes verrät – angeblich die Summe aller Schätze, die die Schwarzpelze auf ihren Plünderungen zusammengerafft haben...

Erwähnt sei auch, daß in diesem Abenteuer die Geschichte einer Figur aus dem Roman "Die Gabe der Amazonen" weiter erzählt wird.

Der Orkenhort
oder: Die Erforschung
des Orklandes Bd. III

Abenteuer-Nummer: B17
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3-6
Erfahrungsstufen: 2-5
Verfasser: Ulrich Kiesow
Illustrationen: Ina Kramer
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1987

Die Helden ziehen weiter durch das Orkland, und nach einer Begegnung mit einer gewissen Magierin, die einige von ihnen sicherlich nicht so schnell vergessen werden, erreichen sie Ohort. Diese Stadt, die von Ork-Elfenmischlingen bewohnt wird, birgt mehr als ein Rätsel, und vielleicht führt die Lösung eines davon die Helden gar zum Orkenhort, einem legendären Schatz der Orks. Falls es den Helden gelingen sollte, zu diesem vorzudringen, werden sie mit Köpfchen und einer gehörigen Portion Glück sogar einige Schätze erbeuten, die ihresgleichen lange suchen müssen.

Der dritte Band der "Orklandtrilogie" hat weniger mit der Erforschung des Orklandes zu tun, dafür darf intensiv nach dem Orkenhort gesucht werden. Vor allem aber ist es als das Abenteuer bedeutsam, in dem zum ersten Mal Nahema auftritt und jeden Spielermagier dadurch zur Weißglut bringt, daß sie ein ihm verwehrtetes Kettenhemd trägt..

Kommando Olachtai
oder: Die Steinerne Schlange

Abenteuer-Nummer: B18
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3-6
Erfahrungsstufen: 2-5

Verfasser: Werner Langenegger
Illustrationen: Josef Ochmann
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1987

Diese Abenteuer führt die Helden nach Paavi, in den hohen Norden Aventuriens. Die Bevölkerung wird von dem böartigen Magier Olachtai terrorisiert, der auch Riesenalken zu seinen Verbündeten zählt. Die Helden reisen zu der steinernen Schlange, um dort die Gefahr zu bannen. Auch dieses Abenteuer bietet einiges an Kuriosa: Die Sturzbomberangriffe der Alken ebenso wie die Möglichkeit, einen neuen Kometen zu erschaffen oder ein Kajakwettrennen mit feindlichen Norbarden zu bestehen. Auf dem Hefrücken wird das Abenteuer interessanter- und fälschlicherweise nach Olport verlegt, obgleich es sogar eine gute Karte des Herzogtums Paavi bietet.

Seuche an Bord

Abenteuer-Nummer: B19
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3-6
Erfahrungsstufen: 3-7
Verfasser: Reinhold H. Mai, Stefan H. Schulz, Dorothea Sauter, Peter K. Hubig und Michael Immig
Illustrationen: Joachim Fortmann
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1987

Eigentlich besteht *Seuche an Bord* aus drei kleineren Abenteuern, die einen gemeinsamen Handlungsschauplatz aufweisen: Die Hafenstadt Havena, die man schon seit dem Einstiegsabenteuer in den Basisregeln kannte und zu der vorher eine eigenen Box erschienen war.

In "Seuche an Bord" gilt es, einige mit der gefährlichen und ansteckenden Schwarzen Wut infizierte Seeleute in der großen Stadt aufzufinden und sicherzustellen. Hier haben die Helden sogar eventuell die Chance, einen guten Eindruck bei Fürst Cuanu Ui Bennain oder dessen Geheimpolizei zu hinterlassen.

Bei "Auf Dracos Spur" geraten die Helden sogar in die Nähe der Diebesgilde der Stadt. Wer sich unter Draco ein gefährliches Monster vorstellt, muß leider enttäuscht werden: Doch an dem kleinen Schoßhund einer havenischen Bürgerin ist anderes besonders, was die Diebe reizt...

"Das Experiment" eines finsternen Forschers schließlich bringt ganz Havena in Gefahr. Das Titelbild des Moduls zeigt ihn, wie er die Auswirkung seines Versuchs aufmerksam studiert.

Das Abenteuer präsentiert nicht nur erstmalig die aventurischen Wochentage, es zeigt auch das erste Mal ein Titelblatt der "Havena-Fanfare", der Ausgabe vom 5. Rahja 7 Hal. *Seuche an Bord* erschien wegen des Umfangs von 80 Seiten als "Großband".

Tödlicher Wein

Abenteuer-Nummer: B20
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3-6
Erfahrungsstufen: 3-7
Verfasser: Hadmar Wieser, Andreas Blumenkamp und Ulrich Schade
Illustrationen: Joachim Fortmann
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1987

Der zweite Sammelband mit Havena-Abenteuern bietet wiederum drei kurze Szenarien in der albernischen Hafenstadt:

In "Das Geheimnis des Mechanicus" werden die Helden mit dem legendären Leonardo und seinen kühnen Erfindungen bekanntgemacht und müssen einige Sabotageversuche gegen seine Werkstatt abwehren, um in "Die Taucherglocke" dann mit seiner neuesten Erfindung die versunkene Unterstadt Havenas erkunden zu können.

"Tödlicher Wein" hingegen wird all jenen reichen Bürgern eingeschenkt, die sich eigentlich an einem Rauschtrank erfreuen wollen – und die Helden müssen herausfinden, wer die Drogen nach Havena und unter die Leute bringt.

Die Fahrt der Korisande oder: Die Expedition ins Ungewisse

Abenteuer-Nummer: A7
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 4-6
Erfahrungsstufen: 9-13

Verfasser: Werner Fuchs und Ralf Strehle
Illustrationen: Josef Ochmann
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1987

Das zweite Abenteuer der "Südmeertetralogie" führt die Helden im Auftrag von König Mizirion an Bord der Karavelle Korisande ins Südmeer. Hier sollen sie versuchen, herauszufinden, woher die in Ranak aufgetauchten Risso kommen, und nach Möglichkeit einen Freundschaftsvertrag zwischen ihnen und dem Königreich Brabak herstellen. Im Abenteuer werden einige neue Südmeerinseln weit weit jenseits von Kap Brabak beschrieben oder erwähnt, die auf sonstigen Landkarten Aventuriens nicht erscheinen.

Der Fluch des Mantikor

Abenteuer-Nummer: B21
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3-6
Erfahrungsstufen: 1-4
Verfasser: Ulrich Kiesow, Heinz Thiemann, Hadmar Wieser
Illustrationen: Joachim Fortmann
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1988

In einem zuvor ganz harmlosen Bürgerhaus mitten in Havena spukt es – rätselhafte Erscheinungen und Ungeheuer gehen um, und die Helden sind gewiß zur Stelle, wenn von einem leibhaftigen Mantikor gemunkelt wird, der sich in der Villa niedergelassen haben soll. Doch dann kommt alles anders, als man denkt... In diesem Abenteuer wurde der vorher nur im *Aventurischen Boten* präsentierte Schelm vorgestellt.

Hexennacht

Abenteuer-Nummer: B22
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3-5
Erfahrungsstufen: 3-7
Verfasser: Sandra Stöcker
Illustrationen: Ina Kramer
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1988

Die Helden nehmen auf einer Reise durch eine walddreiche Gegend eines Abends die Einladung zu einer Hexennacht an. Plötzlich wird das fröhliche Treiben jäh unterbrochen, als eine der Hexen entführt wird. Für die Helden beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit, denn die Entführerin hat üble Pläne mit ihrem Opfer. In diesem Abenteuer wird erstmals der neue Heldentyp Hexe mit einigen ihrer Zauber, ihren Vertrauten und ihren Festen vorgestellt. Die Helden erhalten nach erfolgreichem Abschluß des Abenteuers sogar die Möglichkeit, einem Hexenzirkel beizutreten (will heißen, selbst Hexe zu werden).

Die Bettler von Grangor

Abenteuer-Nummer: B23
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3-5
Erfahrungsstufen: 8-11
Verfasser: Dorothea und Stefan Schulz
Illustrationen: Jochen Fortmann
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1988

Grangor im Jahre 4 Hal: Im Kreis der Patrizierfamilien geht die Angst um: Angehörige der bekannten Familien werden einer nach dem anderen ermordet. Die Helden müssen sich bei diesem streng nach einer Chronologie ablaufenden Fantasykrimi beeilen, um das Schlimmste zu verhindern. Die Lösung ist übrigens die vielleicht psycho-logischste überhaupt in einem DSA-Abenteuer – ein Analytiker hätte seinen Freud daran. Ein gute Karte der Stadt Grangor und zahlreiche (wenn auch teils überholte) Angaben über die Regierung der Stadt sind ebenfalls zu finden.

Die Kanäle von Grangor

Abenteuer-Nummer: B24
Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 9-12

Verfasser: Ulrich Kiesow

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1988

Von ganz anderer Art als *Die Bettler von Grangor* ist dieses Abenteuer – es beginnt zwar auch mit einem kleinen Auftrag, doch dann werden die Helden in den größten Kataklysmus verwickelt, den die Abenteuer bis dahin präsentierten: Es geht um das Überleben der ganzen Metropole, wenn die Helden ausziehen, um einen heimlichen Kult des Namenlosen zu zerschlagen, über den einige neue Fakten vermittelt werden.

Der Wolf von Winhall

Abenteuer-Nummer: A8

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 10-14

Verfasser: Thomas Römer

Illustrationen: Jochen Fortmann

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1988

In der Stadt Winhall sorgt ein Werwolf für Angst und Schrecken. Die Helden werden bei ihren Ermittlungen nicht nur vom Monster selbst bedroht, sondern auch vom – erstmalig auftauchenden – Großinquisitor Dexter Nemrod behelligt, der immer nur einen Schritt hinter ihren eigenen Erkenntnissen steht und so einen erheblichen Zeitdruck schafft. Aber es gibt natürlich auch noch einen gemeinsamen Feind, der sowohl die Helden wie den Großinquisitor ausschalten möchte.

Das Abenteuer präsentiert einen Plan der Stadt Winhall und eine Übersichtskarte der albernisch-nostrischen Grenzregion.

Mehr als 1000 Oger

Abenteuer-Nummer: A9

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 12-16

Verfasser: Ulrich Kiesow

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1988

In diesem Abenteuer gilt es, die Pläne des ehemaligen Hofmagiers Galotta zu durchkreuzen, der aus Rache für eine Demütigung vor des Kaisers Augen mit Hilfe von mehr als 1000 Ogern versuchen will, die Geschichte zu wiederholen und Gareth zu vernichten. Die Helden können dabei sowohl den Schurken zu stellen versuchen wie auch die Kaiserlichen bei ihrem heldenhaften Abwehrkampf gegen die furchtbaren Ungeheuer unterstützen. Für die eigentliche Schlacht liegt dem Abenteuer ein komplettes Strategiespiel mit Pappcountern bei, so daß der Kampf sehr plastisch abläuft.

Neben einer detailreichen Karte des mittleren Darpatien sind noch die Oger auf dem Titelbild erwähnenswert – zweifelsohne die schönsten Exemplare ihrer Art, die je über Deres Boden stapften.

Die Seelen der Magier

Abenteuer-Nummer: A10

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 6-9

Verfasser: Uwe Körner und Ulrich Kiesow

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1988

In diesem Abenteuer werden die Helden mit einem Rätsel konfrontiert, das sie zu dem sagenumwobenen Weißmagier Rohezal führt. Von ihm erhalten sie den Auftrag, einen Zirkel finsterer Schwarzmagier zu zerschlagen, der sich in einer Abtei niedergelassen hat. In diesem Abenteuer werden erstmals die Borbaradianer mit ihrer besonderen Magie und ihren speziellen Zaubern vorgestellt. In der Urfassung des Abenteuers war der

Magier Rohezal noch Rohal selber, der Drache "Goldener Falgedorn" gar Fuldigor persönlich. Im Interesse des Spielgleich-gewichtes wurden diese Personen verändert, nicht zuletzt um für spätere Aventurische Entwicklungen alle Möglichkeiten offen zu lassen.

Elfenblut

Abenteuer-Nummer: A11

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 11-15

Verfasser: Sandra Stöcker

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1988

In dem kleinen Dorf Hillhaus werden die Helden Zeuge, wie eine Gruppe Elfen in der Dorfschänke auftaucht und die Tötung von fünf Stammesmitgliedern sowie die Entführung von zwei weiteren Elfen beklagt. Die Spur der Entführer führt zu den Ruinen von einer einst von Menschen mit Duldung der Elfen erbauten Stadt. Die Dorfbewohner werden vor die Wahl gestellt, entweder dafür zu sorgen, daß die zwei Elfen binnen einer Woche zurückkehren und kein weiteres Unheil von jener Menschenstadt ausgehen wird, oder das Dorf bis zum nächsten Vollmond zu verlassen. Das Abenteuer stellt unter anderem die Elfenvampire und insbesondere das fundamentale Konzept der Verwirrtheit ("badoc") vor.

Schatten über Travias Haus

Abenteuer-Nummer: A12

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 12-16

Verfasser: Hadmar und Barbara Wieser

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1988

Das Abenteuer handelt von der Expedition der Traviageweiheten Herdgard, die in der Grünen Ebene, mitten im Goblinland, einen Tempel ihrer Göttin errichten will. Die Helden begleiten den Wagenzug der Arbeiter und versorgen und beschützen ihn während der sieben Monate (von Frühling bis Herbst des Jahres 10 Hal) dauernden Bauzeit.

Dieses Abenteuer umfaßt die bis dahin längste Zeitspanne in einem DSA-Abenteuer und stellt mit den vielen verschiedenen Handlungen, die den Spielern offenstehen, schon fast eine "kleine Kampagne" dar. Das Abenteuer enthält einen groben Plan der Grünen Ebene, rund um den Bauplatz des Tempels.

Gaukelspiel

Abenteuer-Nummer: A13

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 13-17

Verfasser: Reinhold H.Mai und Daniela Dörpinghaus

Illustrationen: Jochen Fortmann

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1988

Der Nachfolgebund zu *Die Verschwörung von Gareth* und – gewissermaßen – *Im Wirtshaus zu schwarzen Keiler* behandelt sowohl den Versuch des Herzogs von Tobrien, sich von seinem einstigen Freund Answin von Rabenmund zu lösen, wie auch dessen Pläne, die unlängst verwaiste Grafschaft Gratenfels an sich zu bringen.

Die Helden sollen dabei zusammen mit einem Gauklertrupp die herzoglichen Söhne aus Burg Rabenmund holen – doch dabei werden sie in noch ganz andere Intrigen verstrickt.

Im Zeichen der Kröte

Abenteuer-Nummer: A14

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 8-11

Verfasser: Michael Johann

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1988

Dieses Abenteuer spielt im Svelttland, ehe es von den Orks überrannt wurde. Bei einem der Helden treten in Lowangen erste Anzeichen einer Hautkrankheit auf, die sich allmählich zu einem rechten Krötenmal auswächst und ihn zwingt, einen geheimen Hexenopferplatz im Gebirge aufzusuchen – seine Gefährten hingegen müssen versuchen, ihn möglichst vor den dort lauernden Gefahren (und seiner schlußendlichen Opferung) zu schützen.

In diesem Abenteuer wird der erste dämonisch böse Hexenzirkel vorgestellt – wie auch die Flüche als spezielle Form der Hexenmagie.

Die Insel der Risso

Abenteuer-Nummer: A15

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 11-15

Verfasser: Werner Fuchs und Robert Simon

Illustrationen: Jochen Fortmann

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1988

Der eigentlich als Abschlußband geplante dritte Teil der "Südmeertetralogie" führt die Helden mit der wieder fahrtüchtig gemachten Korisande zu bis dahin unbekanntem Inseln, auf denen es ihnen gelingt, die Herkunft der Risso zu entschlüsseln. In einem harten Kampf können sie die Risso von ihren Unterdrückern befreien, so daß diese ihnen in Zukunft freundschaftlich gesonnen sind.

Das Nest der eigentlichen Schurken auszuheben, sollte allerdings einem weiteren Abenteuer vorbehalten bleiben.

Das große Donnersturmrennen

Abenteuer-Nummer: B25

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-6

Erfahrungsstufen: 10-15

Verfasser: Barbara und Hadmar Wieser

Illustrationen: Norbert Lösche

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1989

Das letzte offizielle Basis-Abenteuer machte klar, wie überflüssig diese Trennung geworden war: Im Jahre 13 Hal startet in Winhall das Große Donnersturmrennen. Hier nehmen viele Recken teil, die einen guten Ruf zu verteidigen haben oder sich einen solchen erwerben wollen. Preis ist der Donnersturm selbst, ein Streitwagen, den einst Rondra selbst an den Helden Leomar verschenkt hat.

Alle 25 Jahre muß der Besitzer ein neues Rennen ausrichten, damit ein anderer den Preis erhält. Über verschiedene Wegstationen führt die Reise über eine Gesamtlänge von 3.600 Meilen.

Nicht zuletzt deshalb ist eine Karte des Mittelreichs und seiner Nachbarn im Abenteuer enthalten.

Diese aventurische Variante der Rallye Paris-Dakar gewinnt zusätzlichen Reiz dadurch, daß die Route geheimbleibt und immer nur die nächste Etappe bekanntgegeben wird – kein Wunder, daß da auch ein Schurke mitmischt, um mit Lug, Trug und Mord den Donnersturm an sich zu bringen.

Liebliche Prinzessin Yasmina

Abenteuer-Nummer: A16

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 2-4

Verfasser: Gerd Böder und Andreas Michaelis

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1989

Große Aufruhr in Nostria: Die Nichte von König Kasimir wurde entführt, und für die Nostrianer steht fest, daß die Frevler nur Anergaster sein können. Ein Held hat bei diesem turbulenten, humorvollen Abenteuer die Möglichkeit, durch die Befreiung der Prinzessin zu Ehren und Ansehen in dem kleinen Königreich zu gelangen. Im Anhang finden sich zum ersten Mal in einem Solo Hinweise, wie man das Abenteuer mit einigen Modifikationen als Gruppenabenteuer leiten kann.

Wie Sand in Rastullahs Hand

Abenteuer-Nummer: A17

Heldenzahl: 3-6

Art: Gruppenabenteuer

Erfahrungsstufen: 5-9

Verfasser: Jörg Raddatz

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1989

Die Helden sollen für den Kaufherren Stoerrebrandt Vorfälle in der Handelsniederlassung Kannemünde untersuchen. Dort werden die Helden sehr schnell in Intrigen um die Thronfolge des Sultans von Unau hineingezogen, die von novadischer Zahlenmystik und Aberglauben umschattet werden.

Bei ihrer Flucht und den anschließenden Bemühungen, dem rechtmäßigen Erben zu seinem Thron zu verhelfen, sehen sie sich unter anderem längst vergessenen Schrecken aus vergangenen Zeiten gegenüber: Das Abenteuer greift einige der vergessenen geglaubten Angaben um den H'Ranga-Kult auf.

Der Bund der schwarzen Schlange

Abenteuer-Nummer: A18

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 12-16

Verfasser: Werner Fuchs, Robert Simon, Dietrich Limper

Illustrationen: Norbert Lösche

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1989

Der vierte und letzte Band der "Südmeertetralogie" gibt den Helden Gelegenheit, mit den Drahtziehern hinter dem Angriff der Risso auf das Königreich Brabak abzurechnen, nachdem zuvor die Risso von ihren Peinigern befreit wurden. Auf einer vulkanischen Insel kommt es zu dem lange ersehnten Endkampf gegen die Piraten vom Bund der Schwarzen Schlange, hinter denen niemand anders als das verhaßte Al'Anfa steht.

Menschenjagd

Abenteuer-Nummer: A19

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 1-3

Verfasser: Andreas Michaelis und Gerd Böder

Illustrationen: Norbert Lösche

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1989

Bei diesem Abenteuer führt der Weg ins Bornland, wo sich eine junge Frau auf die Suche nach ihrem verschollenen Bruder macht – und dabei begegnet sie ebenso pflichteifrigen Beilunker Reitern wie koboldhaften Wald-wichteln und kann sogar den Adelsmarschall treffen, ehe sie den von Skla-venfängern verschleppten Bruder zu-rückgewinnt. Auch dieses Solo enthält Hinweise für die Präsentation als Gruppenabenteuer.

Man mag es glauben oder nicht, aber die Aufschrift auf dem Titelbild – "Soloabenteuer für eine Heldin" – führte zu ernstgemeinten Anfragen, ob sich denn auch männliche Spieler an dem Abenteuer versuchen dürften.

Im Traumlabyrinth

Abenteuer-Nummer: A20

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 2-4

Erfahrungsstufen: 10-14

Verfasser: Jörg Hillen und Gerd Tillmann

Illustrationen: Norbert Lösche

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1990

Die Helden sind berufen, dem im Koma liegenden Zwerg Parsezel zu Hilfe zu eilen. Um ihm helfen zu können, müssen sie einen Zaubertrank zu sich nehmen, der es ihnen ermöglicht, in Parsezels Träume zu gelangen und dort zu agieren.

Leider sind diese Träume für die Helden so real, daß sie dabei ums Leben kommen können. Für dieses Abenteuer werden zwei besondere Werte eingeführt – nämlich der Flug- sowie ein Sturz-Wert.

Ein Anhang enthält hilfreiche Angaben zu den Zwergenkönigen, die allerdings ein wenig zu allgemein formuliert

sind.

Folge dem Drachenhals

Abenteuer-Nummer: A21

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 4-7

Verfasser: Bernhard Hennen

Illustrationen: Ina Kramer, Pläne von Bernhard Hennen und Ralf Hlawatsch

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1990

Die Helden werden in Thorwal Zeugen einer Wette zwischen den Seefahrern Phileasson Foggwulf und Beorn dem Blender: Es geht um die Umsegelung Aventuriens in achtzig Wochen sowie um die Lösung von zwölf Rätseln. In Foggwulfs Gefolge reisen die Helden ins Land der Nivesen und Karene, wo sie sich nicht nur gegen die Kreaturen des ewigen Eises, sondern auch gegen die menschenfeindlichen Elemente behaupten müssen und auf monumentale Überreste aus uralter Zeit stoßen.

Erster Band der "Drachenhals-Tetralogie".

Das Grabmal von Brig-Lo

Abenteuer-Nummer: A22

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-6

Erfahrungsstufen: 1-5

Verfasser: Hadmar Wieser

Illustrationen: Horus/Laws

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1990

Vor Jahrhunderten wurde in Brig-Lo am Yaquir Geschichte geschrieben, heute aber ist der Ort nur mehr ein verschlafenes Weinbauerndorf, in dem keiner groß Notiz davon nimmt, wenn einige der Einwohner verschwinden. Nur einige junge Abenteurer beschäftigen sich mit dem Fall und geraten bald tiefer hinein, als ihnen lieb sein kann.

Dieses Heft ist als Abenteuer für Rollenspielneulinge konzipiert und geschrieben worden – daher sind auch alle spieltechnische Angaben passend für beide Regelvarianten verfaßt. Nichtsdestoweniger bietet es eine spannende, zeitweise vielleicht gar etwas harte Geschichte um einen Nekromanten und seine lästerlichen Experimente.

Auf der Spur des Wolfes

Abenteuer-Nummer: A23

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 6-10

Verfasser: Bernhard Hennen

Illustrationen: Norbert Lösche

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1990

Der zweite Band der "Drachenhals-Tetralogie" führt die Helden auf die Spur des "Wolfes", eines nordländischen Kriegers, der zur Zeit von Rastullahs Erscheinen in Unau diente – doch unterdessen müssen sie in den Drachensteinen, bei der Seeschlangenjagd und im Tanggewirr auf dem Perlenmeer Gefahren trotzen und Heldentaten bestehen.

Stromaufwärts

Abenteuer-Nummer: A24

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 3-6

Verfasser: Michelle Melchers

Illustrationen: Nicolas Bau, Horus, Pläne von Ralf Hlawatsch, Farbkarte von Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1990

Eigentlich sollen die Helden ja nur einen etwas furchtsamen Kaufherrensproß aus Festum zu seiner Hochzeit mit

der Tochter eines bornischen Adligen eskortieren – von Neersand aus immer stromaufwärts gen Notmark, wo Graf Uriel residiert.

Doch eins kommt zum anderen, bald finden sich die Helden inmitten von Piratenüberfällen, Hexennächten, Raubtierangriffen und anderen Bedrohungen wieder – und müssen sich mit einem stets unruhigeren Jüngling auseinandersetzen, der immer mehr vor seinem brutalen Schwiegervater in Spe zurückschreckt. Siegt das Pflichtbewußtsein der Helden – oder die Moral?

“Stromaufwärts” bietet neben einer stimmungsvollen Geschichte auch eine farbige Bornland-Karte von Ina Kramer und ist schon daher für den Sammler und Spieler fast unverzichtbar.

Xeledons Rache

Abenteuer-Nummer: A25

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 15-19

Verfasser: Ralf Hlawatsch und Arnulf Kölling

Illustrationen: Horus, Pläne von Ralf Hlawatsch

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1990

Einst zog der Halbgott und Hesinde-Sohn Xeledon durch Aventurien und schuf ein ganz besonderes Gemälde – und dieses Bild wird zum Mittelpunkt dieses Abenteuers, denn wo die Zwölfgötter und ihre Kinder wirken, da lauert oft auch der Namenlose – und hier sind es seine Schergen, die im fernen Tiefhusen ihre Finger nach Xeledons Lebenswerk ausstrecken...

Bei soviel Kunstfertigkeit: Von kunstgeschichtlichem Interesse mag sein, daß sich der Maler Ugurcan Yüce beim Schaffen der Titelbilder für *Xeledons Rache* und *Stromaufwärts* in seiner sogenannten “Robin Hood“- oder Spitzbart-Phase befand, die später wieder in die Schnauzbart-Periode überging.

Wie der Wind der Wüste

Abenteuer-Nummer: A26

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 7-10

Verfasser: Bernhard Hennen

Illustrationen: Horus, Pläne Ralf Hlawatsch

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1991

Auch der dritte Teil der “Drachenhals-Tetralogie” führt die Helden weiter durch Aventurien: In Fasar erhalten sie die bemerkenswerte – und mühselige – Aufgabe, mit einem Haufen Bettler ein neues Dorf irgendwo im Regengebirge zu begründen. Der lange, an Wundern und Gefahren reiche Treck durch die Wüste kann beginnen, doch wenn die Helden im alten Echsenland beim Loch Harodröl eintreffen, ist noch lange kein Frieden in Sicht...

Inseln im Nebel

Abenteuer-Nummer: A27

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 9-13

Verfasser: Bernhard Hennen

Illustrationen: Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1990

Im abschließenden Band der “Drachenhals-Tetralogie” wird endgültig klar, daß der Wettbewerb zweier Thorwaler nur der Auslöser für weit größerer Dinge war – die Folgen jahrtausendealter Konflikte treten hervor, und auf den sagenhaften Inseln im Nebel lichten sich die letzten Schleier: Die Helden können Konflikte aus ältester Vergangenheit miterleben und ein uraltes Unrecht in Ordnung bringen.

Die preisgekrönte Kampagne findet in *Inseln im Nebel* ihr fulminantes Ende und zeigt, wie gut Helden auch durch eine einzige Abenteuerreihe zu Macht und Ruhm kommen können – wer siegreich in Thorwal eintrifft, der kann es auf die 12. Stufe und damit vom absoluten Neuling zum respektierten Veteranen gebracht haben.

Findet das Schwert der Göttin

Abenteuer-Nummer: A28

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-4

Erfahrungsstufen: 7-11

Verfasser: Jörg Raddatz

Illustrationen: Norbert Lösche, Pläne Ralf Hlawatsch

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1990

“Findet das Schwert der Göttin!” So lautet der Auftrag des alten Ordens-seneschalls an die Helden. Es geht um die legendäre Waffe der heiligen Thalionmel, die einst in den Chababfluten verloren ging – und eine göttliche Vision weist den Weg, doch erst müssen die Helden eifrige Rivalen und die wiedererstandenen Feinde von einst konfrontieren. Selbst wenn sie die Waffe in Händen halten, ist nicht alles gelöst – das Liebliche Feld wäre nicht, was es ist, wenn nicht sofort die politischen Spiele um Macht und Einfluß die Helden in neue Verwirrung stürzen würden. Das Abenteuer enthält einen Plan der Stadt Neetha.

Staub und Sterne

Abenteuer-Nummer: A29

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 4-6

Erfahrungsstufen: 7-12

Verfasser: Thomas Römer

Illustrationen: Horus und Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1991

Nach *Borbarads Fluch* und *Seelen der Magier* ist *Staub und Sterne* das dritte Abenteuer, das die Taten des finsternen Erzmagus zum Hintergrund hat. Es beginnt auf dem Gauklertreffen in Khunchom, wenn eine der Gauklerfamilien mit einem stark ramponierten Wagen erscheint und voller Angst von einem Ungeheuerüberfall in der Nähe der Gorischen Wüste erzählt, dem einige der ihren zum Opfer fielen. Die Helden brechen auf, um zu retten, was noch zu retten ist, doch auf dem leblosen Hochplateau müssen sie erfahren, daß weit mehr hinter der Sache steckt, als sie je gefürchtet hätten...

Neben dem eigentlichen Abenteuer enthält *Staub und Sterne* unverzichtbare Angaben für alle, die die Gorische Wüste zum Abenteuerschauplatz machen wollen.

Die Attentäter

Abenteuer-Nummer: A30

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 2-4

Erfahrungsstufen: 2-4

Verfasser: Ulrich Kiesow

Illustrationen: Horus und Ina Kramer, Farbkarte von Ulrich Kiesow

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1991

Die Helden geraten in diesem Abenteuer in einen Strudel von Ereignissen, die sie zuerst nach Gareth und später ins ferne Bornland führen. Während sie dem Zwang eines böartigen Zaubers folgen (müssen), werden sie Zeuge, ja Auslöser jener Vorfälle, die zu dem rätselhaften Verschwinden von Kaiser Hal führen.

Die Spieler haben in diesem Abenteuer nur sehr wenige Möglichkeiten, da der Zauberschwang sie sehr stark in die vorgegebene Richtung führt, doch ist die Atmosphäre dicht und das Abenteuer generell dank seiner Hintergrundinformationen fast unverzichtbar.

Dem Abenteuer liegt eine sehr schöne farbige Karte von Schloß Ilmenstein bei.

Die Tage des Namenlosen

Abenteuer-Nummer: A31

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 6-12

Verfasser: Michelle Melchers

Illustrationen: Jens Haupt und Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1992

Vor den Tagen des Namenlosen fürchten sich in Aventurien doch nur Memmen und abergläubisches Landvolk – so mögen die Helden denken, wenn sie im Hochsommer einen Auftrag erhalten, der sie fern aller Zivilisation in die Wildnis Tobriens führt. Doch ausgerechnet diesmal haben die alten Feinde alles Guten ihre Vorbereitungen fertig – nur noch die Helden stehen zwischen ihnen und dem Erfolg...

Der Zorn des Bären

Abenteuer-Nummer: A32

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 11-16

Verfasser: Ina Kramer

Illustrationen: Ugurcan Yüce

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1992

Im kalten Bornland treffen sich Nivesen, Norbarden und eine so exotische Frau wie die Baronin Mirhiban aus dem warmen Süden, wenn es für die Helden heißt, den alten Fluch zu brechen, der immer wieder den Zorn des Bären über die furchtsamen und hilflosen Opfer bringt.

Die Stadt des toten Herrschers

Abenteuer-Nummer: A32

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-6

Erfahrungsstufen: 11-16

Verfasser: Gerd Tillmann

Illustrationen: Jens Haupt, Pläne von Ralf Hlawatsch

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1992

Der Helden erfahren von dem Untergang einer kleinen menschlichen Ansiedlung in der Nähe von Selem, deren Bewohner scheinbar sinnlos niedergemetzelt worden sind. Bei ihren Nachforschungen in den Sümpfen stoßen sie auf feindselige Echsenmenschen und eine gewaltige Grabpyramide aus grauer Vorzeit. Wenn sie dort eindringen, erfahren sie von einem Frevel, der seit Ewigkeiten den natürlichen Fluß der Dinge stört – doch mittels eines gewaltigen Zaubers können sie alle im Körper eines der ihren vereint in die Vergangenheit zurückreisen, um das frühere Unrecht zu tilgen.

Das Abenteuer enthält im Anhang zahlreiche Anmerkungen und Tips zur Handhabung von Zeitreisen, die auch außerhalb dieser Handlung von großem Interesse sind.

Das Schiff in der Flasche

Abenteuer-Nummer: A34

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 3-6

Verfasser: Arne Gniech, Reiner Kriegler, Marc Zwinz

Illustrationen: Ugurcan Yüce

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1991

Im schönen Kuslik am Yaquirmund kann der Held in einem Trödelladen ein eher unscheinbares Buddelschiff erwerben – doch wenig später wird das Werkstück zum Ziel diverser Dieb-stahlsversuche. Nur allmählich wird der überraschte Held erfahren, daß weit mehr in der Flasche steckt, als es den Anschein hatte.

Dieses Soloabenteuer kann nicht nur mit einem sehr stimmungsvollen Stil aufwarten, der weit mehr Wert auf gutes Erzählen als auf die Regeln legt, es beinhaltet auch die bislang längsten und detailliertesten Informationen für die Umarbeitung in ein ebenso stimmungsvolles Gruppenabenteuer – selbst die Werte der im Solo erscheinenden Personen und Etablissements fehlen nicht.

Der Götze der Mohas

Abenteuer-Nummer: A35

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 1-3

Verfasser: Sven Wasner

Illustrationen: Nicolas Bau

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1991

Es ist schon hart, als Schiffbrüchiger in Neetha festzusitzen – und daher wird der Held auch nur zu gerne nach Mengbilla reisen, um dort einen Götzen zu retten, der seinen mohischen Besitzern und Verehrern geraubt wurde

und der nun bei einem überaus dekadenten Sammler zu finden sein soll. Und fürwahr, die Stadt, wo man den Praioskult verboten hat, ist ein heißes Pflaster für junge Helden, die einem Freund des Großemirs und mächtigen Magier die Beute abnehmen wollen...

Ein Stab aus Ulmenholz

Abenteuer-Nummer: A36

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 1

Verfasser: Jörg Raddatz, Heike Kamaris und Andreas Blumenkamp

Illustrationen: Ugurcan Yüce

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1992

Das Ende seiner Lehrzeit und seine Weihe gehören zu den wichtigsten Momenten im Leben eines Magiers. In diesem zweiten Soloabenteuer für Magier muß ein junger Studiosus seinen persönlichen Magierstab finden und eine Reihe von Erfahrungen machen, bis er schließlich zum Schluß ein richtiger Magier wird – und er wird gelernt haben, vor den Besitzern mancher Baumgärten mehr Respekt zu zeigen...

Dieses Abenteuer ist besonders für jene Spieler geeignet, die einmal einen jungen Magus führen und auch die Zeit vor der Weihe durchspielen wollen. Die Zauber werden über eine Tabelle abgewickelt, die jedoch zumindest in der Erstauflage vom Druckfehlerteufel fast unbrauchbar gemacht wurde.

Straßenballade

Abenteuer-Nummer: A37

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 1-6

Verfasser: Karl-Heinz Witzko

Illustrationen: Christian Turk

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1993

Der Held begibt sich in diesem Soloabenteuer gemeinsam mit dem nostrischen Prinzen Kasparbald auf die Suche nach der auf mysteriöse Weise verschwundenen Bardin Delusia Pernstein. Das sehr humorvolle Soloabenteuer führt den Helden häufig zu sehr überraschenden Situationen – nicht zuletzt durch den verzogenen Prinzen – in denen man auch einen guten Einblick in die andergastisch/nostrische Mentalität erhält.

Im Dschungel von Kun-Kau-Peh

Abenteuer-Nummer: A38

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 9-15

Verfasser: Stefan Blanck/Ralf Hlawatsch

Illustrationen: C. Turk; Karten: R. Hlawatsch

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1993

Die Waldmenschenstämme im Dschungel leben nicht nur friedlich zusammen – und die Yakosh-Dej unweit Chorhop gelten als besonders extremes Beispiel für jene Eingeborenen, die sich nicht scheuen, die eigenen Brüder aus dem Wald an die Weißen zu verkaufen. Nach einem Schiffbruch werden auch die Helden in die schreckenerregenden Erlebnisse hineingezogen, die den Regenwald einmal von einer ganz anderen Seite zeigen: Als Schauplatz bössartiger Intrigen, die denen des Vinsalter Hofes in wenig nachstehen.

Ein Anhang enthält wertvolle Informationen zur Kultur der Waldmenschen generell und einigen Stämmen im Besonderen.

Des Elfenkönigs Zaubermacht

Abenteuer-Nummer: A39

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 14

Verfasser: Jörg Raddatz

Illustrationen: Ugurcan Yüce

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1992

Dieses Soloabenteuer kann mit einer Neuheit aufwarten: Diesmal schickt der Spieler keinen eigenen Charakter in das Abenteuer – sondern führt die aventurische Persönlichkeit Graf Golambes von den Trollzacken auf die Suche nach dem sagenumwobenen Elfenkönig. Dieser soll in Anlehnung an die alten Verträge den Menschen gegen die Schwarzpelze beistehen. Bis Golambes an den Hof des Königs gelangt, muß er nicht nur die Reihen der Feinde durchdringen, sondern auch einigen Bedrängten helfen, bis er zum Schluß eine große Überraschung erlebt.

Der ungewöhnliche Ansatz dieses Abenteuers hat sich offensichtlich bei so manchem Spieler nicht durchsetzen können, der lieber einen eigenen Helden auf die Suche nach Ruhm und Macht führt. Obgleich sie ja doch einem "Fremden" zugute gekommen wäre, haben einige Leser das Fehlen einer AP-Belohnung schmerzlich vermißt...

Verrat auf Arras de Mott

Abenteuer-Nummer: A40

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 1-4

Verfasser: Arne Gniech, Reiner Kriegler und Marc Zwinz

Illustrationen: Christian Turk

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1992

In der Klosteranlage Arras de Mott wird der Held unfreiwillig zum Zeugen von merkwürdigen Geschehnissen. Die düsteren Priester tragen zum unheimlichen Flair dieses Ortes bei. Der Spieler wird in einen Strudel von Intrigen und Komplotten hineingezogen, bis schließlich die Inquisition am Ort des Geschehens auftaucht. In ihrem Abenteuer verstehen es die Autoren, die dichte Atmosphäre im Stil von *Der Name der Rose* einzufangen und nach Aventurien zu übertragen.

Der Löwe und der Rabe – Tar Honak

Abenteuer-Nummer: A41

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-6

Erfahrungsstufen: 15-21

Verfasser: Hadmar Wieser

Illustrationen: Christian Turk und Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1992

In seiner bisher größten und zugleich offensten Kampagne versucht Hadmar Wieser, das ganze Spektrum des einige Jahre zuvor von Jörg Raddatz im Aventurischen Boten ausgefochtenen Khom-Krieges zwischen Al'Anfa und dem Kalifat einzufangen und in Abenteuer zu übertragen, ohne auf Stimmung und Detailfreude zu verzichten. Dennoch unterscheiden sich die beiden Bände sehr stark von herkömmlichen Abenteuern: Das erste Heft bietet einen sehr eleganten Einstieg und stellt die wichtigen Meisterfiguren beider Kriegsparteien vor.

Der Löwe und der Rabe – Malkillah

Abenteuer-Nummer: A42

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-6

Erfahrungsstufen: 15-21

Verfasser: Hadmar Wieser

Illustrationen: Christian Turk und Ina Kramer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1992

Der zweite Teil der "Khomkrieg-Kampagne" bietet die wichtigsten Angaben zur Chronologie, aber auch, wie sich die Fronten entwickeln, wie Belagerungen abzuhandeln sind, wie sich die Helden mit den Rängen und Ränken der Novadis untereinander auseinandersetzen müssen und vieles mehr. Die beiden letzten Kapitel behandeln die Thronbesteigung des neuen Kalifen und befassen sich mit der Klärung der einst durch die Vermählung Nedimes mit einem Fremdling entstandenen Nachfolgefrage.

Der Krieg der Magier

Abenteuer-Nummer: A43

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 21+
Verfasser: Hadmar Wieser
Illustrationen: Rudolf van Giffen
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1994

Dieses Abenteuer ist fürwahr für die mächtigsten und berühmtesten der aventurischen Helden gedacht – was für viele Andere der krönende Abschluß einer langen Kampagne wäre, bildet hier den Auftakt: Auf einem Empfang im Kaiserpalast zu Gareth erfahren die Helden von einem mächtigen Artefakt, und ehe sie sich's versehen, sind sie in den Kampf von Rohal und Borbarad verstrickt, der vor Jahrhunderten in der Gorischen Wüste tobte.

Nicht nur in inhaltlicher Richtung betritt dieses Abenteuer Neuland, erwähnenswert sind auch die zahlreichen Hinweise für den Spielleiter, die sich über die rein aventurischen Vorfälle hinaus auf so wichtige Dinge wie atmosphärisch passende Begleitmusik und andere Tips erstrecken.

In den Höhlen des Seeogers

Abenteuer-Nummer: A44
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3-5
Erfahrungsstufen: 1-2
Verfasser: Ulrich Kiesow
Illustrationen: Ina Kramer und Susi Michels
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1993

Die Ereignisse nehmen für die Helden ihren Anfang in Albenhus, wo sie sich zur Begleitung einer Reederin anheuern lassen, die eine immens hohe Lösegeldsumme transportiert, um ihren Bruder aus der Gefangenschaft eines berüchtigten Piraten zu befreien. Die Reise geht, über Fluß und Land und immer von Gaunern verfolgt, bis zum Ziel Bethana. Dort haben die Helden die Möglichkeit, entweder für das Lösegeld den Gefangenen freizukaufen oder – weit heldenhafter – ihn zu befreien.

Interessanterweise nimmt sich der (nach seiner Numerierung) direkte Nachfolger von *Krieg der Magier* genau dem anderen Ende des Heldenspektrums auf neuartig-hilfreiche Weise an: Dieses Abenteuer wendet sich besonders an den noch unerfahrenen Spielleiter und bietet sehr viele nützliche Hinweise, die – über die eigentliche Handlung weit hinausgreifend – viele wichtige Grundlagen des stimmungsvollen Rollenspieles zusammenfassen; auch sogenannte erfahrene Spielleiter können hier noch manche Anregung finden.

Alptraum ohne Ende

Abenteuer-Nummer: A45
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3-5
Erfahrungsstufen: 8-13
Verfasser: Thomas Römer
Illustrationen: Michaela Sommer
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1994

In der unruhigen Grenzprovinz Weiden gibt es nicht nur Rittertum und Rinderzucht, sondern auch finstere Kulte und Zirkel in den schroffen Gebirgen und undurchdringlichen Wäldern des Nordens. Als im kleinen Dorf Dragenfeld eine junge Geweihte auf dem Scheiterhaufen stirbt, sind die Rätsel groß – zumal sich die Inquisition besonders für die Gegend zu interessieren beginnt und die Helden jede Nacht von immer furchtbareren Alpträumen geplagt werden.

Alptraum ohne Ende ist der erste Teil der Kampagne "Die Sieben Gezeichneten", einer Zusammenarbeit der beliebtesten DSA-Autoren, die in den nächsten Jahren Aventurien wahrlich erschüttern wird.

Das Jahr des Greifen

Abenteuer-Nummer: A46
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3-5
Erfahrungsstufen: 12-17
Verfasser: Bernhard Hennen
Illustrationen: Sylvia Boucké
Titelbild: Larry Elmore
Erscheinungsjahr: 1994

Während der Orkensturm vor Gareth zurückgeschlagen wurde, ist das kleine Greifenfurt weiterhin fest von einer orkischen Armee eingeschlossen – und die Belagerung zeigt allmählich Wirkung. Das Ziel der Helden ist es, die Stadt vor dem Fall zu retten – doch auch das braucht seine Zeit: *Das Jahr des Greifen* wird seinem Namen vollauf gerecht, behandelt es doch im weiten Kampagnen-Stil ein ganzes Jahr aventurischer Geschichtsentwicklung.

Das Abenteuer enthält die Anwerbung der Helden in die Kaiserliche Armee, ihren Einsatz in der Schlacht auf den Silkwiesen sowie eine detaillierte Beschreibung der belagerten Stadt und eine Reihe von kurzen kriegerischen, aber auch kriminalistischen Abenteuern.

Begleitend zu den beiden Heften der Kampagne erscheint im Bastei-Lübbe-Verlag unter dem gleichen Obertitel eine Romantrilogie, die sich zwar vor allem auf die Meisterfiguren konzentriert, deren Kenntnis aber dennoch zumindest die kriminalistischen Aspekte zu einfach lösbar macht...

Auf der Suche nach einem Kaiser

Abenteuer-Nummer: A48

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 1-3

Verfasser: Karl-Heinz Witzko

Illustrationen: Michaela Sommer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1994

Eigentlich macht sich ja in diesem Solo ein Söldner, vormals analphabetischer Vorleser eines almadanischen Barons, auf, um Abenteuer zu erleben und den verschollenen Kaiser Hal zu finden. Wie er das anstellt, ist auf höchst unterhaltsame Weise erzählt und läßt ihn unter anderem mit Dexter Nemrod, maras-kanischen Meuchlern und nostrischem Hochadel zusammentreffen – nur den Kaiser findet er natürlich nicht.

Mit einiger Rechtfertigung kann man *Auf der Suche nach einem Kaiser* als das humorvollste und doch nicht alberne Abenteuer bezeichnen, das bislang für DSA erschien.

Das Lied der Elfen

oder: Jenseits der Salamandersteine

Abenteuer-Nummer: A47

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 1-3

Verfasser: Hadmar Wieser

Illustrationen: Michaela Sommer und Christian Turk

Titelbild: Ertugrul Edirne

Erscheinungsjahr: 1994

Der Tanz auf dem Firn, der Lachsfang am Wildwasser, das Laufen mit dem Wind – all das zählt zu den Dingen, die das Elftum ausmachen; weit mehr, als daß die Elfen “zaubernde Kämpfer” sein können.

Das Lied der Elfen ist eigentlich eine Kombination aus Spielhilfe und Soloabenteuer, denn es bietet die Gelegenheit, einen jungen Elfen auf stimmungsvolle Weise ins Heldenleben einzuführen, da es speziell für die Psychologie und die natürliche Magie der Elfen geschrieben wurde und versucht, so mancher spielerischer Fehlentwicklung entgegenzusteuern – eine gute Ergänzung zu den elfischen Geheimnissen in der Box *Dunkle Städte, lichte Wälder*.

Darüberhinaus ist es das erste Abenteuer mit doppeltem Titel seit sieben Jahren...

Stunden der Entscheidung

Abenteuer-Nummer: A50

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 1

Verfasser: Jörg Raddatz

Illustrationen: Michaela Sommer

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1994

Die Schätze Al’Anfas sind reicher als jede Vorstellung – und fast alle aus dem Blut und Schweiß unglücklicher Sklaven gewonnen. Und wenn man dann noch auf der Suche nach diesem Reichtum als versklavter Gladiator in der Bal-Honak-Arena landet und Tag um Tag im Zweikampf das dekadente Publikum begeistern muß, scheint

Flucht der einzige Ausweg.

Stunden der Entscheidung führt den fliehenden Helden durch die Paläste, Tempel und Elendsviertel der Stadt und enthält einen Anhang, in dem die Arena vorgestellt und Abenteuerideen vorgeschlagen werden.

Das Jahr des Greifen II

Abenteuer-Nummer: A56

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen:

Verfasser: Bernhard Hennen

Illustrationen: Michaela Sommer und Ruud van Giffen

Titelbild: Larry Elmore

Erscheinungsjahr: 1995

Im zweiten Teil der "Greifenfurt-Kampagne" können die Helden entscheidend bei der Befreiung der belagerten Stadt mithelfen:

Nach ihrem Ausbruch durch den Belagerungsring führt sie ihr Weg durch das Mittelreich, um die Kaiserlichen Truppen und andere Verbündete zu finden – eine Suche, die selbst über Aventuriens Grenzen hinaus in die Feenwelt führt und sie mit Reichsbewahrer Brin und anderen Großen zusammenführt, ehe die orkischen Truppen geschlagen sind.

ALMANACH

Aarenstein; auch *Stein des Aaren*, *Roter Aar* oder *Stein des Siegels* genannt; nach *Bosparans Fall* als Symbol für das unterworfenen *Lieblichen Feld* in die Kaiserkrone *Rauls* geschmiedet; als sichtbares Zeichen der Unabhängigkeit ging der Stein beim *Kusliker Frieden* an König *Khadan*, der ihn spaltete und die kleinere Hälfte seinem betrogenen Verbündeten *Thursis ay OIKALDIKI* zum Geschenk machte. Aus der größeren Hälfte entstand das ehemalige *CRON-SIEGEL* des *Alten Reiches* (nunmehr abgelöst durch das *HORASSIEGEL*).

Abbadom; verborgenes Kloster am *Einsamen See* in CHABABIEN; pflegt eine aus den *Dunklen Zeiten* überlieferte Religion der *Drachenanbetung*; der See enthält das Skelett des *Wurms von Chababien*, den *Geron der Einhändige* erschlug.

Abilachter Fleckvieh; *Rinderrasse*; Zucht der BORNLÄNDER BUNTEN.

Abszint; kleiner Ort an der Mündung des *Nagwa* in den *Szinto* und der Straße von *Selem* nach *Keft*.

Abu Terfas Ysasser Shenesach; (109 v.H. – 26 Hal); skrupelloser *Magier* aus *Mhanadistan*, der einen sagenumwobenen Palast im östlichen *Khoram-Gebirge* bewohnte und wohl auf magische Weise sein Leben zu verlängern wußte. Dank *ZURBARANS TINKTUR* wurde er zu einem der letzten Meister der *Chimärologie* und erschuf zahlreiche *Chimären* und *Hybriden*.

Achorhobai; *Gehörnter Dämon*; Diener des AGRIMOTH; frißt sich auf der Suche nach edlen Steinen und Metallen mit seinem fünfzehn Schritt langen, weißen Wurml Leib mittels seiner Verdauungssäfte aus reinem *Vitriol* durch alle Arten von Gestein.

Adamantenland; sagenhafte Insel im tiefen *Perlenmeer* jenseits von *Setokan*, auf der *Al'Anfa* eine unglaublich ertragreiche Edelsteinmine sein eigen nennen soll, deren Erträge (zusammen mit Gewürzen und Edelhölzern von den *Waldinseln*) vom sogenannten *Adamantenkonvoi* abgeholt werden. Dieser besteht aus zwanzig *Zedrakken* und zwölf *Galeeren* zu deren Schutz und darf als größter Traum eines jeden *Piraten* gelten.

Adawadtgürtel; spezieller *KRAFTGÜRTEL*, der einmalig die Kraft eines *Riesen* verleiht.

Adelskomture; von der *bornländischen ADELVERSAMMLUNG* gewählter Rat. Die sechs A. bekleiden zumeist eher symbolische Ämter und sind dem *ADELSMARSCHALL* beratend zur Seite gestellt. In Kriegszeiten sollen sie zudem die *Landwehren* befehligen, doch wurde dies noch nie praktisch umgesetzt, da die Angehörigen der Wehren sich eher ihrem jeweiligen *BRONNJAR* verantwortlich fühlen.

Adlergarde; ehemaliges *Ksl. Elitegarderegiment* des Mittelreichs zu *Tuzak*; wurde im Zuge der borbaradianischen Invasion unter Verlust der Standarte nahezu aufgerieben und später aufgelöst.

Adler-Orden; ein in der Organisation den Laienbruderschaften der großen Kirchen angelehnter Orden (offizielle Bezeichnung: *Horaskaiserlicher Staats-Orden des Goldenen Adlers*), der von *Amene-Horas* zur besseren Kontrolle im *HORASREICH* eingerichtet wurde. Der A. hat die Aufgabe, die Kaiserin bei Regierung und Verwaltung zu unterstützen. Dazu gehört die Beratung (und auch Überwachung) von Adligen, die Verfolgung und Verurteilung von Verbrechern und Staatsfeinden sowie die Verwaltung von Ländereien der *HORASDOMÄNE*.

Die oberste Einheit des Ordens, die *Staats-Procuratur* in *Vinsalt*, ist in sieben *Procuraturen* gegliedert, die nächstkleineren Einheiten sind *Directionen*, *Commissionen* und schließlich die *Secreteriate* oder *Referate*. Werden sie als eigenständige Dienststellen eingerichtet, heißen sie *Directorien*, *Commissariate* und *Agenturen*.

Der Eintritt in den Orden ist eine Entscheidung fürs Leben, die aber auch ein festes Gehalt und gesellschaftliches Ansehen mit sich bringt, denn die Ränge des A. erheben ihren Inhaber praktisch in den (nicht erblichen) Adelsstand. Während die Hilfs- und Schreibkräfte (namentlich sind das *Anwärter*, *Amtsdiener*, *Schreiber* und *Secretäre*) all jene Arbeiten erledigen, die für das Bestehen des Ordens unabdingbar sind, haben die Offizialen (*Referenten*, *Inspectoren*, *Commissare* und *Directoren*) schon erhebliche politische Vollmachten. Die *Staats-Advocaten* und *Procuratoren* hingegen sind durchwegs studierte Juristen, die die Kaiserin auch vor Gericht vertreten. Oberster Funktionär des Ordens ist *Staats-Procuratorin* Comtessa *Odina THIRINDAR VON SCHELF*.

Adlerschnabel; vergoldete und verzierte Kaiserbalestra von Kaiserin *AMENE-HORAS*, die als Zeremonial- und Repräsentationswaffe dient.

Admiral-Vikos-Sieg; Bezeichnung für einen militärischen Sieg, bei dem man zwar mehr verliert als der Gegner, sich das im Gegensatz zu diesem aber leisten kann; benannt nach dem Ausgang der SEESCHLACHT VON SALZA unter *Admiral Vikos*.

Admiral-von-Seweritz-Schule; *Seeakademie* zu *Festum*, an der Adlige und Bürger Offiziers- und Kapitänspatente erwerben oder die Steuermannsprüfung ablegen können. Obschon erst vor 50 Jahren von dem berühmten *bornländischen* Admiral gegründet, gilt sie als nahezu ebenso bedeutend wie die entsprechenden Schulen in *Khunchom* und *Kuslik*. Der Festumer Handelsherr *Stoerrebrandt* unterstützt die Akademie mit großzügigen Spenden.

Adoptivkönige; von 1.352 v.H. bis 1.224 v.H. Monarchen der ZYKLOPENINSELN, die sich erstmals *Seekönige* nannten und ihre Nachfolger selbst bestimmten. Der letzte der A. war *MIRONOS VON RETHIS*.

Aëserion; der Kelch des *Erzes* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Agha; neuerdings auch die *aranische* Tulamidya-Bezeichnung für den militärischen Rang *Hauptmann*; Anführer einer *ORTA* (Kompanie).

Ahornsirup; wird aus dem Saft des Zuckerahorns gewonnen; von Elfen zum Süßen von Speisen genutzt.

Ahrholt; kleines *bornländisches* Dorf der MARK am Nordrand der *Misa-Auen*; bekannt für den A. *Apfelkäse*, einer Nachspeise (gesüßtes Apfelmus mit Quark und Ei, das zwischen Brettern zu einer mürben Masse gepreßt wird), die selbst in den feinsten Häusern *Festums* angerichtet wird.

Aikar Brazoragh; prophezeite Gestalt der *orkischen* Mythologie; Wiederverkörperung des BRAZORAGH und Symbol der Einheit aller Stämme; sein Erscheinen als *ASHIM RIAK ASSAI* soll um 10 Hal den ORKENSTURM und den Bau der Stadt *KHEZZARA* veranlaßt haben; apostrophiert als Göttergesandter Streiter, Bewahrer der Vergangenheit, Herr der Gegenwart, Herausforderer der Zukunft.

Aitherion; der Kelch der *Luft* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Akademie der Herrschaft zu Elenvina; dem WEG DER RECHTEN HAND zugehörige MAGIERAKADEMIE (7 Lehrmeister, 35 Scholaren), die sich auf das Gebiet der *Beherrschung* spezialisiert hat. Gelegen auf einem steilen Hügel mit imposantem Blick über den *Großen Fluß*, hat die A.D.H. sowohl ausreichende Nähe als auch genügend Abstand zur Herzogenstadt der Nordmarken. Da man sich buchstabengetreu an die Curricula des *Collegium Canonicum* hält und die Scholaren ohnehin nur eine Woche im Jahr Ausgang haben, kommt die Schule selten in Konflikt mit weltlichen oder geistlichen Autoritäten und wird auch von der 28 Hal erlassenen Magiebeschränkung kaum betroffen. Die Ausbildung zielt vor allem auf körperliche und geistige Disziplin durch Meditation, während die Zauberei von Nichtmagiern kaum theoretisch behandelt und *Dämonologie* systematisch-philosophisch bekämpft wird. Die über achtzigjährige *Spektabilität* *Jorgen Raul Vittelbeck* soll ihr Züchtigungsinstrument aus Brabaker Rohr weit häufiger verwenden als den Zauberstab. Bekannt ist der

Verfechter der 'hesindegefälligen Magie' auch für seine über 50 Jahre dauernde Fehde mit *Oswyn Puschinske* über den wahren Weg der Beherrschungszauberei.

Akademie der Vier Türme zu Mirham; einstiger Gründungstitel und heutiger Traditionsname der SCHULE DER VARIABLEN FORM ZU MIRHAM.

Akademie Schwert und Stab; traditionsreichste MAGIERAKADEMIE des *Mittelreichs*; ehemals in *Beilunk* beheimatet, wo sie aufgrund des von *Gwidühenna von FALDAHON* ausgesprochenen *arcanum interdictum* Anfang Tra. 28 ihren Betrieb einstellen mußte; eröffnete zum 1. Hes. 28 den Lehrbetrieb in *Gareth*; seit Anfang 29 Hal zusammen mit den *PFEILEN DES LICHTS* in den Räumen der ehemaligen *Kanzlei für das Kriegswesen* untergebracht.

Akbashi, Kerim; Oberster Tempelherr des *Boron* und Hoher Priester der Stadt *Mengbilla*, daher auch Beisitzender im *Hohen Rat* und Vorsteher des *Glaubensrates*.

Al Rakshaz; Ordenshochburg der *GRAUEN STÄBE* auf der Klippe einer Insel vor *Perricum*; im Jahre 29 Jahre im ehemaligen Lagerhauskomplex des *Maraskankontors* neu begründet; die bestens gesicherte Anlage beherbergt Führungsspitze und Hauptarchiv des Ordens und dient als Kommandozentrale für Einsätze in den *Schwarzen Landen*.

Al'Achami; (um 2.000 v.H.) *tulamdischer Magier*; Gründer der AKADEMIE DER GEISTIGEN KRAFT zu *Fasar*.

Alam-Terekh; fruchtbare Oase am Nordrand der *Khom* in den nordwestlichen Ausläufern des *Khoram-Gebirges*.

Alanfanische Prophezeiungen; wichtigstes Werk des Sehers *THAMOS NOSTRIACUS*, das zur *Rohalszeit* in *Tulamidya* verfaßt wurde; obgleich aufgrund der starken Beschädigung des Originals und der Sichtweise des maraskanischen *Dualismus* schwer verständlich, ist man sich doch einig, daß sich die fünf Sprüche, die 'Vom Ende des *Zeitalters*' künden, auf die Rückkehr des Dämonenmeisters *Borbarad* und deren Folgen beziehen.

Alanfanischer Trollmops; überzüchtete *Hunderasse*; dieser Schoßhund der feinen Gesellschaft ist durch Überfütterung häufig derart kurzatmig, daß er in einer eigenen Sänfte getragen werden muß.

Alanfanisches Imperium; seit der Bildung des *Triumvirates* neuer Name für das *Königreich MERIDIANA*. Formell steht zwar der *König* in *Mirham* an seiner Spitze, tatsächlich wird es aber von *Al'Anfa* aus durch das *TRIUMVIRAT* und den *RAT DER ZWÖLF* regiert.

Alatzer; auch *Alassow*; noch junges *Adelsgeschlecht* im *bornländischen FESTENLAND* mit Stammsitz in *Hinterbruch*; Familienoberhaupt ist *Thezmar A.*

Alay, Mz.: Alayim; neue *aranische* *Tulamidya*-Bezeichnung für den militärischen Verband von 500 Soldaten, im *Garethi Regiment* genannt; von einem *MIRALAY* kommandiert.

A'Layis Hiphon; traditionelles Schloß der *Seekönige*; vormals der Sommersitz von Kaiserin *Amene III.*, dient es seit der Rückkehr des Seekönigs *Palamydas THALIYIN DYLL RETHIS* wieder als königliche Residenz. Das alte Gebäude – der Kern stammt noch aus *Fran-Horas'* Zeiten – mit seinen zahlreichen Anbauten, die es zu einem wahren Labyrinth machen, steht auf einer Anhöhe östlich von *Rethis* unweit vom *Hain der Könige*, dem berühmten Pinienwald aus der Legende vom *BUND VON LAND UND MEER*. Größte politische Bedeutung erlangte das Schloß durch den hier unterzeichneten *PAKT VON A'LAYIS HIPHON*.

Albernische Falken; *Botendienst* mit Hauptsitz in *Havena*. Vorwiegend Dienste innerhalb der Provinzen *Albernia*, *Windhag* und *Nordmarken*. Tarife für außerhalb liegende Ziele sind Verhandlungssache; die Preise liegen hierbei niedriger als bei den *BEILUNKER REITERN*, die Beförderung dauert jedoch länger, da es außerhalb des Hauptverbreitungsgebietes keine Wechselstationen gibt.

Al'Bor; legendenumwobener zehnter Bezirk des *Großemirats Mengbilla*, der einen geheimen *Borontempel* beherbergt und manchmal als heimliche Hauptstadt von *Mengbilla* bezeichnet wird.

Al'Dabar; apfelgrüner *Achat*; legendärer, einst von der Göttin *PERAINE* gegebener und im Jahre 28 Hal wieder entrückter Symbolstein *Aranians*; in der Reichskrone des Mittelreichs stand er vormals für die Herrschaft über *Aranien*; die Unruhe über sein Verschwinden legte sich erst mit der Anerkennung der *Amethystlöwin ZHIMITARRA*

als neues einigendes Symbol.

Aldec-Käfer; gefürchteter *maraskanischer* Holzschädling.

Aldenia; zur Verteidigung gegen das *Horasreich* stark befestigte Hafenstadt im Nordwesten von *Mengbilla* am Nordrand des *Askanischen Meeres* und einer der zehn Bezirke des *Großemirats Mengbilla* (EW: 3.000, davon 2.200 Sklaven; G: 200 Gardisten).

Alderhaag; Teil der BRINASKER MARSCHEN, nördlich und östlich des *Brinask* gelegen.

Alderich von Notmark; *Graf* von *Notmark*; neuer Herr über die *sewerische* Grafschaft, seit er seiner Schwester *TJEIKA VON NOTMARK* das Erbrecht "abgekauft" hat; gilt als ebenso despotisch wie sein verstorbener Vater *URIEL VON NOTMARK*.

Aldifreid (I); berühmtester *Barde* in der Geschichte *Aventuriens*; wuchs in ärmlichen Verhältnissen etwa 800 v.H. auf und war mit 20 Jahren bereits an vielen Herrscherhöfen gern gesehener Gast; kurze Zeit später wurde er *Hofbarde* des Kaiserhauses. Innerhalb von 20 Jahren komponierte er unzählige Lieder und erfand die *Fingersprache der Musiker*, die heute von annähernd allen Sängern und Spielern beherrscht wird. Nach seiner Rückkehr schuf er in *Trallop* eine eigene *Bardenschule*, die aber erst nach seinem Tod im Alter von 42 Jahren eröffnet werden konnte.

Aldifreid (II); Ausrichtung des *Bardentums*; zeichnet sich durch strenge Versformen, eine altertümliche, verschnörkelte Sprache und unabdingbare Göttergegebenheit aus. Die praisgewollte Ordnung sowie das klassische Gut-Böse-Schema kommt in jedem Sang vor.

Aldubhor; Kaufmannsfamilie aus *BOMED*; die A.s sind durch regen Handelsverkehr mit den *Tulamiden* und eine Kette von Krämerläden zu beträchtlichem Wohlstand gelangt.

Aldyra (I); *Horasmark* in der *Erzherrschaft* ARIVOR; Hauslehen der Familie FIRDAYON, des Herrschergeschlechts des *Lieblichen Feldes*, südöstlich der Stadt *Vinsalt* gelegen.

Aldyra (II); Hauptstadt der gleichnamigen *Horasmark*, beherbergt die *Horaskaiserliche Mechanici-Schule*, welche in den letzten Jahren durch die Entwicklung neuer Waffentypen (siehe *ARBALONE*) berühmt wurde.

Aldyramon; in der *Horasmark* ALDYRA gelegene kaiserlich-königliche Stammburg der Dynastie FIRDAYON, in der heute die hohen Offiziere des Heeres ausgebildet werden.

Alemitische Bucht; zwischen *Syllaner Halbinsel* und der südlichsten Landzunge von *Aventurien* gelegener Teil des *Südmeers*, in den bei *Hôt-Alem* der *Tirob* mündet.

Al'Gorton; (ca. 280 – 219 v.H.); Hofmagier des *Königs von Mirham*, der den Herrscher 230 v.H. vor einer Giftschlange bewahrte und dafür (zusammen mit *Janana Irsgrim*) die *Akademie der Vier Türme zu Mirham* erbauen durfte. Er war ein Meister der *Chimärologie* und begründete damit das heutige Wissen der Schule.

Allaventurischer Konvent; alle sieben Jahre stattfindende Versammlung der *Magier* aller drei Gilden und damit einziges übergreifendes Entscheidungsorgan der *Gildenmagie*. Der Konvent wird meist im zentral gelegenen *Punin* über einen Zeitraum von etwa zwei Monaten veranstaltet. Es wird über wichtige Themen wie Änderungen am *Codex Albyricus* oder die Anerkennung neuer *Magierakademien* oder Orden beraten und vor allem reger Wissensaustausch gepflegt. Der letzte A.K. wurde (aufgrund *Borbarads* Rückkehr außerordentlich einberufen) zwischen Ing. 27 und Pra. 28 zu *Punin* abgehalten.

Allgemeine Schiffsglocke; vierteljährlich zu *FESTUM* erscheinendes *PERIODIKUM*; vor allem wegen der akkuraten Listen der neu zugelassenen und – in letzter Zeit immer öfter – gesunkenen Schiffen ganz *Aventuriens* bekannt; berüchtigt hingegen ist das Blatt für seine Dreimonats-Wettervorhersagen.

Almosenbörse; bestickte Börse zur Aufnahme von Kupfermünzen für bettelndes Volk, gewöhnlich am Gürtel befestigt. Geradezu ein "Markenzeichen" der *Grangorer Tracht*.

Alphana (I); verbreiteter Name für ILMENBLATT.

Alphana (II); früherer Name für AL'ANFA, der bei der Neubesiedlung durch Kaiserin *Obra-Horas* gewählt wurde, jedoch 853 v.H. wieder dem alten Namen *Al'Anfa* wich, als die Stadt zum Sitz des *Vizekönigs von Meridiana* wurde.

Alschera; reichste Familie von SYLLA, deren weibliches Oberhaupt den erblichen Titel der *Harani* trägt und die Stadt regiert. Ihr Erfolg gründet sich auf den guten Kontakten und ständigem Tauschhandel mit *Waldmenschen*, wofür die Familie weithin berühmt ist. Derzeitige *Harani* ist *Zulhamin A.*, ihre älteste Tochter *Dendra* ist eine berühmte Freibeuterin, die mit ihrer Thalukke *Tigerhai* die Meere unsicher macht. Sie und ihre beiden Schwestern haben sich geschworen, nur einen Mann zu ehelichen, der sie im Schwertkampf besiegen kann – angesichts ihrer hervorragenden Kampfkünste ein schwieriges Unterfangen.

Altaia; Hauptort der Südmeerinsel ALTOUM; wurde 24 Hal unter mysteriösen Bedingungen zerstört; dabei verschwand auch die *LEUCHTENDE KUGEL* der *Hesinde*.

Alte Consuley; 16köpfiger *Rat*, der zu FESTUM die Geschicke der *Altstadt* lenkt und von den führenden *Patrizierfamilien* besetzt wird. Nach jeweils vier Jahren werden vier Mitglieder durch Neulinge ersetzt.

Alter vom Berg; seltene Umschreibung des Wintergottes FIRUN; vor allem bei archaischen Tempelgemeinschaften.

Älterer der Äonen; Umschreibung des NAMENLOSEN; verleiht der Ansicht Ausdruck, er sei die älteste aller göttlichen Entitäten.

Altijar; genannt *Herr der Ränke; Gehörter Dämon*, der als pferdebeiniges Wesen mit dem Leib eines Kriegers und einem schwarzen Hengstkopf erscheint.

Alveranie; allein wachsende, rosenähnliche *Blume* von bis zu zwei Spann Größe, die keinerlei Ansprüche an Boden oder Klima stellt. Die A. gilt als Symbol der ZWÖLFGÖTTER und blüht in allen zwölf Monden, jeweils in der Farbe des Gottes, nur während der NAMENLOSEN TAGE ist sie unauffindbar. Die Pflanze ist nur durch *extreme Gewalt* oder *schwarze Magie* zu zerstören, doch selbst dann läßt sie sich durch ein göttergefälliges Ritual oder eine gute Tat wiederbeleben.

Amazonenliebe; Bezeichnung für die gleichgeschlechtliche Beziehung unter Frauen, nicht statthaft hingegen ist der Begriff 'amazonisch'.

Amazonenrösser; eine Kreuzung der Pferderassen SHADIF und RADROMTALER, die edles Geblüt, Kraft und Wendigkeit vereint.

Amelthona Praiadne II.; (581 – 538 v.H.); PRIESTERKAISERIN von 541 bis 538 v.H.; am *Cichanebi-Salzsee* erlitten ihre Truppen 538 v.H. eine vernichtende Niederlage im Kampf gegen aufständische Wüstenkrieger der *Khom*.

Amene I.; (131 – 107 v.H.); fünfte der KÖNIGE ZU VINSALT; als ihre Mutter Königin *ELISSA* verstarb, war A. erst 4 Jahre alt; die Regierung übernahm ihr Vater Prinzregent *SALMAN*. Nach dessen Tyrannenherrschaft verbannte sie 127 v.H. ihren Vater, und eine segensreiche Regentschaft begann.

Amene II.; (108 – 54 v.H.); siebente der KÖNIGE ZU VINSALT; regierte seit 81 v.H.; Enkelin von König *BARJED*.

Amene III. (Firdayon); (* 26 v.H.); älteste Tochter von König *Tolman Firdayon* und Königin *Dharinya*, heiratete mit 19 Jahren den Freiherren *Sirlan von Holdan*, der aber schon 9 Hal verstarb (aus der Ehe gingen vier Kinder hervor: *JALTEK, ALDARE, SALKYA* und *TIMOR*). Seit 3 Hal ist A. *Königin* von *Yaquiria*, und seit dieser Zeit erwies sie sich durch neue Handelsverträge sowie ihr *Hesinde-Edikt* als umsichtige und fähige Monarchin. Am 9. Phe. 17 Hal folgte – gestützt auf den *Pakt von A'Layis-Hiphon* und die *Comto-Ogman-Urkunde* – die *Horasproklamation*. In den folgenden Jahren warf sie den Aufstand des *Phrenos ay Oikaldiki* nieder, eroberte Dról, nahm den Titel einer *Königin vom Südmeer* an und etablierte auf dem *Blutkonvent zu Arivor* endgültig das neue *HORASREICH*. Seit dem *Frieden von Oberfels* erkennt auch das *Mittelreich* ihre *Kaiserwürde* an.

Amene-Horas; Titulatur der *Kaiserin* vom *HORASREICH*, die als *Amene III.* in einer Person zugleich *Königin* vom *LIEBLICHEN FELD* ist.

Amethystlöwin; eines der zwölf legendären *LÖWINNENSCHWERTER*; ein anderer Name für das *Rahjaschwert ZHIMITARRA*.

Amm el-Thona; den novadischen Überlieferungen zufolge neunte Frau *RASTULLAHS*. A. gilt als Abglanz der göttlichen Herrlichkeit, so schön und grausam wie die Sonne selbst. Den Legenden nach war sie einst eine gewaltige Sultanin im hohen Norden, die mit ihrem gesamten Hofstaat in die *Khom* zog, wo sie sich als Opfer brachte, worauf Rastullah sie erhörte und zu seinem Weib machte. Die Ähnlichkeit zur Priesterkaiserin

AMELTHONA ist offensichtlich.

Amran Khallas; tätiger Vulkan vor der Westküste von PAILOS (Abb. siehe Lexikon auf S. 194), dessen Kegel sich seit 23 Hal in beachtliche Höhe aus dem Meer getürmt hat.

Amul al-Hinnj; reicher Tierzüchter zu *Mherwed*, dessen Maultiere weit über die Stadt gerühmt sind. Ein kleines Wunder, da die Kreuzungen aus Eselstute und Pferdehengst als unfruchtbar gelten.

Ancarion der Rote; gewaltiger *Kaiserdrache* (angeblich der größte aller sterblichen *Lindwürmer*) mit Schuppen von blutigrotem Metallglanz, Sohn PYRDACORS und Marschall der *Drachen* bei der *Schlacht des Himmelsfeuers*, vernichtete zwei Zwergenbingen und konnte erst von *Organa* Tochter des *Ordamon* bezwungen werden, die dabei selbst im Feueratem verging; laut Legende der erste Drache, der überhaupt von Zweibeinern getötet wurde.

Anfelsinen; süß-saure *Frucht*; vor allem in den Plantagen der *alanfanischen* Halbinsel beheimatete Art der *Perainäpfel*.

Anfla; alter Name für den *HANFLA*.

Angbarer Ritus; menschlich-hügelzwegische Variante des INGERIMM-Kultes. Der Schmiedegott wird hier im Gegensatz zum *XORLOSCHER RITUS* – und mit Rücksicht auf die menschlichen Gläubigen – ins Pantheon der ZWÖLFGÖTTER eingereiht (dessenungeachtet verehren viele *Hügelzwerge* Ingerimm/ANGROSCH weiter als Hauptgott). Ingerimm gilt hier als weiser, bedächtiger Vater und wird vielmehr als Schutzpatron von Handwerk und Sorgfalt denn (außer bei Zwergen) als Schöpfergott angesehen. Durch ihre zwergischen Wurzeln ist die *Flammende und Erz-Kirche* von zahllosen festgelegten Ritualen geprägt. Einige werden noch auf ROGOLAN durchgeführt, auch wenn außerhalb der Zwergengebiete nicht einmal alle Geweihten diese Sprache verstehen. Unter den Priestern gilt eine strenge Ordnung von Lehrlingen, Gesellen und Meistern. Die Hochgeweihten tragen den Titel eines *Meisters der Esse*. Äußerlich unterscheidet sich ihre Tracht mit Lederschürze, Ritualhammer, Ewiger Laterne und Vollbart (bei Männern) kaum von denen des *Xorloscher Ritus*. Ebenso werden *heilige Orte* und *Artefakte* meist von beiden Kirchen verehrt.

Hochburgen des A.R. sind der *Kosch* und Teile der *Nordmarken*. Andernorts wird Ingerimm vor allem von den Handwerkern der großen Städte verehrt, wo die Kirche eng mit den Zünften verbunden ist. Streng wird auf die Einhaltung der Standesprivilegien geachtet und darauf, daß 'zünftig', d.h. ehrlich und sorgfältig, gearbeitet wird. Technischen Neuerungen begegnet man meist aufgeschlossen, aber nur, wenn sie nicht gegen die alten Sitten verstoßen. Ein Graus sind der Kirche die *liebfeldischen Manufakturen*, in denen gedungene Arbeiter Tag um Tag immer nur einen Handgriff ausführen – gemäß ihrer Lehre muß ein Handwerker eine besondere Beziehung zu seinem Werkstück pflegen.

Das Oberhaupt des A.R., HÜTER DER FLAMME genannt (seit 1 Hal der Meisterschmied *Hilperion ASGAREOL*), ist meist ein Mensch, seine beiden Stellvertreter stets zwergischer Herkunft. Zur Zeit sind dies der *Träger des Steins*, *LORTHAX SOHN DES LOIN*, und der *Schürer des Feuers*, *IBRALOSCH SOHN DES IGEN*. Sie residieren zusammen mit dem Erhabenen im *TEMPEL DER EWIGEN FLAMME* zu *Angbar*.

Angbarer See (II); Grafschaft im Königreich *Kosch*, Lehensland des Grafen *Orsino von FALKENHAG*; Zwerge stellen knapp ein Drittel der Bevölkerung.

Angenburg; Grafensitz und gleichnamige Ortschaft der *Gft. Wengenhalm*.

Angroschs Waffenmeister; (bisweilen auch fälschlich *Angroschs Waffenträger*); Ehrentitel des *Bergkönigs* von WALDWACHT.

Ankbesi, Dulhug; derzeitiger *Großemir* von MENGBILLA und damit oberster Richter der Stadt und Oberbefehlshaber der Truppen.

Ankram, -s; Ankramer; Ankramer; *LANDSTADT* und *Baronie* der Landgrafschaft SIKRAM. Bekannt ist A. nicht nur für seine *Akademie der Künste*, sondern vor allem für den berühmten KÖNIG-THERENGAR-KANAL. Die weiten Felder der Baronie, die die Stadtmark *METHUMIS* umgeben, gehören zu den fruchtbarsten im ganzen Land.

Annalen des Götteralters; *A.d.G. – Vom Anbeginn der Zeiten*; geschichtliches Standardwerk (250–600 Seiten), basierend auf Pioniergeschichten aus der Zeit der aventurischen Besiedlung. Die erste Niederschrift des heiligsten Buches der HESINDE erfolgte um 1400 v. BF durch den Erzheiligen *CEREBORN*, seitdem fortlaufend

ergänzt. Als Profanversionen existieren die entnommenen Kapitel *AVENTURISCHE GÖTTER- UND HELDENSAGEN* und *DAS EHERNE SCHWERT*.

Antidodekarion; die zwölf ERZDÄMONEN als vereinter Feind der Schöpfung; möglicherweise nur eine theologische Theorie.

Antidot; einfache *alchemistische* Rezeptur auf der Grundlage von *Belmart* und *Menchal*, die zur Neutralisation von Giften dient.

Apep; ein *Kaiserdrache* aus den *Drachensteinen*; gilt als Feind jeder Besiedlung und Urbarmachung seines Terrains; schloß dennoch 28 Hal einen Pakt mit dem tobrischen Herzog *Bernfried von EHRENSTEIN* gegen die Schergen des *Borbarad*, allen voran den untoten Drachen *RHAZZAZOR*, und gewährt fortan Zuflucht in den *Drachensteinen*; *Reichsbehüter Brin* belehnte ihn daraufhin mit dem Titel eines *Markwarts von Drachenstein*. Sein nahezu unermesslicher Hort wird in der Nähe des *Tals der Türme* vermutet und ist lange schon Objekt der Begierde von *LESSANKAN*, dem Apepssohn und Herrn des *Drachenthrons* in der *Schwarzen Sichel*.

Apeps Säule; steil aufragender, etwa 3.000 Schritt hoher Gipfel in den *Drachensteinen*; benannt nach dem *Kaiserdrachen APEP*, dessen Hort nahebei vermutet wird; zwischen A.S. und dem Berg *Feuerkogel* liegt das *TAL DER TÜRME*.

Arajoja, Messalia di; bedeutendste Sklavenhändlerin in *Charypso*; veräußert von Piraten gemachte Gefangene gewinnbringend nach *Al'Anfa*.

Aralzin (von Bethana); eines der ältesten Adelsgeschlechter im *LIEBLICHEN FELD*; derzeitiges Oberhaupt und *Gräfin* von *YAQUIRIA* ist *Hesindiane von BETHANA-ARALZIN*.

Arania-Pferde; *Pferderasse*; leichtere Abart des *TRALLOPER RIESEN*.

Aranien; mehrere Entwicklungen prägen die politische Gestalt Araniens im Jahr 29 Hal:

Mit der offiziellen Erhebung des Herrscherpaare *ELEONORA* und *ARKOS* zur Königin und zum König Araniens ist ein alter Streit entschieden und A. wieder unabhängig – mit dem zuvor übergeordneten Garethher Kaiserreich wurde in einem feierlichen Pakt ein Ausgleich hergestellt. Zu den größeren inneren Änderungen zählt die Erhebung der alten, auf Stammesherrschaften beruhenden Landgrafschaften *BABURIN*, *GORIEN*, *Khunchom (YALAIAD)* und *PALMYRAMIS* zu eigenen *Fürstentümern* innerhalb des Königreiches – nur die abtrünnige Grafschaft *Elburum* wurde ausdrücklich davon ausgenommen.

Damit einher geht eine starke, nun auch von der Krone geförderte Rückbesinnung auf die tulamidische Vergangenheit des Landes: Während die garethische Bezeichnungen nicht aufgegeben wurden, gibt es doch für die meisten Titel und Ämter inzwischen auch *Tulamidya*-Benennungen, die immer stärker in Gebrauch kommen. König und Königin sind *MHAHARAN-SHAH* und *Maharani Shahi*, die Fürsten sind *SULTANE*, die verbliebenen (Titular-)Grafen *EMIRE*. Für die Barone wurde die tulamidische Mischform *BEYROUN* übernommen.

Eine schwer einzuschätzende Gefahr bedeutet die Abspaltung der Elburischen Halbinsel unter der abtrünnigen Dämonenpaktiererin *DIMIONA VON ORON*: Der Verlust Ost-Araniens, das zudem ständig die Konfrontation mit den rechtmäßigen Herrschern Araniens sucht, erfordert stete Wachsamkeit.

Weiterhin bemerkenswert ist die Verschiebung in der religiösen Hinwendung der Gläubigen: Nach der Ermordung des *Erhabenen* der *Perainekirche*, *Leatmon PHRAISOP*, ist die weltliche Einflußnahme der Kirche deutlich zurückgegangen, während die starke Missionierung im Namen der Göttin *RAHJA* im ohnehin schon recht rahjatruen Lande auf breite Zustimmung trifft.

Aranischer Exodus; nach den *Magierkriegen* verhängter Bann gegen nahezu alle Magierakademien *Araniens*; zum 1.Hesinde 29 Hal formell aufgehoben; Magiern wird wieder die freie Niederlassung gestattet; die Neugründung von Akademien in *Baburin*, *Zorgan* und *Anchopal* ist im Gespräch.

Arbalette; kugelschleudernde, anderthalb Schritt lange *Fernkampfswaffe*; basiert auf dem Prinzip der *ARBALONE* und stellt eine Weiterentwicklung von dieser dar, die für Soldaten im Feld nützlicher ist, da sie mit einem Gewicht von 5 Stein auch bei einem längeren Marsch mitgeführt werden kann und überdies schneller nachzuladen ist.

Arbalettieri; mit *Arbaletten* ausgestattete Einheiten der *HORASLEGION*, die durch konstantes Bombardement von zwei Schützenreihen ungeheuren Schaden anrichten können (siehe auch *ARBALONE*).

Arbalone; Begründerin einer vollständig neuen Kategorie von zumeist kugelschleudernden *Fernkampfswaffen*,

die von *Schradoker Zwergen* auf dem Prinzip der Verkleinerung der ROTZE entwickelt wurde und als Nachfolger der *Armbrüste* gilt. Diese neuen Waffen ziehen ihre Schußkraft aus verdrehten Seil-, Haar- oder Drahtbündeln, während sich der komplizierte Abschußmechanismus innerhalb eines gehämmerten Blechkastens befindet, um vor Witterung geschützt zu sein.

Die A. besitzt einen zwei Schritt langen Schaft und wiegt vor allem wegen ihrer komplizierten Mechanik 12 Stein, was sie auf dem Schlachtfeld eher zu einer Belastung als zu einer Hilfe macht, da die A. zu ihrem Einsatzort nur auf Troßwagen gelangen können und von den Schützen fast immer auf einem (weitere drei Stein schweren) Dreibein benutzt wird. Diese Einschränkungen lassen die A. eigentlich nur bei Belagerungen sinnvoll erscheinen.

Die Verbreitung dieser neuen Waffentypen, zu denen *ARBALETTE*, *BALESTRA* und *BALESTRINA* zählen, ist fast ausschließlich auf das zentrale *HORASREICH* beschränkt, da sie als zutiefst unrondranisch gelten (was jedoch den Staats-Marschall *Folnor SIRENSTEEN ZU IRENDOR* nicht daran hindert, seinen Plan einer einheitlich gerüsteten *EXEMPLARISCHEN ARMEE* mit diesen Waffentypen zu verfolgen).

Arbaloniere; zur Bedienung einer *ARBALONE* ausgebildete Soldaten der *HORASLEGION*.

Arcanum Interdictum; Verbot der Ausübung von *Magie*.

Archiv Z; aus den Informationen zahlreicher Zuträger der NORDLANDBANK kompiliertes Aktenwerk, in dem angeblich brisante Informationen über die weitläufige Kundschaft des Bankhauses zusammengetragen worden sind.

Archon; erblicher Herrschertitel der ZYKLOPENINSELN; fand nur in der Herrscherlinie der *ARCHONTEN* Verwendung.

Archon Megalon; siehe *MEGALON*, *ARCHON*.

Archonten; erste Herrscherlinie der ZYKLOPENINSELN; der erste *ARCHON* war *Horadan von Rethis*, doch erlosch die Linie der A. schon mit dem Tod seines Sohnes *Rohafan "dem Einäugigen" von Pailos*, der sämtliche *Praiosgläubigen* der Inseln verfolgen ließ.

Argelianisches Gericht; internes Organ der *Hesindekirche*, das für die innere Gerichtsbarkeit verantwortlich ist und von *Prätoren* geleitet wird. Die zuweilen auch (gerade in heutiger Zeit völlig unpassend) "hesindianische Inquisition" genannte Institution wurde vom Heiligen *ARGELION* ins Leben gerufen, unter *Haldana von Ilmenstein* wurde die Tätigkeit des A.G. aber stark eingeschränkt.

Argelion; *Heiliger* der *Hesindekirche*, Patron der Schutzmagie, Schöpfer des *SCHLANGENSTABES*; *Spektabilität* der HALLE DER METAMORPHOSEN zu Kuslik, der während der *MAGIERKRIEGE* viel Unheil abwendete, begründete das später nach ihm benannte *ARGELIANISCHE GERICHT*; angeblich beim Beten im Tempel von *NANDUS* selbst nach *Alveran* entrückt.

Arika; *tulamidische Heldin* des dritten Jahrtausends vor Hal, die durch List den *Purpurgewurm GLOWASIL* erschlug: In einem Loch verborgen, stieß sie ihm ihre *Dschadra* in den weichen Bauch, starb aber selbst durch das giftige Blut des verendenden Drachens. Bemerkenswert ist bei der Geschichte der Drachentöterin (neben denen von *Festo Firdayon* und *Geron dem Einhändigen* die einzig nachweisbare), daß die Kaufmannstochter als *weibliche Person* in die Geschichte eingeht, was bei *Tulamiden* eher selten der Fall ist.

Arinkelwald; große, noch weitgehend unberührte und von Hügelketten durchzogene Waldfläche und Bannforst der Grafen von *BETHANA* in der *Domäne Pertakis* und der *Baronie Ruthor*.

Aristokratie; *Staatsform*, bei der ein *bevorzugter Stand* die Staatsgewalt innehat. Für gewöhnlich resultiert die Privilegierung aus *adliger Abkunft*, infolge *Ausübung herausragender Tätigkeiten* (z.B. Priester- oder Kriegertum) oder durch *Reichtum*.

Arivor (III); *Stadtmark* der Erzherrschaft *ARIVOR*, die neben der gleichnamigen Stadt noch den *GERONS-SEE* umfaßt.

Arkos II.; (* 1 v.H.); Sohn der aranischen Fürstin *SYBIA*; 29 Hal an der Seite seiner Gemahlin *ELEONORA* formell zum König (Mhaharan Shah) *Araniens* gesalbt; seit Mitte 29 Hal trägt er *ZHIMITARRA*, das sagenumwobene Schwert des Hl. Arkos von *Zorgahan*, das von seiner Mutter, Fürstin *Sybia*, aus *Oron* geborgen wurde.

Der König ist bekannt als begabter Dichter und Troubadour und gilt als Verehrer heldenhafter Taten, aber auch der Schönheit von Lebewesen, Natur und Kunst. Auf seine Anregung entstand die Gemeinschaft der rahjatreuen *RITTER DER ROSE*, die aus ritterlichen und kampferfahrenen Minnesängern und Troubadouren besteht. Auch in anderen Bereichen tritt der Monarch, der sich von aktuellen Staatsgeschäften fernhält, als Förderer der Künste auf und leistet damit einen subtilen, aber wichtigen Widerstand gegen die Pervertierungen des abtrünnigen *ORON*.

Arkos ben Ardas; siehe *ARKOS VON ZORGAHAN*.

Arkos (der Große) von Zorgahan; (etwa 1030 – 980 v.H.); historische Heldengestalt *Araniens*; Heiliger der *Rondra*; als männlicher Part des sagenumwobenen Königspaars *MYGDONIA und Arkos* war er der tapfere Kämpfer und inspirierende Heerführer, der gegen Ende des *Dunklen Zeitalters* in mehreren Schlachten Feinde aus Raschtulswall und Trollzacken zurückwarf. König A. war Träger des Khunchomer Krummschwertes *ZHIMITARRA* und zählt zu den zwölf Begründern des THEATERORDENS. Nach der Verurteilung und Hinrichtung der Gründerin *Lutisana von Kullbach* verließ er jedoch wieder das Liebliche Feld und kehrte nach Aranien in seine Hofstadt *Zorgahan*, das heutige ZORGAN, zurück.

Arlinsburg; am östlichen Ufer des *Walsach* gelegener, kleiner Ort mit gleichnamiger Burg im *bornländischen FESTENLAND*.

Armada; die berühmte Seestreitmacht von AL'ANFA (oft auch *Schwarze A.*). Die auf der Basis der *Thalassokratie* aufgebaute Flotte unter Großadmiralissima *Phranya Yalma ZORNBRECHT* besteht aus rund zehn Dutzend Schiffen, von denen fast die Hälfte Galeeren sind.

Armee und Flotte; siehe Übersicht *ARMEE UND FLOTTE*.

Arras de Mott (II); ehemaliges Hauptkloster vom ORDEN DES HEILIGEN HÜTERS, in den Höhen des *Finsterkamms* am *Saljethweg* gelegen (Abb. siehe Lexikon auf S. 189); 141 v.H. gegründet von dem PRAIOS-Heiligen ARRAS DE MOTT.

Wurde das Kloster bereits im Jahr 19 Hal in Folge der Eroberung durch die *Orks* schwer in Mitleidenschaft gezogen, so nahm es fünf Jahre später durch die Zerstörung eines verborgenen *Insanctums* schließlich irreparablen Schaden. Sämtliche dort gesammelten Schriften, Artefakte und Reliquien werden seit 27 Hal in die STADT DES LICHTS zu *Gareth* verbracht, um sie eines Tages einem neuen Kloster zu überantworten. Allein drei Mönche, eine Handvoll Sonnenlegionäre und ein Inquisitor sind zum Schutz der Ruine verblieben.

Arupanaq; zweitmächtigste Sippe von *Chorhop*, die zum Teil von *Waldmensen* abstammt und möglicherweise selbst einmal einen Stamm bildete (obwohl dies *Huraq A.*, das Oberhaupt der Familie, stets bestreitet). Der Reichtum der Händlerfamilie beruht vor allem auf der Nutzung der einzigen Paßstraße über das *Regengebirge*, die ihnen nur durch das Wohlwollen der dortigen *Waldmensen* offen steht.

Arÿios; (600 EW); einzig dauerhafte Siedlung auf der *Zyklopeninsel KUTAKI*; die Bevölkerung lebt vorrangig von Fischerei und Weinbau; die stete Furcht vor einem Ausbruch des AMRAN KUTAKI hat einen starken Glauben an *Ingerimm* hervorgebracht.

Asboran; *maraskanische* Phantasterei; angeblich eine *geheime Stadt*, die von der *Rur-und-Gror-Priesterschaft* vor wenigen Jahren auf dem Festland gegründet wurde. Die Idee ist so absurd, daß *Boron* in seiner Güte bisher jeden, der über dieses lächerliche Truggebilde fabulierte, gnädig zu sich rief.

Ascandear (von Baburin); Heiliger der RAHJA-Kirche und *Schutzpatron der Hingabe*; angeblich entbrannte der Jüngling A. derart in inniger Liebe zur Statue seiner Göttin, daß er fortan jeglicher körperlicher Lust entsagte. Die Göttin dankte es ihm mit dem Fortbestand seiner jugendlichen Schönheit bis ins hohe Alter.

Asgareol, Hilperton; (* 36 v.H.); seit 1 Hal HÜTER DER FLAMME zu Angbar; behutsam treibt der Meisterschmied und *Oberste Geweihte* der INGERIMM-Kirche seitdem die Annäherung zum *XORLOSCHER RITUS* voran. Sein verkrüppeltes Bein soll Ingerimms Strafe für eine schwere Sünde während seiner Lehrzeit an SALADANS Esse zu Arivor sein.

Ashim Riak Assai; (* unbekannt) in *Khezzara* residierender AIKAR BRAZORAGH der *Schwarzpelze*; erschien um 10 Hal im Stammesgebiet der *Korogai* bei der Sippe der *Assai* und brachte etliche Sippen hinter sich, indem er eine Unzahl von Häuptlingen im Zweikampf besiegte; einigte die Stämme der *Orks* und verkündete 17 Hal den Beginn des *Großen Marsches*, den ORKENSTURM; hat seit dem Versagen von *Sadrak WHASSOI* und dem

Weggang von *UGAR KAI* die alleinige Macht über die Stämme des Bundes. A.R.A. soll ein hochgewachsener Ork mit enormen Leibeskräften und Führungsqualitäten sein.

Ask, -er; Burg und Dorf (190 EW) am *Born*, unweit von *Norburg* gelegen; Grafensitz des gleichnamigen *Bronnjarengeschlechtes*, das zu den mächtigsten im nordwestlichen SEWERIEN zählt. Heimstatt des ORDENS DER JAGD.

Askanisches Meer; Meeresbucht zwischen *Mengbilla* und *Chorhop*, die das Hoheitsgebiet der Flotte Mengbillas und somit auch der Ort zahlreicher Konflikte mit *Thorwaler* Schiffen ist.

Asker Batzen; skurrile *bornländische* "Währung", die im Gegensatz zu den normalen BATZEN nicht aus Metall, sondern aus wertlosem Holz hergestellt wird. Obwohl die A.B. vom künstlerischen Standpunkt ob ihrer filigranen Intarsien sehr gefällig aussehen, sind sie keinen *Deut*, geschweige denn einen *Batzen* wert.

Aslam; einer der Emire von AL'MADA, dem vormaligen *Ober-Yaquirien* und späteren *Almada*. Tulamidischen Quellen zufolge Gründer der Städte AL'BENUSH (*Albenhus*) und EL'ENVINA (*Elenvina*).

Aspe; Fluß im Nordwesten des *Bornlandes*; mündet etwa 40 Meilen südlich von *Jarlak* in den BORN, der ab hier als voll schiffbar gilt.

Assarbad; (um 2300 v.H.) Zauberer *tulamidischer* Märchen, gilt als jüngster und mächtigster der MAGIERMOGULE *vom Gadang*; bezeichnet als 'Vater von zehntausend Chimären' und 'Herr über die verwunschenen Welten jenseits des Auges'; wurde je nach Lesart am Ende der SKORPIONKRIEGE entweder von Sultan *SULMAN AL-NASSORI* erschlagen, von seiner *Letzten Kreatur* aufgefressen oder von den Göttern in die *Niederhöhlen* geschleudert.

Asterion; der Kelch der *Magie* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Astraltrank; auch: *Zaubertrank*; ein in der Herstellung aufwendiges alchemistisches Elixier, das bei magiebegabten Personen zur Regeneration der *astralen Kraft* führt.

Atamsee; vom *NURAN KAEELI* gespeister Binnensee im *ALDERHAAG*.

Atax Stahlauge; (um 5800 v.H.) *zwerghischer* Held, unter dessen Führung in den neuerrichteten Bastionen des *Amboßgebirges* ein Angriff von *PYRDACORS Drachen* und *Lindwürmern* zurückgeschlagen werden konnte. Sein Sohn *Andrasch* erhob das Gebirge zum neuen *Bergkönigreich WALDWACHT*.

Athavar Friedenslied; mythisches Wesen aus den *Salamandersteinen*, den die *Elfen* als einen Abkömmling der LICHTELFEN sehen. Einer seiner häufigsten Beinamen ist *Hüter der Harmonie*, und tatsächlich schien er es als seine Aufgabe zu sehen, *Zeitenfluß* und *Weltgleichgewicht* zu harmonisieren. Seine Fähigkeiten im Umgang mit *astralen Kräften* sind durchaus mit denen eines *Freizauberers* zu vergleichen. Der ebenso legendäre Begleiter des *Elfen* soll ein mächtiger *Hippogriff* namens *Zeitenflug* sein.

Athyros; der *Zyklopeninsel* PHRYGAIOS vorgelagerter Hafen; hier werden die Schätze und Erzeugnisse der reichen Insel verladen und zumeist gen *Rethis* verschifft.

Atlas; kostbarer Kleiderstoff; das feine Gewebe aus Baumwolle ist glatt und strukturlos und stammt meist aus dem GÜLDENLAND.

Aurelia; ehemalige *Grafschaft* im *Vizekönigreich MERIDIANA*, die von dessen Gründung 992 v.H. bis 660 v.H. existierte; umfaßte die Stadt *Al'Anfa* und ihr Umland.

Aureliani; allgemein verbreitete bosparanische Bezeichnung für das ALTGÜLDENLÄNDISCH.

Aurika; sagenhafte goldene Stadt der *AURIKANER*.

Aurikaner; sagenhaftes erstes Volk des *Praios* (auch *Gryphonen* oder *Ucurianer* genannt), das vor langer Zeit das sechste *Zeitalter* dominierte, angeblich auf dem legendären Südkontinent *Uthuria*. Die A. sollen prächtige menschenähnliche Wesen mit dem Kopf eines Löwen gewesen sein, die auf Adlern ritten, von Riesenfalken gezogene Schiffe fuhren und eine gleißende Stadt aus Gold bewohnten, genannt *Aurika*. Gegen Ende ihrer Zeit vereinigte *Praios* ihre Leiber mit denen der Adler und schuf so die *Greifen*, aber auch die *Sphingen* und, aus den

Sündern, die *Irrhalken*.

Aurin und Raurin; legendäre *Meisterschmiede* aus dem Volk der *Erzzerge*; Zwillingenbrüder.

Aurrghrhrropp; abgeschieden in den nördlichen Ausläufern der *Misa-Auen* liegendes Heimatdorf der fremdartigen MOLOCHEN.

Äußere Ozeane; im *tulamidischen* Weltbild jene Meere, die im Gegensatz zum *INNEREN OZEAN* direkt am Rand der Weltenscheibe liegen; gleichgesetzt mit dem MEER DER SIEBEN WINDE, dem SÜDMEER und IFIRNS OZEAN.

Aventurische Götter- und Heldensagen; oftmals politisch eingefärbte Profanversion der *ANNALEN DES GÖTTERALTERS*.

Aventurisches Bardentreffen; alljährlich vom 7. bis zum 12. Peraine stattfindende Zusammenkunft der berühmtesten aventurischen Barden und Sangesleute; dank der zahlreichen Teilnehmer unterschiedlichster Kulturen stets ein prachtvolles Spektakel. Das A.B. wird abwechselnd in *Honingen* (28 Hal), *Norburg* (29 Hal), *Bethana* (30 Hal) und *Zorgan* (31 Hal) abgehalten.

Aves-Freunde, -Loge; siehe *GEMEINSCHAFT DER FREUNDE DES AVES*.

Aveskatze; im Lieblichen Feld verbreitete Zucht der HEXENKATZ, zumeist bei reichen oder adligen Familien beheimatet.

Awalakim; entlang der Perlenmeerküste verlaufender Gebirgszug südlich von *Khunchom*; zwischen den Mündungsgebieten von *Mhanadi* und *Ongalo* gelegen.

Ayaodôn, dylli; altes Adelsgeschlecht der *Zyklopeninseln*, das seinen Reichtum (zusammen mit den *Cosseiras*) auf dem Handel mit dem Purpur der Insel *Pailos* begründet.

Ayla Ylarsil von Donnerbach; (* 2 v.H.); ehemalige Schwertschwester des *Kurkumer Löwinmentempels*; Tochter von *ULISSA VON KURKUM*, einer Schwester *Yppolitas*; als Waisenkind im Donnerbacher Rondratempel erzogen und dort zur Dienerin *Rondras* geweiht; später von Yppolita zur Hohegeweihten berufen. A. ist eine der wenigen Überlebenden der *SCHLACHT UM KURKUM*. Dem Königinnentitel der Amazonen hat sie für immer abgeschworen und übergab statt dessen das zerbrochene Königinnenschwert *VALARING* an *GILIA VON KURKUM*. An der Seite Gilias ritt sie in die *SCHLACHT AN DER TROLLPFORTE* und zog sich schließlich zurück auf Burg *YESHINNA*.

ARMEE UND FLOTTE (Ränge in Mittel- und Horasreich)

Armee

Mittelreich

- I. Reichserzmarschall
(*Leomar vom Berg*)
- II. Marschall, -in
- III. Oberst, Obristin
- IV. Hauptfrau, -mann
- V. Leutnant
- VI. Bannerträger, -in
- VII. Weibel, -in
- VIII. Korporal, -in
- IX. Gemeine, -r
- X. Rekrut, -in

Horasreich

- Staats-Marschall
(*Folnor Sirensteen*)
- Mareschall, -ya
- Kolonello, -ya
- Kapitan, -ya
- Leutnant
- Ensignia, -o
- Sergeant, -ya
- Korporal, -ya
- Soldat, -in
- Rekrut, -in

Flotte

Mittelreich

- I. Reichserzadmiral
(*Rudon von Mendena*)
- II. Admiral, -in
- III. Flottenkommandant, -in

Horasreich

- Staats-Admiral
(*Gilmon Quent*)
- Admiral, -ya
- Kommodor, -a

IV. Kapitän	Kapitan, -ya zur See
V. Leutnant zur See	Leutnant zur See
VI. Seejunker, -in	Ensignia, -o zur See
VII. Bootsfrau, -mann	–
VIII. Maat, -in	Maat, -in
IX. Matrose, -in	Matrose, -in
X. Rekrut, -in	Rekrut, -in

Baburin (II), -s; Baburiner; Sultanat; nördlichste Provinz *ARANIENS*, besteht im wesentlichen aus den *aranischen* Teilen des alten *Sultanats Nebachot*, der Name *Nebachosien* oder *Nebachosija* ist im offiziellen Gebrauch verboten, weil er einen Anspruch auf Grafschaft und Stadt *Perricum* (das alte Nebachot) umfaßt, wird aus genau diesem Grund von manchen Eiferern jedoch benutzt. Das Land ist überaus fruchtbar und die Kornkammer Araniens; in dichtgedrängten Dörfern leben hier inmitten weit wogender Weizenfelder gut 200.000 Menschen – etwa zu zwei Dritteln *Tulamiden*, die übrigen vor allem *Garetier*.

Die *Beni Babur* sind auch in der bäuerlichen Schicht relativ stark der Göttin *Rondra* verbunden, heißblütig und wild nach Ehrenduellen. Viele Männer verehren die Frauen als Abbilder der Göttin und pflegen eine ritterlich poetische Ausdrucksweise. Als vornehmste Familie der Baburiner gelten die *Revennis*, eine eigentlich *garethische* Adelsfamilie, die seit langem den Grafen stellt und deren heutiges Oberhaupt, *Fürst Merkan von Revennis*, weder die zunehmende *Tulamidisierung* noch seinen neuen Sultanstitel sonderlich schätzt.

Badilak von Mendena; *Heiliger* der TRAVIA, der vor etwa zweihundert Jahren in *Mendena* lebte. Sein großes Wunder der Bekehrung aller Prostituierten der Stadt zum *Travia*-Glauben führte nach seinem Tod zur Gründung des *BADILAKANER*-Ordens.

Badilakaner; einziger größerer Orden der TRAVIA-Kirche (eigentlich: *Orden des Heiligen Badilak*), der auf das Wirken des Heiligen *BADILAK VON MENDENA* zurückgeht und bis vor wenigen Jahren sein Haupthaus auch in dessen Heimatstadt hatte. Die Brüder und Schwestern des Ordens sind vor allem in den größeren Städten tätig und kümmern sich um Arme, Heimatlose und ‘durch Liebe gefallene Sünder’ – gerade in jüngster Zeit aber auch im besonderen um die zahlreichen Flüchtlinge aus *Tobrien*.

Bahamuth; mythisches Wesen; erstes, ältestes oder größtes der *Seeungeheuer*; von seinen Schlachten gegen *Efferd* und *Swafnir* kündet das *DELPHIN-MANUSKRIFT*.

Baldrom; südlich von *Tsastrand-Neuhaven* gelegene Siedlung der bornländischen MARK; vor allem wegen der *SCHWARZEN MARSCHALLSEICHE* bekannt.

Balestra; kugelschleudernde *Fernkampfwaffe*; kleinere Abart der *ARBALONE*; die B. (ein Schritt Länge) kann bequem getragen werden, und dank der kurzen Ladezeit und des einfacheren Zielens ist sie zur Hauptwaffe der besten Reitereinheiten des *Horasreiches* geworden.

Balestrina; kugelschleudernde *Fernkampfwaffe*; kleinere Abart der *BALESTRA*. Die nur zwei Spann lange B. gilt als exquisite Zweitwaffe, da sie in beengten Verhältnissen (z.B. innerhalb einer Stadt) perfekt als Einhand-Schußwaffe verwendet werden kann.

Balgenhorst, Gelpert; (* 2 Hal); Oberst der *BEILUNKER REITER*; trat die Nachfolge von *Leon Rukaris* an.

Balgerick; kleine Siedlung im bornländischen *Festenland*; nördlich der Einmündung der *Balgericke* in den *Born* gelegen.

Balgericke; Fluß im *Bornland*; entspringt wenige Meilen westlich von *Hinzk* in der festenländischen Hügellandschaft und mündet bei *Balgerick* in den *Born*.

Ball der erblühten Rose; Abschlußball beim FEST DER FREUDEN zu *Belhanka* am 7. Rahja mit Vorstellung der/des neuen GELIEBTEN DER GÖTTIN.

Ball der jungen Knospen; Einführungsball beim FEST DER FREUDEN zu *Belhanka* am 1. Rahja. Seit Jahrzehnten Treffpunkt für Geldadel und neureiche Händler, die am darauf folgenden Morgen zur *Grangorer Warenschau* aufbrechen.

Balligur; altes Adelsgeschlecht aus DRÔL; die B. gehören zu den ältesten Familien Drôls und besetzen seither die wichtigsten Ämter des Stadtstaates. Ihre Familie stellte die *Markgrafen* und häufig auch die *Wahrer der*

Ordnung von Dról. Heute ist es insbesondere *PRAIONOR DI BALLIGUR*, der als *Wahrer der Ordnung* für seine Familie im Senat der Stadt sitzt.

Balligur, Praionor di; intriganter und äußerst vornehmer *Wahrer der Ordnung* in DRÔL. Als Angehöriger der uralten Familie *di BALLIGUR* gehört der *Marchese* zu den einflußreichsten Männern ganz Dróls – und diese Stellung will er (wenn möglich) bis zum Königstitel ausbauen.

Ballûng-în-hoîh; altgarethische Bezeichnung für die Stadt BALIHO; bedeutet im neuen Garethi *Ballung-in-der-Höh'* (Burg-im-Norden).

Balträa; Ort auf der *Zyklopeninsel* BALTREA. Namensgebend für das *ORAKEL VON B.*

Banchab (I); etwa 50 Meilen langer, östlicher Grenzfluß des Erzherzogtums *CHABABIEN*; entspringt in den Ausläufern der *Hohen Eternen* und mündet bei *Bahîn* in den *Chabab*.

Banchab (II), -s; Banchaber; Banchaber; *Domäne* im Erzherzogtum *CHABABIEN* und östlichstes Lehen im LIEBLICHEN FELD; die einzige Einnahmequelle des kargen Landes bildet das hier abgebaute Erz, darunter die begehrte *BANCHABER BLENDE*.

Banchaber Blende; in den Ausläufern der *Hohen Eternen* gefördertes, hochwertiges Erz zur Zinkgewinnung (das wiederum zur Messingherstellung benötigt wird); nach dem Hauptabbaugebiet in der Domäne *Banchab* benannt.

Bangra; Dorf (400 EW) in der bornländischen MARK südlich von *Festum*; nahebei, am höchsten Punkt der *Rotklippen*, wurde vor etwa 30 Jahren auf Geheiß des *Adelsmarschalles* die gleichnamige Küstenfestung mit ihren mehreren Meilen umspannenden Wehranlagen erbaut, die nicht nur als Tagungsort der *Adelsversammlung*, sondern vor allem als südliches Bollwerk von *Festum* dient.

Bankhaus Bosparan; größtes Bankhaus im LIEBLICHEN FELD, nach dem Niedergang der NORDLANDBANK vermutlich sogar das größte Geldhaus des Kontinents. De facto ist das B.B. ein kaiserliches Unternehmen, denn die ausgegebenen *DEPOSITSCHINE* müssen von allen staatlichen Ämtern im *Horasreich* akzeptiert werden. Neben dem Haupthaus in *Vinsalt* und Niederlassungen in allen Großstädten des Horasreiches, den meisten Baroniestädten und zahlreichen Orten an der *Horasstraße* gibt es nur noch in Gareth eine kleine Verrechnungsstelle.

Bärenfelsen; *orkische* Bezeichnung für den FIRUNSWALL; von den Orks auch *Schneegebirge*, *Winterbote* oder *Erzbringer* genannt.

Bärengarde; eines der vier *Ksl. Elitegarderegimenter* des *Mittelreichs*; im Aufbau befindlich; zu Ehren des gefallenen Herzogs *Waldemar von Weiden* geschaffen; nicht vor 30 Hal einsatzbereit.

Bären-Inseln; Inselgruppe in der nördlichen BRECHEISBUCHT.

Bärenklamm; Schlucht am *NEBELSTEIN*; hier erlitt die THURANISCHE LEGION am 28. Praios 19 eine vernichtende Niederlage gegen ein Orkheer der *Tordochai*.

Bärenkrone; auch: *Krone von Yar-Dila*; ursprünglich Zwillingskronenpaar der *Herzöge von Weiden*; eine Krone verschwand 862 v.H. und ist bis heute verschollen; vermutlich bewahrt der Drache *ISLADIR* die Krone in seinem Hort auf.

Bärenmarder; auch: *VIELFRASS*; von den *Nivesen* als Verkörperung des Bösen gesehen, da selbst Hirsche und Karene von dem ein Schritt langen *Marder* getötet werden.

Barjed; (166 – 81 v.H.); sechster der *KÖNIGE ZU VINSALT*; regierte seit 107 v.H.; Neffe von König ALBORN.

Basaltfaust; von *Bal Honak* gestifteter, kriegerischer Kirchenorden des BORON; gilt als eine der gefährlichsten Einheiten *Aventuriens*. Die 50 schwer gepanzerten und mit *Boronsicheln* bewaffneten Mitglieder stehen als *Söldner* in den Diensten von *Al'Anfa* und sind auf den *Patriarchen* eingeschworen. Oft werden die Kämpfer der B. fälschlicherweise als *Kataphrakten* bezeichnet.

Bashar; neue, *aranische* Tulamidya-Bezeichnung für den militärischen Rang *Weibel*; Anführer einer *DSCHADRA* von 10 Soldaten.

Basiliskenblick; Lähmungskrankheit; führt zu vollständiger Bewegungslosigkeit bei vollem Bewußtsein; Auslöser können die Berührung durch UNTOTE oder der Aufenthalt im verseuchten Gebiet eines BASILISKEN sein.

Basilisken-Panzerkröte; mohisch *Ka-Quesh-Tio-Iok*; bis zu drei Schritt große, fleischfressende Kröte der südaventurischen Wälder mit mächtigem Hornpanzer; gefährlich besonders durch ein Sekret, das in geringen Mengen Juckreiz, bei stärkeren Vergiftungen Taubheit und Anschwellen von Gliedmaßen verursacht.

Basiliskum; bei den Elfen beliebtes, herb schmeckendes *Würzkraut* auf offenen Wiesen; auch als Zutat für Mut-Elixier bekannt. Zusammen mit dem *Wilden KNOBLAUCH* die erste Pflanze, die auf vom BASILISK verödeten Land wieder gedeiht.

Basilus der Große; legendärer Zaubermeister zur Zeit des *Bosparanischen Reiches*; Urbild aller heutigen *Gildenmagier*; soll über Jahrhunderte hinweg tugendhafte Taten vollbracht haben. Am bekanntesten sind die Erstürmung *H'Rabaals* zur Einschmelzung SIEBENSTREICHS im *PURPURFEUER* und die Erschaffung der *Sieben Magischen Kelche* kurz nach der Ersten DÄMONENSCHLACHT. B. soll noch heute bisweilen als Geist oder Traumbild erscheinen.

Basjanbach, Joana von ; (55 v.H. – 20 Hal); großartige Komponistin, die nach strengen theoretischen Idealen und Regeln eine unglaubliche Zahl von Werken schuf (dabei aber nie mit der *Vinsalter Oper* in Berührung kam); da ihre Größe erst nach ihrem Tod erkannt wurde, mußte sie sich als Kapellmeisterin bei zahlreichen Adligen (zuletzt am Hofe der Gräfin UDORA von *Bethana*) verdingen, doch heute stellen ihre Werke das Ideal höfischer Musik im *Lieblichen Feld* dar.

Baumspinne; südländische Abart der HÖHLENSPINNE; die bis zu eineinhalb Schritt durchmessende *Riesenspinne* spannt klebrige Fäden zwischen Boden und Bäume, die ein Opfer bei Berührung hilflos hochschnellen lassen; ihr Biß führt zu starken Lähmungen.

Baumwürger; Baumbärenart mit graubraunem Fell; die vorderen Gliedmaßen sind ungewöhnlich lang, die Hinterbeine kurz. Der bis zu sechs Spann große B. läßt sich aus vier bis fünf Schritt Höhe auf seine Beute fallen (die doppelt so groß wie er selbst sein kann) und versucht durch Umschlingen die Luft aus dem Opfer herauszupressen.

Baustile; siehe Kasten *BAUSTILE* auf Seite 8).

Befreiungsstil; vorherrschender Baustil im *Neuen Reich* zur Zeit der *Klugen Kaiser*; siehe *BAUSTILE*.

Beilunk (I); der vormaligen Markgräfin und jetzigen *Fürst-Illuminierten Gwidühenna von FALDAHON* gelang es in den Namenlosen Tagen des Jahres 27 Hal, die Stadt durch ein *Praios-Wunder* vor der Eroberung durch die Schwarzen Horden und damit als eine der letzten freien Enklaven in den *Schwarzen Landen* zu behaupten; die Ausrufung einer *PRAIOKRATIE* mit einhergehendem *arcanum interdictum* führte zur Abwanderung der *AKADEMIE SCHWERT UND STAB* und den *PFEILEN DES LICHTS*; bereits im Tra. 27 hatten die *BEILUNKER REITER* ihre Niederlassung aufgegeben.

Beilunk (II); die einstige mittelreichische *Markgrafschaft* zählt mit Ausnahme der gleichnamigen Hauptstadt seit Ende Tsa 27 zu den borbaradianisch besetzten *Schwarzen Landen*; ebenfalls gefallen sind das Amazonenkö nigreich *Kurkum* und das Bergkö nigreich *Lorgolosch*.

Beilunker Botenpferde; ausdauernde und schnelle Züchtung der *WARUNKER* Pferde.

Beilunker Reiter; traditionsreichster und respektiertester *Botendienst* Aventuriens; 674 v.H. in *Beilunk* gegründet; Haupthaus in *Gareth*; Jung-Oberst *Gelpert Balgenhorst* trat die Nachfolge des langjährigen Leiters *Leon Rukaris* an; infolge der borbaradianischen Invasion wurde die Beilunker Niederlassung nach *Perricum* verlegt.

Bel, Beli; urtulamid. für *Herr*, so auch in den Dämonennamen *Belkelel*, *Belhalhar*, *Belzhorash*, *Hektabeli*. B. hat in *ORON* den Titel *Baron* abgelöst, Baronien werden als *Belayet* bezeichnet.

Belcramer Hügel; von lichten *Bosparanienwäldern* geprägte Hügellandschaft südlich des *Sikram*, die den Großteil der liebfeldischen Domäne *MALUR* beherrscht.

Belhanka (II), -s; belhankanisch oder Belhanker; Belhankaner; ehemalige Grafschaft im Herzogtum METHUMIS; der Graf *MONDINO TORBENIAS VON CRASULET* hat auf das Erbrecht verzichtet und zahlreiche Privilegien veräußert.

Belhanka (III); Stadtmark im Herzogtum METHUMIS rund um die gleichnamige Stadt, die von den riesigen Rosenfeldern zur Herstellung von Rosenöl dominiert wird.

Belhanker Suppe; je nach Zubereitung und Zutaten rangiert diese gewürzte Suppe aus *Efferdsfrüchten* als typische Mahlzeit armer Fischer oder als *”Efferdsuppe belhancani”* als feinstes Gericht an den Höfen im LIEBLICHEN FELD.

Belizeth Dschelefsunni; (9 v.H. – 28 Hal); tulamidische Magierin; besiegte ihren Vater *Dschelef ibn Jassafer* im Zauberduell und wurde so *Spektabilität* der *PENTAGRAMM-AKADEMIE* zu *Rashdul*, wo sie im Jahr 28 Hal offen den Weg der *Dämonologie* durchsetzte, zudem die Abwesenheit der rechtmäßigen *Shanja Etila* nutzte und die ganze Stadt zwischenzeitlich unter ihre Herrschaft zwang. Im Peraine desselben Jahres unterliegt die selbsternannte *Shanja von Rashdul* Sultan *HASRABAL BEN YAKUBAN* in einem magischen Gefecht.

Benbukkula (II); Condominium des *Horas-Kommissariat SÜDMEER*; wird von der *trahelischen Königin PERI III.* im Rang einer *Baronin* verwaltet.

Beni Nurbad; Stamm der Tulamiden. Wanderte zunächst zusammen mit dem Stamm der *Al’Hani* nach 2.600 v.H. aus der *Khom-Region* ins nördliche *Aventurien* aus. Die drei Sippen der *Serach*, *Nunnur* und *Gajka* finden ihre neue Heimat nach äußerst strapaziösem Weg durch die Reiche von Elfen, Goblins und Orks und siedeln schließlich im heute zu *Thorwal* gehörenden Gebiet um die *Grauen Berge*. Aus ihnen und den *AL’HANI* geht das heute im gesamten Norden verbreitete Händlervolk der *NORBARDEN* hervor.

Benisabaya Maraskani; wörtlich: *Söhne und Töchter Maraskans*. Der Begriff wurde von Prinz *MULZIBER* geprägt, als er sich 27 Hal in *NEU-JERGAN* nach dem Fall *Borans* durch Selbsternennung zum ersten *TETRARCHEN* des *BENISABAYADS* ausrief.

Benisabayad, -s; wörtlich: *Reich der Töchter und Söhne Maraskans*, ideale Gemeinschaft aller Maraskaner. Der Begriff ist seit 27 Hal gängig, als sich *Helme HAFX* als Vasall *Borbarads* zu erkennen gab. Seither begriffen sich die zweigöttergläubigen Maraskaner als *”Nation ohne Staatsgebiet”*. Anführer des B.s sind die *TETRARCHEN*.

Benivilla; ehemaliges Fischerdorf und heute wichtige Handelsstadt am *Askanischen Meer*; dient als Umschlagplatz für Erz und Marmor aus den *Arralcor-Höhen*. Im gleichnamigen Bezirk des *Großemirats Mengbilla* (EW: 1.520, davon 1.240 Sklaven; G: 100 Gardisten) werden vorwiegend Hirse angebaut und Purpurschnecken gefangen.

Bennain, Algei ni; (38 v.H. – 25 Hal); ältere Schwester des albernischen Königs *Cuanu ui BENNAIN*; verzichtete einst zugunsten ihres Bruders auf die Fürstenwürde und ehelichte statt dessen einen Edlen derer von *Finsterkamm*. Sie starb an Bord der *Thornia*, als sie sich auf dem Rückweg von *Chorhop* nach *Havena* befand.

Bennain, Cuanu ui; (* 36 v.H.); König von *Albernia*; Sohn von Fürst *Halman* und Fürstin *Thornia*, Halbbruder der legendären Amazonenkönigin *Yppolita*, Vater der Reichsregentin *Emer ni BENNAIN*; Waffenbruder von *Raidri CONCHOB AIR*. Wurde 21 Hal vom Fürsten zum König *Albernia*s erhöht, einer Würde, die vordem beim Kaiserhaus gelegen hatte; Teilnehmer der *Schlacht auf den Silkwiesen* und der Verhaftung *Answins von Rabenmund*, schlug den *Isora-Aufstand* in *Havena* nieder. Seit seiner Rückkehr aus der *SCHLACHT AN DER TROLLPFORTE* von stetem Kummer erfüllt; seither überläßt er die Regierungsgeschäfte überwiegend seiner Tochter *Inver ni BENNAIN*.

Bennain, Efferdan ui; (* 9 v.H.); Prinz von *Albernia*; spätes Kind *Fürst Halmans* und *Fürstin Thornias*, als ‘Efferdgeschenk’ angesehen. E. sieht man sein Alter überhaupt nicht an, tatsächlich wirkt er statt Ende dreißig eher wie Mitte zwanzig. Seine außerordentlichen Talente in Bezug auf Meerestiere und Tierkunde scheinen darauf hinzudeuten, daß er tatsächlich ein Geschenk *Efferds* war.

Bennain, Emer ni; (* 8 v.H.); Tochter des albernischen Königs *Cuano ui BENNAIN*; seit 11 Hal mit dem mittelreichischen Thronfolger und späteren Reichsbehüter *BRIN VON GARETH* vermählt; seit dessen Tod an der Trollpforte im Ing. 28 Hal *Reichsregentin* des *Mittelreichs* (bis zur Regierungsmündigkeit ihrer Tochter *Rohaja* im Pra. 36 Hal); *Ihro Kaiserliche Hoheit* ist Mutter der Zwillingstöchter *ROHAJA* und *YPPOLITA* und des Prinzen *SELINDIAN HAL*; die ‘Heldenkaiserin’ wird von ihrem Volk stärker verehrt als jeder Monarch seit den Tagen des

Reichsgründers *Raul von Gareth*.

Bennain, Invher ni; (* 4 v.H.); *Kronprinzessin* des *Königreiches Albernia*. Tochter von *Cuanu ui Bennain*, an dessen Seite sie seit Efferd 29 Hal als Königin regiert, und *Idra Bennain von Elenvina*; vermählt mit *Fürst Romin von Kuslik-Galahan*, der in Havena im Exil lebt; Mutter von *Finnian ui Bennain*.

Bennain, Rhuad ui; (* 5 Hal); als Sohn *König Cuanus* Prinz von *Albernia*; abgeschlossene Magierausbildung an der *Akademie der Verformungen* in *Lowangen*.

Bennain von Elenvina, Idra; (* 27 v.H.); Baronin von Elenvina und als Gemahlin *Cuanus* Königin von *Albernia*; Mutter der amtierenden Reichsregentin *Emer ni Bennain von Gareth*, der *Kronprinzessin Invher ni Bennain* und des *Prinzen Rhuad ui Bennain*, an den sie ihre magische Begabung vererbte. Schwester der Reichsverräterin *ISORA VON ELENVINA*, nach deren Verbannung sie Baronin Elenvinas wurde. In Elenvina herrscht sie durch Vogt *Rupo von Hamrath-Salmfang*.

Bennain von Kuslik-Galahan, Finnian ui; (* 28 Hal); Sohn von *Invher ni Bennain* und damit nach seiner Mutter zweiter in der Thronfolge des *Königreiches Albernia*.

Berg, vom; Adelsgeschlecht mit *rondrianischer* Familientradition; neben derer von *Eberstamm* die einzige Familie, die ihre Ursprünge noch bis vor die Gründung des *Mittelreichs* zurückverfolgen kann; *Sigerain* und *Leonore v.B.* verdienten sich außerordentliche Anerkennung bei der *Zweiten Dämonenschlacht* an der Seite von Kaiser Raul; verdiente Streiter in heutigen Tagen sind die Reichsrätin für das Kriegswesen, *Hitta*, und Reichserzmarschall *Leomar*.

Berg, Leomar Almaderich Sigiswild vom; (* 11 v.H.); wurde nach dem Verrat von *Helme HAFX* zum *Reichserzmarschall des Mittelreichs* bestellt; war seinem Vorgänger zwar bei den Schlachten *auf den Vallusanischen Weiden* und *an der Trollpforte* unterlegen, verfügt jedoch über das Geschick, mit kleinen und kleinsten Einheiten überraschend zuzuschlagen, was sich in den *Schwarzen Landen* als probates Mittel erwiesen hat.

Berg, Xaviera vom; von 37 bis 12 v.H. Hüterin von *Rondras* göttlichem Streitwagen, dem *DONNERSTURM*.

Bergschrat; eine andere Bezeichnung für das Volk der *TROLLE*.

Berlinghân von Methumis; eines der ältesten Adelsgeschlechter des *Lieblichen Feldes*.

Bethana (II), -s; Bethaner; Bethaner; rund um die *Landstadt BETHANA* gelegene *Baronie* der Grafschaft *YAQUIRIA*. In der eher flache Küstenregion findet man neben zahlreichen Fischerdörfern auch die Städte *HORASIA* und *Mhoremis* sowie (an jener Stelle, an der der Heilige *Horas* *Aventurien* betrat) den größten Horastempel des ganzen Landes.

Bethana, Udora von; (62 v.H. – 27 Hal); ehemalige Gräfin der *Grafschaft Yaquiria* im *Königreich Yaquiria*; Nachfolgerin ist ihre Tochter *Hesindiane von BETHANA-ARALZIN*.

Bethana-Aralzin, Hesindiane von; die *Gräfin* von *YAQUIRIA* ist als strenge Herrscherin bekannt und begeistert sich viel mehr für die Jagd als – wie ihre Mutter *Udora* – die hesindianischen Künste.

Bethanahut; eine ungenießbare *Pilzsorte*.

Bethanier, Der; Synonym für *BORBARAD*.

Beybashar; neue, *aranische* Tulamidya-Bezeichnung für den militärischen Rang *Bannerträger*; Anführer einer *DSCHADRA* von 10 Soldaten oder Stellvertreter eines *AGHA*.

Beyroun, Beyrouni; in *Aranien* übliche *tulamidische* Form des Baronstitels.

Beyrounat; Herrschaftsgebiet eines *Beyrouns* oder einer *Beyrouni*; *aranische* B. haben mitunter die dreifache Einwohnerzahl von mittelreichischen *Baronien*.

Bidenhocker; Bezeichnung für die *zweihöckrigen Kamele* *Aventuriens*; dazu zählen das ausdauernde Hochlandkamel *QAIMUYAN*, das schnellere *QAI'CHELAR* und die *QAI'AHJAN-Rennkamele*.

Bieselbach; kleiner Fluß im *bornländischen* SEWERIEN; an seinem südlichen Ufer liegt die Stadt *Rodebrannt*.

Bilar-Pferde; eine in *El'Halem* bei *Mengbilla* gezüchtete Pferderasse, die zu geringem Teil von *Shadifs* abstammen. Die Tiere sind klein, ausdauernd und meist von silbergrauer Farbe mit dunkler Mähne.

Bilku-Archipel; umfaßt die vier WALDINSELN *Bilku*, *Kossike*, *Sorak* und *Pekladi*. Das *HORASREICH* beansprucht die Inseln für sich und hat sie zu einem *Capital-Condominium* mit der Hafengebiefung *Neu-Bosparan* als Hauptstadt zusammengefaßt.

Binsböckel; alteingesessenes *Adelsgeschlecht* im nordöstlichen Mittelreich. Der mächtige Weidener Familienzweig gilt der Herzogsfamilie *Löwenhaupt* als treu ergeben und ist erklärter Gegner einer Machtzunahme des *darpatischen* Fürstenhauses *Rabenmund*.

Birkholt; hinterwäldlerisches Dorf im *bornländischen* FESTENLAND (680 EW), an Born und Bornstraße gelegen; landesweit für seine Wollwebereien bekannt. Die Bewohner gelten als von Einfalt gesegnet, und selbst zu Festum schmunzelt man über manch irrwitzige Tat, die der Leichtgläubigkeit der B.er zugeschrieben wird.

Birscha; Oase in der mittleren *Khom* südlich des *Wal-el-Khomchra*.

Bisminka von Jassula; Magistra eo., lehrt in unregelmäßigen Abständen an der HALLE DES LEBENS zu *Norburg*, lebt zumeist aber zurückgezogen in einer abgelegenen Hütte im Quellgebiet der *Balgericke*; die *Hexe* mit dem flammendroten Haar zählt zu den mächtigsten ihrer Zunft in der SCHWESTERSCHAFT DES WISSENS.

Bjaldorn; die Stadt an der Quelle der Letta ist seit Ende 26 Hal im nichtendenwollenden nordostaventurischen Winter gefangen; die Macht der Dämonenpaktiererin *GLORANA* reicht selbst bis zur heiligen Stätte des Wintergottes; im Pra. 27 wurde der KRISTALLPALAST des *Firun* geschändet, im Hesindemond desselben Jahres fiel der Ort der Vernichtung durch den borbaradianischen Grafen *URIEL VON NOTMARK* anheim.

Bjaldorner Waldschrat; ein edler Beerenschnaps, der im Gegensatz zu den weit verbreiteten billigen Imitaten ein 'werwolffreies Erwachen' am nächsten Morgen garantiert. Seinen Namen verdankt er einem Bündnis der Bjaldorner mit den seltsamen Waldbewohnern, die dereinst für Hilfeleistungen mit einigen Fässern des hochprozentigen Tropfens entlohnt wurden. Nach dem Fall von *Bjaldorn* wird der B.W. nunmehr nach Original-Rezept in *Drauhag* hergestellt.

Blankhäute; *orkische* Bezeichnung für die Menschen.

Blattkopfotter; laubfarbene *Schlange* der *südaventurischen Regenwälder*; nicht im eigentlichen Sinne giftig, Menschen, Elfen und Zwerge fallen nach einem Biß dennoch Schwindelgefühlen, Halluzinationen oder Wahnvorstellungen anheim; allein auf *Waldmenschen* übt das Sekret keine Wirkung aus.

Blaue Rochen; vormaliger Name der *Ottajasko* HAMMERFAUST.

Blauer Turm; nahe *Auen* im *Herzogtum Weiden* liegender Turm aus dem Gestein der *Schwarzen Sichel*; über und über mit Moos und Muscheln bewachsen; aus seinem Spitzdach dringt unaufhörlich ein Wasserstrom, der die Gegend in 50 Meter Umkreis um den Turm in einen Sumpf verwandelt hat.

Blaufuchs; Fuchsart des hohen Nordens mit silbrig-blauem Fell; siehe SILBERFUCHS.

Blauhimmelstern; fleischiges und stachliges *Würzkraut* mit sternförmigen, blauen Blüten; für vielerlei Milch- und Käsespeisen verwendet. B., als dessen Hüter *Phex* gilt, muß frisch genutzt werden, da er beim Trocknen all seinen Wohlgeschmack verliert. Bis auf die Wurzeln sind alle Pflanzenteile tauglich zum Würzen.

Bleiche Alara; durch seine kalkweiße Farbe auffälliger *Giftpilz*.

Bleiche Sieche; auch *Grünwasser*; winzige, silberfarbene *Assel*; der Parasit dringt nächstens in Körperöffnungen (Mund, Nase, Ohr) ein und frißt sich in den Körper hinein; Symptome sind allgemeine Schwäche, ein grünlicher Ausfluß und eine Verminderung der Regeneration, die bis zum Tode führen kann.

Blindfisch; jagender Schwarmfisch in *Perlenmeer*, *Südmeer* und *Meer der Sieben Winde*; verwandt mit der MURÄNE; der Name rührt vom Kampfrausch her, in dem der B. selbst Artgenossen auffrißt; ein Biß führt zu

vorübergehendem Irrsinn, in schlimmeren Fällen zu *komatösem Wahn*.

Blitzstrahl-Bund (zu Arivor); Gemeinschaft der in der Erz Herrschaft ARIVOR zahlreich vertretenen adligen *Rondrageweiheten* vom Orden der ARDARITEN. Da dem Bund zahlreiche Landadlige und mit dem *Seneschall* vor allem der *Erzherrscher von Arivor* angehören, hat er gehörige politische Macht im LIEBLICHEN FELD, die er vor allem zur Vertretung der Interessen von *Klein- und Landadel* gegenüber *Hochadel* und *Bürgertum* einsetzt.

Blitzwender; im Rondratempel von SCHWERTBERGEN aufbewahrter Wappenschild derer von *Pilavtis*, der angeblich im Kampf gegen die Heerscharen des PRAIOSLOB VON SELEM einen Bannstrahl zurückgeworfen hat, wovon die schwarz eingebrannte Löwin zeugt.

Blutbanner; Beiname des SCHWERTZUGES gegen den Sphärenschänder *Borbarad*. Der Name stammt von dem blutroten Feldzeichen, das die Schwertfahrer als Zeichen ihrer Entschlossenheit und Opferbereitschaft mit sich führten. Seit Peraine 27 Hal zugleich auch Ehrenname der Garnison von *Ilsur*.

Blutblatt; Kletterpflanze mit kleinen, purpurnen Blättern und roten Beeren; wächst gelegentlich an Orten mit schwach magischer Ausstrahlung.

Blutdorn; magischer Pfeil, der in seinen getroffenen Opfern wurzelt und Blut aus ihnen saugt; fand bei der borbaradinischen Invasion Verwendung.

Blutfliegen; Sammelbezeichnung für *blutsaugende Schwarminsekten*; gelten als Geschöpfe der Erzdämonin MISHKARA.

Blutkonvent (zu Arivor); unter diesem Namen ist die ordentliche Versammlung der Adligen Yaquirias zum CRON-CONVENT vom Hes. 26 Hal (2511 Horas) in die Geschichte eingegangen. Durch den Verrat des Comtos *Abelmir von MARVINKO* an Fürstin *Kusmina von KUSLIK-GALAHAN* konnte ein von ihr geplantes Attentat auf Kaiserin AMENE verhindert werden. Im Zuge der Untersuchungen wurden die Fürstin sowie weitere Mitglieder der Familie GALAHAN hingerichtet, ihre Güter zugunsten der Krone eingezogen und der Name Galahan aus allen Adelsrollen des *Lieblichen Feldes* getilgt.

Blutwillinge; *maraskanische* Freiheitskämpfer, die während des *Tuzaker Aufstandes* den *Amdeggynpaß* besetzten; führten zwei Enduriumschwerter und wurden von *Raidri CONCHOB AIR* getötet.

Blugh, Jandon; (41 v.H. – 27 Hal); ehemalige *Spektabilität* der SCHULE DES WANDELBAREN zu *Tuzak*; lebte 20 Jahre unter *Waldelfen* und galt als einer der besten Kenner elfischer Zauberei; wurde bei der *borbaradianischen* Übernahme der Akademie ermordet.

Bodirbirne; *wilder Birnbaum* Nordaventuriens; siehe TROLLBIRNE.

Bodrin, Helkor von; (* 28 v.H.); *Graf* von *Schetzeneck*; lebt seit dem Tod seiner Gemahlin zurückgezogen auf dem GÖTTERZAHN und erwartet in stiller Bitterkeit das Ende der Koscher Verschwörerbarone von Uztrutz und Fürstenhort.

Bolzenwerfen; ursprünglich aus *Trallop* stammendes Wurfspiel, das jedoch in den vergangenen Jahren in *Sewerien* weite Verbreitung gefunden hat. Beim B. werden angespitzte und mit Federn versehene Armbrustbolzen auf eine quadratische Scheibe geworfen, auf der verschieden große und farbige Flächen unterschiedliche Punkte (von 1 bis 10) wert sind. Wer nach drei Würfeln die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen (vgl. auch *Pfeilewerfen*, SPIEL UND SPORT).

Bomed (I); bomedisch; Bomeder; nördlichste *Grafschaft* im *Lieblichen Feld*. Unterteilt in die *Cron-Domäne* SCHRADOK und die *Baronien* VELIRIS und TIKALEN.

Bomed (II); Doppelstadt in der gleichnamigen *Grafschaft*. Die Stadt besteht aus dem rechtsyaquirischen Teil *Altbomed*, dem Sitz des Grafen von B. und dem tikalischen Teil *Oberbomed*, dem Endpunkt der Karawanenroute aus VIRINLASSIH.

Bomed (III); Adelsrolle des *Lieblichen Feldes*; hier sind alle adligen Familien im VINSALTER KÖNIGREICH mit ihren Wappen und Stammbäumen verzeichnet; ebenso wie das Bosparaner Nobilitarium in Verwahrung des *Comto Herold*.

Boran; vormals letzte freie Stadt *Maraskans*; fiel Anfang Tsa 27 Hal durch schändlichen Verrat in die Hände der *Borbaradianer*.

Borbarads Rückkehr; 23 Hal wurde der *Dämonenmeister* aus dem Limbus befreit und gelangte dadurch als halbgöttliche Wesenheit nach Aventuriens; bis 28 Hal eroberte er die meisten magisch bedeutsamen Orte Aventuriens; erst der vereinte Widerstand Aventuriens, ein alter Plan seines Bruders *Rohal* und wiederholtes Eingreifen göttlicher Mächte besiegten ihn in der *Dritten Dämonenschlacht* endgültig; in Borbarads Gefolge gelangten die *HEPTARCHEN* an die Macht über die *SCHWARZEN LANDE*.

Bornemund; alter Name der Stadt FESTUM, bevor sie zu Ehren des Drachentöters FESTO FIRDAYON umbenannt wurde.

Bornischer Krieg; (79 – 73 v.H.); machtpolitische Auseinandersetzung während der KAISERLOSEN ZEIT; Rückkehr des (mit Vinsalter Geldern ausgestatteten) exilierten Gegenkaisers *Kunibrand von EHRENSTEIN* mit einer Armee bornländischer Adliger ins Mittelreich; es kommt zur Verheerung *Darpatiens* und zur Aufteilung des Mittelreichs in den *WEHRHEIMER AKKORDEN*; die Herrschaft Kunibrands endet mit der vernichtenden Niederlage bei der ersten *SCHLACHT VON ESLAMSBRÜCK* gegen den Garether Markvogt (und weiteren Gegenkaiser) *Barduron*.

Borondria; *Großmeisterin* der GOLGARITEN und frühere *Hochgeweihte* des Borontempels zu Brig-Lo; führt den Orden mit strenger Hand und leisen Worten. Wie bei ihrem Vorgänger *Lucardus von Kemet*, hüllt der Orden ihre Vergangenheit in eine dunkle Wolke. Sie ist eine Gegnerin des AL'ANFANER RITUS, jedoch ohne offene Feindseligkeit. Ihr Hauptziel ist die Rückeroberung und Einsegnung der geschändeten *Boron-Heiligtümer* in *Schwarz-Tobrien*. Sie strebt zudem eine Landnahme ähnlich der des *Theaterordens* an, der einst die Besiedlung des *Bornlandes* erst möglich machte und dem das eroberte Land später vom Kaiser zugesprochen wurde.

Borons Schlafgemach; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* des *Boron*.

Boronsmähne; alananische Zucht der SHADIF-Glanzrappen.

Boronsmütze; schmackhafter und bekömmlicher *Speisepilz*; spitzhütig und von ölig schwarzglänzender Farbe.

Boronsrabben; neben dem Ausdruck *Rabengarde* verbreitete Bezeichnung für den ORDEN DES SCHWARZEN RABEN.

Boronsschlinge; sehr seltenes Gewächs der Wälder *Mittel-* und *Südaventuriens*; während der oberderische, blumenähnliche Teil der Pflanze sein Opfer mit dem Duft seiner Blüten betäubt, ranken Schlingwurzeln aus dem Boden, die es bewegungsunfähig machen und so zur leichten Beute für Raubtiere werden lassen; sobald genügend vergossenes Blut in den Boden gesickert ist, ziehen die Ranken sich wieder zurück.

Boronstrommel; experimentelles Salvengeschütz in der Hafeneinfahrt von *Al'Anfa*; eine Entwicklung der ansässigen *Universität*.

Boronwein; auch *Elfenbeintraum*; aus der *Vragieswurzel* gewonnenes *Rauschgift*; der Genuß des milchigen, nach Lakritze riechenden Saftes führt bei laienhafter Herstellung oft zu Todesfällen.

Bosnickel; Wesen aus der Familie der KOBOLDE; tauschen mit Vorliebe edle gegen unedle Erze aus, z.B. Silbererz gegen gleich aussehendes, aber unschmelzbares Kobalt und Nickel, Gold gegen *Katzengold* und andere edle Erze gegen *Neckkupfer*, das wie Schwefel brennt.

Bosparan (II); monumentales Musikepos des berühmten Komponisten *Dorgando PAQUAMON*. Die frühe und bisher größte *VINSALTER OPER* wurde als patriotisches Meisterwerk vom Haus *Firdayon* gefördert und brachte mehrere Dutzend Musiker und Tänzer auf die Bühne.

Bosparan Herold; wöchentlich zu VINSALT erscheinende Gendarmerie-Gazette und Handelsblatt, das als erkonservativ und national-patriotisch bekannt ist.

Bosparaner Nobilitarium; Verzeichnis aller Angehöriger des *Titularadels* im *Horasreich*; wie auch der *Bomed* (die Adelsrolle des yaquirischen *Lehnadels*) in Verwahrung des *Comto Herold*.

Bosparanie; heiliger Baum des *Praios* und Wahrzeichen des *Lieblichen Feldes*. Während das Holz des bis zu 30 Schritt hohen Laubbaumes zu feinen Möbeln verarbeitet wird, sind die Früchte in ihrer Stachelhülle als

Maronen zum Verzehr beliebt. Im *Reichsforst* gibt es die verwandte, stets gelbbelaubte *Elbenkastanie*.

Bosparaniel; Schoßhund, der insbesondere im *HORASREICH* beim städtischen Adel sehr beliebt ist.

Bosparanisches Blatt; überregionales, horastreues Periodikum, das in *VINSALT* herausgegeben wird.

Bosparanshain; Bannforst des *Barons* von *TIKALEN*, nördlich des *Tikal* gelegen.

Brabacuda; auch *Schnappfisch*; bis zu acht Spann messender *Raubfisch* des *Süd-* und *Perlenmeeres*; kann bis zu zwei Schritt hoch oder weit aus dem Wasser springen (und sich anschließend windend in *Efferds Element* zurückschlingeln); Schwärme, die Blut gewittert haben, lassen kaum mehr als das Gerippe von ihrer Beute übrig.

Brabaker Bilderpostille; siehe *Periodika*.

Brabaker Vitriol; siehe *VITRIOL*.

Brabaker Wasserbüffel; Verwandte der *GADANGSTIERE*; die Arbeitstiere *Brabaks* in Reisfeld und Sumpf; die schwarzbefellten Rinder sind gute Schwimmer, die aufgrund ihrer Anspruchslosigkeit auch in sumpfigsten Gebieten geweidet werden können.

Bragold; einstiges albernisches *Fürstengeschlecht*; regierte *ALBERNIA* von 1.698 bis 1.561 v.H. Der letzte Fürst, *Ardis*, fiel während der *Ersten Dämonenschlacht* vor den Toren *Gareths*.

Brayanskrone; Gipfel der *GOLDFELSEN*.

Brelak, -s; Brelaker; Brelaker; Ort und *Domäne* der Grafschaft *THEGÛN*; bekannt ist B. vor allem als Geburtsort der Heiligen *Thalionmel* und wegen der Feste *ESKENDERUN*.

Brieftaube; aufgrund ihres hoch entwickelten Orientierungssinns werden Tauben als Überbringer von Nachrichten eingesetzt, die man am Bein oder unter dem Flügel befestigt; sie fliegen stets zurück zu ihrem Schlag und müssen daher zuvor zu dem Versender einer Nachricht transportiert werden; B. legen bei einer Geschwindigkeit von bis zu 50 Meilen pro Stunde durchaus 500 Tageskilometer zurück.

Brin von Gareth; (9 v.H. – 28 Hal); von 21 bis 28 Hal *REICHSBEHÜTER* des *Mittelreichs*; Gemahl der jetzigen *REICHSREGENTIN Emer ni BENNAIN*; hochrangigstes Opfer der Entscheidungsschlacht gegen *Borbarad* an der *Trollforte* im Ing. 28 Hal.

Brobim; Eigenname der *WILDEN ZWERGE*. Die Bezeichnung *Angroschim* kennen sie nicht.

Bronnjar; *bornländischer Adliger*, der über großen Grundbesitz verfügt; die Bezeichnung B. bedeutet 'Sammeler der bornischen Erde'.

Brücke von Ebelried; schwerbewachter Grenzpunkt zwischen *Weiß-* und *Schwarz-Tobrien*; die heftig umkämpfte und mittlerweile stark beschädigte Brücke ist dennoch der sicherste Weg, die von *dämonischen Wesenheiten* verseuchte *Tobimora* zu überqueren.

Brücker Spitze; nach dem ehemals wichtigsten Herstellungsort *ESLAMSBRÜCK* benanntes Klöppelwerk, das aber stets im Schatten der exquisiten *DRÔLER SPITZE* steht. Der Exodus der tobrischen Klöppler endete keineswegs im Aussterben dieses Handwerks, sondern in den neuen Zentren *Rommilys* und *Ragath*.

Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas; angeblich radikale, *maraskanische* Glaubensgemeinschaft; vor etwa 200 Jahren aus der Sekte des *ZABORON* hervorgegangen; wird zuweilen mit ungeklärten Todesfällen in Verbindung gebracht.

Brumil; Enkel des *BROGAR*; führte seinen Stamm um 4.000 v.H. nach dem *TAG DES ZORNS* aus *Xorlosch* und wurde *Bergkönig* der Stollen unter dem *Ehernen Schwert*; fand angeblich einen unterirdischen Durchgang nach *RIESLAND* (*Brumils Stieg*), der jedoch auch sein Verderben war: Sein ganzes Volk wurde von *Jenseitigen* und *Riesen* erschlagen, nur die *WILDEN ZWERGE* blieben womöglich als Nachkommen übrig.

Brunnenkresse; gebräuchliches, scharfschmeckendes *Würzkrout*; gilt als Gabe des *Efferd*.

Bukanier; wildes Völkergemisch aus Mittelländern, *Tulamiden*, *Waldmensen* und wenigen *Thorwalern*, das vor allem auf *Altoum* und *Nikkali*, aber auch auf dem südaventurischen Festland verbreitet ist und sich durch freies Leben in der Wildnis auszeichnen. Die meisten B. sind Nachkommen von Siedlern oder Plantagenarbeitern, die sich (mehr oder weniger freiwillig) für ein barbarisches Dasein der Wildbeuterei entschieden haben. Zur Verständigung verwenden sie ein Gemisch aus *Garethi* und *Tulamida*, ihren Lebensunterhalt bestreiten sie durch Jagd und Tauschhandel (meist mit Piraten). Geweihte kennen die B. nicht, da bei ihnen einzig das Recht der Mehrheit und des Stärkeren gilt, doch verehrt jeder von ihnen einen eigenen Schutzgott (wobei *Phex* und *Firun* am häufigsten zu finden sind).

Bund der Freidenker; recht einflußreiche und fast im ganzen *Horasreich* verbreitete *LOGE*, die deutlich liberale (wenn nicht gefährlich demokratische) Ziele vertritt und damit immer wieder der Kritik von *Adel*, *Praios*- und *Rondrakirche* ausgesetzt ist.

Bund der Schwarzen Schlange; die Stadt *Charypso* beherrschende Vereinigung von skrupellosen *Piraten*, die durch blutige Rituale und angeblich den Glauben an ein dämonisches Meeresungeheuer verbunden sind. Einen Anführer kennt die Bande nicht, den größten Respekt aber genießt *Dagon Lolonna*. Das Erkennungszeichen des Bundes, der zu den größten Sklavenlieferanten des verbündeten *Al'Anfas* gehört, ist die Tätowierung einer schwarzen Schlange am linken Oberarm.

Bund des Schwertes; traditioneller Name für die Kirche der *RONDRA*.

Bund von Land und Meer; eine Sage auf den *ZYKLOPENINSELN*, die aber in einer lebendigen Tradition weiterlebt: Mit einer heilkräftigen Wurzel, die er von einer *Dryade* namens *Dyava* auf der Insel *Phenos* erhalten hatte, gelang es dem Seekönig *Merymakon I.* im Jahre 1.111 v.H., die Inseln vor einer schweren Epidemie zu bewahren. Seit sich der alte König darauf zu einem Eremitendasein entschlossen hatte und seinen Sohn in jenen Dryadenwald schickte, folgen alle Thronfolger diesem Brauch und kehren – wie einst auch *Tjindareôs* – mit einem Kranz aus Pinienzweigen zurück, die später in den *Hain der Könige* bei *A'LAVIS HIPHON* gepflanzt und gegen die *Delphinkrone* eingetauscht werden.

Bunter Hund; noch bis vor wenigen Jahren im *LIEBLICHEN FELD* äußerst beliebte *Hunderasse*, die von ihren reichen Besitzern auf kurioseste Art und Weise geschoren und gefärbt wurden.

Burdaq; mythologischer Bösewicht der *Waldmensen*; ihm wurde von *KAMALUQ* der *Tapam* geraubt.

Bürgermarmor; spöttische Bezeichnung für die im *Horasreich* besonders bei Häusern der städtischen Mittel- und Unterschicht verbreitete Verkleidung mit Klinker (auch *Drôler Ziegel* genannt).

Baustile

Seit der Besiedelung Aventuriens durch die *Güldenländer* und den ersten Stadtgründungen im Alten Reich haben sich zahlreiche unterschiedliche Baustile entwickelt, in denen sich der Geist jener Zeit ebenso widerspiegelt wie die Einflüsse anderer Völker (obgleich die Baukunst der *Tulamiden* auch viele abendländische Bauwerke geprägt hat, soll diese hier ausgespart und nur die Kunstgeschichte der güldenländischen Einwanderer verfolgt werden). Dabei kann man die Vorlieben der einzelnen Epochen ebenso an historischen wie auch modernen Bauwerken bewundern, da viele Baumeister gerne die alte Baukunst nachempfinden, um an den Glanz vergangener Zeiten zu erinnern.

Die frühe Siedlerzeit war geprägt vom **Güldenländischen Tempelstil**. Zwar findet man heute (außer im ältesten Stadtkern von *Punin*) nur mehr selten solch alte Bauten mit ihren großen Kuppeln, mächtigen Säulen und prachtvollen Friesen, doch auch viele neuere Gotteshäuser wurden im klassischen Tempelstil erbaut oder – wie beim *Garethher Ingerimtempel* – wiedererrichtet.

Die meisten Gebäude im **Altbosparanischen Stil** gingen mit dem Fall *Bosparans* für immer verloren. Dennoch finden sich in vielen klassischen Bürgerhäusern noch das *Atrium* (eine Art Eingangshalle, die zu den übrigen Räumen führt) und der von einer Säulenhalle umgebene Garten mit Brunnen, aber auch die *Thermen* (Badehäuser im alten Stil) sind noch immer mit *Caldarium* und *Frigidarium* gebaut (Warmwasser- und Kaltwasserbecken).

Im **Frühhelaischen Stil**, dessen prächtige Profanbauten man heute in *Khunchom* und dem *Lieblichen Feld* bewundern kann, wurde um etwa 1000 v.H. unter *Hela-Horas* die Verzierung mit Stuckfriesen beliebt.

Nach der Gründung des Neuen Reiches wurde die Trennung von *Bosparan* auch in der Baukunst vollzogen:

Der **Garethische** oder **Befreiungsstil**, der unter den Klugen Kaisern etwa von 900 bis 660 v.H. florierte, verzichtete gänzlich auf kunstvolle Verzierungen und zeichnet sich durch gerade, kraftvolle Formen aus meist dunklem Gestein aus. Auch der Bau von *Gargylen* oder Wasserspeiern geht auf diese Epoche zurück, deren Bauwerke heute vor allem in Festenland und Wehrheim zu suchen sind.

Die Priesterkaiser prägten von 658 bis 527 v.H. den **Ucurianischen Stil**, dessen bombastische Bauten mit monumentalen Statuen (wie dem *Greifenhauptigen Praios* im alten Praiostempel oder dem *Zweigesichtigen Praios* in Neu-Gareth) und dem verschwenderischen Umgang mit Gold und Bernstein beeindruckten.

In der Rohalszeit (etwa von 520 bis 400 v.H.) machten sich deutlich elfische Einflüsse bemerkbar, die zur sogenannten **Ornamentalistik** führten. Die kolossalen Bauten der letzten Jahrhunderte wichen dezenten Kunstwerken, in denen sich die (wiedergewonnene) Liebe zu Verzierungen und kleinen Details zeigte.

Unter den Almadaner Kaisern (etwa von 390 bis 100 v.H.) entstand der berühmte **Eslamidische Stil** mit seinen Kuppeln, Arkadengängen, Minaretten und Zwiebeltürmen. Die deutlich vom tulamidischen Stil beeinflussten Bauwerke dieser Epoche findet man überall im Mittelreich, vor allem natürlich in Almada. Am berühmtesten sind aber wohl die Neue Residenz zu Gareth und die gigantische Praiossakrale in Beilunk.

In Anlehnung an die Ornamentalistik hielt sich noch bis 291 v.H. der verspielte **Havena-Stil**, der durch die Verwendung exotischer Materialien auffiel und die Bauwerke des alten Havena vor der Katastrophe kennzeichnet.

Etwa um 250 v.H. ging von Vinsalt und Kuslik, den kulturellen Zentren des Lieblichen Feldes, der **Yaquirtaler Stil** aus, der auf das erstarkende nationale Bewußtsein der Altreicher baute und daher auch **Neubosparanischer Stil** genannt wird. Die Mehrzahl der städtischen Häuser im heutigen Horasreich weisen die aufstrebenden Spitztürmchen, Erker und Veranden dieser Zeit auf.

Der **Monumental-** oder **Pervalstil** dagegen, nach dem zwischen 60 v.H. und 10 Hal gebaut wurde, knüpfte an die Traditionen der Gründerzeit im Neuen Reich an und unterschied sich in seinen kolossalen, meist schwarzen Bauwerken, die auf Verzierungen weitgehend verzichteten, nur wenig vom einstigen Befreiungsstil. Aus dieser Zeit stammen vor allem die sprichwörtliche 'Reißbrettstadt' Harben und die hochmoderne Grenzfestung Neu-Süderwacht.

Mit den ersten genauen Berichten und Erzählungen aus dem fernen Güldenland begann um 50 v.H. im Lieblichen Feld der Traum vom fernen Ursprungsland der abendländischen Kultur. Diese allgemeine Begeisterung fand in allen Kunstformen Ausdruck, so daß sich in dieser Zeit auch der **Neogüldenländische Stil** entwickelte. Mit mehreren freitragenden Kuppeln, hohen Arkaden und Spitzbögen versucht man, die güldenländische Architektur nachzuahmen, weite Innenhöfe und kostbare Glasfenster sollen den scheinbaren Überfluß an Raum und Geld symbolisieren. Bestes Beispiel dafür ist wohl die *Akademie der Geistreisen zu Belhanka*.

Zum Schluß sei hier noch der **Grangorer Stil** erwähnt, der eigentlich keiner bestimmten Epoche, sondern vielmehr der besonderen Bauweise der namensgebenden Hafenstadt zuzuordnen ist. Da man dort einerseits nicht auf die beliebten Arkaden und Lichthöfe verzichten wollte und andererseits mit dem äußerst begrenzten Raum auf den zahlreichen Inseln konfrontiert war, entwickelte sich eine seltsam verwinkelte Innenarchitektur mit platzsparenden Zwischengeschossen in den meist zwei- bis dreistöckigen, schmalen Häusern.

CAC; siehe *CAYSERLYCH ADIVENTIURISCHE COMPAGNYE*.

CAC-Creditanstalt; Bankhaus der *Cayserylych Adiventiuirischen Compagnye*, des ältesten Handelshauses des Kontinents.

Calomiriel; (68 v.H. – 1 Hal); begnadeter Komponist von der Insel *Baltrea*, der später in *Rethis* und *Vinsalt* tätig war. Er schrieb vorwiegend geistliche Werke für mehrstimmigen Gesang auf der Grundlage der *Gurvanischen Choräle* und gilt als Wegbereiter moderner Kirchenmusik.

Cammerlengo; hohes *horasisches* Hofamt (entspricht dem *Kämmerer*); als Vorsteher der Schatzkammer obliegt dem C. die Vermögensverwaltung sowie Steuereintreibung.

Cancellario; hohes *horasisches* Hofamt (entspricht dem *Kanzler*) zur Verwaltung des Lehens und des herrschaftlichen Briefverkehrs.

Canilaraan; Erscheinungsform des LARAAN; sechsbeiniger Hundedämon mit rotem Leib und langem Peitschenschwanz.

Carhelan, Elon; (um 1050 v.H.); Zauberkundiger aus der Zeit HELA-HORAS', der vermutlich in *Gareth* die MAGIERPHILOSOPHIE des OMETHEON weiterentwickelte und in mehreren Einzelschriften festhielt; nach manchen Quellen ein weiser (bzw. verrückter) Mensch, nach anderen ein jahrtausendealter *Elf*, der ein echter Schüler Ometheons war und womöglich noch heute lebt.

Carolan Schlangenstab; (53 v.H. – 27 Hal); *Erzmagus* und *Spektabilität* der HALLE DER METAMORPHOSEN ZU KUSLIK, Träger des *SCHLANGENSTABES*; galt als glühender Idealist der *hesindianischen* Lehren, aber auch als reaktionärer Altmagier, der 'neumodische Torheiten' wie das *Magierflorett* bekämpfte.

Cavalliera, Cavalliere; Adelstitel im LIEBLICHEN FELD, mit dem *mittelreichischen* RITTER vergleichbar.

Cavazo, Dio Cardassion de; (* 23 v.H.); Magier aus *Boran*; Absolvent der *Schule des Wandelbaren zu Tuzak*; floh später vor den Kaiserlichen nach *Trahelien*. Dort bekleidete er bald den Posten des Hofmagiers und wurde später von *Peri III.* zum Leiter des *KKAB* und *Cancellarius* des Reiches ernannt, womit er zu den zu den gesuchten politischen Feinden des *Mittelreiches* zählt.

Cayserlych Adventiurische Compagnye; von *horasischen* Hochadeligen geführte, älteste Handelsgesellschaft *Aventuriens*. Das Unternehmen (kurz: *CAC*) besitzt Anteile an unzähligen Institutionen im *Horasreich* und führt auch ein eigenes Bankhaus, die *CAC-Creditanstalt*.

Cedraion; einer der vier *Rohalsstäbe* vom Orden der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; der Ordensprovinz *Neetha* zugeordnet; beseeltes *Artefakt* aus dem Holz der Zyklopededer; steht angeblich unter Feeneinfluß und soll seinem Träger mitunter Trugbilder vorgaukeln.

Celianada, Cedor; siehe *ESKENDERUN, CEDOR VON*.

Cella von Gareth; (63 v.H. – 28 Hal); von 45 bis 18 v.H. Kaiserin des Mittelreichs an der Seite ihres Bruders *BARDO*; verstarb im Ing. 28 Hal während der *Nacht des brennenden Himmels*.

Cembalo, Havenisches; kostbares *Tasteninstrument*; nur in wohlhabenden oder hochherrschaftlichen Häusern zu finden.

Cereborn; *Heiliger* der *Hesinde*; gilt als Patron des *Kunstschaffens*. Etwa 1400 v.BF. begann er mit der Niederschrift der *ANNALEN DES GÖTTERALTERS*, dem heiligsten Buch der *HESINDE*, das seither ständig erweitert, überarbeitet und kommentiert wurde.

Cha ay Zhamorrah; *Urkatze* *Aventuriens*; hochbeinige, gelbgetigerte Katzenart des warmen und trockenen Südens; ihre Erwähnung in den *Annalen des Götteralters* als angelbliche Dienerin der *APHASMAYRA* läßt sie noch heute Opfer manches Steinwurfs werden – die halb wilde Katze mit den grünschillernden Augen ist daher zumeist scheu und sprichwörtlich klug.

Chababien (I); *Sultanat* des *novadischen* Stammes der *BENI BRACHTAR*; am Oberlauf des *Chabab* und am *Therkabas* im waldreichen Hochland zu Füßen der *Hohen Eternen* gelegen, über die *Molgards Paß* und der *Moumad-Pfad* in die Wüste *Khom* führen. Die halbnomadischen Nachkommen der Sippe von *Tugruk Pascha*, die der heiligen *Thalionnel* den Tod brachten, liegen in ständiger Fehde mit *ARRATISTAN*; mit *NEETHA* hingegen besteht seit Mgf. *Phrenos ay Oikaldiki* ein Friedensvertrag.

Chababien (II), -s; chababisch; Chababier; im Jahre 25 Hal von Königin *Amene III.* aus dem ehemaligen Erzherzogtum *NEETHA* und dem *THEGÛNER BUND* neu geschaffenes *Erzherzogtum* und südlichste Provinz im LIEBLICHEN FELD Das weiter nördlich gerne als "wilder Süden" bezeichnete C. ist begrenzt von *Chabab* und *Banchab* im Süden, den Ausläufern der *Hohen Eternen* im Osten (vor dem Gebirge und der *Kabashpforte* schließt noch die Kronmark *Khomwacht* an), der *Tovalla* im Norden und schließlich dem *Meer der sieben Winde* im Westen.

Grund für die Errichtung der neuen Provinz war neben der Wiedervereinigung der kulturell zusammengehörigen Provinz wohl auch Graf *Cedor von Thegûn*, der nunmehr der Grafschaft *THEGÛN* (die ganz C. außer der Stadtmark *NEETHA* umfaßt) vorsteht und mit der Einstufung unter dem Erzherzog *Timor Firdayon von Neetha* wohl in seinem Tun gezügelt werden sollte.

Die Besiedelung von C. ist recht unterschiedlich, den wo an der Küste mit *Neetha* und *Chetoba* noch reiche Hafenstädte und in der Domäne *Eldoret* fruchtbare Felder liegen, ist das Hinterland östlich der *Seneb-Horas-Straße* vergleichsweise spärlich zivilisiert. Die Bewohner der weiten Wald- und Hügellgebiete scharen sich in wehrhaften Dörfern zusammen, Landwirtschaft wird nur in der Umgebung größerer Ansiedlungen betrieben. Im Südosten dagegen wird das Land (wie auch in der angrenzenden Kronmark) von regelmäßigen *Grenz-* oder *Zollfesten* dominiert.

Zeittafel Chababien:

- um 2200 v.H. Geron erschlägt den Wurm von C.
 1871 v.H. Gründung der Stadt *Neetha* unter Belen-Horas
 1226 v.H. *Mironos von Rethis* besetzt Neetha und erbaut dort das alte *Seekönigliche Schloß*.
 bis 1196 v.H. Neetha ist Teil des *Seekönigreiches beider Hylailos*.
 986 v.H. *Gorben von Rommilys* befriedet C. und errichtet ein *Protectorat Neetha*.
 249 v.H. Zu Beginn des Unabhängigkeitskrieges ernennt sich *Thursis ay Oikaldiki* zum souveränen Markgrafen von C., das erfolgreich gegen *Mengbilla* verteidigt wird.
 226 v.H. Die Heilige *Thalionmel* rettet Neetha vor den Novadis, das hilfebedürftige C. wird ins *Vinsalter Königreich* eingegliedert.
 34 v.H. Novadis dringen bis *Eskenderun* vor.
 19 Hal Verrat des *Phrenos ay Oikaldiki*, Gründung des *Thegûner Bundes*
 23 Hal Aufstand der Wanderarbeiter in *Kabash*
 25 Hal Errichtung des neuen Erzherzogtums
 25/26 Hal Die *Rote Keuche* wütet in C.

Chababische Gärten; im *Horasreich* beliebte Gartenarchitektur, die sich durch perfekte Harmonie von Wasser, Pflanzen, Stein und Sand auszeichnet. Als Ideal und Vorbild gelten die berühmten Wandelgärten der Feste *Banêsh* bei *Thegûn*.

Challawalla; eigentlich 'Chal Awalla!' (tulamid. 'Erhabene Stute'); in *Aranien* und in *Mhanadistan* verbreiteter Ausruf, der *Rahja* gilt und bei Verwunderung, Aufregung oder Ärger und eigentlich allen Formen von Gemütsregung gebraucht wird.

Chalukistan; flaches Hügelland im Süden von *Aranien* rund um den Fluß *Chaluk*. Traurige Berühmtheit erlangte dieser Landstrich vor etwa 200 Jahren, als *Janda Zornbrecht* mehr als die Hälfte seiner Bewohner versklavte, so daß noch heute ein Gutteil der *Sklaven* in *Al'Anfa* aus C. stammt.

Chamir; Fluß; entspringt nahe *Mirham* im *Regengebirge* und mündet nach etwa 60 Meilen ins *Perlenmeer*.

Charismaring; relativ häufiges magisches *Artefakt*, das für einige Zeit die Anziehungskraft und Schönheit des Trägers verstärkt; meist *elfischen* oder *tulamdischen* Ursprungs.

Charyptik; eigentlich: *Charyptisches Meer*; Meeresgebiet im Süden *Aventuriens*; trennt das *Perlenmeer* vom *Südmeer* und umfaßt die Insel *ALTOUM* und die *WALDINSELN*. Namensgebend ist die einzige große Ansiedlung *CHARYPSO*.

Klima: Am Tage und in der Nacht herrschen hohe Temperaturen, die von den meisten Mittelländern als unangenehm empfunden wird. Der sonst in *Aventurien* bekannte Wechsel von Sommer zu Winter ist in der C. nahezu unbekannt, bestimmend für den Jahreslauf sind vielmehr die beiden großen *Regenzeiten* im *Rondra-* und *Tsamond*.

Sumologie: Gemäß der zwölgöttlichen Mythologie hat *Ingerimm* am Rande des *Feuermeeres* das riesige *Schwert des Südens* geschmiedet, "eine Waffe, die in der Letzten Schlacht von den stärksten der Götter geführt wird und in der Lage ist, einen wahren Erzdämonen zu töten". Die *WALDINSELN* zählen eindeutig zu diesem Schwert, und daß diese Inseln unter dem Schutze *Ingerimms* stehen, ist leicht ersichtlich, denn auf jeder von ihnen befinden sich Vulkane, von denen jedoch nur noch ein kleiner Teil aktiv ist. Dank der früheren Aktivität wächst und gedeiht es auf den *Waldinseln* üppig, die Eingeborenen nutzen den vulkanischen *OBSIDIAN* für ihre Werkzeuge und Waffen, und so kann man die Aktivitäten der Vulkane auf den Inseln eher als Segen denn als Geißel bezeichnen. Das Wasser im Charyptischen Meer erscheint in einem mysteriösen Grünblau, das von Zeit zu Zeit von einigen weißen Wellenbrechern kontrastiert wird. Doch trotz aller Schönheit lauern Gefahren im Meer, denn viele der Inseln liegen eingebettet zwischen Korallenriffen, die schon viele Schiffe der Mittelländer zum Auflaufen und Kentern gebracht haben.

Flora: Die tropischen Lebensbedingungen sind so tsagefällig, daß auf jeder der Inseln, so klein sie auch sein mag, eine mannigfaltige Pflanzenwelt existiert. Am bekanntesten ist natürlich der immergrüne Regenwald, doch dies ist beileibe nicht die einzige Waldzone auf den Inseln. Am Strand stehen *Brabaker Rohr*, *Kokospalmen* und *Mangroven* zusammen, um zum Landesinneren hin zu einem feuchtwarmen Regenwald mit Stockwerkwuchs zu werden, in dem die *Mohagonibäume* bis zum Himmel reichen und von den verschiedensten Lianen, Orchideen und Schlingpflanzen überwuchert werden. Am Boden haben sich Bananenstauden, kleinere Palmen, Schachtelhalme, Perinapfelbäume und Purpurnarn ausgebreitet, und in seltenen Fällen stößt man auch *Mir-Theniok*, *Praiosandel*, *Würgedattel* oder *Zimmetbaum*. In den Nebelwäldern der Vulkanberge findet sich vor allem der *Tiik-Tok-Baum*, der durch sein leichtes Holz bekannt geworden ist.

Fauna: Auch die Tierwelt der C. zeichnet sich durch eine große Vielfalt aus, und bisher schaffte es kein Gelehrter, auch nur einen Bruchteil aller Tierarten namentlich zu benennen. Auf *ALTOUM* existieren z.B. circa

80 verschiedene Arten von Schmetterlingen. Vorherrschende Landtierarten sind Baumschlangen, Eidechsen, Frösche, Insekten und Lurche, während der Himmel vor allem von Kolibris, Papageien und Pfefferfressern bevölkert wird. Größere Tiere wie Brillaffen, Faultiere und Jaguare existieren nur auf den inneren Inseln, während in den teilweise vorhandenen Sumpfgebieten Pelikane, rote und weiße Flamingos und Ibis ihre Heimat gefunden haben. Ein charakteristisches Merkmal für die Tierwelt der C. ist das widersprüchlich erscheinende, gleichzeitige Vorkommen von Zwerg- und Riesentieren: Die Gelehrten erklären den Kleinwuchs der *Zwergtiere* dadurch, daß die vielen Tierarten auf den WALDINSELN sich nur schwimmend verbreiten konnten und es für kleinere Vertreter einer Rasse leichter war, so von Insel zu Insel zu gelangen. So erreichen selbst ausgewachsene Elefantenbullen kaum über zwei Schritt Größe. Im Gegensatz dazu stehen die *Riesentiere*, die durch das Fehlen ihrer natürlichen Feinde zu ansonsten ungeahnter Größe heranwachsen konnten. So gibt es büffelgroße Schildkröten, handgroße Käfer, kürbisgroße Frösche und dergleichen mehr. Aventurische Tierkundler erklären dies dadurch, daß die Diener *Borons* manchmal eine Kreatur inmitten dieser Vielfalt übersehen, die dann ohne zu altern stetig weiterwächst.

Doch so faszinierend die Tierwelt auf den Inseln ist, noch vielfältiger und mysteriöser kommt sie in den umgebenden Gewässern daher. Im warmen, lichtdurchfluteten Wasser der C. bilden die Riffe und die Korallenlabyrinth unzähligen Fischarten eine Heimat, wovon den meisten Aventurieren nur ein Bruchteil – wenn überhaupt – bekannt sein dürfte, so z.B. der *Levthansaal*, der *Priesterkaiser*, der endlosflossige *Schleierfisch*, der *Seeprinz* oder der gestreifte *Tigerfisch*, um nur einige zu nennen, denen die Mittelländer einen Namen gegeben haben. Doch auch gefährliche Wasserbewohner finden sich in der C., und die *Brabacudas*, die *Hammerhaie*, die *Perlbeißer*, die *Riesenkaimane*, die *Streifenhaie* usw. haben vor allem unvorsichtigen Mittelländern das Leben gekostet, während die Eingeborenen sich dieser Gefahren eher bewußt scheinen.

Geschichtliches: Die C. wurde schon zu Zeiten des *Diamanten Sultanats* von tulamidischen Zedrakkenfahrern entdeckt (die urzeitliche Besiedlung durch die UTULUS natürlich ausgenommen), und Admiral SANIN III. entdeckte bereits 857 v.BF die *Straße von Altoum*. Dennoch galt die C. noch viele Jahrhunderte lang als lebensgefährliches Feuermeer, und erst 700 BF konnten havenische Karavellen gezielt die Waldinseln ansteuern. Nach und nach wurden feste Handelsrouten eingerichtet und Kolonien gegründet, um wertvolle Handelsgüter wie z.B. seltene Gewürze in die Heimat zu schaffen. Manch abgelegener Ort wird jedoch auch (noch heute) dazu genutzt, um unliebsame Adlige zu verbannen – zu den berühmteren Fälle zählen sicherlich *Prinz Salman* und *Herzog Kynos v. Cres*.

Mittlerweile gelten *Pirateninseln*, *Gewürzinseln*, *Moskitoinseln* und *Zimtinselfn* als allgemein bekannt, doch kann davon ausgegangen werden, daß einige Seemächte (wie das *HORASREICH*) und Handelshäuser (wie das Kontor STORERBRANDT) um die Existenz und Lage von weiteren Inseln in der C. wissen, was jedoch aus (handels)politischen Gründen der Geheimhaltung unterliegt.

Cherkemal; ein *Giftpilz*; in niedriger Dosierung berauschend.

Cherzak, -s; Mz.: Chertzaks oder Chertzakim; wörtlich: *Fürst, Herzog*; traditioneller Titel der *Harans von Jergan*. Der Begriff geht auf die Fürsten der ARETHINIDEN zurück und wurde von deren Nachfolgern beibehalten, um ihren Anspruch auf die "Herrschaft über ganz Maraskan" zu bekräftigen.

Chetoba, -s; chetobisch oder Chetobaer; Chetober; Stadt im *Lieblichen Feld*; der Domäne *ELDORET* zugehörig. Obgleich die alte Hafenstadt (manche Gelehrte führen ihren Ursprung auf die echsische Siedlung *Zze Thoba* zurück) hinter Glanz und Reichtum von *Methumis* oder *Belhanka* zurücksteht, haben die Chetober doch nicht zu klagen, denn die Salzfelder der Umgebung, reiche Fanggründe und die stolzen Karavellen aus der städtischen Werft machen die zweitgrößte Stadt *Chababiens* (EW: 1.310) auch zu einer der reichsten des Erzherzogtums. (T: EFF, HES, TSA; G: 10 Stadtgardisten, 1 Schwadron berittener Bogner)

Chimärologie; schwarzmagische Spielart der *Magie*, die mit Hilfe der Kräfte von *Asfaloth* die widernatürliche Verschmelzung mehrerer Lebewesen vornimmt und als besonderer Frevel an *Tsa* gilt (zuweilen wird auch die Erschaffung von *Golems* zur C. gerechnet). Da die Erschaffung von größeren *Chimären* einzig mit *ZURBARANS TINKTUR* oder wahrlich übermenschlichen Zauberkraften gemeistert werden kann, sind die bekannten *Chimärologen* der letzten Jahrhunderte an einer Hand abzuzählen: Neben *Pardona*, *Borbarad* und *Zurbaran* selbst waren vor allem *Abu Terfas* und *Liscom von Fasar* für ihre Praktiken berühmt-berüchtigt.

Chronica Eternica; bosp. für *Immerwährende Chronik*; die umfassendste Geschichtsschreibung *Aventuriens*, die seit Jahrhunderten in Punin von Hunderten Geweihten der *Hesinde* zusammengetragen wird und als heiliges Werk der Göttin gilt.

Chwaraz; legendärer Herzog der *Waldwölfe* und der Sage nach einer der *TIERKÖNIGE*, der in den Wäldern der Baronie *KABASH* hausen und herrschen soll. In den Dörfern und Weilern der Baronie erzählt man sich von einem erbitterten Krieg zwischen den Untertanen von C. und den unentwegt durch die *Kabashpforte* eindringenden

Sandwölfen.

Clameth, -s; Clamether; Clamether; südlich des *Yaquir* zwischen *Kuslik* und *Arivor* gelegene *Domäne* der Erzherrschaft ARIVOR und gleichnamiger Ort. Die Landschaft von C. ist geprägt durch Viehzucht und Rapsanbau (der ihr den Namen "gelbe Domäne" einbrachte). Bekannt ist C. außerdem für zahlreiche Hexenmärchen, die wohl alle in der Sage von *SERPENTIA* ihren Ursprung haben.

Codex Corvinus; heiliges Buch der NEMEKATHÄER.

Codex Methumicus; älteste erhaltene Gerichtsordnung aus dem Jahre 1869 v.H.

Codex Pax Aventuriana; wichtigstes umfassendes und vollständiges Gesetzeswerk seit dem *Codex Raulis*, das vom legendären *Rohal dem Weisen* verfaßt wurde und als eines der wenigen grundsätzlich sowohl im *Alten* wie auch im *Neuen Reich* Gültigkeit besitzt.

Codex Raulis; neben dem späteren *Codex Pax Aventuriana* wichtigstes Gesetzbuch und Grundlage der Rechtsprechung im *Neuen Reich*, die von Kaiser *Raul* in den Jahren 990 bis 954 v.H. erlassen wurde. Wesentliche Punkte waren unter anderem die Abschaffung des *Horas*-Kaisertums sowie die Trennung von weltlicher und geistlicher Gewalt im *Neuen Reich*.

Comari, Methellessa ya; (* 21 v.H.); größte *Illusionistin* unserer Zeit, die mehrere Zauber wiederentdeckte oder selbst entwickelte und ihre wahrhaft meisterlichen Kenntnisse der *Illusionsmagie* im *Liber Methellessae* niederlegte, das wenig später bereits als Standardwerk galt.

Commandantur; parallel zu den *Grafchaften* existierende Verwaltungseinheit im *Königreich DRÖL*. Dort gibt es die C.en *Dröl, Drölsash, Wobran, Gravina, Theniran, Bilhén, Ambarnis* und *Morbal*. Die C.en, jeweils in zehn *Inspektionen* unterteilt, kümmern sich um allgemeine Verwaltungsfragen. Da jedoch die alten Eigentümer (der *Senat von Dröl*) ihre Rechte in bezug auf den Grund- und Gutsbesitz behalten haben, kommt es ständig zu Kompetenzstreitigkeiten.

Regiert werden die einzelnen C.en von Präfekten des *Horasreiches*, die allesamt dem Befehl des *Staatsmarschalls Fohnor SIRENSTEEN ZU IRENDOR* unterstehen. Siehe Karte auf [Seite 19](#).

Comto-Ogman-Urkunde; eines der ältesten noch erhaltenen Dokumente aus der Zeit der KUSLIKER KAISER, das belegt, daß das Haus FIRDAYON durch Heirat mit den Horaskaisern verwandt ist. Zusammen mit dem *PAKT VON A'LAYIS HIPHON* wesentlicher Grundstein für den Anspruch *Amenes* auf die *Horaswürde*.

Conchobair, Raidri; (35 v.H. – 28 Hal); Heiliger der *Rondra*; wegen seiner Fechtkünste *Schwertkönig* genannt; Gewinner des vorletzten *Donnersturmrennens*, fünffacher Sieger des *Gareth Kaiserturniers*; befreite die Prinzessin Walderia von *Weiden* aus den Fängen der Goblinhexe Kunga Suula; mehrere Expeditionen mit dem Erzmagier *Rakorium Muntagonus*; Bezwinger der maraskanischen *Blutzwillinge* und des Thronräubers *Answin von Rabenmund*; Graf, später Markgraf von *Winhall*; trug das Schwert *Siebenstreich* in die *Dritte Dämonenschlacht*, wo er fiel.

Condominium; Verwaltungseinheit im *Horas-Kommissariat SÜDMEER*, in der die Herrschaft mit einheimischen Potentaten geteilt wird.

Condottiere; (neubosp.); *Söldnerhauptmann*, der mit einer jeweils unterschiedlich großen Söldnerschar durch die Lande zieht und seine Dienste jedem, der genügend Gold bieten kann, zur Verfügung stellt; insbesondere im LIEBLICHEN FELD sehr verbreitet.

Connetabel; im *Horasreich* verbreitete Bezeichnung für den *KONSTABLER*.

Consiliere; (neubosp.); *Hofamt* in unterschiedlicher Funktion; zumeist Berater, Kanzler oder Kämmerer.

Convocata, Convocatus; Bezeichnung für ein Mitglied im *GILDENRAT* einer der drei *MAGIERGILDEN* (deren Vorsitzender C. *Primus* genannt wird). Die korrekte Titulatur lautet *Ew. Spektabilität*.

Cosseira; altes und traditionsreiches Adelsgeschlecht der ZYKLOPENINSELN, das durch sein Oberhaupt *Berytos C. dyll Teremon* seit wenigen Jahrzehnten zu den einflußreichsten im ganzen *Seekönigreich* gehört.

Cosseira dyll Teremon, Berytos; (* 35 v.H.); als enger Vertrauter der Mutter von Seekönig *Mermydion II*.

wurde er im Jahre 1 v.H. zum *Herzog von Pailos* ernannt und ist zudem als *Connetabel von Cyclopea* oberster Befehlshaber der Truppen auf den ZYKLOPENINSELN.

Crasulet, Mondino Torbenias von ; ehemaliger Graf von *BELHANKA*, dem von seiner Grafschaft nur mehr der Titel geblieben ist. Um sich von seinen Schulden zu befreien, die er durch sein ausschweifendes Leben angehäuft hatte, verzichtete er auf Grafschaft und Erbrecht zugunsten des Handelshauses *TERDILION*, das ihn dafür aus seiner finanziellen Not befreite. Obwohl politisch ausgerangiert, gilt von C. noch immer als oberste Autorität in Fragen des Geschmacks und der Mode.

Cron-Ämter; oberste Beamte im LIEBLICHEN FELD, die aus dem Adel stammen müssen und teilweise vom *CRON-CONVENT* gewählt werden. Alle C.-Ä. stehen im Range eines COMTO, weswegen ihre Inhaber während der Amtszeit mit *Ew. Edelhochngeborene Excellenz* angesprochen werden. Cron-Ämter sind der *Comto Canzler*, der *Comto Iustitiar*, der *Cron-Marschall*, der *Comto Schatz-Canzler*, der *Comto Seneschall*, der *Comto Herold*, der *Comto Siegelbewahrer* und der *Comto Geheimer Siegelbewahrer*.

Cron-Convent; Versammlung aller *liebfeldischen* Adligen. Der C. tritt vierteljährlich in ARIVOR zusammen und bestimmt über die Politik im LIEBLICHEN FELD. Abgestimmt wird im C. jeweils in Bänken, wobei es deren drei gibt: die *Königsbank*, auf der nur der König von *YAQUIRIA* sitzt, die *Fürstenbank*, auf der der *Hochadel* sitzt, und die *Edlenbank*, auf der *Niedere* und *Landadel* Platz finden. Somit ist es theoretisch möglich, daß Fürstenbank und Edlenbank gemeinsam die Königsbank überstimmen.

Cron-Legion; neben der *HORASLEGION* der Name jener Truppen im LIEBLICHEN FELD, die von den einzelnen Provinzen gestellt werden. Die neun *königlichen Regimenter* der C. stehen in Friedenszeiten bei ihren Aufstellern und sind somit erst nach einiger Zeit komplett verfügbar.

Cron-Secretario; Verwaltungsbeamter im LIEBLICHEN FELD, der einem oder mehreren der *CRON-ÄMTER* untergeordnet ist und den zumeist hochadligen Inhabern der königlichen Ämter die tägliche Arbeit abnimmt.

Cron-Siegel; ehemaliges Staatssymbol des *Königreichs YAQUIRIA*. Das Siegel aus *Mindorium*, *Zwergensilber* und *Zwergengold* zeigte die Segenssprüche der *Zwölfe* in *altgüldenländischen* Lettern und war mit schützenden Zaubern belegt, in seiner Mitte war eine Hälfte vom *AARENSTEIN* mit dem Zeichen des *yaquirischen Adlers* eingelassen. Seit seiner Ablösung durch das neue *HORASSIEGEL* liegt es im Hort von *Shafir dem Prächtigen*.

Crumold; abernisches *Adelsgeschlecht*; seine Anfänge liegen in der fürstenlosen Zeit *ALBERNIAS*, die 993 v.H. mit der Gründung des *Mittelreichs* endete. Stammlehen der Familie ist die gleichnamige Baronie in der Gft. *BREDENHAG*.

Cuori; kleiner Stamm der *Waldmenschen* aus der Gegend von *Mirham*, der sich – auf der Flucht vor mächtigen Feinden – um das Jahr 2.000 v.H. an den Ufern des *Nordask* niederließ und als Begründer des heutigen *Mengbilla* angesehen werden kann.

Cuoris; älteste Stadt und gleichnamiger Bezirk im *Großemirat Mengbilla* (EW: 3.230, davon 1.750 Sklaven; G: 150 Gardisten), die vor allem von Ackerbau, Flußfischerei und dem Anbau von Rauschkräutern lebt.

Curoban; einer der acht mythologischen *STAMMVÄTER der Zwerge*; C.s Volk, aus dem später zur Zeit *CALAMANS* die *BRILLANTZWERGE* hervorgingen, galt als wagemutig und kühn.

Cusimo von Grangor; siehe *GARLISCHGRÖTZ, CUSIMO VON*.

Custodias-Greifax von Gratenfels, Alrik; (* 21 v.H.); *Landgraf* von Gratenfels. Bastardsohn aus dem streitbaren Geschlecht der *GREIFAX*. Durch Kaiser Hal zum Träger von *Hlûthars Siegel* bestimmt und damit Nachfolger des irrsinnig gewordenen Grafen *Baldur Greifax*, dessen Nichte *Isentraud* er jüngst ehelichte.

Zeittafel Darpatien:

- 1866 v.H. Ein Expeditionsheer des Kaisers Belen-Horas erreicht den Zusammenfluß von Darpat und Natter. Das Aufeinandertreffen mit den ansässigen Trollen gipfelt in den *Trollkriegen* (bis 1849 v.H.).
- 1804 v.H. Ein Heer des Sultanats Al'Hani zerstört die junge Ortschaft Rommilys.
- 1695 v.H. Neugründung von Rommilys
- 1643 v.H. Friedenskaiserin Svelinya gründet das Königreich *Rommilyser Mark*.
- 1594 v.H. Gründung der Garnison Wehrheim. Baubeginn der Reichsstraße 2.
- 1557 v.H. Beginn der *Dunklen Zeiten*; der Zerfall des Königreichs Rommilyser Mark beginnt ein Jahr

- später.
- 1536 v.H. Abspaltung des Königreichs Baliho
- 1528 v.H. Gründung von Altzoll auf den Resten einer alten tulamidischen Siedlung
- 1437 v.H. Im Zuge der *Lex Imperia* wird aus dem Königreich Rommilys Mark das Fürstentum Darpatien. Die Grafschaft Perricum fällt an Garetien.
- 1300 v.H. Gründung der Feste Warunk
- 993 v.H. Bosparans Fall. Darpatien fällt an das Königreich Garetien.
- 842 v.H. Zwerge stoßen nahe Zwerch auf Silbervorkommen.
- 401 v.H. Grafenwürde zu Wehrheim für das Haus Rabenmund
- 395 v.H. Die Orks fallen ins Reich ein. Für seine Verdienste gegen die Orks erhält Merwan von Wehrheim vier Jahre später die Burg Orktrutz nordöstlich von Wehrheim zum Geschenk (als Burg Rabenmund danach Stammsitz der Familie Rabenmund).
- 224 v.H. Herdgard von Rabenmund wird *Oberste Mutter der Traviakirche* zu Rommilys und begründet damit eine bis heute anhaltende Familientradition.
- 201 v.H. Reichsreform des Reichskanzlers Randolph von Rabenmund.
- 199 v.H. Die Grafschaften Wehrheim, Rommilys, Trollzacken und Oberdarpatien werden zum erblichen *Fürstentum Darpatien* zusammengefaßt und wieder aus Garetien herausgelöst. Randolph wird erster Fürst.
- 79 – 73 v.H. Der *Bornische Krieg*. Darpatien wird Opfer der Willkür des Gegenkaisers Kunibrand von Ehrenstein. Die *Wehrheimer Akkorde* teilen das Reich.
- 5 Hal Answin von Rabenmund, Graf von Wehrheim und Berater am Kaiserhof, fällt unter dringenden Verdacht, einen Anschlag auf Thronfolger Brin geplant zu haben. Als Folge verliert er die Grafschaft an den späteren Reichsmarschall Helme Haffax.
- 10 Hal *Ogerschlacht* an der Trollpforte. Ragnar die Rote wird mit der neuen *Landgrafschaft Zweimühlen-Zwerch* belehnt. Zu diesem Zweck werden Baronien aus der Gft. Ochsenwasser herausgelöst.
- 18 Hal Answin nutzt das Verschwinden Kaiser Hals zur Machtergreifung. Ein Bürgerkrieg entbrennt. Fürstin Hildelind fällt auf Seite der Answinisten.
- 19 Hal Answin wird gefangengesetzt. Noch vor seiner Verurteilung gelingt ihm auf mysteriöse Art die Flucht.
- 20–22 Hal Hatz auf Verräter im Hause Rabenmund. Hildelinds älteste Tochter Irmegunde erlangt im Jahr 21 die Fürstenwürde, Baron Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund wird Kronverweser von Almada.
- 27 Hal Graf Helme Haffax von Wehrheim wird Fürst von Maraskan. Reichserzgeheimrat Dexter Nemrod übernimmt dessen Vakanz zu Wehrheim.
- Tsa 27 Hal Borbaradianische Truppen überschreiten den Radrom und dringen bis zur Trollpforte vor. Die Landgrafschaft Trollzacken fällt nahezu vollständig in die Hand des Feindes.
- 28 Hal Im Hesinde geht ein Feuerregen auf Wehrheim nieder. Am 23./24. Ing. kommt es an der Trollpforte zur entscheidenden Schlacht gegen Borbarad (*Dritte Dämonenschlacht*).

Daimonid; Wesenheit, die aus der unheiligen Vermischung eines derischen Lebewesens mit einem Dämonen entstanden ist.

Dallenthin und Persanzig, Jucho von; (* 27 v.H.); ehemaliger ADELSMARSCHALL des *Bornlandes*; später von der *Adelsversammlung* als 'Botschafter auf Lebenszeit' nach Vinsalt entsandt, wo er als Granduco *Jucco d'Alentino-Firdayon* firmiert, da Kaiserin Amene-Horas ihn als weitläufigen Nachkommen des Drachentöters *Festo Firdayon* anerkennt; zudem wurde ihm die Signorie *Alentino* in der Baronie *Aldyra* als Lehen anvertraut.

Dalvrettawald; kleines Waldstück an der Straße von *Kuslik* nach *Horasia* in der Domäne WESTENENDE, das den kümmerlichen Rest eines ehemals gewaltigen Forstes bildet, aber immer noch das Revier einiger Wolfsrudel ist. Der D. ist ehemaliger Galahanscher Bannforst und heute der Forst des *Erzherzogs von Horasia*.

Dämonenarche; borbaradianische Monstrosität; siehe *MA'HAY'TAMIM*.

Dämonenbanner; Banner der *Schwarzen Horden* mit dem Bildnis der *siebenstrahligen DÄMONENKRONE*; sorgte Anfang 26 Hal erstmals für Aufsehen.

Dämonenklaue; auch: *Daimonenklaue*; ein feuerrotgelber *Giftpilz*, dessen Verzehr zum sofortigen Tode führt.

Dämonenkrone, Siebenstrahlige (auch: Siebengehörnte); *Erzartefakt*, das angeblich der *Namenlose* selbst trug, als er die *Namenlose Sternenleere* als Bresche in den Sternenwall zu Siebten *Sphäre* brach; nachweislich von *Borbarad* in den *Magierkriegen* und nach *BORBARADS RÜCKKEHR* getragen, bis sie in der *Dritten*

Dämonenschlacht zerschlagen wurde; ihre sieben Splitter sind das Zeichen der Macht der *HEPTARCHEN*.

Dämonenschlacht, Dritte; (23.-24. ING 28 Hal); größte Auseinandersetzung der geschriebenen Geschichte, die *BORBARADS RÜCKKEHR* beendete, aber zur Herrschaft der *HEPTARCHEN* führte; die Verbündeten aus allen Ländern und den bedeutendsten Rassen Aventuriens traten am *WALL DES TODES* gegen Söldner, Untote und Dämonen an und hielten deren Vormarsch unter enormen Verlusten auf.

Darpatien (Zeittafel); siehe unten.

Darpatischer Landbote; in *Rommilys* herausgegebene, alle zwei Monde erscheinende Provinzpostille für das Fürstentum *Darpatien*. Siehe auch *PERIODIKA*.

Daspota; berühmt-berüchtigtes *Piratennest* am *Golf von Prem*; die Bewohner gelten selbst für Thorwaler Verhältnisse als brutal und blutrünstig.

DBA; siehe *DIREKTORIUM FÜR BESONDERE ANGELEGENHEITEN*.

Debrek-Linie; Nordgrenze des einstigen Vizekönigreichs *MERIDIANA*, die etwa dem Lauf von *CHABAB* und *ARRATI* folgt; noch heute werden alle Lande südlich dieser Linie von *AL'ANFA* beansprucht.

Deliberas, Asteratus; (ca. 435 – 377 v.H.) Verständigungsmagier, *Erzmagus* und Schüler *ROHALS*; kompilierte den *Schlüssel zur magischen Verständigung* und beschrieb als erster (oder gründete gar) den *KREIS DER EINFÜHLUNG* in den nördlichen Salamandersteinen.

Delphinkrone; verbreitete Bezeichnung für die Kronen von Seemächten; D.n existieren derzeit in *ALBERNIA*, *ARANIEN* und im *SEEKÖNIGREICH BEIDER HYLAILOS*.

Delphin-Manuskript; heilige Schrift der *Efferdkirche*, die von *EFFERD* und seiner Herrschaft über die Meere berichtet.

Delphinthron; Thron der *Könige* der *ZYKLOPENINSELN*.

Depositschein; Beweispapier über die Hinterlegung einer bestimmten Menge Münzgeldes, das gegen Vorlegung des D.s in jeder Filiale der ausstellenden Bank abgeholt werden kann; im *LIEBLICHEN FELD* verbreitet.

Derographie; Wissenschaft von den Ländern und Meeren *Deres*, zuweilen (nach agl. *geo* für 'Dere') auch *Geographie* genannt.

Desiderat; magisches *Artefakt*; mutmaßlich ein Objekt aus der Substanz der Zweiten Sphäre, noch aus der Zeit vor *Madas Frevel*; verschwand ING 28 Hal bei dem Versuch, den *Sphärenriß* über der *Gorischen Wüste* zu schließen.

Despoten von Despiona; Dynastie autokratischer Priesterfürsten, die in den *Dunklen Zeiten* über *Chababien* herrschte; ihre Traditionen werden heute noch in der Abtei von *ABBADOM* gepflegt.

Dettmar; zweiter der *KÖNIGE ZU VINSALT* aus dem Geschlecht der *FIRDAYON*; in seine Regierungszeit (224 – 193 v.H.) fällt die *mittelreichische* Landblockade unter Kaiser *Bodar*, die D. mit einem Ausbau der Handels- und später auch der Kriegsflotte umging und damit die heutige Seemacht *Vinsalts* begründete.

Dhargun; Siedlung am *Dhenanto*.

Dharinya; Gattin von König *Tolman Firdayon* und Mutter von *Amene III. Firdayon*.

Dharzjinion; *Ruuz* für *Tharsinion*; maraskanische Bezeichnung für *BORBARAD*.

Dhaza; Ausdruck des *Isdira*, etwa 'Gegensatz des Seins/Selbstverständlichen'; elfische Bezeichnung für den *NAMENLOSEN GOTT*.

Dhenanto; südaventurischer Fluß, entspringt im Süden der *Unau-Berge* und mündet in die Bucht von *Kannemünde*.

Di'Ariarchos, Pyriander; (* 31 v.H.); meisterlicher *Elementarist* und Großmeister der Fakultät des Feuers am *KONZIL DER ELEMENTE* im Raschtulswall, fungiert meist als Sprecher für das Konzil.

Diener(in) des Lebens; Titel des/der obersten Geweihten der PERAINE, wird seit über tausend Jahren als erbliches Amt in der Familie *PHRAISOP* an den erstgeborenen Nachkommen weitergegeben.

Difarsieche; schwere Folgeerkrankung von DARMFRAISCH; anstatt zu genesen, wird der Erkrankte weiter von Durchfall geplagt, bis er schließlich entkräftet zu halluzinieren beginnt und elendig verendet.

Dimiona von Oron; (* 1 Hal); Tochter der aranischen Fürstin *Sybia*; jüngere Schwester von König *ARKOS*; geriet unter schlechten Einfluß und plante die Ermordung ihres Bruders; gehört heute zu den *HEPTARCHEN*, die Borbarads Erbe angetreten haben; herrscht seit *Tsa 28 Hal* über das Reich *ORON* und hat den Titel einer *Moghuli* angenommen. Es spricht einiges dafür, daß die bildschöne Paktiererin der Erzdämonin *BELKELEL* zu einer *LAMIJAH* geworden ist, die ihre Verführungskünste effektiv zu nutzen versteht, dabei jedoch durch *Rahjas Fluch* niemals Genuß empfinden kann.

Direktorium für Besondere Angelegenheiten (DBA); Geheimdienst im *HORASREICH*.

Djadurzak; siehe *JAGDGRAS*.

Dom, Donna (auch: Domna); im aventurischen Süden sowie der *Drôler Mark* und dem südlichen *Lieblichen Feld* übliche Anrede für adlige Personen (vor allem untereinander), die dem Namen vorgestellt wird und etwa einem höflichen 'Herr' bzw. 'Frau' entspricht.

Donnerklinge, Rondred; Wappenvogt der *Rondrakirche*; Hochmeister des *ORDENS VOM HEILIGEN BLUTE*.

Doresian, Jaro; (489 – 404 v.H.) Schüler *Rohals*; arbeitete an den *Gesprächen Rohals des Weisen* mit und legte 424 v.H. den Grundstein für die *SCHULE DER HELLSICHT* zu Thorwal.

Drachengarde; ehemaliges *Ksl. Elitegarderegiment* des Mittelreichs zu *Jergan*; lief im Zuge der borbaradianischen Invasion zum Feind über.

Drachenkräutlein; eine *Blume* mit großen Blättern, langen, gewundenen Stielen und eigentümlich langgezogenen, meist blaugrünen, gezahnten Blüten, die an einen vielköpfigen Drachen erinnern. Das D. zählt zu den schärferen *Gewürzen* elfischer Küche, wobei die ganze Pflanze verwendet werden kann. Um eine neue Blume wachsen zu lassen, wird ein Wurzelstück umgekehrt in den Boden zurückgesteckt.

Drachenlibelle; auch *Feuerfliege*; nahezu zwei Spann großes *Schwarminsekt*; in heißen Sommern werden die Schwärme so gierig, daß sie sich selbst auf erwachsene Menschen stürzen.

Drachenschuppen; eignen sich sowohl als *materielle Komponente* für bestimmte *Zauber*, wie auch für die Fertigung von *Rüstungen*, denen sie erhöhten Schutz und Resistenz gegen Feuer verleihen; die richtige Verarbeitung beherrschen allein die ältesten und erfahrensten *zwergischen Harnischmacher*, auch verlieren die Schuppen ohne Pflege mit *Drachenfett* schnell an Feuerfestigkeit.

Drachenspeichel (II); Körpersekret von Lindwürmern; derart korrodierend, daß selbst beste Klingen Schaden davontragen.

Drachenstein-Turnier; (24.–26. Tra. 28 Hal); Heerschau und Turnier im tobrischen *EBELRIED*; symbolträchtige Veranstaltung wider die allgegenwärtige Bedrohung durch den Dämonenmeister; am Abschlußtag konnte ein Überfall von borbaradianischen Schergen erfolgreich abgewehrt werden.

Drachenthron; etwa 2.500 Schritt hoher Gipfel in der *Schwarzen Sichel*; nahebei wird der Hort des *Kaiserdrachen LESSANKAN* vermutet.

Drachentöter (II); nur wenigen Helden ist es gelungen, einen leibhaftigen Drachen im Kampf zu überwinden; in der *menschlich-güldenländischen Geschichte* waren dies GERON DER EINHÄNDIGE (*WURM VON CHABABIEN* und EWIGER DRACHE VON PHECADIEN), FESTO FIRDAYON und die Kaufmannstochter *ARIKA (GLOWASIL)*; die *tulamidische Mystik* nennt *DSCHADIR DEN KÜHNEN (KURUNGUR)*, den Magier *RASKADOR* und den listigen Dieb *RAKULL*; *zwergische Überlieferungen* berichten von *THERUKA TOCHTER DES TRUWIAN* und *ORGANA TOCHTER DES*

ORDAMON (ANCARION DER ROTE).

Drachentränen; wichtige Zutat für die Herstellung von *ASTRALTRANK*; sehr selten und wertvoll.

Drachenzähne; höchste Bergkamm der *Hohen Eternen*, dessen Gipfel nie unter fünftausend Schritt messen. Über die Höhlen und Schluchten der D. existieren unzählige Märchen und Sagen, die meist von einem Ort der Unsterblichen berichten. Nördlich der D. ragt der *KHOMBLICK* empor, der (fälschlicherweise) manchmal noch zu den D. gezählt wird.

Drakonia; uralte, sagenhafte Festung im *Raschtulswall*; vermutlich drachischen Ursprungs; beherbergt heute das *KONZIL DER ELEMENTE*.

Drei Horaskaiser; einer der bekanntesten Gipfel der GOLDFELSEN.

Drei Klageweiber; Bezeichnung für die drei großen Seen zwischen den Mündungen von JORAANI und UPVAL westlich von *Enqui*. Über dem versalzenen Sumpfland scheint stets ein Seufzen zu erklingen. Einst soll dort die Stadt SWELT gestanden haben, bis sie einer schweren Sturmflut zum Opfer fiel.

Dreikroneninsel; zehn Meilen durchmessende Insel inmitten der Bucht von *Port Corrad*, auf der sich einst die *Großsultane von Elem* krönen ließen. Heute sollen dort viele Geister und Ghule umgehen, bei den *Waldmenschen* gilt die Insel als *Tabu*, und auch sonst wird sie meist gemieden – bis auf die einzige Ansiedlung, das Dorf *Nelgab*.

Drôl (II); Königreich des *Horasreiches*; von den Vinsalter Heeren im Jahre 19 Hal (2.504 Horas) erobert, wurde D. zunächst als Vizekönigreich direkt den Vinsalter Herrschern unterstellt. Später übertrug Kaiserin *AMENE III.* die Königswürde an den *Senat* der Stadt DRÔL, der nun als Ratsgremium die Herrschaft über die ehemalige Markgrafschaft D. ausübt. Allerdings gab *AMENE-HORAS* dem kleinen Königreich am *Meer der Sieben Winde* nicht die ganze Souveränität zurück, so daß nun ein verwirrendes Nebeneinander von *Drôlschen Grafschaften* und *horasischen COMMANDANTUREN* existiert.

Drôler Commerciens-Syndikat; Zusammenschluß der Händler und Kauffahrer von DRÔL unter der Leitung von *Fildörn Cerastelli*, die den alten Häusern im LIEBLICHEN FELD vor allem durch den Handel mit *DRÔLER SPITZE* ernsthafte Konkurrenz machen.

Drôler Spitze; die Herstellung des feinen Spitzengewebes stellt eines der Haupterzeugnisse der Stadt DRÔL dar. Im Unterschied zur *BRÜCKER SPITZE* bildet hier aber stets ein zartes, durchscheinendes Schleiergewebe die Grundlage. Die D.S. zählt zu den wichtigsten Elementen im neuen *HORASSTIL*.

Dromedar; *einhöckriges Kamel* mit zwei Schritt Schulterhöhe; lebt, von wenigen Ausnahmen abgesehen, nur im Bereich der *Eternen*; es ist schlanker und hochbeiniger als die *BIDENHOCKER* und durch die geringere Größe zwar langsamer, dafür jedoch wendiger und gebirgstauglicher.

Droste, Drostin; westaventurisches Gegenstück zum *Haushofmeister*, das in einigen Landstrichen, so z.B. im nördlichen LIEBLICHEN FELD, verbreitet ist und von dem Amt *Truchseß* abgeleitet ist. Sehr häufig auch als Erbdroste anzutreffen, oder in heutigen Adelsnamen, als Zeichen des früheren Amtes.

Druidenpilz; ein *Speisepilz*.

Dschadir der Kühne; tulamid.: *Lanzenkämpfer*; ist der klassische Held der *Tulamiden*, derart von Basarmärchen umgeben, daß nicht einmal sein Lebensjahrhundert zu ermitteln ist. Angeblich stammte er aus Rashdul und lebte zur Zeit des Diamantenen Sultans *Sheranbil* (dafür kommen fünf Herrscher in Frage, die zwischen 2.000 und 1.400 v.H. lebten). In der Oase *Terekh* (es gibt zwei dieses Namens) tötete er einen schlangenleibigen Zauberer. Ebenfalls soll D. – allerdings möglicherweise 2.500 v.H. – in der Gorischen Wüste, die *Dschinni Sylphyllia Siedewind* an seiner Seite, den schwarzen Kaiserdrachen *KURUNGUR* getötet haben.

Dschadra (II), Mz.: Dschadranim; neuerdings auch die *aranische* Tulamidya-Bezeichnung für den militärischen Verband von 10 Soldaten; auf *Garethi Lanze* genannt; von einem *BASHAR* (Weibel) oder *BEYBASHAR* (Bannerträger) kommandiert.

Dschelef ibn Jassafer; (* 36 v.H.) tulamidischer Magier und einer der größten *Elementaristen*; vor wenigen Jahren bezwang ihn seine Tochter *BELIZETH DSCHELEFSUNNI* im Beschwörerduell und löste ihn als *Spektabilität*

zu *Rashdul* ab.

Dschungeltiger; kleinere Abart des SÄBELZAHNTIGERS mit ausgesprochen langen Fangzähnen; das Fell ist farbkraftig, die typischen schwarzen Streifen sind mit einem kupferroten Saum vom goldbraunen Fell abgesetzt.

Duell; ein sowohl in der RONDRAKIRCHE wie im *Lieblichen Feld* beliebtes Mittel zur Beilegung von Ehrenstreitigkeiten. Besonders im Lieblichen Feld ist das D. zu einem genau geregelten Zeremoniell geworden: Sekundanten bestimmen Ort, Zeit, Waffen sowie das Ziel des Duells. Gewöhnlich wird auf das *Erste Blut* (d. h. die erste sichtbare Verletzung), selten auch auf das *Zweite* (Aufgabe oder Kampfunfähigkeit) und nur in Ausnahmefällen auf das *Dritte Blut* (den Tod des Gegners) gefochten.

Im *Mittelreich* hingegen sind D. aufgrund des *Kaiserlichen Landfriedens* untersagt; sehr zum Unmut manchen Edelmannes, der sich gerne Satisfaktion verschaffen würde; daher wird von hitzigen Gemütern nach 'kreativen Möglichkeiten' Ausschau gehalten, wie das Verbot umgangen werden kann.

Dujar; Stadt und größter Bezirk im *Großemirat Mengbilla* (EW: 3.250, davon 2.500 Sklaven; G: 250 Gardisten); für den rosafarbenen Marmor aus seinen berühmten Steinbrüchen berühmt; auf dem steinigen Boden werden einzig Schafe gezüchtet.

Dukatengarde; legendäre *Söldnereinheit*, deren Name auf ihren früheren Sold von einem Dukaten pro Tag zurückgeht. Die fünf *Kompanien* der D. stehen allesamt in *Al'Anfa* und bewachen den *Silberberg* und die *Sklaveninsel*.

Dukatenstempel; ein bekannter *Speisepilz*.

dyll; auf den *Zyklopeninseln* gebräuchliches Adelsprädikat (folgt ein Vokal, wird es zu 'dylli'), das etwa mit dem mittelreichischen 'von' zu vergleichen ist. Im Süden *Aventuriens* haben sich daraus die Silben 'du', 'de' und 'di' entwickelt.

Ebeldûrn; düstere, wehrhafte *Festung* oberhalb von *EBELRIED* an der Grenze zu *Schwarz-Tobrien*; Sitz des kaiserlich-tobrischen Marschalls *Frankwart GERDENWALD* von Ebelried.

Ebelried, -s; Ebelrieder; Ebelrieder; einst kleine und beschauliche *Grafenstadt* im Norden der mittelreichischen Provinz *Tobrien*, gelegen an der Mündung des *Tizam* in die *Tobimora*. Nunmehr heftig umkämpfte und größtenteils zerstörte Bastion des freien Tobriens an der Grenze zu den *Schwarzen Landen*. Von den etwa 1.500 Einwohnern sind etwa die Hälfte Kriegsknechte und Söldlinge des tobrischen Herzogs *Bernfried von Ehrenstein* und des kaiserlich-tobrischen Marschalls *Frankwart Gerdenwald*, der mit seinem Stab auf der düsteren *Feste Ebeldûrn* getreulich Wacht hält. In den wenigen intakten Häusern, darunter ein *Rondra*- und ein *Borontempel*, harren die Menschen tagsüber furchtsam aus und wagen sich aus Furcht vor Karakilangriffen und Geschützfeuer nur in den Abend- und Nachtstunden auf die Straßen. Versorgt wird die Stadt aus dem Hinterland und vor allem durch Nachschublieferungen aus *Weiden* (über den *Sichelstieg*) und *Vallusa*. Schwerbewacht ist die *BRÜCKE* über die *Tobimora*.

Eberstamm; Fürstenhaus von *Kosch*. Neben dem Geschlecht derer *vom BERG* einziges Adelshaus des Mittelreichs, dessen Herkunft sich hieb- und stichfest bis ins Bosparanische Reich zurückverfolgen läßt. Seit den Zeiten *Kaiser Rauls* und *Baduars des Ritterlichen* stellen sie die Koscher Fürsten, unterbrochen nur durch Priesterkaiser, Rohalszeit und die Erbfolgekriege. Einen großen Aderlaß erfuhr das Adelshaus durch das sogenannte *SAUSTECHEN* zu Fürstenhort im Jahre 78 v.H.

Eberstamm, Anshold von; (* 1 Hal); Erbprinz von *Kosch*; ältester Sohn des *Fürsten Blasius*; wie dieser in seiner Jugend selbst oft kränkelnd und selten außerhalb seines Sitzes *Erlenschloß* zu sehen, wo er sich eine Menagerie seltener Tiere hält; verlobt mit Jungfer *Nadyana von Wengholm*.

Eberstamm, Baduar von; Fürst von *Kosch* in den Jahren 993 bis 961 v.H.; der Waffenbruder *Kaiser Rauls* und erste Marschall des *Neuen Reiches* prägte bei den jungen Edelleuten die bis heute gültigen ritterlichen Ideale; Stifter des *Rondra-Tempels* zu Angbar.

Eberstamm, Blasius von; (* 25 v.H.); Fürst von *Kosch*; gutmütiger *Provinzherr*; bei Volk und Adel gleichermaßen beliebt. Nur wenige Neider des mittelreichischen Adels verspotten seine übermäßig große Treue zum Kaiserhaus, seine Begeisterung für die alten Tugenden des Rittertums und seine Vorliebe für reichhaltige Mahlzeiten. Das Intrigenspiel der hohen Politik und ebenso die lästigen Alltagsgeschäfte des Regierens überläßt

er vertrauensvoll seinem Kanzler *Duridan von SIGHELMS HALM*.

Eberstamm-Mersingen; Efferdane von; (2 v.H. – 26 Hal); Ehren-Obristin der *Ferdoker Lanzerinnen*. Fiel bei der Verteidigung von *Ysilia* gegen die Schwarzen Horden, während ihr Gemahl, der spätere tobrische Herzog *Bernfried von EHRENSTEIN* und beider Sohn *Jarлак* entkommen konnten.

Eberstamm-Mersingen, Geldor von; (* 21 v.H.); Prinz von *Kosch*; Kaiserlicher Marschall von *Weiden*, Obrist-Zeugmeister zu *Heldentrutz* und Vertrauter der *Herzogin Walpurga* – viele klangvolle Titel hat sich der tapfere Kämpfer, fähige Offizier und passionierte Streitwagenfahrer in seiner militärischen Laufbahn verdient. Von Gram und Zorn erfüllt, seit seine Tochter *Efferdane* im Kampfe fiel.

Edas; befestigte Siedlung auf *Altoum*; knapp 30 Meilen vor *Charypso* am *Ilara* gelegen.

Efeuer; giftige Abart des *Efeu*; sicherlich magischen, wenn nicht dämonischen Ursprungs; nahezu feuerfest.

Effendi; vor allem in *ARANEN* gebräuchliche *tulamidische* Anrede, die fast universell Adligen vom *BEYROUN* bis zum *SULTAN* und ebenso *Tempelvorstehern*, *Akademieleitern*, *Ordensmeistern* und *Botschaftern* sowie *höchstrangigen Höflingen* zugedacht ist und damit etwa dem Garethi-Begriff "Exzellenz" entspricht. Die Anrede ist für Frauen und Männer gleich.

Efferdan von Andergast; siehe *GALAHAN VON ANDERGAST, EFFERDAN*.

Efferdas (I); *Baronie* im *Lieblichen Feld*; ehemals der Grafschaft *BELHANKA*, nun direkt dem Herzogtum *METHUMIS* lehenspflichtig.

Efferdas (II); *LANDSTADT* in der gleichnamigen *Baronie*.

Efferds Wasserreich; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* des *Efferd*.

Efferdsmoos; blaugrünes *Flechtengewächs* in feuchten Höhlen; sondert ein Sekret ab, das alle organischen Stoffe durchdringt; fast überall, wo E. wächst, findet man auch das orangerote *FEUERMOOS*.

Eherne Schwert, Das; eine Profanversion des geschichtlichen Standardwerks *ANNALEN DES GÖTTERALTERS* als kindgerechtes Lesebuch.

Ehrenstein, Arngrimm von; (* 11 v.H.); herrsch- und rachsüchtiger Dunkler Herzog von *Schwarz-Tobrien* (von *Borbarads Gnaden*); direkter Nachkomme des Kaisers *Kunibrand von EHRENSTEIN* und somit Verwandter seines Erzfeindes, des reichs- und göttertreuen Herzogs *Bernfried von EHRENSTEIN*; als Hofmagus diente ihm der verräterische Druide *Gwendion von NEVELUNG*.

Ehrenstein, Bernfried von; (*7 v.H.); Sohn Herzog *Kunibalds von E.*; seit 27 Hal Herzog von *Tobrien*; tragische Gestalt im Kampf gegen *Borbarad*; verlor im Verlauf der tobrischen Invasion nicht nur Vater, Mutter, Bruder und Frau, sondern auch Land und viele Untertanen; schloß 28 Hal einen Pakt mit dem *Kaiserdrachen APEP* gegen die Schergen *Borbarads*, allen voran den untoten Drachen *RHAZZAZOR*; erholt sich langsam vom Schrecken des Krieges.

Ehrenstein, Dietrad von; (6 v.H. – 27 Hal); in der *Schlacht von Eslamsbrück* gefallener Gemahl *Walpurgas von Löwenhaupt* und zweiter Sohn des vor *Mendena* gefallenen tobrischen Herzogs *Kunibald von EHRENSTEIN*; wurde durch finstere Nekromantie zu untotem Leben wiedererweckt und mußte bis zu seiner endgültigen Erlösung dem Dunklen Herzog *Arngrimm von EHRENSTEIN* als Hofbarde dienen.

Ehrenstein, Kunibald Frankward von; (45 v.H. – 26 Hal); einstiger Herzog von *Tobrien*; galt nach einem (von *ANSWIN VON RABENMUND* angestifteten) Mordanschlag auf den damaligen Kronprinzen *Brin* und geraumer Zeit der Läuterung als ausgesprochen reichs- und kaisertreu; fiel zu Beginn der *borbaradianischen Invasion* *Tobriens* in der *Schlacht von Mendena* durch einen *Nagrachpfeil* und wurde in *KUNIBALDS GRAB* bestattet.

Ehrenstein, Kunibrand von; Herzog von *Tobrien* und selbsternannter Kaiser des Neuen Reiches während der *KAISERLOSEN ZEIT*; nach jahrelangen Kriegen gegen seine Rivalen und großen Triumphen (*Wehrheimer Akkorde*) wird K.v.E. schließlich 73 v.H. in der ersten *Schlacht von Eslamsbrück* vernichtend geschlagen und ertrinkt in der *Tobimora*; sein direkter Nachfahre *Arngrimm von EHRENSTEIN*, ein Diener *Borbarads*, herrscht dieser Tage als Dunkler Herzog über *Schwarz-Tobrien*.

Eibon von Rohals Zinne, Virily; (* 32 v.H.); einer der fähigsten *Magier* auf den Gebieten von *Heilung* und *Verständigung*, der es schon bald zum *Convocatus* der Weißen Gilde brachte; seit *Galottas* Entlassung *Erster Kaiserlicher Hofmagus* zu *Gareth*.

Eisenkober, Nostrianus; (37 v.H. – 27 Hal); *Convocatus* der *Weißen Gilde* und Hochmeister der *WÄCHTER ROHALS* zu Angbar; einer der fanatischsten *Weißmagier* Aventuriens und unerbittlicher Gegner des Ordens der *Grauen Stäbe*; verstarb im Rah. 28 Hal unter mysteriösen Umständen in Punin.

Eiserne Maske; Kriegsname mindestens zweier Piraten der Gegenwart; das Original, dessen Geschlecht ungeklärt ist, gilt seit 20 Jahren im *Perlenmeer* als Inbegriff von Heimtücke und Menschenschinderei. Eine rothaarige Nachfolgerin mit Halbmaske, besonders berüchtigt für ihre vulgäre Sprache, gilt nach einigen Jahren Schandtaten als im äußeren Perlenmeer verschollen.

Eisiger Jäger; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den *Erzdämonen* BELSHIRASH.

El'Ankhra; Oase in der nördlichen *Khom*.

Eldoret, -s; eldoretisch oder Eldoreter; Eldoreter; Ort und *Domäne* der Grafschaft *THEGÛN*. Das flache, seenreiche Küstengebiet ist von zahlreichen Korn- und Salzfeldern geprägt, und auch der Fischfang spielt eine nicht unbedeutende Rolle. Größte und wichtigste Stadt der Domäne ist das nördliche *Chetoba*, obwohl der *Gransignor* weiterhin in E. residiert.

Elementares Hexagramm; von *Rohezal* entwickelte Theorie eines riesigen Hexagrammes im mittleren *Aventurien* mit einer Seitenlänge von jeweils 296 Meilen, das sechs den Elementen zugeordnete Orte miteinander verbindet. Bekannt geworden, da es Rohal für sein letztes Erscheinen nutzte, bevor er sich dem letzten Zweikampf mit *Borbarad* stellte.

Eleonora von Aranien; (* 3 Hal); seit Praios 28 Hal mit Fürstin *SYBIAS* Sohn, Prinz *ARKOS*, vermählt und damit designierte aranische Thronfolgerin; seit 29 Hal *Königin* (Mhaharani Shahi) von *ARANIEN*. Die ehemalige Hofheilerin wirkt zumeist ernsthaft und nüchtern.

Elfenbeintraum; verbreiteter Name für *BORONWEIN*.

Elissa; vierte der *KÖNIGE ZU VINSALT* aus dem Geschlecht der *FIRDAYON*, die von 152 bis 127 v.H. regierte. Nach ihrem Tod übernahm *SALMAN*, der Gemahl von E., statt ihrer vierjährigen Tochter *Amene I.* die Regierungsgeschäfte.

El'Karram; Bergoase im östlichen *Khoram-Gebirge* und Heimat der *BENI KHARRAM*.

El'Sadamash; verschollene Oase in der *KHOM*, ein legendärer Zufluchtsort der *Novadis*.

Emetiel; (um 5.000 v.H.) Bruder des *OMETHEON* und legendärer Sprecher der ersten *Elfen*, die dem *Himmelsturm* entsagten, um ein Leben in der Einsamkeit des ewigen Eises zu führen und so zu den *Firnelfen* wurden. E.s Grab soll vor einigen Jahren in *Ifirns Ozean* entdeckt worden sein.

Emir; *tulamid. Adelstitel;* in *Aranien* heute anstelle des früheren *REUTHER* gebräuchlich; bezeichnet die Herrscher bestimmter *Beyrounate*, die zusätzliche Aufgaben vom *Zorganer Hof* übertragen bekommen haben; hat die zuvor übliche, verwirrende Fülle von Titeln wie *Sendgraf, Zehntgraf, Freigraf* etc. abgelöst.

Enarch der Goldmacher; (um 1.650 v.H.); sagenhafter Goldmacher der Antike; soll den von *Haldur-Horas* beneideten Reichtum *Gareths* begründet haben; Vorbild der heutigen Alchimisten.

Erian; *Schwert*, mit dem *LEOMAR VON BABURIN* in den *Trollkriegen* kämpfte; heute Ordensschwert des *ORDENS DER WAHRUNG* zum *Rhodenstein*.

Eridur von Pailos; (246 – 178 v.H.); reisender *Philosoph*; befaßte sich eingehend und kritisch mit dem *maraskanischen Dualismus*; propagierte später die 'Lust an der persönlichen Ausgeglichenheit'; seit 26 Hal werden seine Lehren an der Puniner *SCHULE DES LEBENS* einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

Erscheinen Golgaris; Offenbarung des Totenvogels *GOLGARI* auf dem *Rabenfelsen* nach der *Großen Seuche*, die nicht nur zu einer neuen *Zeitrechnung* in *Al'Anfa*, sondern auch zur Abspaltung des *AL'ANFANER RITUS*, der

Bildung vom *RAT DER ZWÖLF* und schließlich der Unabhängigkeit *Al'Anfas* von *Gareth* führte. Siehe auch *Zeitrechnungen*.

Erster Stein; diente 454 v.H. zur Festlegung des Gewichts nach den ROHALSCHEN MASZEN.

Erzbringer; *orkische* Bezeichnung für den FIRUNSWALL; von den Orks auch *Schneegebirge*, *Winterbote* oder *Bärenfelsen* genannt.

Erzmaga, Erzmagus; siehe *ERZMAGIER*.

Erzmagier, -in; höchste Auszeichnung der *Gildenräte*, die einzig auf einem *Konvent* an einen Magier verliehen werden kann (die Bezeichnung als *Archomagus*, *Arcomagus* oder *Hochmagier* ist gleichwertig und dem persönlichen Geschmack überlassen). Der Titel ist mit keinerlei Pflichten verbunden und soll die erfahrensten Magier der Zeit ehren, weswegen auch stets nur eine Handvoll Träger dieser Würde gleichzeitig leben; derzeit anerkannt sind *Elcarna von HOHENSTEIN*, *Rakorium MUNTAGONUS*, *ROBAK VON PUNIN*, Thomeg *ATHERION* und *Racalla von HORSEN-RABENMUND*; jüngst verstorben sind die E. *ROHEZAL* und *Carolan SCHLANGENSTAB*. Die korrekte Anrede für einen E. lautet *Ew. Magnifizenz*.

Esbadosch Sohn des Ertax; (* 145 v.H.); *Angrosch-Hochgeweihter (Xorloscher Ritus)* der *Bergfreiheit KOSCHIM*.

Eschin vom Quell; *Geode* aus den *Koschbergen*, der etwa 500 v.H. lebte und als erster Zwergendruide die *Große Schlange* (die Menschen als *Hesinde* verehren) als Schützerin erwählte und mit den *Magiergilden* zusammenarbeitete, die ihm die Kenntnis vieler *druidischer* Zauber verdanken.

Eskenderun; unter *Fran-Horas* gegründete Wasserburg; bewacht eine Tagesreise oberhalb von *Neetha* die einzige Brücke über den *Chabab*; Sitz des Gf. von *THEGÛN* und des Hauses *Oikaldiki*; von den *Beni Brachtar* erfolglos belagert.

Eskenderun, Cedor von; (5 v.H. – 28 Hal); ehemaliger Graf von *THEGÛN* im *Lieblichen Feld*, auch als *Cedor Celianada* bekannt; lebte auf Burg *ESKENDERUN*; gefallen in der *Schlacht an der Trollpforte*; seine Gattin *Lutisana* steht dem Hause *OIKALDIKI* vor.

Eslam von Eslamsbad und Punin; vermeintlicher Nachfahre der *Almadaner Kaiser*; trat zum ersten Mal Anfang 27 Hal zu *Punin* in Erscheinung und mahnte die *Almadaner* zur Besinnung auf ihre Tugenden; konnte auf seiner anschließende Reise durch die Südprovinz zahlreiche Gefolgsleute gewinnen.

Eslamsberge; *almadanische Feste* an der Grenze zum *Lieblichen Feld*; wurde im Pra. 25 Hal vom horasischen Grafen *Kalman von Farsid* überfallen, was beinahe einen Krieg zwischen *Mittelreich* und *Horasreich* heraufbeschwor.

Eslamsbrück; Schauplatz einer verlustreichen Schlacht Ende Ron. 27 Hal; wurde zunächst von den *Borbaradianern* verschont, die zu diesem Zeitpunkt vor allem der flächendeckenden Eroberung *Tobriens* Priorität einräumten.

Esquiria, Esquirio; niedrigster *Adelstitel* im *LIEBLICHEN FELD*, der zumeist mit der Namensbeifügung 'ya' einhergeht und mit dem *Edlen* vergleichbar ist. Erbliche *Esquorios* sind zumeist mit kleinen *GELDLIHNEN* ausgestattet.

Eugalp; unabhängiger, *Gehörnter Dämon* der Pestilenz; nimmt bisweilen die Gestalt eines vermodernden Toten an, der von Leichengift umweht ist.

Exemplarische Armee; von *Horas-Marschall Folnor SIRENSTEEN VON IRENDOR* angestrebter Idealzustand einer modernen, schlagkräftigen Armee, den er trotz heftigem Widerstand von *Adel* und *Rondrakirche* im *Horasreich* Schritt für Schritt verwirklicht.

Expeditionsflotte; mit knapp über 30 Schiffen der kleinste Teil der *Horaskaiserlichen Hochseeflotte* mit Haupthafen in *Drôl*; befehligt von Admiralin *Pervalia ya Cravezza-Terdilion*; versorgt die Kolonien des *Horasreiches* im *Südmeer*.

FAHC; Kurzform der *Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie*; siehe *MADA BASARI*.

Fahrsprecher; Bezeichnung der Justitiare *Festums*, die im Sommer über das Land reisen, und so den Einfluß *Festums* auf die Rechtsprechung in *Firunen*, *Neersand* und *Norburg* wahren.

Fajlaraan; Erscheinungsform oder eine Wesenheit aus dem Gefolge des Dämons *LARAAN*.

Faldegorn; junger *Kaiserdrache*; Enkel von *SHAFIR, DEM PRÄCHTIGEN*; war mit *Rohezal* befreundet; starb im *Rondra 28 Hal* im Kampf gegen *Rhazzazor*.

Falkenberg-Rabenmund, Dschijndar-Fritjof von; (* 5 v.H.); Kronverweser von *ALMADA* und Baron zu *Neuborn* (*Darpatien*); vermählt mit der *almanischen Baronin Yanis von Nordhain*; der *Halbmaraskaner*, Absolvent des *Beilunker Rechtsseminars des Greifen*, gilt als einer der fähigsten Justitiare des *Mittelreichs*; seiner Berufung zum *Unterhändler* beim *FRIEDEN VON OBERFELS* folgte er lediglich aus *Loyalität* zum *Gareth* *Kaiserhaus*; insgeheim wertet er das 'erpresserische Vertragswerk' als absoluten Tiefpunkt seiner Karriere.

Falkenberg-Rabenmund, Trautmann-Fjoldrijn von; (* 1 Hal); jüngerer Bruder des *almanischen Kronverwesers Dschijndar von F.-R.*; seit der Vermählung mit *TRAVIATA VON RABENMUND* im *Hes. 28 Hal Hoher Vater* der *Travia-Kirche*.

Falkenträne; berühmtes Juwel aus *Bernstein*; angeblich eine zu Stein gewordene Träne *Ucuris*, die dieser ob der lästerlichen *Goblins* verloren haben soll; einst Teil der *Kaiserkrone Rauls von Gareth*, seit der *Unabhängigkeit* des *Bornlandes* hängt die *F.* an einer goldenen Kette, die der *Adelsmarschall* bei besonderen Anlässen trägt.

Fana, Mz. Fanas; Bezeichnung für jeden freien Bürger *Al'Anfas*, der nicht zu den *Granden* gehört.

Falkenhag, Orsino Cassim Firundal von; (* 22 v.H.); Graf vom *Angbarer See* und *Großsiegelbewahrer* des *Mittelreichs*; weilt selten in seiner prachtvollen Residenz, *Wasserschloß Grauenssee*, sondern meist am *Gareth* *Hofe*. Vollendete Umgangsformen haben dem höfischen *Lebemann* und *Charmeur* den Beinamen 'Schöner Graf' eingebracht. Kurz vor dem Fall *Bjaldorns* weilte er als letzter Pilger von Rang im *KRISTALLPALAST* des *FIRUN* und kehrte von dort mit heiligen Gaben für das *Herzogshaus* von *Tobrien* und *Jenes* von *Weiden* zurück.

Falkenhag-de Herisson, Angunde von; (* 6 v.H.); *Kaiserliche Marschallin* von *Kosch*; bis *28 Hal* war sie als *Leutnant* in der *Paradeeinheit* der *Ferdoker Lanzerinnen* in *Gareth* stationiert, dann – offenbar auf *Intervention* von *Reichsregentin Emer* – über mehrere Ränge hinweg befördert.

Famerlîn; Gründungsschwert des Ordens der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; wurde vom damaligen *Schwert der Schwertler* gestiftet; nach dem *Alten Drachen Famerlor* benannt, der nach einer *Tradition* der *Rohalszeit* als *Schützer* der *Kampfmagie* angesehen wurde. Die *Zweihandwaffe*, die angeblich über ähnliche Kräfte wie ein *Magierstab* verfügen soll, dient heute als *Amtszeichen* des *Ordenshochmeisters* in *Perricum*.

Famerlorsfeuer; *Lichterscheinung* an hohen, spitzen Gegenständen (*Turmspitzen*, *Schiffsmasten*) vor einem *Gewitter*.

Fantholi (I); das alte *Schlachtenhorn* der *Herzöge* zu *Weiden*; Geschenk des *Zwergenvolkes* an *Herzogin Odila von Weiden*; ist auf *wundersame Weise* im gesamten *Herzogtum* zu hören, wenn es geblasen wird, nicht aber darüber hinaus.

Fantholi (II); in *Trallop* herausgegebene, alle drei *Monde* erscheinende *Provinzpostille* des *Herzogtums Weiden*.

Faqir; Mz.: Faquire; erstmals *Anfang 29 Hal* in *ORON* aufgetretene Bewegung von *unheimlichen Mystikern* der *Belkelel*, die ihre "Gottheit" durch *Selbstverstümmelungen* und *Kasteiungen* verehren; es gibt *F.* beiderlei Geschlechts; treten meist als *vernarbte, halbnackte Gaukler* auf; ihr *Kult* ist in *Aranien* und den übrigen *zwölfgöttergläubigen Tulamidenlanden* verboten.

Fargol Sohn des Fanderam; (* 173 v.H.); *Bergkönig* von *EISENWALD*; ein *unermüdlicher Arbeiter*, der von seinen *Untertanen* ähnliche *Ausdauer* erwartet. Verfasser der *Allgemeinen Erzkunde*, die auch in einer in *Garethi* gedruckten Fassung erhältlich ist. Derzeit beschäftigt er sich vor allem mit *Rechtsfragen*. Politisch setzt er sich seit Jahren für einen *Ausgleich* zwischen *Altem* und *Neuem Reich* ein.

Farsid, Kalman von Phecadien zu; Graf von *Phecadien*; im Praios 25 Hal sorgte der Graf für einen unglaublichen politischen Skandal, als er durch den Angriff mit etwa 800 Bewaffneten (die ihm zur Beilegung von Unruhen in der Stadt *Grangor* unterstellt waren) auf die mittelreichische Grenzfestung *Eslamsberge* fast einen Krieg zwischen *Altem* und *Neuem Reich* heraufbeschwor. K.v.P. selbst starb gegen Ende der Belagerung, und die Kriegstreiber beider Seiten konnten mit Mühe besänftigt werden.

Favorit; Bezeichnung für das männliche Gegenstück einer *MÄTRESSE*.

Feenhörnchen; auch: *Kaiserhörnchen* (siehe FEH).

Felsfelden; felsfeldisch; Felsfelder; *Signorie* in *SCHRADOK*, nördlich von *Unterfels*; die ehemalige *Baronie* ist insbesondere durch ihre Weine bekannt; F. wird von der bildschönen *Comtessa Yanis Neetling* regiert, die gleichzeitig neben dem zwergischen *Cron-Vogt* für die Verwaltung der *Cron-Domäne* *Schradok* zuständig ist.

Fenwasian; verbreitetes albernisches *Adelsgeschlecht*; seine Anfänge liegen in der fürstenlosen Zeit *ALBERNIAS*, die 993 v.H. mit der Gründung des *Mittelreichs* endete.

Feqs; auch: Feqz; *alttulamidische* Bezeichnung für den Gott *PHEX*.

Ferdok (II); Grafschaft im Königreich *KOSCH*; Lehensland des Grafen *GROWIN SOHN DES GORBOSCH*; *Zwerge* stellen ein Viertel der Bevölkerung.

Ferdoker Warmblut; Kreuzung aus *ELENVINER VOLLBLUT-* und *WARUNKER* Pferden, bei der sich Schnelligkeit und leichte Umgänglichkeit paaren.

Ferkina-Pony; gebirgsgängige und ausdauernde *Pferderasse* von etwa 7 Spann Höhe; zumeist von weißer, grauer oder schwarzer Farbe; Kreuzung von *Maraskanponys* mit *tulamidischem Blut*; andere Quellen sprechen hingegen von den 'ältesten Pferden des Südens'.

Ferruginion; einer der vier *Rohalsstäbe* vom Orden der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; der Ordensprovinz *Anchopal* zugeordnet; beseeltes *Artefakt* aus Eisenholz; verstärkt angeblich die helle und dunkle Seite seiner Träger bis ins Extrem.

Festina; von *Amboßzwerge*n gegründete Bergbausiedlung in den *Arralcor-Höhen* im Bezirk *Istina*; heute auch von vielen Menschen bewohnt.

Festumer Colonialcompagnie; kurz *FCC*; kontrolliert den Handel mit den bornländischen Kolonien und Handelshäfen, die zwar weitestgehend autonom sind, jedoch nach Festumer Recht gegründet worden sind; die *FCC* steht unter Kontrolle des Handelshauses *STOERREBRANDT*.

Festumer Flagge; zweimonatlich zu *Festum* erscheinende Zeitung; siehe auch Übersicht *Periodika*.

Feuermeer; alter, aber noch immer gebräuchlicher Name für das *SÜDMEER*. Er rührt von der einstigen Vorstellung her, die Sonne stünde im Süden so nah über dem Wasser, daß dieses zu flüssigem Feuer würde.

Feuermoos; orangerotes *Flechtengewächs* in feuchten Höhlen; sondert ein Sekret ab, das alle organischen Stoffe durchdringt; fast überall, wo F. wächst, findet man auch das blaugrüne *EFFERDSMOOS*, mit dem es sich zu bizarren Mustern auswächst; die Sekrete beider Pflanzen neutralisieren sich gegenseitig.

Feueropal; Abart des *Opals*, auch *Blutopal* genannt; orangerot bis rot-weiß-schillernd; wird in der *Kristallomantie* dem *Simia* zugeordnet.

Firdayon von Holdan-Artesa, Salkya; (* 2 v.H.); drittes Kind von *AMENE III.*; gab durch die Heirat mit dem mittelreichischen Baron *Ancuiras Alfaran von Artesa* sämtliche Erbsprüche auf; lebt seitdem mit ihrem Gatten in *Almada*.

Firdayon von Vinsalt, Aldare; (* 4 v.H.); zweitältestes Kind der Kaiserin *AMENE III.* von Vinsalt und nach dem Verschwinden ihres ältesten Bruders *Jaltek* Kronprinzessin des *Horasreiches*; Baronin von *ALDYRA*; Hohe Lehrmeisterin der *HESINDEKIRCHE* und Oberste Schwester in der *SCHWESTERNSCHAFT DER MADA*. Seit 27 Hal mit dem Kaiserdrachen *SHAFIR* vermählt (Abb. siehe Lexikon auf S. 14).

Firdayon von Vinsalt, Amene; siehe *AMENE III. (FIRDAYON)*.

Firdayon von Vinsalt, Jalttek; ältester Sohn von *AMENE III. FIRDAYON*, der jedoch vor langer Zeit offiziell als verschollen und seiner Erbrechte enthoben erklärt wurde.

Firdayon von Vinsalt, Timor Horathio; (* 1 v.H.); jüngster Sohn von Kaiserin *AMENE III.*; Erzherzog von *CHABABIEN*; Ordensmarschall im *HORASKAISERLICHEN HAUSORDEN VOM HEILIGEN BLUT*; gilt als ambitioniert und intrigant.

Firdayon-Bethana, Hakaan von; (* 35 v.H.); der ehemalige *Staats-Minister* des *Horasreiches* wurde (vermutlich ob seiner Expansionslust und der beiderseitigen Abneigung gegenüber Kronprinzessin *Aldare*) auf dem *BLUTKONVENT ZU ARIVOR* zum Erzherzog von *HORASIA* erhoben und damit aus allen Staatsangelegenheiten entfernt.

Firnläufer; Schlittenhund der *Nivesen* und *Norbarden*.

Firnluchs; Luchs der nordaventurischen Steppen; sein weißsilbernes Fell macht das schlaue Tier zur begehrten Jagdbeute.

Firnpony; bei den *Steppenelfen* heimische Zucht des *PAAVIPONYS*.

Firnyak; Wildrind der nordaventurischen Steppen; vereint sich in Frühjahr und Herbst zu Herden von mehreren hundert Tieren.

Firuns Jagdgründe; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* des *Firun*.

Firunsbärchen; auch *Burgenkatz*; aus dem Bornland stammende, kleinste Art der *Edelkatzen*.

Firunsstraße; Meerenge in *Ifirns Ozean*; trennt die Insel *YETILAND* vom nordaventurischen Festland.

Fischerspinne; etwa zwei Schritt große *Spinnenart*; wirft ein klebriges, nahezu unzerreißbares Netz über ihre Opfer, anschließend stürzt sie sich auf die wehrlose Beute, um ihr das Blut auszusaugen; lauert bevorzugt an Höhlendecken oder in Bäumen.

Fleckenpanther; typischer Vertreter der zumeist als *JAGUAR* bezeichneten Raubkatzenart mit hellgelbem Fell, das farbenprächtig mit weißen Punkten und schwarzen Ringen gefleckt ist.

Fledermausinsel; anderer Name für *ANDIKAN*.

Flugechse; auch *Reitechse*; flugfähige Abart der *FISCHECHSE* mit einer Spannweite von fast vier Schritt; werden von den *ECHSENMENSCHEN* als *Reittier* abgerichtet; die Tiere sind in der Lage, eine Last von bis zu 100 Stein Gewicht über viele Meilen zu tragen.

Fouhad; kleiner, südaventurischer Fluß; entspringt auf der Ostseite des *Regengebirges* und mündet südlich der *Süd-Elemitischen Halbinsel* ins *Perlenmeer*.

Fraternitas Uthari; auch: *Bruderschaft des Uthar*; bedeutender *borbaradianischer Geheim-ZIRKEL Mengbillas* und der Mark *Drôl*, benannt nach der Auffassung, *Borbarad* stünde an *Uthars* Pforte zu seiner Rückkehr bereit. Die aus *Dämonologen* und *Nekromanten* bestehende F.U. rekrutiert ihre Mitglieder, indem sie magiebegabte Kinder entführt. Die fanatische Gemeinschaft um Anführer *MENCHAL AK'TARAN* wird mit dem Ausbruch der *ROTEN KEUCHE* in Verbindung gebracht, die 25 Hal den Süden des Lieblichen Feldes und die Dröler Mark verheerte.

Freibeuter; eine besondere Form des *Seekriegers*, der andere Schiffe kapert und sich von 'gewöhnlichen' *Piraten* durch den Besitz eines *Kaperbriefes* unterscheidet. Diese werden von fast allen Seemächten außer *Thorwal* (besonders *Al'Anfa* ist für seine *KORSAREN* berüchtigt) ausgestellt und ermächtigen den F. zum Überfall auf feindliche Schiffe (und nur auf solche), außerdem bestimmt er den Beuteanteil des ausstellenden Landes (für gewöhnlich zwischen einem Sechstel und einem Viertel).

Freizauberei; ein in der *Gildenmagie* üblicher Begriff für die rein intuitive Beherrschung der *Astralen Kraft*, die nicht mehr an Formeln und Gesten gebunden ist und somit zu den größten Legenden und Träumen der

Magier gehört.

Friede von Oberfels; Friedensvertrag zwischen dem *Vinsalter* und dem *Garether Kaiserreich*; maßgeblich von *Borbarads Rückkehr* beeinflusst, denn der horasische Unterhändler, Herzog *Eolan Berlinghân* von Methumis, verstand es dabei trefflich, die mißliche Situation im MITTELREICH zu seinen Gunsten auszunutzen und *Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund* eigentlich unhaltbare Konzessionen abzutrotzen; der zu *Oberfels* ausgehandelte Vertrag fand beim mittelreichischen Adel daher nur zähneknirschend Zustimmung. Siehe auch *FRIEDE VON WEIDLETH*.

Friede von Weidleth; auch *Weidlether Friede* oder *FRIEDE VON OBERFELS*; im *Mittelreich* bevorzugte Bezeichnung für das Vertragswerk, das am 8. Ing. 27 Hal auf der mittelreichischen Kaiserpfalz im nordmärkischen *Weidleth* gesiegelt wurde und damit den KUSLIKER FRIEDEN aus dem Jahr 241 v.H. ablöste.

Frühhelaischer Stil; vorherrschender Baustil unter Kaiserin *Hela-Horas*; siehe *BAUSTILE*.

Funduq; tulamid. für ‘Kornspeicher’; auch im *Garethi* gebräuchlicher Ausdruck für *novadische* Karawansereien, wie sie an den Karawanenrouten der *Khom* und dem südlichen *Lieblichen Feld* recht häufig zu finden sind.

Furalm; einer der acht durch INGERIMMS Hand geschaffenen *STAMMVÄTER der Zwerge*.

Fürstlich Aranische Handels-Compagnie; kurz: *FAHC*; siehe *MADA BASARI*.

Furt der Klagen; bekanntester Übergang über den *Gadang* beim Örtchen *Belew*, Austragungsort der SCHLACHT AM GADANG.

Fylke; Gemeinschaft mehrerer Siedlungen der *Thorwaler*; meist fernab der Küste gelegen; wird von einem JARL verwaltet.

Galahan; Adelsgeschlecht in *Albernia* und (ehemals) dem *Lieblichen Feld* – neuerdings auch in *Andergast*. Seinen Ursprung hat das Haus G. in den *Freiherren von Hussbek*, die im *Lieblichen Feld* schon vor der *Rohalszeit* herrschten. Als *Rohal* aber den Thron bestieg und die Statthalter der *Priesterkaiser* vertrieben wurden, ernannte er Baron *Yumin G.* zum *Herzog von Kuslik*. Im Unabhängigkeitskrieg vertrieben Rebellen den kaisertreue *Jumian von Istar-G.* von seiner Burg in *Hussbek*, er wurde Ahnvater der heutigen Gräfin *Franka Salva GALAHAN* von *Honingen*. Herzog *Juban* dagegen verblieben der *Fürstentitel* von *Kuslik* und die zahlreichen Güter der Familie im *Lieblichen Feld* – er wurde zum Begründer der Linie KUSLIK-GALAHAN, die seit dem *BLUTKONVENT ZU ARIVOR* im *Horasreich* geächtet ist.

Anfang 29 Hal wurde *Efferdan GALAHAN* von Hussbek *König* auf dem Thron von *Andergast*.

Galahan, Aillil Andara; (* 3 Hal); Comtesse von und zu *Honingen*; jüngere Halbschwester von *Franka Salva G.*. Die Tochter einer Halbfelge sorgte in den Jahren 20, 21 und 22 Hal als hüllenlose *GEFANGENE DER GÖTTIN*, einem Honinger Festumzug zu Ehren *Rahjas* für Aufsehen. Bei einer Havarie in der Zyklensee überlebte sie durch *Rahjas* Gnade auf einem großen Seerosenblatt, das sie sicher zum Ufer der Insel *Dubar* trug. Als Dank für Rettung und Erleuchtung weihte sie der Göttin dort Leib und Leben. Im *Rahja 28* wird sie beim *Fest der Freuden* zu *Belhanka* zur *GELIEBTEN DER GÖTTIN* erwählt.

Galahan, Franka Salva; (* 22 v.H.); *Landgräfin von und zu Honingen*; Tochter von *Gwen Cebir Galahan* und der Halbfelge *Aneste Galahan-Falkenwind*; gilt als geschickte Politikerin und Wohltäterin der schönen Künste; ist auch als Sammlerin wertvoller Kunstgüter bekannt.

Galahan von Andergast, Efferdan I. ; (* 7 Hal); seit dem 1. Pra. 29 Hal herrschender *König* von ANDERGAST; Gemahl von *VARENA*, der ältesten Tochter des verstorbenen *Andergaster Königs WENDOLYN VII.* Durch die Feinheiten des *Andergaster Erbrechtes* trat er nach dem Tod ihrer Brüder die Nachfolge *Wendolyns* an – unter scharfem Protest des *Horasreiches*, denn *Efferdan Galahan* ist mit der gestürzten Fürstin *Kusmina von KUSLIK-GALAHAN* verwandt; sein horasisches Lehen *Hussbek* wurde ihm jedoch von der *Horaskaiserin* aberkannt.

König E. hat sich bei Hofe mit einer Schar exilierter *Liebfelder* umgeben, die ihm bei der schlagartigen Belebung des rückständigen *Andergast* helfen sollen. Diese Bemühung stoßen jedoch im traditionsbewußten Volk auf erheblichen Widerstand.

Galahan von Hussbek, Juban; letzter *Herzog von Kuslik* unter *Garether* Herrschaft und nach dem *Kusliker*

Frieden erster Fürst von Kuslik.

Galahanisten; im *HORASREICH* gebräuchliche Bezeichnung für Personen (vor allem Adlige), die mit dem gebannten Hause GALAHAN sympathisieren oder zumindest die Entscheidungen auf dem *BLUTKONVENT ZU ARIVOR* mißbilligen; Extremisten, die nach dem Sturz des *Horasiats* und der Herrschaft *Kusliks* trachten, werden nach der gestürzten Fürstin KUSMINA VON KUSLIK-GALAHAN auch *Kusminianer* genannt.

Galeasse; verbreitete Bezeichnung für die *KUSLIKER GALEERE*.

Galeone; bisweilen im *Lieblichen Feld* gebräuchliche Bezeichnung für eine SCHIVONE.

Galotta, Gaius Cordovan Eslam; (* 43 v.H.); schloß sich recht früh *Borbarad* an und ging einen *Blakharaz*-Pakt ein; erhielt nach der *Dritten Dämonenschlacht* den Splitter der *Dämonenkrone*, der *Agrimoth* zugeordnet wird, nennt sich nun Dämonenkaiser Galotta I.; residiert in *Ysilia*, das er in *Yol-Ghurmak* umbenannte und nach seinen eigenen, sehr merkwürdigen architektonischen Vorstellungen umbauen läßt.

Gandolf von Gareth; (um 400 v.H.) Thaumaturg, der sich während der *Magierkriege* in *Gareth* aufhielt und dort die *Ringkunde*, das Standardwerk der *Artefaktmagie*, verfaßte.

Garderegiment; Anfang 29 Hal verfügt das *Mittelreich* über 25 G., darunter die Elite-G. RAUL VON GARETH, LÖWENGARDE, *GREIFENGARDE* und *BÄRENGARDE*; das *Horasreich* besitzt 19 G., darunter 7 Elite-G..

Garèn; Ort auf *HYLAILOS*, dessen Bewohner von der Töpferei und der Versorgung des Hauptlagers der *Hylailer Seesöldner* leben. Da es schon lange mit der Garnison verschmolzen ist, bildet G. mittlerweile die drittgrößte Siedlung (650 EW zzgl. max. 500 Söldner) der *Zyklopeninseln*.

Gareth, (von); kaiserliches Adelsgeschlecht des *Mittelreichs*; leitet sich von Kaiser PERVAL ab, der 60 v.H. siegreich aus den Thronfolgekriegen der *Kaiserlosen Zeit* hervorging; angeblich läßt sich die Abstammung auf Reichsgründer RAUL zurückführen; der Schutzgott des selbstbewußten Hauses ist *Phex*, als Familienheiliger wird *Raul von Gareth* verehrt; weitere herausragende Ahnen sind ALRIK (VON ALMADA), RETO der Eroberer, der verschollene HAL und der jüngst gefallene Reichsbehüter BRIN. Die Zukunft des Hauses ruht insbesondere auf Kronprinzessin ROHAJA, weiter auf deren Zwillingschwester YPPOLITA und Bruder SELINDIAN HAL.

Mit *Retos Bruder STORKO* verfügt das Reich seit Jahren über einen äußerst fähigen Diplomaten.

Garethischer Stil; vorherrschender Baustil im *Neuen Reich* zur Zeit der *Klugen Kaiser*; siehe *BAUSTILE*.

Gareth-Rothenfels, Olorand von; (* 33 v.H.); *Convocatus* der Weißen Gilde und *Spektabilität* der SCHULE DER AUSTREIBUNG ZU PERRICUM. Der recht umgängliche Weißmagier ist ein Sohn von Kaiser *Bardo* und eine wahre Kapazität auf dem Gebiet der Dämonenbannung und Geisteilung.

Garlischgrötz, Cusimo von; (* 20 v.H.); Herzog von *GRANGORIA*; ist als Lebemann und (noch unverheirateter) Charmeur bekannt, der in seiner Jugend als draufgängerischer Abenteurer durch *Aventurien* zog.

Garlischgrötz zu Grangor, Prishya von; (* 38 v.H.); die Magierin ist anerkannte Sphärologin, *Convocata Prima* der *Großen Grauen Gilde* sowie langjährige *Magistra* der ACADEMIA DER HOHEN MAGIE ZU PUNIN, der sie seit wenigen Jahren als *Spektabilität* vorsteht.

Garlischgrötz-Veliris, Adaon von; (* 22 v.H.); ehemaliger Großmeister der *GRAUEN STÄBE* zu Neetha; verriet Orden und Graue Gilde; seit 29 Hal Gefolgsmann von *DIMIONA* in *ORON*.

Garthai, Sharraz; Führer der *Orks* vom Stamme der KOROGAI während des ORKENSTURMS; zwischenzeitlich Verweser der besetzten Markgrafschaft (Finstermark) *Greifenfurt*.

Gartimpener Schwestern; Drillingspaar von *Hexen* (Yoline, Maline und Zeline) aus dem bornischen Holzfällerdorf *Gartimpen*; gelten als lebensfrohe, liebenswerte und den Menschen wohlgesonnene Schwestern, obwohl sie gerne ihr Schabernack mit den Gartimpenern, aber auch mit dem Riesen *Milzenis* treiben.

Gaugraf, Gaugröfin; im Zuge der mittelreichischen Reichsreform von 29 Hal zugunsten der *PFALZGRAFEN* abgeschaffter Titel; die *Gaugrafschaften* blieben namentlich erhalten, wurde jedoch auf Baroniegröße 'gestutzt'.

Gaukelweihe; auch *Schlangenhabicht*; Raubvogel mit untypisch buntem Gefieder in Rot, Blau und Grün; ernährt sich fast ausschließlich von Schlangen.

Gebirgsbock; geschickter Kletterer der nordaventurischen Gebirge; eine erhebliche Gefahr für Bergsteiger, die in sein Revier eindringen.

Gebrüder Grimmson; Brüderpaar; hat in der mehrbändigen Anthologie *Sagen und Legenden Deres* Märchen, Legenden und Geschichten aus ganz Aventurien gesammelt und niedergeschrieben.

Gefangene Rahja; Titel der jungen Frau, die beim *ZUG DER GEFANGENEN RAHJA* in die Gestalt der Göttin schlüpft.

Geflügelte Reiter; berühmte Einheit der bornländischen *Schweren Reiterei*; abgeleitet von den auf den Rücken geschnallten *Flügelpaaren*; es gibt drei verschiedene Flügelpaare, jeweils von einem *Flügelträger* kommandiert: die *Adlerschwinger* der *Grafen von Ilmenstein*, die *Drachenschwinger* der *Grafen von Ask* und die *Silberschwänenflügel* der *Grafen von Notmark*; die Mitglieder der G.R. entstammen dem ältesten sewerischen Adel und vererben die Flügel seit über 500 Jahren in ihren Familien; erst einmal in der aventurischen Geschichte kämpften alle G.R. unter allen drei Flügelträgern gemeinsam; dieser Einsatz bei der *SCHLACHT AUF DEN VALLUSANISCHEN WEIDEN* ist heute schon legendär.

Gelbpeitz; auch *Khoramswühler*; äußerst wehrhafter *Maulwurf* des *Khoram-Gebirges*, der mit seinen scharfen Krallen (die sich sogar durch gefrorenen Boden oder Sandstein graben können) selbst größere Tiere jagt; geradezu verbissen erlegen die G. ihre Erzfeinde, die *WÜHLSCHRATE*; der Biß eines G. ist giftig.

Geldlehen; Variante vom üblichen *LANDELEHEN*; G. sind zumeist die Einnahmen aus Märkten, Städten, aber auch ganzen Provinzteilen; bes. verbreitet im *LIEBLICHEN FELD*, hier zumeist mit den Titeln *MARCHESE*, *COMTO*, *CAVALLIERE* und *ESQUIRIO* verbunden.

Gelehrsame Stube; traditionelle Bezeichnung für die Bibliothek der *HALLE DER WEISHEIT*, der größten Schriftensammlung *Aventuriens*. Ihr Vorsteher trägt den Titel *HOCHMEISTER DER GELEHRSAMEN STUBE*.

Gemeinschaft der Freunde des Aves; auch: *Avesfreunde*; weltoffene *LOGE*, die den Ruf einer "Ruhmeshalle der lebenden Helden" genießt. Ihre weitgereisten Mitglieder vertreten und fördern den Gedanken des *KOSMOPOLITISMUS* und der Vertiefung allen Wissens über *Aventurien*.

Gemeinschaft des Lichts; trad. Name für die *PRAIOS-Kirche*.

Generalpräfekt; von *AL'ANFA* seit dem *Khomrieg* eingesetzter Verwalter von *PORT CORRAD*, der die Stadt als Diktator für das *Alanfanische Imperium* regiert.

Gepanzerte Made; Beiname des *Niederer Dämons* *BRUKHA-KLAH*.

Gerdenwald von Ebelried, Frankwart; (* 16 v.H.); kaiserlicher *Marschall* von *Tobrien*; enger Vertrauter des Herzogs *Bernfried von EHRENSTEIN* und des Kanzlers *Delo von GERNOTSBORN*; gilt trotz Verlust eines Beines als passabler Schwertkämpfer; vor allem jedoch als Meister der Reorganisation und Verteidigungskunst; derzeitiger Sitz ist die Feste *Ebeldûrn* zu *Ebelried* an der Grenze zu *Schwarz-Tobrien*.

Gerindor; (ca. 1060 – 975 v.H.); *Erzmagus*, der an der Seite von Kaiser *RAUL* die Mauern von *BOSPARAN* schliff; Gründer der *AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG* zu *Gareth*.

Geringer; Hütehunderasse des *Bornlandes*, andernorts besser als *BORNLÄNDER* bekannt .

Gerion, Hagen; (* 6 v.H.); Großmeister der *Lowanger Ordensburg* vom Orden der *GRAUEN STÄBE*, Absolvent des *Kampfseminars Andergast*; erster Ruhm bei der Verteidigung von *Yrramis* gegen die *Orks*; für ungewöhnliche Entscheidungen bekannt; Träger des *Rohalsstabes ROBUREON*.

Gernotsborn, Delo von; (* 18 v.H.); einhändiger *Kanzler* von *Tobrien*; trug nach der *SCHLACHT VON MENDENA* den Leichnam des tobrischen Herzogs *Kunibald von Ehrenstein* vom Schlachtfeld und verbarg ihn in *Kunibalds Grab*; trägt bis zur Befreiung *Tobriens* das alte Herzogsschwert *SCHALLJARSS*, eines der *Löwinnenschwerter*.

Gerons-See; kleiner See im Süden von *Arivor*, in dem der Heilige *Geron* die Wasserechse *RANAFAN* erschlagen haben soll; bis vor etwa hundert Jahren noch war der G.-S. Schauplatz gigantischer Wasserturniere.

Geronsspitze; Berg in der Baronie *Tikalen* und höchster Gipfel des Herzogtums *Grangor*.

Gerrano, Landor; (* 22 v.H.); äußerst ruhiger und beherrschter Magier, Meister fast aller Spielarten der *Hermetik* sowie *Convocatus* der Weißen Gilde und *Spektabilität* der HALLE DES VOLLENDETEN KAMPFES ZU BETHANA.

Geschichten von 1001 Rausch; in *Belhanka* zusammengestellte Sammlung von frivolen bis schamlosen *rahjagefälligen* Erzählungen, die ihren Ursprung in einheimischen wie tulamidischen Märchen und Legenden haben; ob des Inhalts und der einfachen Sprache, die sich bewußt vom geschraubten *Horathi* bei Hofe distanziert, auch im einfachen Volk sehr weit verbreitet und beliebt.

Gesellschaft des Mondkotores; tulamid. "Sharika ay Mada Basari"; formeller Garethi-Name der phexgewidmeten aranischen Handelsgesellschaft, der *MADA BASARI*.

Gespensterinsel; wie auch *Insel der Geister* ein Name für *IBONKA*.

Gewürzinseln; die *Waldinseln* *TOKEN*, *SOKKINA* und *ILTOKEN*; für ihren Reichtum an wertvollen Gewürzen bekannt und deshalb ständiger Zankapfel der Seemächte und Handelshäuser.

Gezeichnete; auf mythische Weise auserwählte Recken der jüngsten Zeit, von denen schon die *Alanfanischen Prophezeiungen* des *Thamos NOSTRIACUS* sprechen. Die sieben Helden tragen Zeichen von teils göttlicher, teils magischer oder unbekannter Herkunft, die ihnen einen bestimmten Platz in der Geschichte zuzuweisen scheinen. Die G. erschienen in den Jahren 22 bis 28 Hal und fanden sich zu einer Gruppe zusammen, die ihre Aufgabe vorerst in der Verhinderung der Rückkehr *Borbarads*, später in dessen Bekämpfung sah.

Ghambir Sohn des Gruin; (* 112 v.H.); Graf von *Isenhag*; ein grantiger, alter Zwerg, der von den Hadern der Menschen mittlerweile genug hat. Er residiert mit seinen Söhnen *Gharmon* und *Gatrox* hoch über dem Tal des Großen Flusses in der Feste *Calbrozim*.

Gharrachai; kriegerischer Stamm der *ORKS*, der sich während des *ORKENSTURMS* in der *Finstermark* niedergelassen hat und den größten verbliebenen Verband der Schwarzpelze in der Mgft. *HELDENTRUTZ* darstellt.

Ghibli; Art von Sandstürmen der *Khom*-Wüste.

Ghorinchai; *Orkstamm*; unter Führung von Häuptling *NARGAZZ BLUTFAUST* 1246 v.H. maßgeblich an der Eroberung der nördlichen Provinzen durch die Schwarzpelze beteiligt.

Ghuné, Luceo de; (* 21 v.H.); *Illuminierter* des Götterfürsten *PRAIOS* für *Tobrien* und einstiger Hochgeweihter des *Praio*stempels von *Ysilia*; tritt vehement für den Schulterschuß aller Kirchen gegen *Borbarad* ein und begründete das *ZWÖLFGÖTTLICHE KONZIL ZU PERAINEFURTEN*, das den *Zwölfeinigen Bann* gegen das unheilige *Omegatherion* aussprach.

Gieriger Feilscher; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den Erzdämonen *TASFARELEL*.

Gigantenkriege; das zweite *Zeitalter* nach *hesindianischer* Zählung, in dem die Kinder *Sumus* (auch *Giganten* genannt) erwachten und gegen die Herrschaft der göttlichen Kinder des *Los* aufbegehren. Der Kampf währte ein *Äon* und forderte zahlreiche Opfer, unter ihnen die Giganten *Raschtul* und *Ogeron*. Sein Ende fand er im Vordringen der *Dämonen* in die *Zweite Sphäre*, da die *Götter* und *Giganten* sich gegen den *Dämonensultan* vereinten und gemeinsam in *Alveran* einzogen.

Gildenmagie; von den *Magiern* der *Magiergilden* praktizierte *Magie*, die sich durch ihr extrem wissenschaftliches Verständnis der *arkanen* Kräfte und ihrer Handhabung auszeichnet.

Gildenrat; jeder der drei *MAGIERGILDEN* vorsitzendes Gremium (gewählt aus den Akademievorstehern), das über den Lehrplan und Gildenfragen entscheidet sowie die Gildengerichtsbarkeit ausübt. Der Titel eines G. ist *Convocatus*, sein Vorsitzender, der als Sprecher der Gilde fungiert, heißt *Convocatus Primus*. Der wohl

bekannteste und einflußreichste G., das COLLEGIUM CANONICUM, steht dem BUND DES WEISSEN PENTAGRAMMS vor.

Gildensprecher; profane Bezeichnung für das Amt des *CONVOCATUS Primus*.

Gilemon Sohn des Gilim; (* 162 v.H.); *Bergkönig* seit der Ausrufung der *erzzwergischen Bergfreiheit KOSCHIM* im Jahr 60 v.H.. Veteran und Drachenkämpfer, der sogar Kaiser Pervals Heerruf nach Maraskan folgte, jedoch umkehrte, als sich herausstellte, daß dort 'keine würdigen Feinde' zu bekämpfen waren. Mit den Jahren ist es ruhiger um den geschickten Taktiker und Redner geworden, zuweilen zeigt er sich gar nachsichtig.

Gilia von Kurkum (I); (78 – 22 v.H.); ehemalige *Königin der Amazonen* und Herrscherin der Burg KURKUM. Mutter von *Yppolita* und *Ulissa von Kurkum*. Unter ihren Amazonen als strenge Königin bekannt.

Gilia von Kurkum (II); siehe *THESIA GILIA VON KURKUM*.

Gilmon Quendt; siehe *QUENT ZU MHOREMIS, GILMON*.

Glacerion; der Kelch des *Eises* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Glatthäute; Bezeichnung der *Orks* für die Menschen.

Glaubensrat; Gremium der obersten Geweihten der Tempel von MENGBILLA; besteht aus neun *Boron-* und je zwei *Efferd-, Rahja-* und *Hesindegeweihten*; wählt als Vorsteher den *Hohen Priester* (z.Zt. *Kerim Akbashi*), der dem regierenden *Hohen Rat* beisitzen darf.

Glorana die Schöne; (* 1. NAM 24 v.H.); als Tochter einer *Hexe* in den Ausläufern des *Rorwhed* geboren; Anführerin des dämonologischen Zirkels der "Schwarzen Kröte"; nach dessen Zerschlagung eine Machtfigur unter den Hexen aus Tobrien und Bornland. Seit dem Beginn des endlosen Winters in Nordostaventurien herrscht G. als *Nagrachpaktiererin* über die Region, die sie *GLORANIA* taufte.

Glorania; Von *GLORANA DER SCHÖNEN* beherrschtes Land nördlich der *Nordwalser Höhen* und östlich des *Frisund*. Durch *Nagrachs* Macht in ewigen Winter gestürzt, ist das Gebiet nun pervertiert und teilweise von *Daimoniden* und *Dämonen* bewohnt.

Glowasil; tyrannischer *Purpurnorm* des dritten Jahrtausends vor Hal; trieb bei *Mirham* sein Unwesen und wurde schließlich von *ARIKA* getötet. Sein eigroßer *Karfunkel* tauchte vor einigen Jahren in *Beilunk* auf, ist jedoch wieder verschwunden.

Goldadler; im *Bornland*, vor allem im *Überwals*, heimischer Adler.

Goldauge; einst wertvollstes *Artefakt* der *Zwerge* von UMRAZIM: ein von einem *Geoden* geschaffener Edelstein, der als Fokus *Ingerimms* Schätze im Gestein offenbarte; bei der Zerstörung der Binge verlorengegangen, jedoch angeblich beim *Orkensturm* wieder aufgetaucht.

Goldene Aldare; liebevollste *Hunderasse*; Unterart des *SCHLOSS-BALIIRI-LANGHAAR*.

Goldene Bücher; zur Zeit von deren Hochblüte angeblich von *Achaz* gefertigte dünne Goldtafeln, die mit Ringen zusammengefaßt wurden und zumeist magische und religiöse Texte enthalten sollen; in den Glyphen des *Chuchas* geprägt.

Goldene Bucht; zwischen der Halbinsel von *Al'Anfa* und der Mündung des *Jalob* gelegener Teil des *Perlenmeeres*, der mit etwa vier Schritt den wohl größten Gezeitenhub *Aventuriens* hat. Das türkisblaue Wasser spiegelt auf besonders prachtvolle Weise die Sonnenstrahlen wider (was der Bucht zu ihrem Namen verhalf) und wird bei *Al'Anfa* durch die Lavamassen des *Visra* dunkel.

Goldene Legion; Söldnereinheit im *LIEBLICHEN FELD*.

Goldener Gott; Bezeichnung oder Erscheinung des *Namenlosen*.

Goldener-Adler-Orden; Staats-Orden des *Horasreiches*; siehe *ADLER-ORDEN*.

Goldfelsen Stieg; Kronstraße von *Vinsalt* über *Sibur*, *Marudret*, *Onjaro* nach *Methumis*.

Goldmälchen; *Meckerdrache* aus dem Gefolge des *Kaiserdrachen APEP*, dem Herrn der *Drachensteine*. Hält sich zur Zeit als drachischer Beobachter am Hofe des mit Apep verbündeten tobrischen Herzogs *Bernfried von Ehrenstein* in *PERAINEFURTEN* auf; gilt als eitel, vorlaut, vergnügungssüchtig und frech.

Golgari (II); TRIREME des *Patriarchen* von AL'ANFA und damit Flaggschiff der *Schwarzen Armada*; Namensgeberin der *Golgari-Klasse*.

Gonfaloniere (neubosp.); eigentlich der Fahnenträger, Bannerträger; in südlichen Gebieten *Aventuriens*, insbesondere im LIEBLICHEN FELD, Titel eines Soldatenführers; zumeist bei kirchlichen Würdenträgern.

Gorbanor; sagenhafter *Riese*, der vor über 1.000 Jahren im heutigen *Tobrien* auf der Insel *SUMUS KATE* im *Yslisee* lebte; es heißt, die Götter hätten ihm als Sühne für seine Mitschuld am Untergang der alten *Elfenstadt* ISIRIEL die Bewachung unheilvoller und mächtiger Artefakte auferlegt; G.s angeblicher, riesenhafter Holzthron ist noch heute Insignium des Herzogtums *Tobrien*.

Gorben von Rommilys; Feldherr zur Zeit Kaiser *Rauls*, der in dessen Auftrag die vermeintlich aufrührerische LUTISANA VON KULLBACH hinrichten ließ und dann Verwalter des *Protektorats Kuslik* (das Land zwischen *Sewak*, *Tovalla* und den *Goldfelsen*) wurde.

Gorien (II); Sultanat; in Aranien wird nunmehr auch die frühere *Grafschaft Anchopal* als Sultanat G. bezeichnet und behandelt. Die Region umfaßt mit *Obergorien*, dem steppenhaft kargen Land um Anchopal, und *Niedergorien*, dem fruchtbaren Nordteil, zwei deutlich unterschiedliche Landesteile, mitunter wird der gesamte Osten der Provinz auch als *Chalukistan* bezeichnet. Gorien ist die Heimat eines zähen, harten Menschenschlages, der sich, wie man sagt, von nichts in Verzweiflung stürzen läßt. Die etwa 120.000 Gorier verehren von den Zwölfen vor allem PERAINE, deren *Heiliger Hain* in ANCHOPAL zu finden ist und deren Orden der THERBUNITEN im niedergorischen *Nasir Malkid* sein Hauptkloster besitzt.

Die *Sultana* Goriens ist MARA, die als *Großwesirin* von Aranien allerdings den größten Teil ihrer Zeit in Zorgan oder auf Dienstreisen verbringt und das Regierungsgeschäft ihrer Palastwesirin überlassen hat.

Gorwin vom Großen Fluß, Hartuwal; *Reichserzkanzler* des *Mittelreichs*; Leiter von *Allgemeiner Kanzlei* (Verwaltung der kaiserlichen Rechte und Privilegien, Außenpolitik sowie ksl. Gesetzgebung und Rechtsprechung) und *Reichsarchiv*; ein geschickter Politiker und Reformers, jedoch auch stets auf die Vorteile seines Hauses, der Herzöge von *Nordmarken*, bedacht.

Gottdrache; häufige Bezeichnung für den *Alten Drachen* PYRDACOR.

Götterzahn; spitz aus dem *Sylbrigen See* der Stadt *KOSCHTAL* aufragender Felsen, der Sage nach die Spitze von *Ingerimms* im Zorn in die Erde geschleuderten Amboß. Darauf thront die gleichnamige Burg des *Grafen Helkor* von *BODRIN*.

Grabur Sohn des Farbug; (* 187 v.H.); *Angrosch-Hochgeweihter (Xorloscher Ritus)* der *Bergfreiheit* EISENWALD.

Gradient; Verbindungswege zwischen den einzelnen Ebenen des LIMBUS. Um mittels Magie von einer *Sphäre* zur anderen zu reisen, müssen G.en gefunden und benutzt werden.

Gradnochsjepengurken; Ort in *Sewerien*, westlich der bornischen Grafschaft *Notmark*; als Teil der *sjepengurkischen Baronien* Sitz des *Barons Pettar* von G., 25 Hal einer von mehreren Gegenkandidaten bei der Wiederwahl *TJEIKAS VON NOTMARK* zur *Adelsmarschallin*.

Grande, Grandessa; Bezeichnung für Angehörige der in *Al'Anfa* herrschenden Oberschicht (im Unterschied zu *Fanas* und *Sklaven*), die aus vermögenden (meist durch den Sklavenhandel reich gewordenen) Familien und den Geweihten der *Stadt des Schweigens* besteht; oft fälschlicherweise als *alanfanischer Adel* bezeichnet (obwohl seit der *Großen Seuche* in *Al'Anfa* kein feudalistisches System mehr besteht); im Süden des *Lieblichen Feldes* wurde der Begriff für Mitglieder alter Adelsgeschlechter (v.a. *Oikaldiki*, *Malagreira* und *ash Manek*) übernommen.

Granduchessa, Granduco; höchster Rang des *Titularadels* im *Horasreich*, der noch über den *Herzögen* rangiert und nur von der *Kaiserin* persönlich vergeben wird (bisher nur wenige Male geschehen); die korrekte Anrede für eine(n) G. lautet *Ew. Erhabene Hoheit*.

Grangor (III), -s; Grangorer; Grangorer; *Stadtmark* in der Grafschaft *PHECADIEN*, dessen Bewohner sowohl Nahrungsmittel für die Stadt G. als auch Rohstoffe für die Herstellung von Segeltuch liefern.

Grangorer Darlehensbank Stipenbrink und Cie.; Geldhaus in GRANGOR, das insbesondere kleineren Kunden Geld leiht; die Abkürzung Cie. steht für Compagnie.

Grangorer Gemach; in den Gärten *horasischer* Höfe verbreitete Form eines Pavillons, der auf Pfählen in einem kleinen See errichtet wird; benannt nach den in *Grangor* üblichen Bauten in unmittelbarer Wassernähe.

Grangorer Stil; in *Grangor* vorherrschende Architektur; siehe *BAUSTILE*.

Grangoria; grangorisch; Grangorier; verbreitete Bezeichnung für das *Herzogtum* GRANGOR im LIEBLICHEN FELD; *Herzog* von G. ist *Cusimo von GARLISCHGRÖTZ*. G. besteht aus zwei *Grafschaften*: *PHECADIEN* und *BOMED*.

Gransignor, Gransignora; *Adelstitel* im LIEBLICHEN FELD, dessen Inhaber einer *DOMÄNE* vorsteht. Der G. wird zumeist durch die *SIGNORIA* gewählt, wobei jedoch in jeder *Domäne* andere *Regularien* existieren.

Gratenfelser Apfel; berühmtes Gemälde, das ob seiner naturgetreuen Darstellung – Betrachter wollen unwillkürlich die ebenfalls gemalten Fliegen verscheuchen – Symbol der naturalistischen Malerei geworden ist; geschaffen vom mittlerweile verstorbenen Meister *Miolog Korden*.

Graue Garden; kämpfenden Schutz- und Trutztruppen des Ordens der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; eine G.G. besteht aus drei bis fünf *Laiengeschwistern* unter der Führung eines *Adepten*.

Graue Stäbe von Perricum; eigentlich: *Ordo Defensores Lecturia* (Verteidiger der Lehre); kurz *ODL*; der Orden dient der *Grauen Gilde* als Wächter und Verteidiger; nimmt die Aufgaben einer bewaffneten Garde und Inquisition an *Akademien* wahr und wird gleichzeitig als Spähdienst und Sondertruppe *hinter den feindlichen Linien* eingesetzt.

Die organisatorische Grundlage bildet die Einteilung in kleine Einheiten, sogenannte *Graue Garden* – drei bis fünf Leute unter Führung eines magiebegabten *Adepten*, der zugleich in Kriegs- und Rechtskunde ausgebildet sein muß. Die meisten dieser *Garden* sind den Ordensniederlassungen und -burgen zugeordnet und versehen regulären Schutzdienst gegen direkte Angriffe wie auch gegen Spione, Saboteure und Verräter. Die (wenigen) *Elitegardisten* für Aufträge im Feindesland werden vor allem von *Perricum* aus geführt und unterstehen dem *Hochmeister*.

Vom kleinen Ordenshaus bis zur Hochburg gibt es eine Aufgabenverteilung auf *vier Ämter* unter dem jeweiligen Befehlshaber: Der *Kammerherr* ist verantwortlich für die alltägliche Führung der Burg und die Verwaltung der Ordenskassen und Magazine. Der *Justitiar* leitet die Spitzel- und Verräterabwehr und damit sozusagen die Inquisition der Grauen Gilde. Der *Archivar* ist nicht nur für die Schriftstücke des Ordens, sondern vielmehr auch für die "aktive Wissensgewinnung" (Spionage) zuständig. Der *Marschall* schließlich ist verantwortlich für die Ausbildung der Ordensgardisten, die Waffenkammer und die Ställe.

Der Orden besitzt etwa 25 Niederlassungen, diesen übergeordnet sind die vier Ordensburgen unter Großmeistern in *Anchopal* (GM *THORSTOR IBN THORWULF*), *Vallusa* (GMin *Llezean von YOFFFRYNN-THAMA*), *Neetha* (GM *Pheco ya MEZZANI*) und *Lowangen* (GM *Hagen Gerion*) als wichtige regionale Stützpunkte, während seit 29 Hal in *Perricum* die zentrale Ordensführung angesiedelt ist. Die Ordenshochburg *AL RAKSHAZ* liegt auf einer Insel vor der Stadt, hier residiert *TARLISIN VON BORBRA*, der Hochmeister des Ordens.

Grauer Geier; (* 41 v.H.); Oberhaupt der Diebes- und Bettlergilde in *Kuslik* und einer der bedeutendsten Männer im *KARTELL*.

Graulgatschthor; legendäre *Trollburg* von gigantischen Ausmaßen, die in den *Trollzacken* vermutet wird. Die ganze Festung soll samt des Bergzuges, auf dem sie vor Äonen errichtet wurde, durch Jahrtausende alte Verhüllungszauber vor Entdeckung geschützt sein. In den Trollmythen heißt es, daß *Graulgatschthor* so gewaltig sei, daß die Götter, als sie ihrer das erste Mal ansichtig wurden, vor Neid erblaßten, die Riesen ins Staunen gerieten und die Drachen sich zu fürchten begannen.

Grautier; verbreitetste Art des *Esels* in *Nordaventurien*; unklar ist seine Abstammung von *MHERWATI* oder dem *Wildesel* des Orklandes; sehnt sich stets nach einem Gefährten; fühlt das G. sich gut behandelt, gewinnt man einen (langlebigen) Freund fürs Leben.

Greifax; Geschlecht der *Landgrafen von Gratenfels* (seit 710 v.H.), als ebenso edel wie streitbar bekannt. Begründer war ein Edelmann, der während seiner Knappenzeit dem zwergischen *Hochkönig GREIFAX RECHTSETZER* aufwarten durfte, als dieser die *LEX ZWERGIA* aushandelte, und seinen Sohn nach diesem benannte. Das Haus geriet jedoch durch den fanatischen *Praiosglauben* des Grafen *Wilbur Barn* und durch dessen irrsinnigen Sohn *Baldur* endgültig in Verruf. Durch die Heirat des amtierenden Landgrafen *Alrik CUSTODIAS* mit Baldurs Nichte *Isentraud* wurde der Einfluß des Hauses jedoch jüngst wieder gestärkt. Oberhaupt des Geschlechts ist *Pagol GREIFAX*.

Greifax, Isentraud; (* 7 v.H.); Cousine des irrsinnigen *Baldur*, Gattin des Landgrafen von Gratenfels *Alrik CUSTODIAS*.

Greifax von Gratenfels, Baldur; (* 37 v.H.); ehemaliger *Landgraf* von Gratenfels und Träger von *Hlûthars Siegel*. Gilt als irrsinnig und wurde nach seinem Überfall auf den benachbarten *Kosch* abgesetzt. Verschwand daraufhin spurlos im Gratenfelser Hochland.

Greifax von Gratenfels, Pagol; (* 33 v.H.); *Wahrer der Ordnung* zu Gareth; jüngerer Bruder des ehemaligen Landgrafen *Baldur GREIFAX*, im Gegensatz zu diesem jedoch ein verständiger Mann. Mit den Wegen der Kirche und der Staatskunst gleichermaßen vertraut, gilt er als eine der größten Stützen des *Lichtboten JARIEL HELIODAN*.

Greifgarde; eines der vier *Ksl. Elitegarderegimenter* des Mittelreichs; wurde 28 Hal nach mehr als 500jähriger 'Ruhezeit' wieder ausgehoben.

Grimm, Tordosch; (um 1.900 v.H.); Zwergenkönig zu WALDWACHT, der 1.876 v.H. den zwergischen Überfall auf den menschlichen Vorposten *Yaquirquell* leitete. Seine legendäre *Grimmaxt* soll sich heute in der Waffensammlung derer von *ILMENSTEIN* befinden.

Grimmbär; großer Bär des Bornlandes und des nördlichen Mittelreichs; siehe *SCHWARZBÄR*.

Grimring; legendäres Schwert aus der Schmiede der *Zyklopen*; auch als *Schicksalsklinge* bekannt. Ursprünglich in den Händen des *Seekönigs Dirimethos*, der sie zur Abwehr von Piraten einsetzte; später von Hetmann *Hyggelik dem Großen* erbeutet, der sie fortan auf seinen Raubzügen führte, bis er schließlich samt Schwert im Orkland verschwand. Vor einigen Jahren tauchte die berühmte Klinge wieder auf; im Per. 17 Hal wurde mit ihrer Hilfe ein Feldzug der *Orks* abgewendet; wird heute (keineswegs unumstritten) von den obersten *Hetleuten* der *Thorwaler* getragen.

Gron'gu'mur; geheimnisvolle Höhle auf der Ostseite des *Regengebirges*; schon seit undenklichen Zeiten mit einem der größten *Tabus* aller *Waldmenschen* belegt.

Große Bresche; Loch im Sternenwall der *Sechsten Sphäre* zu den *Niederhöllen*; laut Sphärologie größte Ruptur des ganzen Kosmos; von *Dere* aus am Nachthimmel als *Namenlose Sternenleere* erkennbar; umgeben von zwölf Heerlagern des *DÄMONENSULTANS* und der *SEELENMÜHLE*. Die G.B. wurde im 5. ZEITALTER vom verbannten *NAMENLOSEN* geschlagen, um Rache an der Schöpfung zu üben. Nachdem die einfallenden *Dämonen* zurückgeworfen und das *Rattenkind* erneut besiegt wurden, ließen ihn die *ZWÖLFGÖTTER* in die G.B. schmieden, wo auf Äonen Tausende Dämonen an seinem Leib zerren.

Große Havarie; historische Schiffskatastrophe vor den *Zyklopeninseln*, wo 129 v.H. eine Flotte des *Mittelreiches* in einen Sturm geriet und an der felsigen Küste vollständig zerstört wurde. Sie war von Kaiser *Eslam V.* (der selbst zwei Söhne bei dem Unglück verlor) entsandt worden, um dem Treiben in *Mengbilla* Einhalt zu gebieten. Dieses hatte sechs Jahre zuvor seine Unabhängigkeit ausgerufen und die Kirche des *Praios* verboten. Dank des unvorhergesehenen Schicksals der Flotte ist *Mengbilla* seitdem ein unabhängiges *Großemirat*.

Große Seuche; Strafe *Borons* für das sündige *AL'ANFA*, die sich in einer von 150.000 schwarzen Raben überbrachten Pest-Epidemie manifestierte; forderte etwa 100.000 Tote und endete erst im Boronmond 307 v.H. mit dem *ERSCHEINEN GOLGARIS*.

Großlinge; Bezeichnung der *Zwerge* für alle größeren zweibeinigen Rassen, insbesondere die Menschen.

Grottenschrat; seltene, höhlenbewohnende Kreatur, deren Biß selbst hartes Gestein nicht zu trotzen vermag; siehe *WÜHLSCHRAT*.

Growin Sohn des Gorbosch; (* 36 v.H.); *Graf* von *Ferdok*; Erster der zwölf *Kammer-Richter* des *Reichsgerichts* und Vorsitzender des Fürstlich-Koscher Hofgerichts; bekannt für seine Sparsamkeit, aber auch für seine Volksnähe.

Grünschrecke; auch *Schwarmspinnerin*; dreifingergroße, in Schwärmen jagende, grüne Spinne Südaventuriens; ein Schwarm ist fähig, binnen einer Minute einen dichten Kokon um ein Opfer von Menschengröße zu weben; anschließend wird dem hilflosen Opfer das Blut ausgesaugt; bisweilen bleibt die Beute auch einige Tage 'verschont'.

Grünwasser; gefährlicher Parasit; siehe *BLEICHE SIECHE*.

Gryphonen; andere Bezeichnung für die *AURIKANER*.

Gubernator; in *Al'Anfa* gebräuchliche Bezeichnung für bezahlte Organisatoren von Arenaspielen, aber auch Verwaltungs-Offiziere (z.B. *Marschall-G. Oderin du METUANT*).

Gugella; östlicher Grenzfluß der Krondomäne *SCHRADOK* zum *Mittelreich*, der nach etwa 60 Meilen in den *Yaquir* mündet.

Guldebrandt; genannt: 'Das Nordmärkische'; Schwert der Herzöge der *Nordmarken*; ungesicherte Quellen deklarieren es als Schwert des Heiligen *Hlûthar*, zudem soll es angeblich Orks hassen und mit Drachenblut gehärtet worden sein; erste Erwähnung 711 v.H.

Güldenländer Braunvieh; *Rinderrasse* mit schmackhaftem Fleisch; vor allem im *Lieblichen Feld* und *Almada* anzutreffen; eine Züchtung ist die *WARUNKER BRAUNE*.

Güldenländischer Tempelstil; klassischer Baustil aus der *Siedlerzeit*; siehe *BAUSTILE*.

Guraanstrauch; Gewächs der Waldinseln, dessen Blüten einen hochwertigen, blauen Farbstoff liefern; siehe *HESINDIGO*.

Gürtelechse; auch *Riementier*; Insektenfresser der südaventurischen Wälder; seinen Namen verdankt die bis zu drei Spann große Echse ihrem Panzer, der aneinandergelegten Lederriemen gleicht;

Gurthar; einer der acht legendären *STAMMVÄTER* der *Zwerge*.

Gurvanmade; auch *Perjinbulbe*; Schädling, der sich in allerlei Mauerwerk einnistet, aus dem er nur mittels Magie wieder entfernt werden kann; längerer Aufenthalt in verseuchten Räumen führt zu unerträglichen Kopfschmerzen.

Gut Diamant; Gestüt des Reichserzmarschalls *Leomar vom BERG*, der aus dem Khomkrieg ein Dutzend hervorragender *Shadif* mitbrachte und seiner Zucht von *Elenviner Vollblütern* zugeführt hat.

Haffax, Helme; (* 49 v.H.); *Reichsmarschall* des *Mittelreichs* von 7 bis 26 Hal, danach *Fürst-Marschall* von *Maraskan*; langjähriger *Graf* der reichswichtigen Grafschaft *Wehrheim*; Oberbefehlshaber aller großen Schlachten seit über 30 Jahren; schlug sich Mitte 27 Hal überraschend auf die Seite des Sphärenschänders *Borbarad*; seitdem Heerführer der *Schwarzen Horden*; als vorrangiges Motiv seines Verrats mag die Verlockung einer zweiten Jugend, gegeben durch den Dämonenmeister, eine wichtige Rolle gespielt haben; zählt zu den *HEPTARCHEN*.

Hal von Gareth; (28 v.H. – ???); ehemaliger Kaiser des *Mittelreichs*; einziger Sohn von Kaiser *RETO*; Vater des späteren Reichsbehüters *BRIN*; Gemahl von *Alara Paligan*. In seine Regierungszeit fielen die Niederschlagung des *Tuzaker Aufstands* und der Sieg in der *Ogerschlacht*, ebenso die Verbannung des intriganten Beraters *Answin von Rabenmund*. Im dritten Jahr seiner Herrschaft ließ er sich in den *Götterstand* erheben; fortan galt die Anrede Allergöttlichste Magnifizienz als ziemlich. Nach seinem spurlosen Verschwinden im Jahr 17 bei einem Jagdausritt nahe dem bornischen *Ilmenstein* brachen mit *Answinkrise* und *Orkensturm* schwere Zeiten über sein Reich herein.

Hal (Zeitrechnung); mittelreichische Zählung der Jahre; orientiert sich an der Krönung des bislang letzten amtierenden Kaisers *HAL VON GARETH*; zur *Umrechnung in andere Bezugssysteme* siehe Kasten *Zeitrechnungen*.

Hammerwerfer; siehe *NAHAMAH-WERFER-GESCHÜTZ*.

Hand Borons; die aventurienweit wohl gefürchtetste Organisation von Meuchlern, die für ihre tödliche Präzision berühmt-berüchtigt sind und als inoffizieller Geheimdienst von AL'ANFA operiert (ihr Einflußbereich reicht aber weit über Südaventurien hinaus). Genaues über die H.B. ist nicht bekannt, über das Oberhaupt der Meuchler, die *Schwarze Witwe*, kursieren zahlreiche Gerüchte.

Handelsbank ya Strozza; wichtiges Geldhaus der Familie *YA STROZZA* im *LIEBLICHEN FELD*; insbesondere Geldgeber der *Berlînghans*.

Hanfla; gewaltiger Fluß im Süden Aventuriens, der im *Regengebirge* entspringt und schon nach knapp 70 Meilen bei *Al'Anfa* in der *Goldenen Bucht* mündet. Während er in mehreren tausend Schritt Höhe Baumstämme und Obsidianblöcke mitreißt, ist der H. ab den Stromschnellen bei *Va'Ahak* von Piranhas und Alligatoren verseucht.

Harbaliom Bosparani; auch: *Verteidiger des Wahren Bosparan*; eine der größten *LOGEN* des *Horasreiches*, deren Mitglieder vor allem im Großbürgertum des *Lieblichen Feldes* zu finden sind. Die Ziele des H.B. haben sich mit der *HORASPROKLAMATION* größtenteils verwirklicht. Heute steht sie für den friedlichen Ausbau der horasischen Führungsrolle in Kunst, Bildung und Handel und ist damit zu einer Art "Staatsloge" geworden.

Harbosch; einer der acht mythologischen *STAMMVÄTER* der *Zwerge*.

Hardenfels, Wunnemar von; (* 41 v.H.); *Kaiserlicher Marschall* der *Nordmarken*.

Harem Khablas; Gestüt des *Kalifen zu Mherwed*; größte Zucht von SHADIF und TULAMIDEN zur späteren Ausbildung als *Kriegsroß* oder als *Nebelschimmel* für den Streitwagen.

Harika (von Bethana); (* 33 v.H.); eigentlich *H. ni Coalgha, Edle von Bethana*; genannt 'Die rote Harika'; *albernische* Seefahrerin und Entdeckerin in Diensten des *Lieblichen Feldes*; ab 21 Hal Admiralin der Südmeerflotte des *Horasreiches*; seit ca. 25 Hal im *Südmeer* verschollen.

Harizan; sehr seltenes *Gift*, mit dem 5 Hal auf dem *Garether Turnier* versucht wurde, den Prinzen *BRIN* umzubringen.

Harodia; grauererregende, vermutlich dämonische Bestie, die zur *Siedlerzeit* am *Loch Harodrôl* ihr Unwesen trieb; wo sie der Heilige GERON beim heutigen *Heldenrain* zu ihrem letzten Kampf stellte und mit *Siebenstreich* erschlug.

Harodien; heute eher ungebräuchliche Bezeichnung für die nördlichen Tropenlande im gedachten Viereck *Neetha-Selem-Mirham-Chorhop*.

Hartuwal Gorwin vom Großen Fluß; siehe *GORWIN, HARTUWAL*.

Hasrabal ben Yakuban ibn Avad; zaubermächtiger Sultan der *Beni Avad*; hat mit der im Jahr 28 Hal erreichten Vereinigung der Beni-Avad-Lande in der Gorischen Steppe um *Al'Ahabad* (seiner bisherigen Herrschaft in *Aranien*) mit den Landen um *Rashdul* sein Herrschaftsgebiet vervielfacht; obgleich der Dschinnenmeister und meisterliche Beherrscher und Illusionist formal dem Glauben an *Rastullah* folgt, scheint er tatsächlich mehr einer elementar ausgerichteten Variante der Magierphilosophie anzuhängen. Als Herrscher von *RASHDUL* ist H. recht nachlässig, so lange er seine Tribute und Steuern erhält, als Sultan von *GORIEN* hat er allerdings mit Söldnern einen Vorstoß ins südöstliche *Aranien* gewagt und dort Teile *Chalukistans* und des Sultanates *YALAIAD* besetzt; seit seinem siegreichen Duell gegen *BELIZETH DSCHELEFSUNNI* im Per. 28 Hal ist H. zudem Leiter der *Rashduler PENTAGRAMM-AKADEMIE*.

Hazaphar die Gelbe; eine der *Gigantinnen*, die sich (zusammen mit ihren Schwestern *Mithrida* und *Sokramur*) in eine gewaltige Klinge verwandelte und als solche von *Ingerimm* im Kampf gegen die viel Leibige Bestie des *Dämonensultans* geführt wurde. Danach wurde H. zur Ruhe gelegt und ist heute als die *GELBE SICHEL* bekannt.

Heff-Bennain, Berthol von; (10 v.H. – 26 Hal); *albernischer Dichter*; Neffe vierten Grades von König *Cuanu*; Verfasser vielbeachteter Versepen und Dramen, darunter "Die Rache des Verschmähten", angeblich ein autobiographisches Werk über eine verflissene Liebe, und "Ein zwiefaches Geschenk" zur Geburt der

Kaiserlichen Zwillinge. Zudem dramatisierte er das *Jurgalied* unter dem Namen "Die Überfahrt der Hjalddinger". Sein letztes Werk, "Alrik und Alvide", blieb aufgrund seines gewaltsamen Todes in Havena unvollendet.

Heilenhorst, Lanzelind; Weißmagierin, stand seit *Borbarads Rückkehr* den *PFEILEN DES LICHTS* vor; fiel in der DRITTEN DÄMONENSCHLACHT.

Heilig-Blut-Orden; eine Gemeinschaft, die viele Züge einer (offiziell nicht existierenden) HORAS-Geweihtenschaft trägt und aus einem dubiosen Kriegerbund mit größtenwahnsinnigen Ansprüchen hervorging, sich jedoch durch den heutigen *Ordensmarschall* und Erzherzog *Timor Firdayon* sowie die Ernennung zum Hausorden der Dynastie Horas-FIRDAYON (offizieller Name: *Horaskaiserlicher Hausorden vom Heiligen Blut*) gemäßigt und im Volk populär gemacht hat. Basierend auf dem *Heiligen Horarium*, versucht der Orden durch pompöse Zeremonien, Horasglaube und Patriotismus zu verbreiten und zu pflegen, vereinigt unter diesem Deckmantel aber auch zahlreiche Fanatiker und korrupte Geldscheffler.

Der Orden kennt zwei voneinander relativ unabhängige Verwaltungshierarchien: Der "geistliche" Einflußbereich des Ordens ist in *Comtureien* entsprechend der weltlichen Provinzen gegliedert, die wiederum in *Dekanate* und *Castellaneien* unterteilt sind. Daneben gibt es noch den eher bürokratischen Verwaltungsapparat, der sich aus bureauähnlichen *Cancelleien*, den *Dezernaten* als Ministerien der Comtureien und schließlich *Concilien* der Ordensleitung zusammensetzt.

Die niederen Ämter des Ordens (*Ordensburschen* und *-maiden* und *Ordens(groß)knechte* und *-mägde*) stehen auch dem einfachen Volk offen, die Ränge der eigentlichen "Geweihten" (*Ordenspagen*, *-knappen*, *-ritter* und *-(groß)comture*) bleiben aber der Oberschicht und besonders begabten Predigern vorbehalten.

Heiliges Horarium; vom Konvent der Geweihten der Zwölf akzeptiertes Lehrbuch über die Wahrheit des Heiligen HORAS, seitdem gilt er als regionaler Schutzheiliger und Gesandter der ZWÖLFGÖTTER.

Heimatflotte; Teil der *Horaskaiserlichen Hochseeflotte* unter dem Kommando von Admiral *Dorian ter Broock*; besteht aus über 50 Schiffen unterschiedlicher Bauart und ist vor allem in den nördlichen Gewässern des *Lieblichen Feldes* tätig (Haupthafen: *Grangor*).

Heldenrain; kleine Siedlung an der Südspitze von *Loch Harodról* am *Knüppeldamm*; angeblich an jenem Ort erbaut, wo der Heilige *Geron* die Bestie *Harodia* erschlug.

Heldentrutz, -tz'; Heldentrutzer; Heldentrutzer; ehemalige Markgrafschaft des Mittelreichs; wurde nach der gebannten Orkgefahr als *Grafschaft* in das Herzogtum WEIDEN eingegliedert; regiert von Junggraf *Emmeran von Trallop*.

Heldenzeitalter; etwa alle tausend Jahre wiederkehrende Epoche, die durch das Zusammenfinden echter Helden gekennzeichnet ist; Beispiele sind die Heldentaten zu Zeiten des Heiligen *Geron*, die Zeit der *Theaterritter* oder der *Zweiten Dämonenschlacht*; die Rückkehr von *Borbarad* wie auch *Siebenstreich* deutet auf ein neuerliches H. hin.

Heptarchen; *Borbarads* Erben, die jeweils einen der sieben Splitter der *DÄMONENKRONE* benutzen, um ihre Herrschaft über die *SCHWARZEN LANDE* auszuüben. Die derzeitigen H. sind *GALOTTA*, *XERAAN*, *RHAZZAZOR*, *GLORANA*, *DIMIONA*, *Helme HAFFAX* und die *SSRKHRSCHU* von *Maraskan*.

Herbald; früherer Name des *Praiosheiligen* ARRAS DE MOTT.

Herr der Rache; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den Erzdämonen BLAKHARAZ.

Herr des Neides; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den Erzdämonen TASFARELEL.

Herr des Wahnsinns; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den Erzdämonen AMAZEROTH.

Herrin der Ruhelosigkeit; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin LOLGRAMOTH.

Herrin der Schwarzfauen Lust; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin BELKELEL.

Herrin der Untoten; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin THARGUNITOTH.

Herz des Sturms; sagenumwobenes Artefakt, das die Beherrschung von Stürmen ermöglichte und die Gestalt einer leuchtenden grünen Kugel gehabt haben soll. Im *Zweiten Drachenkrieg* jedoch verloren die Bewohner von A'TALL die Kontrolle über den Sturm, der sie vordem beschützte, und mit dem Untergang der Insel zerbrach auch das Artefakt. Einige Bruchstücke sollen noch auf *Aventurien* verstreut oder in den Händen mächtiger Zauberkundiger liegen, am bekanntesten war wohl die *LEUCHTENDE KUGEL* von *Altaia*.

Herzog-Eolan-Universität; neben der *Universität von Al'Anfa* die einzige Universalschule Aventuriens, deren Gebäude zu den größten der Stadt *Methumis* gehören. Die 14 Fakultäten der Universität, zu denen auch die AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS zählt, wurden den zwölf Göttern sowie *Nandus* und *Horas* geweiht, um die jeweiligen Kirchen zur Unterstützung zu bewegen, denn die angestrebte immense Größe der Schule (sie sollte gar jene von Al'Anfa übertreffen) konnte aufgrund Mangels an Schülern und vor allem Geld nie erreicht werden. Heute wäre die Universität ohne die finanzielle Unterstützung ihres Gründers Herzog EOLAN IV. BERLINGHÂN VON METHUMIS verloren.

Herzogin der Nachtblauen Tiefen; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin CHARYPTOROTH.

Herzogin des Wimmelnden Chaos; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin ASFALOTH.

Hesindes Hain; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* der *Hesinde*.

Hesindespiegel; Quartalszeitschrift der *Halle der Weisheit zu Kuslik*. Der H. beschäftigt sich mit der Wissenschaft und der Magie.

Hesindianisch, -e; Attribut für wissenschaftliche oder besonders der Göttin HESINDE gefällige Dinge.

Hexeninsel; annähernd rundes Eiland im *Meer der Sieben Winde* von etwa 30 Meilen Durchmesser; einer Landzunge südwestlich von *Chorhop* vorgelagert. Düstere Erzählungen nähren manch Aberglauben um die Insel mit dem großen, von Klippen gesäumten See in ihrem Zentrum.

Hochmagier; dem *ERZMAGUS* gleichwertiger Titel.

Hochmeister der Gelehrsam Stube; Titel des Leiters der *Gelehrsam Stube*, der Bibliothek der *Halle der Weisheit*. Derzeit bekleidet dieses Amt *Verian Fock*.

Hohenstein, Elcarna Erillion von; (* 37 v.H.); obwohl der *Erzmagier* und *Convocatus* der AKADEMIE DER VERFORMUNGEN ZU LOWANGEN vorsteht, ist er vor allem als Heilmagier und Lehrer bekannt und berühmt für seinen erfolgreichen Einsatz gegen die vor Jahren in *Lowangen* wütenden *Zorgan-Pocken*.

Hoher Lehrmeister; Titel eines Tempelvorstehers der HESINDE; die korrekte Anrede lautet *Ew. Hochwürden*.

Hoher Rat; Regierungsorgan von MENGBILLA; seine neun Mitglieder entstammen den wichtigsten Kartellen der Stadt; der H.R. wählt den *Großemir* und kann ihn (theoretisch) auch wieder absetzen. Der *Hohe Priester* als Oberster im *GLAUBENS RAT* darf den Ratssitzungen beiwohnen und Vorschläge einbringen (die auch meistens akzeptiert werden).

Hoher Schlangenrat; höchstes Gremium in der Kirche der HESINDE, das der *Magisterin der Magister* beratend zur Seite steht und nach ihrem Tod eine(n) Nachfolger(in) ernennt. Vorsteher des H.S. ist *Valnar Yitskok*, der *Erzwissensbewahrer* des *Neuen Reiches*.

Holdan, Sirlan von; Freiherr und Erzmarschall der Vinsalter Mark, der in die Geschichtsbücher vor allem als frühzeitig verstorbener Gatte von *Amene III. Firdayon* einging.

Honinger Tiegel; heiliges Artefakt der *Peraine* seit der Zeit der *Friedenskaiser*. Seinen Ursprung hat es in der Gründung von *Honigen* (das einst eine Siedlung von ausgestoßenen Kranken war), wo es als Geschenk der Göttin an die Heilige *Teria* erschien, die mit dem enthaltenen Honig alle Bewohner des Dorfes heilen konnte.

Heute enthält es gesegnetes Saatgut, das durch die *Heilige Aussaat* selbst auf unfruchtbarem Boden starke und gesunde Pflanzen wachsen läßt.

Horadan von Rethis; (1.850 – 1.787 v.H.); erster *König* der Zyklopeninseln, unter dessen Herrschaft ein Großteil des Archipels besiedelt wurde.

Horaquilan; Zeremonialrapier des *Horasreiches*. Klinge und Griff sind mit Gold und Edelsteinen geschmückt, der Stahl wurde mit kostbarstem TITANIUM nach zwergischer Art gestärkt, den Knauf bildet ein *ZIRKON* aus dem Gúldenland.

Horarium; siehe *HEILIGES HORARIUM*.

Horasdomäne; Ländereien, die direkt der Horas unterstehen; insbesondere die ehemaligen *Galahanschen Hausgüter* werden heute H. genannt.

Horasdor; ehemals: *Kusliker Rad*; größte Münzeinheit im *HORASREICH*; die neue Goldmünze mit der Konterfeiprägung des jeweils herrschenden Kaisers hat einen Nennwert von 20 Dukaten und ist seit dem *Frieden von Oberfels* auch im Mittelreich – ohne Tauschverluste – gültiges Zahlungsmittel, nur finden sich (auch im Horasreich) nicht so oft Leute, die darauf wechseln können.

Horasdukat; Kaiserliche Kopfsteuer im *LIEBLICHEN FELD*; die Höhe muß nicht immer exakt einen Dukaten betragen.

Horasgarde; Name des *Kaiserlichen Leib-Eliteregiments* (Farben: gold-blau) zur Bewachung des Kaiserpalastes in *Vinsalt*. Diese wohl berühmteste stehende Einheit im *HORASREICH* wird von Kolonellya *Selinde von Ebrinsfurt* kommandiert. Das legendäre *Erste Banner* der H. stellt die persönliche Leibgarde der *Kaiserin*.

Horasia (I), horasisch, Horasier; *Herzogtum* im *LIEBLICHEN FELD*, das sich nördlich des *YAQUIR* zwischen *VINSALT* und *KUSLIK* erstreckt. Heute ein *Erzherzogtum*, da es von einem Mitglied der kaiserlichen Familie, *Hakaan Firdayon-Bethana von Horasia*, regiert wird. Das Erzherzogtum H. ist der dichtbesiedelste Teil des *Königreiches am Yaquir* und ist unterteilt in die *Baronien Kuslik, Bethana, Ruthor, Shumir* und *Vinsalt* sowie die *Domänen Pertakis* und *Westenende*.

Horasia (II); Stadt in der Baronie *BETHANA*. Hier soll vor mehr als 2.500 Jahren der Heilige *HORAS* zum ersten mal aventurischen Boden berührt und das erste Reich der güldenländischen Siedler gegründet haben. Heute zeugt davon der gewaltige Kuppeltempel, in dem eine überlebensgroße Monumentalstatue den Gott *Horas* darstellt, wie er, den Blick gen *Alveran* gewandt, den Menschen die *Zwölfertafeln* überreicht. Zahlreiche Verehrer des Schutzgottes von *Bosparan* pilgern jedes Jahr nach H., um die Rückkehr des Göttersohnes zu erbitten.

Horasiat; oft benutzte Bezeichnung für das *HORASREICH*.

Horasische Ehrenlegion; von Staats-Minister *Abelmir von Marvinko* vor kurzem ins Leben gerufene Gemeinschaft zur Ehrung und Anerkennung militärischer und kultureller Verdienste im *HORASREICH*.

Horaskaiserliche Hochseeflotte; die wohl schlagkräftigste Flotte *Aventuriens* gehört dem *HORASREICH* und untersteht unter dem Oberbefehl von Großadmiral *Gilmon Quendt zu Mhoremis* direkt der Kaiserin; sie ist unterteilt in *Heimat-, Zyklopen- und Expeditionsflotte*, zeichnet sich durch die Verwendung modernster Schiffstypen und Taktiken sowie hohe Disziplin der Mannschaft aus und besteht aus über 150 hochseetauglichen Schiffen.

Horaskaiserliche Mechanici-Schule; in *Aldyra* zur Erforschung von und Ausbildung in moderner Technik eingerichtetes Institut, das sich vor allem durch seine Zusammenarbeit mit *Schradoker Zwergen* und vor allem die Entwicklung moderner Waffen wie der *ARBALONE* einen Namen gemacht hat.

Horaskaiserlicher Hausorden vom Heiligen Blut; Staats-Orden des *Horasreiches*; siehe *HEILIG-BLUT-ORDEN*.

Horaskaiserlicher Staats-Orden des Goldenen Adlers; staatstragender Orden im *HORASREICH*; siehe *ADLER-ORDEN*.

Horaskanal; einer der Kanäle in *GRANGOR*, in dem öffentliche Strafen durch Untertauchen vollstreckt werden

(weswegen er früher auch *Schinderwaat* hieß). Am H. befindet sich auch die *Akademie der Erscheinungen zu Grangor*.

Horaslegion; stehende Truppe im *HORASREICH*, die im Unterschied zur königlichen *CRON-LEGION* aus den zehn *kaiserlichen Garderegimentern* besteht.

Horasmark; im *Horasreich* besonderer Status von *Aldyra* als Stammlehen der Familie *Firdayon*.

Horasproklamation; die Annahme des *HORAS*Titels durch Königin *Amene III.* am 9. Phe. 17 Hal.

Horasreich; nunmehr offizieller Name des *Alten* bzw. *Bosparanischen Reiches*, umfaßt die Königreiche *Yaquiria* und *Dról* sowie das *Seekönigreich beider Hylailos'* und das *Horas-Kommissariat SÜDMEER*.

Horassiegel; offizielles Staatssiegel im *HORASREICH*; aus Gold und Silber gefertigt, mit Rubinen und Smaragden besetzt, während das Siegelzeichen selbst – der flammende Sonnenball der Alten Kaiser von *Bosparan* – aus einem faustgroßen Bernstein geschnitten ist.

Horasstil; seit der Proklamation des *Horasreiches* ebendort entstandenes und bei Hofe verbreitetes Kleidungsideal (deswegen auch oft *Neuer Stil* genannt). Der H. zeichnet sich durch reichliche Verwendung von *DRÔLER SPITZE* und *Brokat* aus und spiegelt in der Nachahmung kriegerischer Tracht den Stolz auf die zahlreichen militärischen Erfolge des *Horasreiches* wider. Neben den typischen langärmeligen Röcken mit Schärpe und breitem Kragen, weiten Kniehosen, Stulpenstiefeln und ausladenden Hüten gehören zum H. aber auch die von manchen Damen bevorzugten Kleider mit wallenden Röcken, engen Taillen und tiefen Ausschnitten. Der früher im *Lieblichen Feld* übliche Stil, der vom neuen H. weitgehend verdrängt wurde, wird heute *METHUMISCHER STIL* genannt.

Horasstraßen; die wichtigsten Straßen im *HORASREICH*; die H. verknüpfen die wichtigsten Orte des Reiches. Teilweise stammen die H. noch aus den Zeiten der Kaiser von *Bosparan*. Die Straßen sind drei Wagen breit, durchgehend gepflastert und mit Gräben und Trittsteinen versehen. Die kaiserlichen Gasthöfe liegen im Abstand von etwa 5 Meilen. H. sind die *SENEB-HORAS-STRASSE* und die *YAQUIRSTRASSE*.

Horastag; im *Horasreich* früher inoffiziell benutzter Name für den *PRAIOSTAG*, doch dieser wurde nie offiziell umbenannt, da es zu theologischen und politischen Implikationen geführt hätte. Nunmehr ist dies die offizielle Bezeichnung für den dritten Tag der Woche, den *Markttag*, denn der Heilige *HORAS* wacht über das Blühen des Reiches und damit auch des Handels.

Horaswall; Grenzsicherung im Norden vom *LIEBLICHEN FELD* zwischen den *Windhagbergen* und dem *Phecanowald*. Der nördliche Teil ist eine mehr als 30 Meilen lange und über fünf Schritt hohe Wehrmauer, die mit Wachtürmen in regelmäßigen Abständen und der hochmodernen Zitadelle *Phecanostein* an der Straße zwischen *Imdal* und *Grangor* ausgestattet ist.

Horsen-Rabemund, Racalla von ; (* 29 v.H.); *Erzmagierin* und *Convocata* der Weißen Gilde; absolut reichstreue Spektabilität der *AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG* zu *Gareth*.

Hort der toten Schiffe; riesiges Tangfeld oder *Sargasso-See* im südöstlichen *Perlenmeer* zwischen *Maraskan* und den äußersten *Waldinseln*; vor langer Zeit von der Macht des Spinnendämons *Mactans* geschaffen; zog unzählige Schiffe ins Verderben. Erst die Expedition des *Phileasson Foggwulf* konnte Anfang 15 Hal die Macht des Wesens brechen.

H'Rangor; wichtigstes *Unheiligtum* der *CHARYPTOROTH* zur *Siedlerzeit*; gelegen an der Mündung des *Phecadi* (beim heutigen *Grangor*), wo zahlreiche Echsen die Gottechse *H'Ranngar* verehrten – personifiziert durch den *Ewigen Wasserdrachen von Phecadien*, den der Heilige *Geron* hier als letzte seiner Heldentaten mit sieben Schlägen *Siebenstreichs* besiegte.

Hummerier; *charyptoide* Wesenheiten des *PERLENMEERES*, die wie eine groteske Mischung aus einem rotschaligen Hummer mit gewaltigen Scheren und einem Menschen erscheinen; bislang nur vereinzelt in der *CHARYPTIK* gesichtet, erschienen diese über 2 Schritt großen Monstrositäten 27 Hal beim Fall von *Ysilia* als Besatzung einer *DÄMONENARCHE* und zermalmten langsam, aber unaufhaltsam die Reihen der Verteidiger.

Hundert Tage von Kuslik; nach dem *BALIIRI-SCHWUR* gelang es dem kaiserlichen Oberst *Targuin Conchobair*, die *Alte Burg* von *Kuslik* gegen die vielfache Übermacht der Aufständischen bis zum Eintreffen der

kaiserlichen Streitmacht nach genau 100 Tagen zu verteidigen. Im *Mittelreich* gelten die H.T. heute als Symbol für tapferes Ausharren, im *Lieblichen Feld* dagegen für die Halsstarrigkeit der Garethier.

Hussbek; ehemaliges Stammlehen des Hauses *Galahan* seit der *Rohalszeit*, nunmehr zur *Horasdomäne* gehörig.

Hüter der Nacht; Titel der Hochgeweihten des BORON nach *Al'Anfaner Ritus*; ihre schwarze Robe ist meist (zur Unterscheidung von den gewöhnlichen *Jüngern des Schlafes*) noch mit Edelsteinen verziert, außerdem sind sie stets kahlrasiert; die korrekte Anrede (in den südlichen Stadtstaaten, wo der Kult nicht verboten ist) lautet *Ew. Hochwürden*.

Hylailer Granatapfel; moderne und fast ausschließlich im *HORASREICH* verwendete Waffe, wo wegen ihrer Effektivität bereits einige Banner damit ausgerüstet wurden. Sie besteht aus einer mit HYLAILER FEUER gefüllten Tonkugel, die mit einer Lunte in Brand gesteckt und dann in die Reihen der Feinde geschleudert wird, wo sich das tödliche Feuer entzündet.

Hylailer Seemost; trüber, aber spritziger Most von den Hängen der Inseln *Hylailos* und *Pailos*; die Traubenlese in Eff. und Tra. gibt Anlaß für zahlreiche ausgelassene *Mostfeste*.

Hylailer Seesöldner; Söldnertruppe in *Regimentsstärke*, die nach ihren Farben auch unter dem Namen *Schwarzbunte Schar* bekannt ist. Die Garnison der Söldnertruppe, die teilweise in den Diensten des *Horasreiches* steht, ist *Garèn* auf *Hylailos*.

Ibralosch Sohn des Igen; (* 40 v.H.); Ingerimm-Geweihter (*Angbarer Ritus*), *Schürer des Feuers*; einer der beiden Stellvertreter des HÜTERS DER FLAMME.

Ifirnsrudel; Von ILOINEN SCHWANENTOCHTER angeführtes Rudel, bestehend aus Wölfen, Schamanen, Elf und Hexe. Gemeinsam kämpfen die Angehörigen des I. gegen NAGRACHS und *GLORANAS* Macht im Eisreich. Neben Iloinen besteht das Rudel aus *Luogror*, dem Rauhwolf mit Menschenblut, seiner nivesischen Gefährtin *Kynnttä*, ihren beiden Zwillingstöchtern *Margrim* und *Aryagra*, dem Rauhwolf *Raugrir*, der Silberwölfin *Kerra*, dem Firnelven *Ilfandaël Eisherz* und der Hexe *Yasil* mit ihrer Vertrauenschlange *Selaara*.

Ifriit; Mz.: Ifriitim; *tulamidische* Bezeichnung für einen bösen Geist, DÄMON.

Ignerion; der Kelch des *Feuers* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Ilara; Fluß auf der Insel *Altoum*; entspringt im Osten des *Altimont*-Massivs und mündet in einem Delta in die *Straße von Sylla*.

Ileana von Jergan; (177 – 123 v.H.) *Hochgeweihte* des *Hesinde*-Tempels zu *Jergan*, später auch *MAGISTERIN DER MAGISTER*; spürte in ihrer Lebenszeit vier bedeutende Artefakte auf, die sie dem *Jerganer Tempelschatz* einverleibte; auf der Suche nach dem *ORKENHORT* im *Orkland*, wo sie angeblich den *PURPURTURM* errichtet haben soll, verschollen.

Illuminierte; die Gefolgschaft des *PRAIOS* (meist *Himmlicher Hof der Illuminierten* genannt), die aus den Seelen all jener besteht, die in *Praios' Lichtpalast* eingehen.

Illumnestra; Prophetin in den *Dunklen Zeiten*, die ihre Weissagen in der *KOSMOGONIKA* niederlegte. Aus ihren Schülern ging der *BUND DES WAHREN GLAUBENS* hervor, der sie heute als Heilige verehrt.

Isur, -s; Isurer; Isurer; die einst aufstrebende Stadt an der Mündung des *Dogul* in die *Tobrische See* wurde am 21. Ing. 26 Hal im Handstreich von der Armee *Borbarads* eingenommen. Ein Jahr später vom *Blutbanner* befreit, fristet die entvölkerte und zu großen Teilen in Trümmern liegende Stadt ein zermürbendes Dasein inmitten *Schwarz-Tobriens*. Während die tapferen Verteidiger *Burg Klippenstein*, den Hafen und den *Hain der Heiligen Quelle* standhaft halten, brennen seit Jahr und Tag die Feuer der Belagerer in der Formation eines *gebrochenen Rades*.

Immerwährende Chronik; siehe *CHRONICA ETERNICA*.

Immerwährender Hort der Hesindianischen Gaben; traditioneller Name für die Kirche der *HESINDE*.

Imperator des Südens; Titel des *Patriarchen* von *Al'Anfa*, den sich *Tar Honak* im *KHOMKRIEG* aneignete.

Imperium Rnascentum Horasi (IRH); bosp. für *WIEDERERSTANDENES REICH DES HORAS*; vor allem im LIEBLICHEN FELD geläufig.

Index Wehrheimium; Liste verbotener Gifte, die von den meisten 'zivilisierten' Staaten geächtet werden. Wer durch ein solches Gift jemanden zu Tode bringt, wird als Giftmörder ersäuft, ungeachtet jedweder Umstände. Wer ein solches Gift herstellt oder veräußert, wird auf 30 Jahre in den Kerker geworfen, und wer es besitzt, muß auf 5 Jahre in die Minen zur Zwangsarbeit. Auf dem I.W. stehen SAMTHAUCH, SHURINKNOLLE, TINZAL, SCHLEIMIGER SUMPFFKNÖTERICH, GONEDE, SUNSURA, SCHWARZER LOTOS, OMRAIS, KUKRIS, TULMADRON, HARIZAN, BOABUNGAHA und PURPURBLITZ.

Informations-Institut zu Rommilys; dem WEG DER RECHTEN HAND zugehörige MAGIERAKADEMIE (5 Lehrmeister, 25 Schüler). Das I.I.R. (Traditionsname: Kaiserlich Garethische und Fürstlich Darpatische Magierakademie zur Mehrung magischen und nichtmagischen Wissens zur Erlangung von Informationen aller Art) ist im Ortsteil Praiosstadt beheimatet, mit Blick auf Praiostempel und Bannstrahler-Kloster, vor allem aber in unmittelbarer Nachbarschaft der berühmt-berüchtigten Rommilyser Niederlassung der KGIA. Kaum verwunderlich, denn die auf HELLSICHT spezialisierte Schule zählt zu den drei *Reichsakademien*, und Leiterin *Almira WERCKENFELS* arbeitet eng mit dem Geheimdienst des Mittelreichs zusammen; so fällt ihr die Analyse gefährlicher oder wertvoller Artefakte zu, ebenso versteht sich die Hellseherin trefflich auf das magische wie das nicht-magische Verhör. Ihre Verehrung des Götterfürsten schlägt sich auch auf den Lehrplan nieder: Zu 'praiosgefälliger Magie' zählen weder Hexen- noch Druidenzauber, ebenso sind sämtliche borbaradianischen Formeln verboten.

Ingerimms Esse; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* des *Ingerimm*.

Ingerimms Schlund (I); gewaltiger Krater im Norden des RASCHTULSWALLS; der Sage nach klafft hier die Wunde, die zurückblieb, als die Götter dem *Giganten* RASCHTUL den Kopf von Schultern hieben; heiligster Ort des INGERIMM; dereinst soll der legendäre BRANDAN selbst dort einen geodischen STEINKREIS errichtet haben.

Ingerimms Schlund (II); Vulkan auf der Insel SORAK, um den sich zahlreiche Sagen und Legenden ranken, die alle von einem gewaltigen Höhlensystem in seinem Inneren sprechen.

Ingrasim, Ilpetta; *Heilige* der INGERIMM-Kirche und Schutzherrin der *Geduld*. Ihr gelang es, 227 v.H. im Range einer Gesellin zur obersten Geweihten nach *ANGBARER RITUS* erwählt zu werden. Ihr Meisterstück, eine prachtvoll verzierte *Laterne* aus Zwergenstahl, wird bis zum heutigen Tage im *TEMPEL DER EWIGEN FLAMME* zu *Angbar* aufbewahrt.

Innerer Ozean; nach *tulamidischem* Weltbild der vom Land umschlossene Ozean, der in der Mitte der Weltenscheibe liegt; gleichgesetzt mit dem PERLENMEER, dessen Gestade AVENTURIEN, RIESLAND und möglicherweise UTHURIA bilden sollen.

Insanctum, Mz.: Insancta; bosp. für *Unheiligtum*; Orte in der Dritten SPHÄRE, in denen sich direkt die Kräfte eines ERZDÄMONS manifestieren. I. können von den niederhöllischen Mächten nur eingerichtet werden, wenn ihnen Sterbliche dazu verhelfen. Anschließend pervertieren sie ihre Umgebung und gleichen sie der DOMÄNE an, zu der sie eine direkte Pforte bilden. I. können durch göttliche Wunder vernichtet werden, sind aber häufig durch unheilige Rituale wieder zu errichten. Analog zu den Haupttempeln der ZWÖLFGÖTTER existieren in der Mythologie von mindestens zehn Erzdämonen sogenannte *Insanctissima: Tyakra'mans Pfeiler, Xarfais Hornfeste, Charyptoroths Grotte, Lolgramoths Endloser Weg, Thargunitoths Anger, Nagrachs Gletschertal, Zholvars Zitadelle, Mishkharas Kokon, Agrimoths Gesplitterter Berg* und *Dar'Klajids Lustgarten*.

Insel der Geister; wie auch *Gespensterinsel* ein Name für IBONKA.

Inseln der Feuerberge; jener Name, der den WALDINSELN bei ihrer Entdeckung durch Admiral *Sanin III.* verliehen wurde.

Institut der Arkanen Analysen; erst im Jahre 20 Hal gegründete Anstalt (genauer Name: Freies Wissenschaftliches Institut zur Erforschung, Klassifizierung und Vertiefung Arkaner, Übersinnlicher Kräfte und Phänomene unter dem Schutz Unserer Weisen Herrin Hesinde), die stark vom üblichen Konzept einer MAGIERAKADEMIE abweicht: Die zehn Lehrmeister widmen sich einzig und allein der Forschung und verzichten auf die Ausbildung von Jungmagiern (vielmehr bieten sie erfahrenen Magiern die Möglichkeit eines Zweit- oder Drittstudiums). Das Institut zeichnet sich vor allem durch die Zusammenarbeit der *Magiergilden* und der

Kooperation mit dem Kusliker *Hesindetempel* aus, zählen zu seinen *Spektabilitäten* mit *Orchet von Hirschfurten*, *Praiwine Westfar*, *Rhayodan de Porcupino* und *Robak von Punin* Angehörige aller drei Gilden.

Doch ist das Institut weder im *Horasreich* noch in der Gildenpolitik selbst unumstritten, handelt es sich doch um *Kusliks* dritte Akademie und einzig ernstzunehmende Konkurrenz der *Academia der Hohen Magie zu Punin* auf dem Gebiet der *Metamagie* – aber auch die Zusammenarbeit mit Magiern der *Linken Hand* wird nicht von allen kritiklos hingenommen.

IRH; siehe IMPERIUM RENASCENTUM HORASI.

Iribaarslilie; in allen *Sumpfgebieten* Aventuriens beheimatete Pflanze; gaukelt einem Betrachter nie gesehene Schönheit vor, um ihn näher heranzulocken; wer nicht den nötigen Widerstand aufbringt, wird dem Trug erliegen, von der Pflanze unter Wasser gezogen und zur Gänze ausgesaugt. Das dämonisch beseelte Gewächs zählt zum bösartigsten und gefährlichsten, was die aventurische Flora zu bieten hat; eine verwandte Art ist die JAGUARLILIE.

Irinia von Andergast; (* 10 Hal); *andergastische Prinzessin*; jüngere Schwester von *Königin Varena*; galt schon kurz nach ihrer Geburt als Wunderkind; bis 28 Hal Ausbildung am *Kusliker Hesindetempel*. Derzeit ist die blutjunge Hesindegeweihte in Andergast als amtierende *Hohe Lehrmeisterin* tätig; widmet sich dem Aufbau eines Hesindetempels und der Bildung des rückständigen Volkes.

Irrhalken; verbreitete Bezeichnung für die auch ASQUARATHI genannten *Dämonen*, die bei der Erschaffung der *Greifen* aus den Sündern der *Aurikaner* entstanden sein sollen und die *Praios* in die *Niederhöhlen* verbannte.

Irsgrim, Janana; (261 – 212 v.H.); Magierin und spätere *Spektabilität* der von ihr mit *Al’Gorton* gegründeten *Akademie der Vier Türme zu Mirham*; trug als Meisterin borbaradianischer *Veränderungsmagie* maßgeblich zu deren Lehrplan bei.

Isiz-Horas; (739 – 663 v.BF.); von 698 – 663 v.BF. Kaiserin des ALTEN REICHES und damit sechste in der Reihe der FRIEDENSKAISER. Tochter des YULAG und Mutter der SVELINYA.

Isladir; auch *Ysladir der Wurm* genannt; ein in den westlichen *Drachensteinen* hausender bösartiger *Purpurwurm* mit großer Zauberkraft; seit Jahrhunderten erbitterter Feind der *Kaiserdrachen APEP* und *LESSANKAN*; im Hort von I. soll sich u.a. die verschollene *Weidener BÄRENKRONE* befinden.

Islaaran; *Höhlendrache* aus dem *Weidener Blautann*; 1.400 Jahre Lebenserfahrung haben ihn zu einem äußerst verschlagenen und listigen Vertreter seiner Art gemacht; schon manch ein Übermütiger, der sich zu sorglos in den Wald vorgewagt hat, wurde überfallen und verschlungen; die Waffen- und Rüstungssammlung im Hort des Drachen ist beträchtlich, auch magische Gegenstände werden nicht verschmäht.

Isora von Elenvina; (* 29 v.H.); ehemalige *Baronin von Elenvina* und Schwester der albernischen Königin *Idra BENNAIN*; riß im *Praios* 18 Hal unter dem Reichsverräter *Answin von Rabenmund* den Thron Albernias an sich und rief sich zur Fürstin aus. Zwei Jahre später, im *Phex* 20 Hal, wurde sie auf zehn Jahre aus Albernien verbannt und floh daraufhin ins Horasreich.

Istina; stark befestigte Wehrsiedlung in den *Arralcor-Höhen* und Bezirk des *Großemirats Mengbilla* (EW: 2.700, davon 1.900 Sklaven; G: 200 Gardisten).

Ius Meridiana; für AL’ANFA geltende, umfangreiche Gesetzessammlung; basiert auf dem *Codex Pax Aventuriana*; reicht von einigen uralten tulamidischen über die zahllosen Erlässe der *Vizekönige von Meridiana* bis zum *Hohen Rat der Zwölf* und den *Patriarchen*.

Jade; meist seifig grünes, selten weißliches Gestein, das vorwiegend zu Schmuckgegenständen verarbeitet wird; während es im *Güldenland* scheinbar häufiger vorkommt, ist das einzige Abbaugebiet in *Aventurien* das ALTIMONT-Massiv.

Jagdgras; auch *Djadurzak*; ähnelt entwurzelten Grasbüscheln, die der Wind vor sich hertreibt – tatsächlich bewegt sich die Pflanze (?) selbständig fort, mitunter in Kolonien von bis zu zwanzig Exemplaren. J. heftet sich (gelegentlich tagelang) mit der Geschwindigkeit eines flotten Fußgängers an die Fährte von Warmblütern. Nachts läßt es sich dann auf der Beute nieder und treibt seine Wurzeln hinein. Bis vor wenigen Jahren hielt man die Pflanze für ein auf die *Maraskankette* beschränktes Phänomen, Berichte aus jüngerer Zeit berichten jedoch auch von Vorkommen in *aranischer Steppe* und der *Grünen Ebene*.

Jagdpardel; auch *Khomgepard*; stellt keine unmittelbare Gefahr für Reisende dar; gefangene Jungtiere werden bei richtiger Erziehung zu einem sanften Haustier, das sich überdies zur Jagd abrichten läßt.

Jalob; südaventurischer Fluß von etwa 150 Meilen Länge; entspringt im Hochland von *H'Rabaal* und mündet bei *Tyrinth* in die *Goldene Bucht*.

Jandora von Bosparan; (um 1700 v.H.); Leibmagierin von Kaiser YULAG-HORAS; entwickelte die heute für jeden *Magier* essentiellen *Stab- und Kugelzauber* und legte sie im Werk *Die Magie des Stabes* nieder; starb bei der Verteidigung seines Kaisers gegen einen *Dämon*.

Janoschkopf; meist zweiköpfiger Schädelturm in *Tobrien* oder *Bornland*; ehemalige Kultstätte der *Orks* und *Goblins*. Der größte J. steht am Katarakt des *Radrom* bei *Warunk*.

Jenseitiger Mordbrenner; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den Erzdämonen BELHALHAR.

Jergenquell, Ulfing von; Sohn des in Unnade gefallenen Barons von *Albumin* in der *Koscher Gft. Wengenhalm*. Der Geächtete fühlt sich unrechtmäßig als *Answinist* verfolgt und führt seit Jahren aus den umliegenden Wäldern heraus einen erbitterten Kleinkrieg gegen die Obrigkeit. Obschon mehrfach Unschuldige oder vermeintliche Verräter von seiner Bande getötet wurden, erfährt sein Kampf Unterstützung durch Teile der Bevölkerung.

Jermoran; *Greif* aus dem Gefolge des PRAIOS und *Alveraniar* des Sommers.

Jikhbar al Kharechem; (* 42 v.H.); tulamidischer Magier und Zahlenmystiker; seit 21 Hal *Spektabilität* der AKADEMIE DER ERSCHEINUNGEN ZU GRANGOR.

Jikhbar ibn Tamrikat; (* 50 v.H.); greiser Lehrer und Wesir des *Kalifen von Mherwed*, MALKILLAH III.; untadeliger Novadi, der streng nach den Gesetzen seines Gottes *Rastullah* lebt.

Jolskrim; Mz.: Jolskrmi; landesübliche Bezeichnung für das typisch thorwalsche *Langhaus*.

Jünger des Schlafes; Titel der einfachen Geweihten des BORON nach *Al'Anfaner Ritus*; ihre traditionelle Tracht ist eine schwarze Seidenrobe, verziert mit goldenen Rabenstickereien; die korrekte Anrede (in den südlichen Stadtstaaten, wo der Kult nicht verboten ist) lautet *Ew. Gnaden*.

Kaiserhörnchen; auch *Feenhörnchen*, siehe FEH.

Kaiserlicher Marstall zu Punin; (443 v.H. gegründet); Aufzucht und Ausbildung von einem halben Hundert YAQUIRTALERN und ebensovielen ELENVINER VOLLBLÜTERN; offizieller Leiter ist der almadanische Kronverweser.

Kaiserliches Gestüt zu Gareth; Sollstärke 144 Pferde (zwei Drittel TRALLOPER RIESEN, ein Drittel WARUNKER), die hier gezogen und zum Dienst in der *Kaiserlichen Armee* ausgebildet werden.

Kaiserskopf; einer der drei Hügel von BOSPARAN, auf dem noch heute die Ruinen des alten Horaspalastes stehen.

Kamah (I); Nebenfluß des *Barun-Ulah* im Westen Araniens; durchfließt das Sultanat *Palmyramis*; die Hügel entlang seinem Ufer sind bekannt für den schweren, süßen roten Wein, der dort gedeiht; am Oberlauf existieren noch einige Siedlungen der *Ferkinas*.

Kamah (II); höckerloses, als Lasttier geeignetes *Kamel*; berühmt-berüchtigt für seine Spucklust (und Zielgenauigkeit); nach dem gleichnamigen Fluß benannt.

Kamaluqs Tatze; auch *Scharlachkatze*; eine der Bezeichnungen für SAMTHAUCH.

Kap der Stürme; alter Name für KAP BRABAK.

Kap Sanin; südlichster Punkt der *Waldinseln* auf *Benbukkula*, vor dem sich eine (teils unter Wasser gelegene) Siedlung von *Ziliten* befindet.

Karfunkelspalter; auch: *Knardukas*; uralte *Trollaxt* aus zwergischer Fertigung, die angeblich unfehlbar den *Karfunkelstein* eines Drachen findet und spaltet; seit kurzem im Besitz des *tobrischen Herzogshauses*.

Karinor; einflußreiche *Grandenfamilie* in *Al'Anfa*. Derzeitiges Oberhaupt des Hauses, dessen Vermögen vor allem auf dem Sklavenhandel und einer großen Reederei basiert, ist *Shantalla K.* Zu ihren Ahnen zählen neben der ersten Patriarchin *Velvenya K.* auch *Hevane K.*, die Mutter des heutigen Patriarchen *Amir Honak*.

Karmakorthäon; die Weltzeitwende, verstanden als der kritische oder katastrophale Übergang zwischen zwei *ZEITALTERN*.

Karmatische Kausalknoten; von *Rohal* geprägtes Konzept zum Ablauf von Geschichte, das erklärt, warum schicksalhafte Ereignisse stets als *Konfrontation widerstreitender Mächte* an *ausgezeichneten Orten* und zu *vorhersehbaren Zeitpunkten* erfolgen.

Karmesin; verheerende Seuche unbekanntes Ursprungs; raffte 1.699 v.H. die aufständischen Orks in *Albernia* dahin; verschiedene Zauberkundige nahmen für sich in Anspruch, die Seuche geschaffen zu haben.

Kartell, Das; Zusammenschluß der größten 'Diebesgilden' im *Horasreich*; im Phex 25 Hal auf Anraten der Geweihtenschaft des *Phex* zum Schutz vor der *OMERTA* gegründet. Die einzelnen Gruppe arbeiten relativ unabhängig voneinander, dadurch gelingt es ihnen, der Obrigkeit weitestgehend auszuweichen. Zu den wichtigsten Führern des K. gehören *Niam von Bosparan* und der *Graue Geier*.

Kasimiten; radikal-orthodoxe Sekte der *Novadis*, stets verschleiert, vor allem Bewohner der Oasen *Kireh* und *Yiyimris*, die sich als letzten der sechs Urstämme bezeichnen und in der Vorzeit die *SSKHRSECHIM* aus der *Khom* vertrieben. Ihre Tempelschätze in *Unau* sind eine Platte mit Rastullahs Fußabdruck und das Original von "Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes". Im *Khomkrieg* gegen *Al'Anfa* erlitten sie blutige Niederlagen bei *Unau* und *Selem*.

Kataphrakten; von *BASTRABUN* zur Bekämpfung der Echsen gegründete Einheit von Elitekämpfern; stellten auch noch in den Zeiten des *Diamantenen Sultanates* die besten *tulamidischen* Krieger; durch schwere Schuppenpanzer fast unverwundbar. Die K. sind zu einer ehrfurchtgebietenden alt-tulamidischen Legende geworden.

Kauca (II); *GIGANTIN* der Urzeit; zerschmetterte in den *Gigantenkriegen* die Zitadelle von *ALVERAN*, so daß heutzutage Bruchstücke als *GWEN-PETRYL-STEINE* gefunden werden können.

Ka'Wezyrad; wörtlich: *Kleiner Wesir*; maraskanische Bezeichnung für für das Amt und die Person eines untergeordneten *maraskanischen Beamten*. Etwa: Sekretär oder Sekretariat.

Keke-Wanaq; etwa 2.500 Angehörige zählender Stamm der *WALDMENSCHEN*; lebt halbnomadisch im Dschungel zwischen *Al'Anfa* und *Hôt-Alem*; charakteristisch sind die langen Ohrläppchen, der kahl rasierete Vorderschädel und gelegentliche Beutestücke von verschwundenen Menschen; der Stamm gilt als einer der unheimlichsten; huldigt in seiner Ruinenstadt *Shan'r'Trak* den 'Glücksspinnen' *Keke* und bringt angeblich auch Menschenopfer dar.

Kemi; historisches Menschevolk, das um 3.000 v.H. ein kulturell hochstehendes *Königreich* im äußersten Süden von *Aventurien* errichtet hatte. Das heutige Königreich *Trahelien*, auch *Kemi-Reich* genannt, sieht sich als legitimer Nachfolger und bedient sich zahlreicher traditioneller Begriffe.

Kendrifari, Olvarja; *Hetfrau der Hetleute*, die 86 v.H. einen Friedensvertrag mit König *Ariakon III. von Brabak* schloß, durch den die *Thorwaler* freies Hafenrecht in *Brabak* erhielten und dort die *Sklaverei* verboten wurde; kurz danach folgte ihr der berühmte Kaperkapitän *Hyggelik* in ihrem hohen Amt nach.

Kerkersiehe; tritt bei längeren Kerkeraufenthalten auf; zunächst Mattigkeit und Fieber, später Sehstörungen, letztlich Halluzinationen; bei längerer Krankheitsdauer bleibt die Sehschärfe beeinträchtigt.

Keshal Rohal; tulamid. für *Haus des Rohal*; Ordensburg der *GRAUEN STÄBE* zu *Anchopal*; im viertürmigen, südlichen Stadttor untergebracht; auch *Sternentor*.

Keshal Taref; tulamid. für (*Verborgenes*) *Haus der Wollust*; Kloster in den Bergen von *ORON*, einst von

Mystikern der Rahja bewohnt; wurde bekannt als Aufbewahrungsort des Schwertes *Amethystlöwin*; im Verlauf der Unterwerfung Ost-Araniens durch die *Moghuli DIMIONA* geriet das Kloster unter den Einfluß der Erzdämonin BELKELEL.

Khai-Khamarrud; *Gehörnter Dämon* des Zerfalls; kann Stein und Metall in Staub verwandeln.

Khalid Al-Ghunar (von Rashdul); *Heiliger* der BORONKirche.

Khefu; wichtigste und größte Stadt des Königreiches *Trahelien*; liegt etwa 10 Meilen von der Küste entfernt auf einer Landzunge im *Südmeer*.

Khomblick; knapp über viertausend Schritt hoher Berg in den *Hohen Eternen* nördlich der *Drachenzähne*, von dem aus man die ganze *Kabashpforte* überblicken kann. Vor etwa 250 Jahren hat sich der legendäre Kaiserdrache SHAFIR DER PRÄCHTIGE den K. als Domizil erkoren.

Khomfeldzug; verbreitete Bezeichnung für den *KHOMKRIEG*.

Khomkrieg; von *Tar Honak* initiiertes Kriegszug, der die Eroberung des *Kalifats* zum Ziel hatte und aufgrund seines Scheiterns heute oft nur *Khomfeldzug* genannt wird. Der unmittelbare Auslöser war das Korsarenstück des *El Harkir*, der den alanfanischen Hochadmiral *Darion Paligan* am 8. Ron 15 Hal aus dem Kriegshafen von *Al'Anfa* entführte. Die tatsächlichen Hintergründe aber waren wohl Expansionswünsche, die kurz zuvor erfolgte Ausrufung des unabhängigen Königreiches *Trahelien* (dem 14 Hal ein gescheitertes Attentat auf *Peri III.* folgte) sowie der (vergebliche) Versuch des *Kalifats*, eine schlagkräftige Flotte aufzubauen.

Dank der riesigen *Armada* und einer überaus schlagkräftigen (weil disziplinierten) Armee erobert *Al'Anfa* am 22. Fir 15 Hal die Stadt *Selem* (die dem *Kalifat* als Kriegshafen diente), während *Trahelien* durch die Entführung der Töchter der Königin zur Aufgabe gezwungen wurde. Nach der SCHLACHT AM SZINTO tritt auch *Mengbilla* (auf der Seite *Al'Anfas*) in den Krieg ein und erobert am 6./7. Tsa 15 Hal *Port Corrad*, kurze Zeit später folgt die SCHLACHT VON UNAU.

Am 28. Phe 15 Hal erklären das *Bornland* und *Festum* (zum Schutz von Kolonien und Handelspartnern) den Städten *Al'Anfa* und *Mengbilla* den Krieg. Ihre Flotte verhindert daraufhin den Vorstoß der *Armada* nach *Kannemünde*, das die Eroberer zwei Monate nach der verlorenen SEESCHLACHT IN DER TRÄNENBUCHT endgültig aufgeben.

Nach einigen Angriffen *novadischer* Freischärler und der ersten SCHLACHT BEI TARFUI beginnt das *alanfanische* Heer mit der Eroberung des Umlandes von *Mherwed*. Die Belagerung der Stadt selbst beginnt erst am 24. Ing 15 Hal, doch erst nach über drei Monaten fällt am 10. Eff 16 Hal ein Großteil der Stadt in die Hand der Eroberer.

Der am 29. Per 15 Hal aus *Mherwed* geflohene Kalif *Abu Dhelrumun* wird Mitte Ing 15 Hal von ein *Dschinn* getötet, doch erst am 22. Bor. 16 Hal (nach dem endgültigen Fall *Mherweds* am 6. Tra) bestätigen die *Mawdliyat* in *Keft* (wo inzwischen Verstärkung aus *Almada* unter dem heutigen Marschall *Leomar vom Berg* eingetroffen ist) den Sultan *Mustafa von Unau* zum nächsten Verwandten des verstorbenen Kalifen. *Tar Honak*ernennt sich am 30. Bor 16 Hal zum *Imperator des Südens*, gegen Ende des Jahres jedoch stirbt er in *Mherwed*, wo es Sultan *Mustafa* am 1. Pra 17 Hal gelingt, den Kalifenpalast am gegenüberliegenden Flußufer zurückzuerobern. Am 12. Pra wird die Stadt schließlich befreit. Bei der Verfolgung der fliehenden Eroberer kommt es zur zweiten SCHLACHT BEI TARFUI.

Mit der Salbung von Sultan *Mustafa* zum Kalifen *Malkillah III.* am 9. Eff 17 Hal werden die Streitkräfte von *Al'Anfa* (das nach dem Tod des *Patriarchen* nur durch die Bildung des *Triumvirates* größeren Wirren entgeht) schrittweise zurückgedrängt: Am 27. Eff wird *Unau*, am 17. Tra *Malkillabad* befreit, doch wird das selbständige Heer der *Kasimiten* Anfang Boron vor *Selem* geschlagen. Damit blieben dem *Alanfanischen Imperium* nach Ende des Krieges von allen Eroberungen nur *Selem* und *Port Corrad*, doch während *Malkillah III.* als "Retter des Kalifates und Bezwinger *Al'Anfas*" gefeiert wird und als fähiger und toleranter Herrscher gilt, kämpft *Al'Anfa* noch heute mit den politischen Folgen von *Tar Honaks* Tod.

Khomra; Sandsturm in der *Khom-Wüste*.

Khunchomer Korrespondenz; 1.634 v.H. vom Diamantenen Sultan *Hasrabal* durch einen *Dschinn* überbrachte Botschaft an Kaiserin *Svelinya-Horas*, die aus einer Aufzählung der von ihm beherrschten Länder und kostbarsten Geschenken bestand, sowie *Svelinyas* provokante Rückantwort, die einer Kriegserklärung gleichkam; als Folge gaben die schockierten *Tulamiden* ihre Herrschaft über *Al'Anfa* und *Mirham* auf.

Khunchomer Nadel; spannlanger *Meuchlerdolch* aus dem *Land der Ersten Sonne*.

Khunchomer Windsmähnen; wildelebende Pferde Mhanadistans; Vorfahren der als TULAMIDEN bezeichneten Pferderasse.

Kireh; Oase in der *Khomwüste*; an der Südseite des *Khoram-Gebirges* gelegen.

KKAB; Abkürzung für *Kemi-Königlicher-Agenten-Bund*, dem Geheimdienst des *Kemi-Königreiches Traheliens*; untersteht Kanzler *Dio de CAVAZO* und ist für seine Feindschaft zur Inquisition der *Boronkirche* (der Staatsreligion *Traheliens*) bekannt.

Klahat; seelensammelnder Erdgeist, der seine Opfer erstickt.

Kleinwardstein; strategisch wichtige *Festung* im Norden *Tobriens*; der K. erhebt sich am Fuße des *Sichelstiegs* nahe der Reichslandstraße von *Ysilia* nach *Trallop*, die an dieser Stelle die *Tobimora* überquert; die Kontrolle über den K. ist vor allem für die Verteidiger *Weiß-Tobriens* von zentraler Bedeutung.

Klippenzahn; unscheinbare weiße Blume Nordwestaventuriens; wächst zumeist versteckt in Felsritzen; der ausgepreßte Saft des halbspannlangen Stengels stärkt die Lebenskraft und beschleunigt die Wundheilung

Knopphold; verräterischer *Trollschamane*, als dessen Mentor *Borbarad* selbst gilt; konnte sich nach seiner Entdeckung dem Zugriff seiner Häscher entziehen, daher steht zu befürchten, daß er weitere finstere Pläne schmiedet.

Knüppeldamm; befestigte Straße, die südlich von *Loch Harodról* durch meist sumpfiges Gebiet von *Dról* nach *Port Corrad* führt; einer der wichtigsten Handelswege in *Südaventurien*, da er die einzige Alternative zur Umschiffung von *Kap Brabak* darstellt.

Koloß von Al'Anfa; ehemalige und nun wieder in Bau befindliche Monumentalstatue aus Bronze im Hafen von AL'ANFA; soll dereinst ein Leuchtfeuer tragen, das dem von *Sylla* zumindest ebenbürtig ist; die geplante Höhe beträgt 40 Schritt; zählt zu den *Zwölf Menschenwundern*.

König des Südens; von *Walkir ZORNBRECHT* selbst gewählter Titel; ging nach dessen Tod wieder in die Königswürde von *Meridiana* über.

Könige zu Vinsalt; (seit 241 v.H.); nach dem BALIIRI-SCHWUR und dem darauf folgenden Unabhängigkeitskampf über das Königreich *YAQUIRIA* regierende Herrscher aus dem Geschlecht der FIRDAYON. Unter ihrer Regentschaft erlebte das *Liebliche Feld* einen stetigen Aufstieg, es gelang die völlige Loslösung vom *Mittelreich. Amene III.* gelang sogar die Vereinigung der HORASWÜRDE und drei weiterer Königstitel in ihrer Hand. Unterbrochen wurde die Herrschaft der Dynastie nur durch die sogenannte *KUSLIKER KRISE*.

Zeittafel Könige zu Vinsalt

241 – 224 v.H.	Khadan
224 – 193 v.H.	Dettmar
193 – 180 v.H.	Alborn
181 – 170 v.H.	<i>Interregnum</i>
170 – 152 v.H.	Alborn
152 – 127 v.H.	Elissa
127 – 107 v.H.	Amene
107 – 81 v.H.	Barjed
81 – 54 v.H.	Amene II.
54 – 22 v.H.	Therengar
22 v.H. – 3 Hal	Tolman
seit 3 Hal	Amene III.

König-Khadan-Läufer; bekannte Rasse von *Siebenwindläufern* oder Rennhunden mit kurzem Fell von tiefem Braun.

Königlicher Orden des Roten Drachen; ein von König *Khadan Firdayon* gegründeter Orden, der die wohl elitärste Versammlung von Hochadligen und verdienten Staatsmännern im *HORASREICH* darstellt.

Königreich Yaquiria; siehe *YAQUIRIA*.

Konstabler; auch *Connetabel*; hohes *horasisches* Hofamt, dem die Obhut über das militärische Aufgebot eines Lehens obliegt; oft auch Statthalter der herrschaftlichen Hauptburg.

Konvoi-Erlaß; von Kaiser *Tolak* gesiegeltes und nie tatsächlich aufgehobenes Gesetz; verlangt von allen Kauffahrern in südlichen Meeren unter dem Schutz des *Vizekönigs von Meridiana* (also faktisch *Al'Anfa*) im Konvoi zu fahren und dafür hohe Zölle zu entrichten; heute noch ein Grund für *alanfanische* Herrschaftsansprüche, nicht zahlende Schiffe werden von der *Armada* kurzerhand 'beschlagnahmt'.

Konzil der Elemente; uralte *MAGIERAKADEMIE* auf einem der höchsten Gipfel des *Raschtulswalles* unweit vom *Raschtul Kandscharot*. Ihren Ursprung hat die wohl mysteriöseste aller Akademien (Traditionsname: Ewiges Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall) im Zusammentreffen von mittelländischen *Druiden* und *tulamidischen* Dschinnenbeschwörern, die zur Zeit des Kaisers *Murak-Horas* aufgrund einer Vision die Feste *DRAKONIA* entdeckten. Seit jenen Tagen widmen sich die 12 Lehrmeister und 72 Schüler (größtenteils ebenfalls erfahrene Elementaristen) einzig der Harmonie der sechs *Elemente*. Jedes Jahr vollziehen sie – wie vermutlich schon Abgesandte zahlreicher Hochkulturen vor ihnen – das Ritual der Neugeburt des *Allvogels*.

Jahrhundertlang wußte kein anderer Magier von ihrer Existenz, bis sie vor fast 20 Jahren 'Strukturveränderungen im elementaren Gefüge' feststellen konnten. Daher suchten die beunruhigten Konzilsmagier den Kontakt zu erfahrenen *Arkanologen* und offenbarten sich im Rah. 18 Hal in der *Academia der Hohen Magie zu Punin*. In den folgenden Jahren folgte ein recht einseitiger Wissensaustausch, da die Magier des K.d.E. unter ihrem Wortführer *Pyriander Di'Ariarchos* ihren von verloren geglaubtem Wissen geblendeten Kollegen die Bedeutung ihrer Aufgabe nicht begreiflich machen konnten. Erst seit der *Zeitenwende* und dem Niedergang *Borbarads* im Jahr 28 Hal hat sich die Akademie ganz geöffnet und pflegt regen Kontakt zu den anderen Schulen.

Korden, Yendan; (etwa 620 – 584 v.H.); berühmter Bildhauer zur Zeit der *Priesterkaiser* und Schöpfer der bewundernswerten Statuen auf dem *Platz der Zwölfgötter* in *Alt-Gareth*.

Korsaren; die etwa 500 *FREIBEUTER* in den Diensten *Al'Anfas*; aufgrund ihrer sprichwörtlichen Grausamkeit wurden die Seeräuber nach dem blutsaufenden *Kor* benannt und werden nur durch die starke Hand von Obristin *Vakeria Bonareth* im Zaum gehalten.

Koschgau; "Kaiserlich-Garethische und Fürstlich Koscher Asservatenfeste"; aufgrund der Mischung von zwergischen und menschlichen Baustilen bizarr anmutende Burg, deren Fundamente aus *Koschbasalt* bestehen; dient der *KGIA* zur Unterbringung von in den Bleikammern von *Rommilys* gefährdeten Artefakten.

Koschim; *erzwegische Bergfreiheit* im *Fsm. Kosch*; ursprünglich Heimat der Vorfahren der *Hügelzwerge*, wurden die Heiligen Hallen von Koschim nach den *Magierkriegen* von drei *Xorloscher* Sippen in Besitz genommen. Auch nachdem sich *GILEMON SOHN DES GILIM* 60 v.H. zum *ROGMAROK* ausrief und vom Reich anerkannt wurde, erhob sich nur schwacher Protest. Erst im Jahr 28 belagerte ein Haufen von dreihundert rachsüchtigen Hügelzwerge die Große Pforte der Binge, doch vermochte deren Oberster Richter, *Nirwulf Sohn des Negromon*, die Auseinandersetzung friedlich beizulegen

Kosmogonika; Schöpfungssage; während der *Dunklen Zeiten* von der Prophetin *ILLUMNESTRA* verkündet; prägte erstmals den Begriff der *Zwölfgötter*, ohne dabei ihre Namen zu nennen.

Kosmopolitismus; der im Bildungsbürgertum des *Horasreichs* verbreitete Gedanke des "Weltbürgertums", der zuweilen aber auch politisch als Rechtfertigung für Annexionsbestrebungen verwendet wird.

Kraftgürtel; magisches *Artefakt*, das die Körperkräfte des Trägers kurzzeitig um ein Vielfaches steigern kann; häufig aus dem *Land der Ersten Sonne* stammend.

Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch; wahrscheinlich mächtigster derzeit lebender *Trollschamane* mit bedeutender Ahnenlinie. K. gelangte während der *SCHLACHT AN DER TROLLPFORTE* gegen *Borbarads* Heerscharen zu großer Berühmtheit.

Kronverweser, Kronverweserin; in Ermangelung eines bestehenden Fürstenhauses geschaffenes (nichterbliches) Amt für das *Königreich ALMADA* im Rang eines *Provinzherren*; trotz der Machtfülle steht dem Amtsinhaber lediglich die Anrede 'Erlaucht' zu.

Kullbach, Lutisana von; (? – 982 v.H.); Mitgründerin und erste Marschallin des *THEATERORDENS*, auf Geheiß von Kaiser *Raul* hingerichtet, Heilige der *Rondra-Kirche* und Schutzpatronin im Kampf gegen Tyrannei;

Ahnfrau derer von MARVINKO VOM SIKRAM.

Kunibalds Grab; geheimes *Sanktuarium* nahe *Mendena* in *SCHWARZ-TOBRIEN*; nach der verlorenen *Schlacht von Mendena* brachte *Delo von GERNOTSBORN* die Leiche des tobrischen Herzogs *Kunibald von EHRENSTEIN* in das unterirdische Gewölbe einer verfallenen Ruine im *Atanar-Wald* und bestattete ihn mit allen Ehren; man sagt, der Geist des Herzogs sei schon so manchem göttergefälligen Menschen auf der Flucht vor *Borbarads Schergen* erschienen und habe ihn an diesen sicheren Ort geführt.

Kupeq; *mohisch* für 'graues Gesicht'; von den *Waldmenschen* verwendeter Name für das aus EITRIGEM KRÖTENSCHEMEL gewonnene Gift.

Kurkum; seit dem Jahr 577 v.H. Sitz der *Königinnen* der AMAZONEN; Ende 26 Hal von *Borbarads Schergen* in der SCHLACHT UM KURKUM zerstört.

Kurkuma; Chronik der Burg *KURKUM* und der *Amazonenköniginnen*; die K. beginnt 577 v.H., dem Jahr der Fertigstellung der Burg, und begründete die *ZEITRECHNUNG* der Amazonen.

Kurkumer Löwinnentempel; ehemaliger *Rondratempel* der Burg *Kurkum*, heute eines der wenigen *Sanktuarien* in den *Schwarzen Landen*. Die beim der *SCHLACHT UM KURKUM* gefallene und nunmehr heiliggesprochene *Amazonenkönigin YPPOLITA* soll angeblich aus *Rondras Hallen* heraus über die zerstörte Burg und den Tempel wachen.

Kurungur; *Schwarzer Kaiserdrache* der *tulamidischen Märchen*, zur Zeit der *Magiermogule* von dem Helden *DSCHADIR DEM KÜHNEN* getötet; möglicherweise der heute untote Drache *RHAZZAZOR*.

Kuslik (II); ehemaliges *Fürstentum* im *Lieblichen Feld*; wurde nach dem *BLUTKONVENT VON ARIVOR* aufgelöst und als *Reichsbaronie* in das *Erzherzogtum Horasia* eingegliedert.

Kuslik, Aldara von; (1.868 – 1.821 v.H.); erhielt 1.841 v.H. die *ZYKLOPENINSELN* zum *Lehen* und war in den folgenden Jahren für deren Erforschung und Kartographierung verantwortlich.

Kusliker Galeere; im *HORASREICH* gebräuchlicher Schiffstyp (auch *Galeasse* genannt), der eine Weiterentwicklung der *Galeere* darstellt und vor der Küste des *Lieblichen Feldes* und in der *Zyklopensee* verwendet wird.

Kusliker Krise; von 181 bis 178 v.H. dauernder Bürgerkrieg im *LIEBLICHEN FELD* und die darauf folgende Herrschaft der *KUSMARA VON KUSLIK-GALAHAN*. Erst nach ihrem Tod gelang es dem unter ihrer Herrschaft geschröpften Adel des Landes, wieder König *ALBORN* auf den *Adlerthron* zu bringen.

Kusliker Seesöldner; *Söldnertruppe* in *Regimentsstärke* (Farben: schwarzer Säbel auf blauem Grund) mit Garnison in *Kuslik*, die größtenteils in den Diensten des *Horasreiches* steht.

Kuslik-Galahan; seit dem *BLUTKONVENT ZU ARIVOR* (Hes. 26 Hal/2511 *Horas*) geächtetes Adelshaus im *Horasreich*; sämtliche *Galahanschen Hausgüter* wurden zugunsten der Krone eingezogen, viele Familienmitglieder verurteilt und hingerichtet oder unter Mißachtung der Familienehre zum Namensverzicht gezwungen.

Kuslik-Galahan, Kusmina von; (37 v.H. – 27 Hal); ehemalige Fürstin von *KUSLIK*, versucht im Jahr 26 Hal mittels einer Intrige Kaiserin *Amene-Horas* ermorden zu lassen, um daraufhin die Herrschaft an sich zu reißen. *Abelmir von MARVINKO* verhindert die schändliche Tat, über K. wird die Todesstrafe verhängt. Anschließend Kerkerhaft auf *Burg Naumstein* am *Yaquir* nahe *VINSALT*; dort vermutlich auch hingerichtet.

Kuslik-Galahan, Romin von; (* 6 v.H.); *Exilfürst* von *Kuslik* und *Prinz* von *Albernia*. Als Sohn von *Kusmina von KUSLIK-GALAHAN* mußte der Prinz zu seiner Gemahlin *Invher ni BENNAIN* nach *Albernia* fliehen, schwor aber, *Kuslik* für seinen Sohn *Finnian* zurückzugewinnen; Hoffnung der im *Horasreich* versprengten *GALAHANISTEN*.

Kusminianer; im *HORASREICH* als Staatsfeinde geahndete extremistische *GALAHANISTEN*.

Laguana; kleine Insel vor der *trahelischen Küste*, auf der sich zahlreiche Spuren der ehemaligen Hochkultur der *Kemi* finden.

Lamijah; Mz.: Lamijanim; tulamidische Bezeichnung für eine spezielle Art von (vor allem weiblichen) *Belkelel*-Paktierern; sie rauben ihren Opfern Lebenskraft durch den Geschlechtsakt; die L. bilden mehr oder minder die Adels- und Herrscherschicht im *Moghulat* (Königreich) *ORON*.

Land der Ersten Sonne; verbreitete Bezeichnung für Südostaventurien; die Lande von *Tulamiden* und *Novadis*.

Land des Horas; offizielle Staatshymne im *HORASREICH*, aus der kämpferische Ansprüche wie "die Grenzen, die uns *Murak* gab" längst gestrichen wurden.

Landadel; häufig gehörte Bezeichnung für den *Niederadel*, also sämtliche Adelsränge unterhalb des *Barons*; *Edler*, *Junker*, *Ritter*, *Signori* und dergleichen mehr.

Landherr, Landherrin; ehemaliger *Adelstitel* im *LIEBLICHEN FELD*; heute wieder *GRANSIGNOR*.

Landlehen; *LEHEN* über einen Landstrich, z.B. *Baronie*, *Grafschaft*, *Herzogtum*.

Landstadt; freie Stadt im *LIEBLICHEN FELD*, die den Rang einer *Signorie* einnimmt.

Lange Tafel; mythischer Versammlungsort der großen Helden in *Rondras Hallen* (siehe *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIESE*).

Langmähne; kleine, stämmige *Pferderasse* der *Thorwaler*; kräftige, zähe Zug- und Tragtiere, die von den Wildpferden des Orklands abstammen.

Lautenherz, Gilmor von ; (* 11 v.H.); *Hofbarde* und Chronist des tobrischen Herzogs *Bernfried von EHRENSTEIN*; verfaßte neben unzähligen Liedern und Gedichten auch ein bekanntes Epos über den Untergang der Stadt *Ysilia*.

LAW; siehe *LOYALISTISCH ALMADANISCHE WEHR*.

Lehen; elementarer Bestandteil des Feudalismus; der Landesherr vergibt L., um Gefolgsleute an sich zu binden; verbunden mit der *LEHNSPFLICHT*.

Lehnadel; jener Teil des *Adels*, der durch den *Lehnseid* an seinen Herren gebunden ist und von diesem ein Stück Land zur Verwaltung erhält. Im *Horasreich* ist der Begriff zur Unterscheidung vom *Titularadel* gebräuchlich.

Leibrente; regelmäßige Zahlung an einen Verwandten oder eine geschätzte Person, von der man sich im Gegenzug auch deren Hilfsbereitschaft, Loyalität und Dankbarkeit erwartet; in dieser Form vor allem im *HORASREICH* beliebt.

Leichhörnchen; auch: *Todeshörnchen*; seltsames *Nagetier* der Wälder von Orkland und Svellttal; ähnelt ein wenig dem *FEH*, sein Fell ist jedoch pechschwarz und es trägt ein kleines, spitzes Horn auf der Stirn; es tötet andere Tiere, indem es sich von Bäumen herabfallen läßt, damit sich das Horn tief in den Schädel der Beute hineinbohrt.

Lem; sagenhafter Name der Stadt *SELEM*.

Leomar Drachenherz von Baburin; Heiliger der *Rondra*; frühzeitlicher Held der *Trollkriege*, der Eroberung *Nebachots*, der Brandschatzung *Beilunks* und der Schlachten am Darpatbogen und von Anchopal; kämpfte gegen die Riesin *MÄNNERTOD* und die *SSKHRECHU* von Maraskan; trat im Jahre 1.853 v.H. gegen die Göttin *Rondra* an und erhielt ihren Streitwagen *DONNERSTURM* geschenkt; suchte den Drachen *Fuldigor* auf; trug das Feuerschwert *ERIAN* und das Schwert *SIEBENSTREICH*; liegt der Legende zufolge seit der Zeit der *Friedenskaiser* im Wachenden Schlaf; gilt als Schutzpatron der Kriegertugenden.

Leskarines; weiblicher *PURPURWURM*; zählt mit 800 Götterläufen noch zu den jüngeren Vertretern ihrer Art; die Drachin lebt im *Raschtulswall*; Menschen begenet sie mit Neugier, die bisweilen in Verachtung umschlagen kann.

Lessankan; *Kaiserdrache* und Herrscher über den *Drachenthron* in der *Schwarzen Sichel*; Sohn und Rivale von *APEP*, dem Herrn der *Drachensteine*.

Letzte Kreatur; siehe *VIELLEIBIGE BESTIE*.

Leuchtende Kugel; heiliges Artefakt der HESINDE, das bis zum Untergang der Stadt im Tempel der *Hesinde* von *ALTAÏA* aufbewahrt wurde. Die leuchtend grüne Kugel von makellosem Äußeren wurde 197 v.H. in einem Bergwerk gefunden und von den Bewohnern *Altaïas* für ein Geschenk der Göttin gehalten. Gelehrte vermuten darin aber ein Bruchstück vom legendären *HERZ DES STURMS*. Gilt seit *Altaïas* Zerstörung als verschwunden.

Leuchtturm von Sylla; gigantisches Bauwerk im Hafen von SYLLA mit einer Basislänge von 100 Schritt und einer Höhe von 80 Schritt; von einem gewaltigen Leuchtfeuer gekrönt, das schon aus hundert Meilen Entfernung den Weg zur *Straße von Sylla* weist; beherbergt ein wahres Labyrinth an verwirrenden Gängen und Kammern, in denen sich einzig die *LUCIFERA* zurechtfindet; um 580 v.BF unter *Fran-Horas* erbaut; eines der *ZWÖLF MENSCHENWUNDER*.

Levthansband; *Artefakt* der Göttin RAHJA. Angeblich von *Hesinde* für *Levthan* geschaffenes Artefakt, mit dem er die Halbgöttin *Satuaria* gegen ihren Willen band und bezwang.

Lex Zwergia; noch heute gültiges Gesetzeswerk über die rechtliche Stellung der *Zwerge* im *Neuen Reich*; wurde 864 bis 833 v.H. zwischen Kaiser *Sighelm* und Bergkönig *Greifax Rechtsetzer* ausgehandelt.

Lhasor; in den Bergen südlich der *Seelensümpfe* gelegene Stadt und gleichnamiger Bezirk im *Großemirat Mengbilla* (EW: 1.950, davon 1.600 Sklaven; G: 150 Gardisten). In der örtlichen *Bleimine* werden gelegentlich Edelsteine oder gar *Arkanium* gefunden, weswegen sie angeblich magisch gesichert ist.

Lichtvogel; im Volksmund verbreiteter Name für den ALLVOGEL DES LICHTS.

Liebliche Prinzessin Yasmina; schlanke Rasse von Rennhunden aus *Nostria*; gleicht in erstaunlicher Weise der *liebfeldischen GOLDENEN ALDARE*.

Liebliches Feld, des Lieblichen Feldes; aus dem L.F., seltener: liebfeldisch; häufige Bezeichnung für das Königreich *YAQUIRIA* aufgrund der von *Peraine* besonders gesegneten Landschaft.

Liegerfeld; vor allem auf den Handel mit Luxusgütern und Nordlandwaren spezialisiertes Handelshaus aus *Grangor*, das seit der Vereinigung mit dem Hause *Sandfort* unter dem Namen "*Liegerfeld & Sandfort Handelscompagnie*" von *Ebron Liegerfeld* und *Torvon Sandfort* gleichermaßen geführt wird.

Liga Freier Reiche; kurzzeitige Allianz zwischen *Brabak*, *Hôt-Alem*, *Sylla* sowie der *Blauen Rochen* des *Torgal Hammerfaust*, die zur Niederlage *Al'Anfas* in der SEESCHLACHT VOR CHARYPSO führte.

Lindion Dunkelhaar; (Alter unbekannt); *Waldelf* aus den *Salamandersteinen*; kurzzeitig Geliebter von *THESIA GILIA VON KURKUM*.

Lindwurmrücken; andere Bezeichnung für die *OGERZÄHNE*.

Lioma; bei den Waldmenschen gebräuchliche Bezeichnung für den *SCHATTENLÖWEN*.

Liscom von Fasar; (25 v.H. – 16 Hal); unter diesem Namen wurde der in *Fasar* geborene *Liscom Ghosipar* bekannt. Er studierte an der *Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar* und stieg kometenhaft bis zur Vize-Spektabilität auf, wurde jedoch 2 Hal von Akademieleiter *Thomeg Atherion* ob seiner Anhängerschaft zu *Borbarad* aller Ämter enthoben. Obschon ihm bereits seine Fähigkeiten als Alchimist, Dämonenbeschwörer und vor allem *Chimärologe* einen berühmt-berüchtigten Ruf einbrachten, wurde dieser durch seine späteren Untaten noch überschattet: Mehrfach trachte er danach, den *Dämonenmeister* auf *Dere* zurückzurufen.

Llanegowald; wegloser Pinienwald zwischen *Drôl* und *Mengbilla*, mit vielen Höhlen, die angeblich Räuber und Verschwörerzirkel beherbergen.

Loge; im *LIEBLICHEN FELD* übliche Form der gesellschaftlichen Gruppierung mit der Bestrebung, Menschen mit gleichen Interessen zusammenzubringen; eine L. setzt sich bestimmte Ziele, die dann oft auch politisch vertreten werden, denn ihr Einfluß auf den Staat darf nicht unterschätzt werden. Die Mitglieder sind meist

absolut loyal gegenüber der L. und ihren Logengeschwistern.

Lolonna, Dagon; für seine Grausamkeit (besonders gegenüber *Syllanern* und *Liebfeldern*) bekannter Pirat aus CHARYPSO; genießt unter den Freibeutern der *Schwarzen Schlange* das wohl größte Ansehen, da er als 'Zeremonienmeister' bei den berüchtigten Menschenopfern inmitten der Stadt fungiert.

Lorfas (I); Wehrsiedlung zwischen *Loch Harodról* und *Nordask*; an der Kreuzung von *Knüppeldamm* und der Straße nach *Mengbilla* gelegen (EW: 590, davon 500 Sklaven; G: 250 Gardisten).

Lorfas (II); östlichster Bezirk im *Großemirat Mengbilla*.

Lorthax Sohn des Loim; (* 75 v.H.); *Ingerimm-Geweihter (Angbarer Ritus), Träger des Steins*; einer der beiden Stellvertreter des HÜTERS DER FLAMME.

Löwenaffe; kleine *Affenart* der südaventurischen Wälder; ihren Namen verdanken sie ihrem löwenmähnigen Haupthaar. Zahme L. gehören in begüterten Häusern (nördlich bis *Dról* oder *Zorgan*) zum guten Ton; gezähmt sind sie reinlich und anhänglich.

Löwenbrand, Rondrasil; Ordensritter der ARDARITEN; rief im Winter 27 Hal zu Wehrheim den SCHWERTZUG gegen *Borbarad* ins Leben, bei dem es galt, dem Dämonenmeister und seinen Schergen allein mit *rondrianischen* Tugenden zu begegnen; seit Eff. 28 Hal *Heermeister* der RONDRA-Kirche.

Löwenhaupt; herrschendes *Adelsgeschlecht* des mittelreichischen *Herzogtums Weiden*. Nach dem Tod des alten Herzogs *Waldemar der Bär* herrscht auf der *Bärenburg* zu *Trallop* nun die tapfere und reichstreue Herzogin *Walpurga von L.*

Löwenhaupt, Waldemar von; genannt "der Bär"; (39 v.H. – 28 Hal); Sohn des Herzogs *Wallfried IV.*; von 12 v.H. bis 28 Hal *Herzog von Weiden*; Vater *Walpurgas von Weiden*; galt als überaus roudragefälliger Recke und gerechter Herrscher, jedoch nicht unbedingt als Meister der Etikette und der diplomatischen Künste. Held im *Orkensturm* und im Widerstand gegen den Usurpator *Answin von Rabenmund*; fiel in der *SCHLACHT AUF DEN VALLUSANISCHEN WEIDEN* (Abb. siehe Lexikon auf S. 274).

Löwenhaupt, Walpurga von; (* 3 v.H.); Tochter *Waldemars von LÖWENHAUPT*; Befehlshaberin der kaiserlichen Truppen in der *SCHLACHT VON ESLAMBRÜCK*; überbrachte nach der Niederlage gezwungenermaßen dem Reichsbehüter *Brin* die Bedingungen *Borbarads* und einen toten Greifenbalg; seit 28 Hal *Herzogin* der Provinz *Weiden*.

Löwinnenschwerter; die zwölf Schwerter der Gründer vom THEATERORDEN; ein jedes trägt im Knauf einen Edelstein in Form eines Löwinnenkopfes. Die lange verschollenen L. wurden erst anlässlich der Bedrohung durch den Dämonenmeister *Borbarad* wiederentdeckt und ihre Träger versammelt.

Loyalistisch Almadanische Wehr; Zusammenschluß von Adligen der almadanischen Grafschaft *Ragatien*; gegründet zu Zeiten der *Answinkrise*, kämpften sie bei der *SCHLACHT DER ZWÖLFE* vor *Punin* gegen den mittelreichischen Thronräuber.

Lucifera; bosp. für *Lichträgerin*; ehrbares und erbliches Amt der *Hüterin des Leuchtfuers* im *LEUCHTTURM VON SYLLA*.

Lutisana von Perricum; (* 28 v.H.); erfahrene Heerführerin im Dienste *Borbarads*, dessen Truppen sie im Jahr 26 Hal ihre Befreiung von der Kerkerinsel *Rulat* verdankt; unter ihrem Befehl entschied das Schwarze Heer sowohl den Kampf um *KURKUM* als auch die *SCHLACHT VON ESLAMBRÜCK* für sich; nach *Borbarads* Entrückung 'Reichsmarschallin' unter dem *Heptarchen GALOTTA*.

Lýios, dyll; bedeutende Adelsfamilie auf den *Zyklopeninseln*; Wohlstand durch den Handel mit Wein, Oliven und *Phraischafwolle*.

Machsiz; Siedlung am *Szinto* im mittleren *Shadif*.

Mada Basari; *tulamidische* Bezeichnung für die auf *Garethi* "Mondkontor" genannte *königlich aranische Handelsgesellschaft*, eigentlich wörtlich "des Mondes Handelsstützpunkt".

Die M.B. ist im Jahr 29 Hal aus der *Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie* hervorgegangen, als es immer nötiger wurde, diesen Zusammenschluß des Königshauses mit anderen reichen Adligen und Kaufleuten unter

den besonderen Schutz des Gottes der Händler zu stellen. Die M.B. versteht sich als Laiengemeinschaft von *Phexgläubigen*, die durch geschickten Fernhandel dem *Aranischen Reich* und allgemein den *zwölfgöttertreuen Tulamidenlanden* dienen; geführt wird sie als wohl einzige Handelsgesellschaft von einer Handvoll offen auftretenden Geweihten des *Phex*. Die Leitung der M.B. liegt bei der als Landesregentin abgedankten Fürstin (oder *Sultana*) *SYBIA VON ZORGAN*, die als Kaufherrentochter nach ihrem Rücktritt öffentlich die Weihen des *Phex* empfangen hat.

Die M.B. ist bereits von Gerüchten und Legenden umrankt, so auch denen, daß sie als phexgefällige Gesellschaft auch heimliche Späh- und Beschaffungsaufgaben für Aranien ausführt und durch die Förderung der (Handels-)Kontakte mit anderen zwölfgöttertreuen Tulamidenländern auf einen fernen Tag hinarbeitet, an dem all diese Mächte und Stadtstaaten unter der Führung des großen Aranien geeint werden sollen.

Madablüte; unscheinbare Blume Nordaventuriens; die Blüte liegt meist in einer grünen Knospe verborgen, nur in den Nächten um Vollmond öffnen sich ihre fünf fahlweißen Blätter; in dieser Zeit herrscht in unmittelbarer Umgebung der Pflanze, die magische Wesen unwiderrstehlich anzieht, eine Zone absoluter Friedfertigkeit.

Madaraestra; *dämonische Wesenheit*; siehe SHAZ-MAN-YAT.

Maga, -us; Titel eines Magiers, der zumindest zwölfjährige Erfahrung auf dem Gebiet der *arkanen Künste* aufweisen kann und Anspruch auf die Anrede *Hochgelehrte(r) Dame/Herr* hat. *M. ordinarius* ist der korrekte Titel für einen MAGISTER (Anrede: *Magister/Magistra*), während *M. extraordinarius* einen unregelmäßigen Gastdozenten an einer *Magierakademie* oder freien Lehrmeister bezeichnet (Anrede: *Ehrenwerte(r) Magister/Magistra*). Siehe auch *Titulatur und Anrede*.

Magierphilosophie; vom *Hochelfen* OMETHEON vor 5000 Jahren entwickelte und durch *Elon CARHELAN* (11. Jh. v.H.) schriftlich niedergelegte Ideologie, die Götter als Ergebnis des menschlichen Glaubens betrachtet: Je zahlreicher und frommer die Gläubigen, desto mächtiger der Gott. Die M. ist das von der Praioskirche am meisten bekämpfte Gedankenkonstrukt, sämtliche befürwortende Veröffentlichungen – von der ursprünglichen *Philosophia Magica* bis hin zu *Tractatus Septelementaricum* – stehen auf dem Index. Alle anderen Kirchen stehen der M. ablehnend gegenüber. Viele Freidenker und Zauberer haben sich die M. zur Maxima gemacht, ihre bedeutendsten Verfechter sind die Magier *Aleya AMBARETH*, *Firlionel Nachtschatten* und G.C.E. GALOTTA.

Mit der M. engstens verbunden ist der *Atheismus*, die meisten *Magierphilosophen* fordern gar die Abkehr von jeglicher Götterverehrung mit dem Ziel einer Gesellschaft der 'freien Geister'.

Magiethorie; die in der *Gildenmagie* übliche, rein wissenschaftliche Betrachtungsweise der *Magie*, die sich mit der Aufstellung von Gedankenkonstrukten aufgrund von empirischen Fakten befaßt. Als führende Schulen der M. gelten die *Academia der Hohen Magie zu Punin* und das *Institut der Arkanen Analysen*, die wohl größten *Magiethoretiker* unserer Zeit sind *ROBAK VON PUNIN* und sein Schüler *Aleya Ambareth*.

Magister der Weisen Herrin; Titel für den Schriftleiter der *CHRONICA ETERNICA*, derzeit *Durian von der Heydt*.

Mahammadat; siehe *VIELLEIBIGE BESTIE*.

Ma'hay'tamim; auch *Dämonenarche* oder *Galeerenfresser*; dämonische Wesenheit; stammt zu gleichen Teilen aus den Domänen der *Erzdämonen* AGRIMOTH und CHARYPTOROTH; ihr Aussehen entspricht dem von langen und verwachsenen Bäumen; aus dem waagrecht liegenden Stamm entspringen acht knotige 'Extremitäten', die den Dämon befähigen, sich auf der Wasseroberfläche oder an Land fortzubewegen; aus ihrem Rücken ragen zwei hornartige Fortsätze.

Malkillabad; kleiner Ort am *Szinto*, an der Straße von *Selem* nach *Keft*.

Malmer; auch *Maraskanischer Malmer*; im *Perlenmeer* beheimatetes, hummerähnliches Wesen von annähernd vier Schritt Größe; seine Scheren sind unsymmetrisch, die linke wirkt zierlich, während die rechte zu einer unförmigen Keule verwachsen ist, mit der die Kreatur mächtige Hiebe austeilen kann, die selbst kleinen Schiffen gefährlich werden.

Malomis; nicht in freier Natur vorkommende Blume mit wirkkräftigen Blüten; das Gewächs wird ausschließlich unter intensiver Pfllege in Gärten gezogen, beinahe alle Exemplare stammen von einer Pflanze ab, die einst dem *Tsa-Tempel zu Silas* übergeben wurde. Nur erfahrenen Botanikern gelingt es, M. zweimal im Götterlauf zur Blüte zu bringen; während die Tsablüte von mindermem Interesse ist, so enthält die Rondrablüte

einen hochwirksamen Duftstoff, der die Wahrnehmung beeinflusst und dessen euphorischer Rausch in kürzester Zeit zur Sucht führt.

Malur, -s; Malurer; Malurer; Ort und ehemalige Domäne der Grafschaft *BELHANKA*, die nun direkt dem Herzogtum *METHUMIS* lehenspflichtig ist. Die Landschaft der vor allem für den hier hergestellten *Vendraminer* bekannten Domäne ist geprägt von den Wäldern der *Belcramer Hügel*.

Manak; auch: *Manaq*; von tulamid. *manach* ('der Alte') und mohisch *manaq* ('machen-mit-Kralle'); mächtiger *Schamane* der *Waldmensen*, der 338 v.H. sämtliche Stämme einte und in *Al'Anfa* den nach ihm benannten *MANAKUS-AUFSTAND* auslöste. Er gilt als größter *Schamane* der Festlandstämmen und schuf das gefürchtete *Tabu* über das Geheimnis von *Gulaghal*.

Manakus-Aufstand; (338 – 333 v.H.); Sklavenaufstand in *Al'Anfa*; in dessen Verlauf Tausende *Sklaven* ein Drittel der Plantagen und Minen zerstörten und drei Heere vernichtet wurden; nach dem Schamanen *MANAK* benannt; wurde erst nach fünf Jahren von *Walkir ZORNRECHT* blutig niedergeschlagen, der daraufhin das *SILBERBERGER WÜRFELSPIEL* anordnete.

Manekh-Chanebi; Felsmassiv westlich des *Cichanebi*-Sees in der südlichen *Khom*.

Manesh; kleinere Oase in der südlichen *Khom* westlich des *Manekh-Chanebi*.

Manu Al'Planes; (auch *Manu al-Planes* oder *Manula Planes*) Pseudonym des um 400 v.H. lebenden Autors der *Sphairologia*; wörtlich übersetzt bedeutet das Hybridwort (BOSPARANO-TULAMIDYA) 'Hand der Sphären' oder 'Handbuch der Sphären'.

Manufaktur; größerer Betrieb, in dem viele Arbeiter stets dieselben Produkte herstellen; z.B. Drahtzieherei, Gerberei, Färberei, etc.; vor allem im LIEBLICHEN FELD verbreitet.

Mara; (* 2 Hal); die egeborene *Hexe* kam im Jahre 20 Hal als Gemahlin von *TARLISIN VON BORBRA* nach *Aranien*, wo sie als Baronin von *Samra* maßgeblich an der Vereitelung des Attentates beteiligt war, daß die verräterische Prinzessin *DIMIONA* gegen ihren Bruder *ARKOS* geplant hatte. Die von der heutigen *Mhaharani ELEONORA* hochgeschätzte M. folgte der zukünftigen Regentin als *Palastwesirin* nach *Anchopal* und ist heute deren Nachfolgerin als *Sultana von GORIEN* und zugleich als *Großwesirin* die direkte Vertraute und Beraterin des Monarchenpaares.

Maraskankontor; Handelsunternehmen der Häuser *Stoerrebrandt*, *Warrlinger*, *Dhachmani* und *Gerbelstein*. Das in *Khunchom* ansässige M. wird von *Iselaff Dagorski* geleitet und stellte für viele Jahre praktisch den einzigen Handelspartner von *MARASKAN* außerhalb des *Neuen Reiches* dar. Seit der *borbaradianischen Invasion* sind die Geschäfte jedoch beinahe zum Erliegen gekommen, da der *Golf von Tuzak* mittlerweile zu den gefährlichsten Gewässern des Kontinents zählt. Zu den Nutznießern der Lage zählt das südlichere *Thalusa*, die meisten Waren jedoch werden zu gewinnbringendem Schmuggelgut.

Maraskerine; kleine Abart des *Perainapfels* mit süßen Früchten.

Marbos Odem; ein exquisites Rauschgift aus dem Blütenstaub des *Weißes Lotos*.

Marchesa, Marchese; *Adelstitel* im LIEBLICHEN FELD, der in etwa auf der Stufe eines *Grafen* anzusiedeln und zumeist mit einem hohen Amt verbunden ist.

Mardilo; etwa 70 Meilen langer Fluß im LIEBLICHEN FELD, der in den *Goldfelsen* entspringt und bei *Marvinko* in den *Sikram* mündet.

Marudret, -s; Marudreter; Marudreter; Ort und *Baronie* der Grafschaft *SIKRAM* im *Lieblichen Feld*. Stammlehen des alten Geschlechtes *vom Berg*.

Marvinko, Abelmir von; (* 15 v.H.); ehemaliger Antimagier, der bei seiner Tätigkeit als Hofmagus am Königshof zu *Vinsalt* seiner ganzen Zauberkraft verlustig ging. Trat daraufhin der *Hesindekirche* bei und wurde dank des Einflusses seiner Familie bald *Erzwissensbewahrer* zu *Silas* und damit oberster *Hesinde-Geweihte* des *Horasreiches*. Seit dem *BLUTKONVENT ZU ARIVOR* ist er als *Staats-Minister* die höchste Autorität im *HORASREICH* nach der Kaiserin, ein Amt, dem er sich völlig aufopfert. Jüngerer Bruder des Landgrafen vom *Sikram*, *CROENAR VON MARVINKO*.

Marvinko, Croenar von; (* 34 v.H.); Landgraf vom *SIKRAM* und Haupt des Hauses MARVINKO, der allgemein als äußerst intrigant, gefährlich ambitioniert und aufrührerisch gilt (man sagte ihm gar Beziehungen zu *Kusmina von Kuslik-Galahan*, *Answin von Rabenmund* und *Tar Honak* nach). Älterer Bruder des Erzwissensbewahrs *ABELMIR VON MARVINKO*.

Marvinko, Tharinda von; ehemalige Gräfin zu *Silas* und Mitverschwörerin beim BALIIRI-SCHWUR. Die schreckliche Niederlage bei der *Schlacht von Marvinko*, wo auch die Gräfin den Tod fand, wird – vor allem von Nachkommen der Gräfin aus dem Hause MARVINKO – immer wieder dem späteren König *Khadan Firdayon* (und seinen Nachfahren) angelastet.

Mätresse; die in der Oberschicht des *Lieblichen Feldes* übliche Bezeichnung für eine Gesellschafterin an der Seite eines hohen Herrn. Der Begriff wird keinesfalls abwertend verwendet, da eine M. (und ihr männliches Gegenstück, der *FAVORIT*) bereits zu einem festen Bestandteil und Statussymbol der liebfeldischen Kultur geworden ist, auf das die Gatten einer ohnehin meist politischen Eheverbindung längst nicht mehr eifersüchtig sind.

Megalon, Archon; (* um 35 v.H.); wohl machvollster menschlicher Druide Aventuriens, wahrscheinlich tobrischer Herkunft. Der ehemalige Hofdruide des *albernischen* Herrscherhauses zu *Havena*, der so gar nicht dem Klischee eines Haindruiden entspricht, hat sich jahrzehntelang der Erforschung des menschlichen Geistes verschrieben. Ein Ziel, dem er sich mit der Akribie und dem Kalkül eines besessenen Gelehrten widmete – ohne sich durch gesellschaftliche Bedenken beschränken zu lassen. Seine Forschungsergebnisse, die gerüchteweise auch auf skrupellosen Menschenexperimenten fußen, soll er in seinem inzwischen fertiggestellten Buch *„Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen“* niedergelegt haben.

Meister der Esse; Titel der *Hochgeweihten* in der INGERIMM-Kirche.

Melliador; gleißendes Tor von ALVERAN zur SECHSTEN SPHÄRE; bewacht von *Rondras Erz-Alveraniaren* und den tapfersten Recken der *Langen Tafel*; wird von den Seelen der Gestorbenen durchschritten, so ihnen eines der *Zwölf göttlichen Paradiese* bestimmt ist.

Menchal ak'Taran; zauberkundiger Führer der Alchimistengilde zu *Mengbilla*; Oberhaupt der *FRATERNITAS UTHARI*.

Menkirdes von Rethis; (1.607 – 1.545 v.H.); Adoptivtochter des Blutkaisers FRAN-HORAS; seit 1.593 v.H. Nachfolgerin von *PELMIDES VON RETHIS* als *Königin* der ZYKLOPENINSELN. Nach der Niederschlagung eines Aufstandes auf der Insel *Pailos* nahm sie den Titel einer *THALASSOKRATIN* an. Ihr Ausspruch *„Pailos ist mein, als wäre es ein zweites Hylailos“* führte zum heutigen Staatsnamen SEEKÖNIGREICH BEIDER HYLAILOS’.

Menschenfresserinsel; auf der Wildheit der *Utulus* beruhender Name der Insel SUKKUVELANI.

Mentor; in der Kirche der HESINDE der Titel für jene Geweihte, denen die Ausbildung der *Scholaren* obliegt.

Mephaliten; *weißer Magierorden* mit Hauptsitz in *Rommilys*; widmet sich vorrangig der *Heilzauberei*; weiterhin hat sich der Orden zur Aufgabe gesetzt, magiebegabte Kinder aufzuspüren und auszubilden.

Merach-Strauch; baumartiger, bis zu vier Schritt hoher Strauch der Tulamidenlande und des Regengebirges; seine glänzend blauen, aromatischen und zuckersüßen Früchte werden auch als *Süßer Tod* bezeichnet, da ihr Verzehr bis zu drei Tagen vor oder nach dem Genuß von Alkohol tödlich wirkt.

Mercenario; *horasischer* Begriff für einen SÖLDNER.

Meridiana; bosp. für ‘die Südliche’; nach *Bosparans Fall* gegründetes *Vizekönigreich*, das den Süden *Aventuriens* (namentlich neben *Altoum* und *Trahelien* die Grafschaften *AURELIA* und *MYSOBIEN*) bis zur sogenannten *DEBREK-LINIE* umfaßte; Hauptstadt war zunächst *Sylla*, später *Alphana* (das zu diesem Anlaß wieder seinen alten Namen *Al’Anfa* erhielt); auf mehrere Könige der Familie *Paligan* folgte unter den *Priesterkaisern* deren Degradierung zu *Grafen*, danach mehrere selbsternannte *Markgrafen* und schließlich die erneute Etablierung des *Vizekönigreichs* unter den *Shoy’Rinas*, das von *Walkir ZORNBRECHT* 330 v.H. zum *Königreich* erklärt wurde. Mit der Unabhängigkeitsklärung *Al’Anfas* im Jahre 145 v.H. waren die Tage M.s gezählt; bisweilen noch heute als Bezeichnung für die Gesamtheit der *Südlichen Stadtstaaten* verwendet.

Merkantiltheorie; herrschende Wirtschaftspraxis im HORASREICH; Vorstellung der M. ist es, interne Zölle abzuschaffen, Importe von Rohstoffen zu begünstigen, im Gegenzug aber Importe von Fertigwaren mit drastischen Zöllen zu belegen. Durch die provinzielle Politik der meisten Territorialadligen ist die M. aber kaum konsequent durchzusetzen.

Merymakon; weiträumig angelegter Gefängnis-Komplex in der Nähe der Stadt RETHIS, der in seinen Mauern auch zahlreiche Häuser und Paläste einschließt. In das nach Seekönig *Merymakos II.* benannte M. werden heute die hochrangigen Feinde des *Horasreiches* deportiert und von der Außenwelt abgeschlossen.

Merymakos I.; *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN im zweiten vorbosparanischen Jahrhundert; schloß im Jahre 1111 v.H. den *BUND VON LAND UND MEER* und rettete die Inseln so vor einer Seuche.

Merymakos II.; (1.036 – 971 v.H.); seit 987 v.H. *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN; schloß einen Bund mit dem MITTELREICH, der die Zyklopeninseln zum Flottenstützpunkt und Verbannungsort des *Neuen Reiches* machte.

Metamagie; Fachbegriff für ein *Spezialgebiet* der gildenmagischen Zauberei, das sich mit der Manipulation anderer Zauber beschäftigt.

Methumia; verbreitete Bezeichnung für das Herzogtum METHUMIS im LIEBLICHEN FELD; *Herzog* von M. ist EOLAN IV. BERLINGHÂN.

Methumian; auch: *Kleiner Tsakopf*; Kraut mit dichten, purpurnen Blütendolden. Wird zum Färben von Speisen ebenso benutzt wie als Salat, Gewürz oder auch Heilkraut.

Methumis (II), -is’; methumisch; Methumer; *Stadtmark* im gleichnamigen Herzogtum, auf dessen Feldern fast ausschließlich der bekannte *METHUMIS-TABAK* angebaut wird.

Methumischer Stil; *liebfeldische* Bezeichnung für die vom neuen *HORASSTIL* weitgehend abgelöste ”Neueste Vinsalter Mode” (und als solche auch weiterhin das größte Klischee des ”Vinsalter Stützers”). Wer sich an den horasischen Höfen heute noch für den engen Leibrock mit bauchigen Ärmeln, die ebenso knappen Beinkleider mit kurzem Rock oder farbigem Hosenlatz, die geckenhaften Schnabelschuhe und den fröhlichen Federhut entscheidet, zeigt damit deutlich seine Distanz zum neuen *Horasiat*.

Methumis-Tabak; leichtes und vor allem im *HORASREICH* beliebtes *Pfeifenkraut* mit feinem Aroma, das in *Methumis* und *Dról* angebaut wird.

Metuant, Oderin du; (* 21 v.H.); skrupelloser Krieger, Großmeister vom ORDEN DES SCHWARZEN RABEN, von *Tar Honak* ernannter *Marschall-Gubernator* von *Selem* (mittlerweile nur mehr ein nomineller Machtanspruch) und als Träger des *Rabenhelms* seit dem *Khom-Feldzug* Oberbefehlshaber der Landtruppen von AL’ANFA. Seit *Tar Honaks* Tod ist M. auch Mitglied im alanfanischen *TRIUMVIRAT*.

Mezzani, Phedro ya; *Großmeister* der Ordensburg der GRAUEN STÄBE zu *Neetha*; Träger des *Rohalsstabes CEDRAION*; der frühere Leiter des Ordenshauses Vinsalt erlebte mit, wie seine Stammakademie, das *Anatomische Institut zu Vinsalt*, auf staatlichen Druck von der *Grauen Gilde* zur *Weißer Gilde* überging und befürchtet tagtäglich das gleiche für die *Halle der Antimagie in Kuslik*. Diese Erfahrung hat ihn zu einem entschlossenen, wenn auch subtilen Verfechter der Gildenfreiheit gegen alle staatlichen Umarmungsversuche des *Horasiats* gemacht; seinen Kampf führt er ganz ’liebfeldisch’ mittels vorsichtigem Druck hier und üppigen Zuwendungen dort.

Mhaharan-Shah; wörtlich ’Großherr-König’; offizieller tulamid. Titel des *aranischen* Monarchen ARKOS. Die weibliche Form für seine Gemahlin *ELEONORA*, die eigentliche Regentin, lautet *Mhaharani Shahi*, doch wird in der Praxis meist nur *Mhaharani* gebraucht.

Mhanadiknolle; auch *Khomknolle*; unterirdisch wachsende *Kakteenart* der östlichen Khom, Goriens und Mhanadistans nördlich des Gadang; ihr tulamidischer Name ’al Kirachin’ bedeutet so viel wie ’die Feuchte’; tatsächlich bedeutet die kürbisähnliche Pflanze oftmals die letzte Rettung vor dem Verdursten, denn in ihrem Innern speichert sie bis zu vier Maß klaren Wassers.

Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah; dem novadischen Elementarmagier und Unauer *Mawlli* ist die Errichtung der ZAUBERSCHULE DES KALIFEN ZU MHERWED zu verdanken, der er als *Spektabilität* vorsteht.

Mibogor; wenig bekannter *Dämon*, meist als TAGESHERRSCHER beschworen.

Minotauren; äußerst seltene Mischrasse aus Stier und Mensch, die hauptsächlich in den Bergen der Insel PHRYGAIOS heimisch ist. M. haben einen menschlichen, aber mit Fell überzogenen Körper und den Schädel eines Stiers. Man erzählt von ihnen, daß sie einem wilden Stiergötzen opfern und Frauen entführen, um sich mit ihnen zu paaren. Auch sollen die M. Zugänge zu den *Feenwelten* kennen (über die sie auch andere der ZYKLOPENINSELN erreichen), während über ihre Herkunft nur allerlei Mutmaßungen getroffen werden können.

Miralay; neue *aranische* Tulamidyä-Bezeichnung für den militärischen Rang *Oberst*; Anführer eines *ALAY* (Regiment).

Mirhamer Brautwerbung; eine der bekanntesten av. Heldensagen, die von *Sheyrazada*, der Tochter des *Emirs*, und ihrer ungläublichen Schönheit handelt. Sie soll die größten Helden des Zeitalters zurückgewiesen und schließlich, nachdem ihr Vater getötet und die Stadt gebrandschatzt worden war, mit dem Streuner *Phecadio von Punin* verschwunden sein.

Mirhamionette; von vielen Gauklertruppen verwendete kleine Puppen, die in einer nach oben offenen, kastenartigen Bühne mit Hilfe von dünnen Fäden gelenkt werden; die etwas spöttelnde Bezeichnung stammt von der sprichwörtlichen Abhängigkeit der Königsstadt *Mirham* vom Willen *Al'Anfas*.

Mironos von Rethis; letzter der *ADOPTIVKÖNIGE* auf den ZYKLOPENINSELN, der 1.224 v.H. im Kampf mit Piraten erschlagen wird, ohne einen Nachfolger bestimmt zu haben. Zwei Jahre zuvor besetzte er *Neetha*, ließ dort das alte *Seekönigliche Schloß* erbauen und verleibte es seinem Königreich ein. Seine starke Flotte machte die Inseln zu einem so starken Machtfaktor, daß er von den *Kaisern von Bosparan* zahlreiche (mittlerweile wieder verlorengegangene) Privilegien und die Bestätigung des Titels *Seekönig* erhielt.

Mithrida die Rote; eine der größten *Gigantinnen*, die im Kampf gegen die *VIELLEIBIGE BESTIE* des *Dämonensultans* von *Rondra* selbst als Waffe geführt wurde. Wie ihre Schwestern *Hazaphar* und *Sokramur* war sie danach so schwer verletzt, daß sie zur Ruhe gelegt wurde und heute die *ROTE SICHEL* bildet.

Mittelreich; das *Neue Reich* hat *BORBARADS RÜCKKEHR* den größten Tribut zollen müssen; im Verlauf der borbaradianischen Invasion gingen sowohl die Insel *Maraskan*, wie nahezu das gesamte Herzogtum *Tobrien*, die Markgrafschaften *Beilunk* und *Warunk* sowie der Osten *Darpatiens* verloren und zählen nun zu den *Schwarzen Landen*.

Weitere Konzessionen mußte das Kaiserreich im *FRIEDE VON OBERFELS* machen, der das Verhältnis mit dem *HORASREICH* 'reformierte', das einstige Fürstentum *ARANEN* nutzte die Gelegenheit, endlich seine Unabhängigkeit durchzusetzen.

Schmerzlich auch der Blutzoll, den das Reich entrichten mußte. Neben den ungezählten Opfern in den besetzten Gebieten sowie den Gefallenen der *Schlachten* von *Eslamsbrück*, auf den *Vallusanischen Weiden* und an der *Trollpforte*, ist der Verlust zahlreicher berühmter oder reichswichtiger Persönlichkeiten zu beklagen; Herzog *Kunibald von EHRENSTEIN*, Amazonenkönigin *YPPOLITA VON KURKUM*, Herzog *Waldemar von LÖWENHAUPT-Weiden*, Schwertkönig *Raidri CONCHOB AIR* und Reichsbehüter *BRIN VON GARETH* führen die Opferliste an.

Im Jahr 29 Hal beginnt die Zählung der jüngsten mittelreichischen Geschichte, die ***Emersche Reichsreform*** sorgt für Veränderungen in Staatsordnung und zur Straffung der Verwaltung. *Emer ni BENNAIN*, Gemahlin des gefallenen Reichsbehüters *Brin*, wurde bereits kraft dessen Testaments zur *Reichsregentin* erhoben, die bis zur Regierungsfähigkeit von Kronprinzessin *ROHAJA* (Königin von *Garetien*, *Darpatien*, *Almada* und *Kosch*) im Pra. 36 Hal die Staatsgeschicke in Händen halten soll. Neben ihrer Person ruht das Reich nur noch auf vier Säulen, denen Reichserzmarschall *Leomar vom BERG* (Kriegswesen), Reichserztruchseß *Fingorn von Mersingen-Schnattermoor* (Hofstaat und Schatzkammer); Reichserzkanzler *Hartuwal GORWIN VOM GROSSEN FLUSS* (Reichsangelegenheiten, Außenpolitik und Kaiserliche Rechtsprechung) sowie Reichsadmiral *Rudon von Mendena* (Flottenwesen) vorstehen.

Die Kompetenz der einstigen *Gaugrafen*, nunmehr *PFALZGRAFEN*, wurde beschnitten, die zugehörigen *PFALZGRAFEN* (vormals *Gaue*) unter Beibehaltung ihres Namens auf Baroniegröße geschrumpft.

Auch die Provinzen werden neu geordnet: die Markgrafschaft *Winhall* wird nach dem Tod von *Raidri Conchobair* wieder zur Grafschaft im Königreich *ALBERNIA*, die Markgft. *Heldentruz* wird eigenständige Grafschaft im Herzogtum *WEIDEN*.

Der Neuaufbau der Kaiserlichen Armee liegt vor allem in den hohen Verlusten der letzten Zeit begründet; weiterhin Bestand haben die *Elite-Garderegimenter* *RAUL VON GARETH* und die *LÖWENGARDE*, neu hinzu

kommen *GREIFENGARDE* und *BÄRENGARDE* für die aufgelösten Einheiten von *Drachen-* und *Adlergarde*; daneben bestehen noch 21 weitere *Garderegimenter*.

Moarana; im *südaventurischen* Urwald weit verbreitete Lianenart, deren zähe, fingerdicke Stränge bräunliche Farbe und samtige Oberfläche haben. Von den *Waldmenschen* zu einem Liebestrank verkocht, wird sie andernorts zur Steigerung der Leistungsfähigkeit roh oder als Nahrungsbeigabe genossen und ist vor allem ein beliebtes Mittel, um die Arbeitskraft von *Sklaven* zu erhöhen.

Moghul, Moghuli; *Adelstitel*, hat in *ORON* den des *Königs* abgelöst; Trägerin des Titels ist die *Heptarchin DIMIONA*, die ihr Herrschaftsgebiet *Oron* als *Moghulat* bezeichnet.

Mohaska; von *Waldmenschen* aus *Quinjabeeren* gebrauter Wein, der auch bei Mitelländern sehr beliebt ist.

M'Okool; Quellsümpfe des *Bodir*; namensgebend für den dort lebenden Stamm der *Sumpforks*, den MOKOLASCH.

Molchenberg; großer Kalkhügel am *Radrom*, auf dem *WARUNK* errichtet wurde; durchzogen von allerlei Höhlen; war aufgrund des darin schlummernden *OMEGATHERIONS* Gegenstand von allerlei Sagen.

Monarchin des Ewigen Siechtums; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin *BELZHORASH*.

Mond (II); Bezeichnung für den *obersten Geweihten* der *PHEX*kirche; seine wahre Identität zählt zu den größten Geheimnissen des zwölfgöttergläubigen *Aventuriens*.

Mondkontor; umgangssprachlicher *Garethi*-Name der *phexgewidmeten* *aranischen* Handelsgesellschaft, der *MADA BASARI*.

Mondrazar vom Goldfelsen; größter Verwandlungsmagier der *Rohalszeit* und Autor des *Almanachs der Wandlungen*. Der Sage nach soll er irgendwo in den *Goldfelsen* ein Zauberschloß errichtet haben.

Mondschaten; eigentlich: *Bruderschaft der Mondschaten*; mittelreichische Bezeichnung für die *Geweihtenschaft* des Gottes *PHEX*.

Mondsilbersultana; *Titel* der *Zorganer Fürstin* (*Sultana*) *SYBIA* als offen auftretende *Phex-Hochgeweihte* und Leiterin der *MADA BASARI*; Hauptaufgabe ist die wortgewandte Befürwortung eines "selbstbestimmten, entscheidungsfrohen und risikobewußten Lebens der freien Händler"; weitere Tätigkeitsbereiche entziehen sich dem Licht der Öffentlichkeit.

Morfureiter; landläufige Bezeichnung für die *Großköniglich Selemere Kuriere*; Anspielung auf deren Langsamkeit.

Mulziber von Jergan; (* 18 v.H.); Prinz von *Maraskan*, Erbe der *CHERZAKS* von *Jergan* und Oberhaupt der *maraskanischen* Gemeinde in *Festum*, daher auch oft *M.* von *NEU-JERGAN* genannt. Zeit seines Lebens als gewiefter *Intrigant* berüchtigt, erklärte er seinen Anspruch auf die *Krone Maraskans* nach der Eroberung *Borans* als ruhend und rief sich zum *TETRARCHEN* des Nordens des *BENISABAYADS* aus. Während *Mulziber* unter *Nichtmaraskanern* nur als *Anführer* einer einflußreichen *Allianz* der *maraskanischen Exilanten* gilt, wird der vormals umstrittene Prinz jetzt *Kraft* des *Tetrarchenamtes* von seinen *Landleuten* widerspruchslos als *akzeptierter Anführer* von schier unbegrenzter *Machtfülle* angesehen. Unter *Eingeweihten* gilt *M.* als *göttergesegneter Logistiker* und *Organisator*, dem ein großer Teil des *Verdienstes* bei der Eroberung *YALAIADS* zugeschrieben wird.

Muntagonus, Rakorium; (* 52 v.H.); einer der bekanntesten *Erzmagier*; zwar noch *Spektabilität* der *HALLE DES QUECKSILBERS ZU FESTUM*, ist aber seit Jahrzehnten als *Hüter* der *Encyclopaedia Sauria* zunehmend zum *versponnen Einzelkämpfer* gegen die *echsische Dämonologie* der *Sterbenden Götter* geworden, weswegen er als mehr oder weniger *wahnsinnig* gilt..

Munter, Bastan; Gelehrter und Reisender, der im Laufe seiner mehrjährigen Expeditionen seit 360 v.H. als erster *Geograph* alle Länder *Aventuriens* bereiste. Die Erkenntnisse seiner Reisen legte er in einer *Tetralogie* (bestehend aus den Bänden '*Sand, Saltz und Sonne*', '*Zwischen Bodir und Walsach*', '*Die dampfenden Waelder*' und '*Heymatland, fremdes Land*') nieder, die von den *Völkern* und *Kulturen* *Aventuriens* berichtet und zu den

derographischen Standardwerken zählt.

Murakianer; auch *Murakbrüder* genannte lockere Gemeinschaft von ungebildeten Nationalisten, die seit der Unabhängigkeit im *Lieblichen Feld* geringe Verbreitung gefunden hat und (oft gewalttätig) gegen alles Fremde vorgehet.

Muwallaraan; *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge von BELKELEL; erscheint als nachtschwarzer Hengst mit Raubtierzähnen und Feldermausflügeln.

Mygdonia; (1.048 – 982 v.H.); sagenumrankte Königin *Araniens* und Gemahlin des Heldenkönigs *ARKOS*; begnadete Regentin; führte ihr Land in eine Zeit der wirtschaftlichen und kulturellen Blüte. Ihr Geschick in den Künsten der Diplomatie war so groß, daß sie sowohl zuerst mit Kaiserin *Hela-Horas* wie später, nach dem Fall *Bosparans*, mit Kaiser *Raul von Gareth* Verträge schließen konnte, die Aranien als selbstständiges Land neben dem Kaiserreich bestätigten.

An ihrem Hofe zu *Zorgahan* (dem heutigen *Zorgan*) wurde angeblich die allmähliche Umformung vom *Ur-Tulamida* ins modernere *Tulamidisch* zum ersten mal in Schrift niedergelegt; zu ihrem Hofstaat gehörte unter anderem der Drachenkundler *Pher DRODONT*.

Mylamazza; exzellenter Schafkäse der Schäfer von *Putras*, *Kutakis* und *Mylamas*; dank seines blaugrünen Schimmels besonders würzig und wohlschmeckend.

Myridanum; unglaublich wertvoller *Räucherstoff*, dessen Kristalle durch alchemistische Verarbeitung der lila schimmernden Früchte des seltenen (und ausschließlich im *Regengebirge* zu findenden) *Myrrhe*-Strauches. Der kostbare Stoff dient bei vielen magischen Ritualen als *Paraphernalium*.

Mysobien (I); Landschaft im Süden *Aventuriens*, dessen feuchte Sümpfe und Regenwälder sich am *Mysob* zwischen *Brabak* und *H'Rabaal* erstrecken.

Mysobien (II); ehemalige *Grafschaft* im *Vizekönigreich MERIDIANA*, die von dessen Gründung 992 bis 660 v.H. existierte; umfaßte die Stadt *Brabak* und ihr Umland.

MAGISCHE BÜCHER

Nachdem trotz der Bemühungen etwa der *Hesinde-Kirche* selbst im *Horasreich* nur ein Teil der Bevölkerung lesen und schreiben kann, wurden bis zur Erfindung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern im Jahre 33 v. Hal Bücher fast ausschließlich zur Niederlegung von Wissen vor allem aus den Bereichen Religion, Wissenschaft, Staat und *Magie* verfaßt. Insbesondere die Magierschaft nutzt seit jeher Schriftstücke zur Weitergabe arkanen Wissens. Erst jüngst setzt sich in den *Magiergilden* teilweise der Buchdruck durch, der den entscheidenden Nachteil mit sich bringt, daß sich *Thesen* von Zaubersprüchen unter Benutzung dieser Technik nicht drucken lassen; Experimente der *Adamanten-Presse* in *Khunchom*, dieses Problem mittels Druckstöcken aus *Arkanium* zu lösen, sind allesamt gescheitert.

Inhaltlich wie äußerlich variieren Zauberbücher enorm. Es gibt sie in beinahe allen Formen, aus verschiedensten Materialien, lieblos heruntergeschrieben oder mit Hingabe farbig illustriert und illuminiert und mit zahllosen künstlerischen Details verziert. Thematisch werden fast alle denkbaren Bereiche abgedeckt.

Ein Buch muß nicht direkt mit Zauberei zu tun haben, um für *Magier* von großer Bedeutung zu sein. Vor allem mythologische und geschichtliche, religiöse und philosophische sowie naturkundliche Werke genießen teilweise hohen Respekt und gelten als ein Muß für die Bibliotheken der *Akademien*. Die Inhalte so manchen Buches sind verschiedenen Mächtigkeitsgruppen von Kirchen über *Adel* bis hin zur Magierschaft natürlich ein Dorn im Auge, es gibt ungezählte Beispiele für Indizierung und Zensur bis hin zu öffentlichen Bücherverbrennungen, von denen besonders jene aus der Zeit der *Priesterkaiser*, die Scheiterhaufen nach den *Magierkriegen* und die Jahre nach Zerschlagung der *Ilaris-Sekte* in Erinnerung geblieben sind. Besonders in jüngster Zeit kommt es auch vor, daß ein Buch bereits vor seiner Veröffentlichung bei Staat oder Kirche auf einen Index verbotener Schriften gesetzt wird.

Bedeutende Horte arkaner Bücher sind die *Hallen der Weisheit* zu *Kuslik*, das *Pentagrammaton* zu *Punin*, die *Universitäten* von *Al'Anfa* und *Methumis*, die Akademiebücherei von *Mirham*, das *Hesindedorf* in *Festum* und einige mehr. Durchaus vermag auch eine Privatsammlung ob echter Raritäten in echtes Erstaunen zu versetzen, und die *Bleikammern* der *Stadt des Lichts* beinhalten ebenso zahllose wie begehrte Bücher.

Nachfolgend eine Zusammenstellung einiger bedeutender Werke:

Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen; allgemein geächtetes, "heiliges" Buch des Kultes des *Gottes ohne Namen*; abgefaßt in den *Dunklen Zeiten*, ist es den Kirchen der *Zwölfgötter* bis heute nicht gelungen, alle

Exemplare zu vernichten; die 13 Kapitel stellen die gesamte Dereggeschichte als Machenschaften des *Namenlosen* dar und verführen auch die Gläubigsten zur Hingebung an diesen.

Die Angst – Betrachtungen ueber den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen; die im Jahre 22 Hal veröffentlichten Forschungsergebnisse des ehemaligen "Hofmagiers" von *Havena*, des *Druiden Archon Megalon*, über menschliche Phobien aller Art – und wie sie herbeigeführt werden, weshalb das Buch vom *Bund des Weißen Pentagramms* und vielen grauen Forschungsstätten verboten wurde.

Arcanum; seit 1.900 Jahren das wichtigste Werk der *Dämonologie*, dessen halb mythologische, halb wissenschaftliche Inhalte noch auf güldenländischem Wissen fundieren; trotz des hohen Alters und der meist miserablen Erhaltungszustände werden noch immer weitere, oft erschreckende Geheimnisse daraus entschlüsselt.

Artefakte und Alchemica – Vom Wechsel der Dinge; hochintelligentes, hexalogisches Werk aus der Epoche der *Klugen Kaiser*, das dem Leser weniger besondere Kenntnisse in *Magie* und *Alchimie*, als vielmehr hohes mathematisches Wissen abverlangt; bietet eine Unmenge von diesbezügliche Formeln zur Formveränderung von Materie und *Elementen*.

Codex Albyricus; im Jahre 446 v.H. auf Veranlassung Rohals erstmals niedergelegte und nunmehr in der 9. Auflage oft erweiterte und korrigierte Gesetzessammlung, die sich mit magischen Vergehen und Verbrechen, deren Untersuchung, Nachweis und Ahndung sowie Normen und Traditionen der *Gildenmagie* beschäftigt; Grundlage der *Gildengerichtsbarkeit*.

Codex Daemonicus; 44 v.H. vom Zauberer *Rapherian zu Gareth* verfaßt, der ein ausgewogenes, wertneutrales Werk der *Dämonologie* schreiben wollte, auf dieser Gratwanderung zwischen Kosmos und Chaos jedoch zunehmend dahinsiechte und dem Irrsinn verfiel; das Buch galt als Magierlegende, ehe es 14 Hal zufällig im Tempel der *Hesinde* entdeckt wurde; noch bevor eine Komplettabschrift angefertigt war, beschlagnahmte es die *Inquisition*.

Codex Sauris; weniger ein Quell über die echsischen Zauberkünste als vielmehr die vermutlich ausführlichste Quelle über Kulturen, Götter und Geschichte der saurologischen Rassen, aus älteren Quellen zusammengetragen als *Enzyklopaedia Sauria* von *Cordovan Puriadin* unter Regierung *Hela-Horas'*; gilt als geistesgefährdend, wie oft an *Rakorium Muntagonus* angeführt wird, welcher derzeit *Bewahrer* der Urschrift ist, die tausend Jahre lang immer zusammen mit dem *Kelch der Magie* weitergegeben wurde.

De Lithis – Kompendium der wunderwirksamen Steine; verschollenes Werk über die arkanen Kräfte der Metalle und Gesteine sowie Grundlagen der *Sumulogie*, das vor über 300 Jahren von *Isfaleon von Rommily*s verfaßt wurde; es kursieren zwar viele Auszüge und Passagen, doch komplette Texte scheinen nicht mehr zu existieren.

Encyclopaedia Magica; als siebenbändiger *Foliant* etwa alle 200 Jahre und mittlerweile in der 10. Auflage neu herausgegebenes Nachschlagewerk der gildenmagischen Zauberei; enthält neben neuesten Forschungsergebnissen und den bekannten Zaubersformeln vor allem Verzeichnisse sämtlicher *Magierakademien* und bekannter Zauberer sowie ein magisches Hesindikön.

Die Gespräche Rohals des Weisen; ein philosophisch-arkanes und recht verbreitetes Kollektan von 21 Bänden, das im Verlaufe der Regierung *Rohals* von dessen Schülern gesammelt wurde; enthält im Stil von Schüler-Frage und Lehrer-Antwort nahezu alle Lehren und Weisheiten des großen Kaisers, fast alle Themen von Moral über Naturwissenschaften bis zur Götterkunde abdeckend.

Liber Zhammorica per Satinav; nahezu unbekanntes Werk der alten *Tulamiden*, das sich Ritualen, Kulturen und Mythen der *Echsen* widmet, aber auch den Komplex der 7 Formeln der Zeit zum Thema hat und daher das sphärologische Gegenstück zum *Codex Sauris* bildet; aufgrund seiner Geheimnisse zu den *Sterbenden Göttern* wird es wahnbringend unter Verschuß gehalten.

Die Magie des Stabes; von der halbmythologischen Artefakt- und Hofmagierin *Yulag-Horas'*, *Jandora von Bosparan*, verfaßtes Kompendium über die arkanen Gerätschaften der *Gildenmagie*, deren Tradition noch heute darauf fußt; übersetzt in nahezu alle Schriftsprachen und in jedem Gildenhaus zu finden.

Magische Schilde; erst 28 Hal der Öffentlichkeit vorgestelltes, von *Erzmagierin Racalla von Horsen-Rabenmund* verfaßtes Buch für den Leib- und Hofmagier zum sicheren Schutz des jeweiligen Potentaten; die Verbreitung geht nur schleppend voran, da zahlreiche Leibmagier Interesse bekundeten und nach Rangfolge ihrer Bedeutung eine Abschrift erhalten.

Ma'zakaroth Schamaschtu – Das Daimonicon; legendärstes Buch der *Dämonologie* aus alttulamidischer Zeit, aber auch das gefährlichste; sein Studium schadet nach allgemeiner Meinung unausweichlich Geist und Seele, doch gewährt es Macht über die Kreaturen der Niederhöllen; dabei gilt seine Existenz nicht einmal als gesichert.

Naranda Ulthagi oder: Auf der Suche nach der Gefrorenen Zeit; das sagenhafte Buch der Zeitmagie, dessen Existenz von vielen *Magiern* angezweifelt wird; neben allen Geheimnissen der Anrufungen *Satinavs* werden dem Werk auch die Entschlüsselung der letzten Mysterien der Magie zugesprochen, ebenso die Kunst des Goldmachens, die Nennung des *Wahren Namens* des *Dämonensultans* und weitere unglaubliche Dinge.

Niobaras Sternkundliche Tafeln; unter der geläufigeren Bezeichnung **Der Foliant** das anerkannteste Almagest, basierend auf den Arbeiten der Sternkundlerin *Niobara von Anchopal* in der *Rohalszeit*; die große

Sternkartensammlung und die dazugehörigen Berechnungstabellen gelten vor allem in der Navigation nach den Sternen, aber auch bei *Beschwörungen* als unerlässlich.

Philosophia Magica; eigentlich eine Sammlung von Einzelschriften und Traktaten des *Elfen Elon Carhelan* aus der Zeit von *Bosparans Fall*, heute jedoch mehr oder meist weniger vollständig in Buchform zusammengestellt; als bekanntestes und unter Menschen erstes Werk der *Magierphilosophie* untersteht sie dem *Zwölfgöttlichen Bann*.

Naaghot-Shaar; angeblich eine *güldenländische* Bezeichnung für den *Namenlosen*; etwa: 'der mit den zwei Gesichtern'.

Nabuleth; einstige Stadt der *Echsen* an der Mündung des *Jalob*, in der eine dreiköpfige *Echse* verehrt wurde. Auf ihren Ruinen entstand das spätere *Tyrinth*.

Nagrachpfeil; kristallener, niederhöllisch kalter Pfeil, der durch einen Pakt des Beschwörers mit dem *Erzdämonen* NAGRACH unfehlbar das anvisierte Ziel trifft. Von sieben "Freipfeilen" werden aber nur sechs tatsächlich von Nagrach in das vom Schützen gewünschte Ziel gelenkt, der siebte trifft unweigerlich das Ziel seiner dämonischen Wahl, meist einen dem Schützen nahestehenden Menschen.

Nagwa; südaventurischer Fluß, der in den südlichen *Eternen* entspringt und nach etwa 40 Meilen bei *Abszint* in den *Szinto* mündet.

Nahamah-Werfer-Geschütz; auch *Hammerwerfer*; ein auf dem Prinzip von Schwer- und Zentrifugalkraft basierendes Geschütz, das aus einem frei drehbaren Hebel besteht und Steinquader bisher ungeahnter Größe zu schleudern vermag. Zur Zeit der *Skorpionkriege* gelang Sultan *Sulman al-Nassori* mit dieser Maschine (damals *namajinaqqim* genannt) der Sieg über die *Magiermogule*. Aus uralten Quellen konnte das Geschütz 26 Hal von *TAMORLAN VON SHAMAHAM* rekonstruiert werden, die Pläne fielen aber anscheinend *Borbaradianern* in die Hände, da ein riesiger H. bei der Belagerung von *Beilunk* in den *Namenlosen* Tagen 27 Hal zum Einsatz kam.

Nanduria (II); in den großen Städten vom *LIEBLICHEN FELD* sowie in *DRÔL* ansässiges Unternehmen, das unter der Leitung von *Hauce von Radoleth* Informationen sammelt und verkauft oder in diversen Gazetten veröffentlicht. Vor allem der Handel mit unerwünschten Geheimnissen verschafft der Nachrichtenagentur nicht unerheblichen politischen Einfluß.

Nargazz Blutfaust; *Orkhäuptling* der *GHORINCHAI* in den *Dunklen Zeiten*; einte mehrere Stämme unter seinem Banner, fiel in das geschwächte *Alte Reich* ein und eroberte 1.246 v.H. *Baliho*, wo er das *KÖNIKREISCH DES NORDENS* ausrief; wurde beim Versuch einer Eroberung *Trallops* 1.240 v.H. erschlagen.

Nasuleum; Bezeichnung für ein großes Grabmal; nach Kaiser *NASUL-HORAS*, der 743 v.BF nahe *Bosparan* ein Prachtgrab für seine Gemahlin errichten ließ.

Nayrakis; Teilkraft eines vermutlich von *Rohal* stammenden *dualistischen Prinzips*, die im Gegensatz zum *SIKARYAN* im Kosmos das Männliche, Aktive, Schöpferische darstellt, so wie das Heldentum, das Weltengesetz und die Sonne; bisweilen gleichgesetzt mit der Möglichkeit oder der Zauberkraft der Lebewesen; *LOS* zugeordnet und als sein schaffender Geist nach gängiger Lehre auch im *Limbus* gebunden. Es heißt, daß mit jedem geschaffenen Kunstwerk oder gewirkten Zauber ein Teil des N. auf immer verloren geht.

Nebelstein; Gipfel des *FINSTERKAMMS*; durch die sogenannte *BÄRENKLAMM* führt der *SCHATTENPASS* ins *Greifenfurtsche*.

Nebelwald (I); besondere Form des *Regenwaldes* an jenen Berghängen mancher *Waldinseln*, die in einer Höhe von über 2.000 Schritt liegen. Diese in ihrer Flora einzigartigen Wälder ziehen ihre Feuchtigkeit direkt aus den – hier sehr tief hängenden – Wolken, die die Gipfel wie ein ewiger Nebel umhüllen.

Nebelwald (II); ertümliches, größtenteils unzugängliches Waldgebiet westlich des *Yslisees*; von vielen Sagen und Mythen umrankt; zeitweilig Herrschaftsgebiet des finsternen *Druiden Gwendion von NEVELUNG* und seiner *Nebelwölfe*.

Neckerkraut; auch *Nymphenhaar*; vorwiegend in Meeresnähe wachsende Pflanze, deren Blätter das Auftreten von *EFFERDSIECHE* oder *KERKERSIECHE* unterbindet.

Neckkupfer; verwünschtes Metall; ähnelt edlen Metallen, brennt jedoch wie Schwefel; meist *koboldischen* Ursprungs; siehe auch *BOSNICKEL*.

Nedime; Tochter des ehemaligen Kalifen der Novadis, *Abu Dhelrumun*; wurde einst vom gorischen Sultan *Hasrabal* entführt; der Verbindung mit ihrem damaligen Retter entsprangen drei Kinder; ihr ältester Sohn (und damit vermeintlich rechtmäßiger Kalif von Mherwed) *Al'Rik ibn Abu* wurde 26 Hal Opfer eines Attentats.

Neetha (II), -s; neethanisch; Neethaner; *Stadtmark* im neuerrichteten Erzherzogtum *CHABABIEN*. Die schier endlosen Grasflächen, die sich nördlich der Stadt *Neetha* zwischen Küste und *Seneb-Horas-Straße* erstrecken, dienen vor allem zur Pferdezucht, und das Gestüt zu *Valavet* ist im ganzen Land berühmt.

Nelgab; kleiner und verrufener Ort; einzige Siedlung auf der *DREIKRONENINSEL*.

Nemezijn; angeblich im *maraskanischen Hochland* beheimatete *Baumart*, deren verdorrte Äste dazu einladen, als Feuerholz verwendet zu werden. Erzählungen künden davon, daß ein jeder Frevler, der je einen Ast des N. gebrochen hat, wenige Zeit später eines unerklärlichen Todes gestorben sein soll.

Nemrod, Dexter; (* 39 v.H.); *Reichsgroßgeheimrat*, Leiter der KGIA; Baron von Ulmenhain, seit 27 Hal Graf von Wehrheim; einer der verdientesten Streiter des *Mittelreichs*; verfügt über eine profunde Ausbildung in Kriegerhandwerk und Rechtskunde, seine einst glühende Verehrung des Götterfürsten *Praios* führte gar zur Berufung als *Großinquisitor* (bis 21 Hal) durch den Boten des Lichts; trotz seines hohen Alters und seines lahmen Beins immer noch ein respektabler Kämpfer; von Reichsfeinden und Nekromanten vor allem wegen seines Scharfsinns und seiner Entschlossenheit gefürchtet.

Neohelaischer Stil; siehe *POSTGARETHISCHER STIL*.

Neu-Bosparan; *horasischer* Kolonialstützpunkt des *Königreichs SÜDMEER* auf der *Waldinsel Bilku*, verwaltet von Cavalliera *Nurim ya Balesh*; die kleine Holzfestung ist zugleich die Hauptstadt des *Capital-Condominiums SÜDMEER* und mit einer ganzen Kompanie der *HORASGARDE* besetzt.

Neu-Elem; alte tulamidische Siedlung, auf deren Ruinen Siedler aus *Brabak* 1.334 v.H. die Stadt *HÔT-ALEM* (eine Verballhornung des ursprünglichen Namens) gründeten.

Neuer Wall; niedrige Bergkette zwischen *Yslisee* und *Tobimora*; nach örtlichen Sagen in einem Krieg zwischen *Drachen* und *Riesen* entstanden.

Neu-Jergan; dicht besiedelter Stadtteil *Festums*, der vor allem von *Exilmaraskanern* bewohnt wird. Die ersten von ihnen flüchteten nach der Eroberung Maraskans durch *Kaiser Reto* hierher und verliehen dem Stadtteil bald ein stark südländisches Gepräge.

Als der Priesterschaft Maraskans die ersten Vorzeichen der drohenden Rückkehr *Borbarads* bekannt wurden, begann *Prinz MULZIBER* mit einer klammheimlichen Abschottungspolitik gegenüber den Stadtvätern *Festums*, mit dem Ziel, den Stadtteil ihrer Kontrolle zu entziehen und einen Freihafen für sein bedrohtes Volk zu schaffen. Daher weiß heutzutage niemand zu sagen, wie viele Maraskaner dort eigentlich wohnen. Die Kämpfer N.-J.s – ein Vielfaches der erlaubten Garde, die die Stadt *Festum* dem Prinzen zugestand – bilden einen wichtigen Teil des geheimen Heeres des *BENISABAYADS*.

Neunschwänzige (Katze); äußerst unrondrianische Waffe, die einer *Peitsche* ähnelt, aber in neun dünnen Riemen ausläuft, in die bisweilen sogar noch Metallkugeln oder Dornen eingeflochten werden. Die N. wird als Folterwerkzeug und vor allem zur Bestrafung ungehorsamer *Sklaven* verwendet, doch überleben die wenigsten mehr als ein Dutzend Hiebe.

Nevelung, Gwendion von; (7 v.H. – 28 Hal); druidischer Erzschorke und Diener *Borbarads*; einst loyaler Vasall des Hauses *Ehrenstein* und Vertreter der tobrischen Sumudienerschaft; schloß sich 27 Hal den *Schwarzen Horden* an und trug mit seinen Untaten maßgeblich zum Untergang des Herzogtums *Tobrien* bei. Diente zuletzt dem Dunklen Herzog *Arngrimm von EHRENSTEIN* als Hofmagus und kam bei einem mißlungenen Attentat auf diesen ums Leben.

N'hatoëp; fremdartige Kreatur, die als bunter *Pfefferfresser* erscheinen soll und Zweibeiner unter einen Beherrschungsbann zwingt; inszeniert mit seinen Opfern angeblich grausame Spiele.

Niam von Bosparan; (* 16 v.H.); charismatische *Beherrschungsmagierin*, die als 'ungekrönte Königin von Alt-Bosparan' die Unterwelt von *Vinsalt* dominiert und zu den führenden Kräften im *KARTELL* gehört.

Niederer Dämon; Wesenheit der *Siebten Sphäre*; mit weniger Macht ausgestattet als GEHÖRNTÉ DÄMONEN oder ERZDÄMONEN, zu deren Gefolge sie meist zählen; ihre Beschwörung erfordert den geringsten Aufwand an Zeit und ritueller Vorbereitung.

Nihrman; Oberpriester der NEMEKATHÄER; führte den Kult nach der Zerstörung der Nekropole von *Palakar* nach *Mengbilla*.

Nilaya; *mohisch* in etwa für 'Baum-auffragen-sprechen'; von einigen auf dem *aventurischen* Kontinent heimischen Stämmen der *Waldmenschen* verwendete Wegzeichen, die auf der Kombination einfacher Symbole wie der Anordnung von Steinen und geknickten Zweigen basieren und fast eine eigenständige Sprache darstellen.

Nisut; *Kemi*-Wort für 'Königin'; *Nisut ni Kemi* ist der offizielle Titel der Herrscherin von *Trahelien*, derzeit *PERI III. SETEPEN*.

Noralec-Otter; oder *Boraner Liebchen*; Schlange der maraskanischen Wälder und Graslandschaften; ihr heimtückisches Gift tötet die meisten Beutetiere sofort, bei Menschen bewirkt es jahrelanges Siechtum, das meist mit dem Tod endet.

Nordask; *südaventurischer* Fluß von etwa 100 Meilen Länge, der am nördlichen Rand des *Regengebirges* entspringt und bei *Mengbilla* ins *Askanische Meer* mündet.

Nostria Thamos; siehe *NOSTRIACUS*.

Nostriacus, Thamos; häufiger *Nostria Thamos*; größter *Seher* der Geschichte, dessen Visionen bis in den *Zweiten Drachenkrieg* zurück und auch mehrere Jahrhunderte in die Zukunft reichen; Zeitgenosse *Rohals*; vermutlich ein Druide aus Nostria; studierte auf Maraskan Philosophie. Seine wohl berühmteste Hinterlassenschaft sind die *Alanfanischen Prophezeiungen*, die in mystischen Worten vom "Ende des Zeitalters" berichten. Die Deutung der Sprüche von T.N. hat in jüngster Zeit neue Bedeutung gewonnen, wird allerdings durch die von dem Seher vertretene Philosophie des maraskanischen *Dualismus* deutlich erschwert.

Nostradien; aventurienweit gebräuchlicher Begriff für *anmaßende Dummheiten*.

Notmarker, Ingolf; (10 v.H. – 26 Hal); ein dämonenpaktierender Söldnerführer, der in den Diensten *Borbarads* im Umland von *Beilunk* sein Unwesen trieb.

Nun'kun'tur; Name der *Zyklopen* für den im westlichen Gebirge von *PAILOS* liegenden unzugänglichen Vulkan, der ständig schweflige Ausdünstungen und dämonische Präsenzen ausspucken soll. Auch gilt der N. in der *Dämonologie* als ein leicht zu öffnendes Tor in die *Niederhöhlen* und einziger Ort, an dem das *Ritual von N.* vollzogen werden kann, das die zweigehörnten Zwillingssämonen *ILTAPETH* UND *ISTAPHER* erscheinen läßt.

Nuraghe; Wehrturm der *AL'HANI* in *Tobrien*, den *Markgrafschaften Warunk* und *Beilunk*; heutzutage meist nur noch Ruinen.

Nur'Za; Isdira für *Zerstörer (Zerrbild) des Lebens*; siehe *VIELLEIBIGE BESTIE*.

Nyssides; einziger ganzjährig wasserführender Fluß der *Zyklopeninseln* auf der Insel *HYLAILOS*, der den Hügeln im *Hain der Könige* bei *A'LAYIS HIPHON* entspringt.

Oberfels; oberfelsisch; Oberfelser; *LANDSTADT* im *LIEBLICHEN FELD*, die nördlich der *Goldfelsen* als Hauptstadt in der Kronmark *YAQUIRBRUCH* liegt und in *Alt-O.* und *Neu-O.* geteilt ist. Überregionale Bedeutung erlangte die Stadt, als dort ein Gesandtenkongreß den *Frieden von Oberfels* zwischen *Mittelreich* und *Horasreich* aushandelte.

Ober-Yaquirien; bezeichnet das Gebiet des heutigen *ALMADA* unter *bosparanischer* Ägide in den Jahren 1.874 bis 1.324 v.H..

Obsidian; wissenschaftliche Bezeichnung für das aus schnell erkalteter Lava entstehende *VULKANGLAS*, eine seltene Abart ist *ROTER OBSIDIAN*; bildet in der Nähe von Vulkanen (wie zum Beispiel dem *Visra*) oft ganze Klippen.

Octavo; kleinstes der nach den *Rohalschen Maßen* in der av. Buchbinderei üblichen Formate. Ein O. (auch: *Oktavband* oder *Taschenbuch*) mißt 8 auf 12 Finger und ist die gängigste Größe für gedruckte Unterhaltungsliteratur.

Odenius der Tüftler; (1.063 – 987 v.H.); *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN. Obwohl O. mehr an der Mechanik als der Politik interessiert und ständig auf der Suche nach dem *perpetuum mobile* war, führte er sein Reich doch unbeschadet durch die Wirren von *Bosparans Fall*.

ODL; eigentlich: *Ordo Defensores Lecturia*; siehe *GRAUE STÄBE VON PERRICUM*.

Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten; heiliges Buch der *Praioskirche*, das von der Urgeschichte und der Gefolgschaft des *Praios* berichtet; geschrieben 144 v.H. vom Heiligen *Arras de Mott*, dem der *Alveranier Urischar* erschienen war.

Offenbarungen von Balträa; drei heilige Schriftrollen, die vor über hundert Jahren der jungen Hirtenmaid *Yppodamea* im Orakel von *BALTRÄA* von einem *Alveranier* überreicht wurden. Sie überbrachte sie der *Gemeinschaft des Lichts*, der Kirche des *Praios*, von der sie seitdem unter Verschluss gehalten und nur zu außergewöhnlichen Ereignissen vom *Boten des Lichts* geöffnet und verkündet werden. Die erste Prophezeiung wurde beim Tode Kaiser *Valpos*, die zweite im Pra. 26 Hal geöffnet. Beide kündeten in vieldeutigen Worten von der darauf folgenden Zeit des Umsturzes und des Krieges.

Öffner der Tore; der *elfische* Name für *BORBARAD*.

Ogerkreuz (II); riesige Keule mit vier langen Spitzen, die den *Ogern* im *Ogerbusch* bei *Shamaham* als Zeichen der Häuptlingswürde gilt.

Ogermauer; Befestigungsanlage an der *Trollpforte*; die Bezeichnung stammt aus der *OGERSCHLACHT* im Jahr 10 Hal, bei der das Mittelreich sich gegen mehr als tausend der menschenfressenden Ungeheuer behaupten konnte; siehe *WALL DES TODES*.

Ogeron; wildester aller *Giganten*, der beim Angriff auf die Feste *Alveran* in den *Gigantenkriegen* von *Praios* vernichtet wurde und in hundert mal hundert Stücke zersprang. Diese erhoben sich später, von unstillbarer Freßgier erfüllt, als die menschenfressenden *OGER* (auch *Kinder Ogerons*).

Ogerzähne; auch *Lindwurm Rücken*; kaum bekanntes Gebirge im nordöstlichen *ORKLAND* mit Erhebungen von bis zu 2.000 Schritt Höhe; gehen im Osten in *Hilvalskopf* und *BLUTZINNEN* über; bewohnt von *Ogern*, einigen *Grolmen* und den *KOROGAI*.

Ohzara; Siedlung im Sumpfgebiet nördlich von *Benivilla* und Bezirk des *Großemirats Mengbilla* (EW: 1.850, davon 1.300 Sklaven; G: 100 Gardisten), der für die in den Sumpfseen gefundenen *Ternmuscheln* bekannt ist.

Oikaldiki; Adelsgeschlecht im *LIEBLICHEN FELD*. Ursprünglich aus *Pailos* stammend, stellte das Haus O. einen der zwölf Gründer des *Theaterordens*, in der *Dröler Mark* die Grafen von *Neetha* und seit dem gemeinsamen *BALIIRI-SCHWUR* mit den *Firdayon* und den *Marvinko* die Markgrafen von *CHABABIEN*. Sein Wappen zeigt einen goldenen Adler auf Rot. Seit der Niederlage des letzten Mgf. *PHRENOS AY O.* gegen Kaiserin *Amene-Horas* im Jahr 1.012 BF. ist den O. nur die Domäne *Brelak* mit Burg *Eskenderun* verblieben. Oberhaupt des Hauses ist gegenwärtig *Lutisana ay O.*, die Gattin des *Cedor von ESKENDERUN*.

Oikaldiki, Phrenos ay; ehemaliger Markgraf von *Neetha*, der 18 Hal vergeblich versuchte, einen Bürgerkrieg im Süden vom *LIEBLICHEN FELD* zu entfesseln. Für seinen Verrat wurde er zum Tode verurteilt, konnte aber entfliehen.

Oikaldiki, Thursis ay; einer der drei Hauptverschwörer beim *BALIIRI-SCHWUR*, der von König *Khadan* nach dem Erlangen der Unabhängigkeit anstatt eines Teils der Herrschaft über das neue Königreich mit der Markgrafschaft *Neetha* und einer Hälfte vom *AARENSTEIN* abgefertigt wurde.

Okharim, Khadil; (* 30 v.H.); einer der bedeutendsten lebenden Artefaktmagier, der sich mit seinen außergewöhnlichen Fähigkeiten auf dem Gebiet der *Thaumaturgie* einen luxuriösen Lebensstil finanziert. Der etwas beliebte Tulamide ist *Convocatus* und *Spektabilität* der *DRACHENEI-AKADEMIE ZU KHUNCHOM*.

Oktogon; oberstes Ordenshaus der DRACONITER in *THEGÛN*. Das Areal für die beeindruckende Ordenshochburg der Baumeister *Quen vom Tann* und *Gringalf Sohn des Gerulf* wurde dem *Abtprimas* im Jahre 18 Hal vom damaligen Baron von *Kabash* zum Geschenk gemacht. Das Bauwerk besteht aus einem achteckigen, mehrstöckigen Ring sowie unterirdischen Säulenhallen und beherbergt sämtliche Ordensräume. Die berühmte Kuppel der *Halle des Drachen* stürzte bei einem schrecklichen Brand 27 Hal zusammen und begrub unter sich die Tafel der Erzheiligen *Canyzeth* und die Statue der *Gnädigen Herrin Hesinde vom Guten Rate*. Der Wiederaufbau ist bereits im Gange, doch wird es Jahre brauchen, bis das O. wieder in seinem einstigen Glanz erstrahlt.

Oligarchie; Herrschaft einer kleinen Gruppe; Macht erwächst nicht aus erbrachter Leistung, sondern aus der Zugehörigkeit zu bestimmten Gemeinschaften; zu *MENGBILLA* lenken *Gilden* und *BORON-Kirche* die Geschicke des *Großemirats*.

Olochkratie; Pöbelherrschaft; exemplarisch sei hier die Piratenstadt *CHARYPSO* genannt, in der Glück und Erfolg der götterlosen Raubzüge zu einer wechselnden Rang- und Hackordnung führen.

Omegatherion; bosp. für *Letzte Kreatur*; siehe *VIELLEIBIGE BESTIE*.

Omerta; Verbrecherorganisation mit Hauptsitz in *MENGBILLA*, die ihre finsternen Geschäfte – mit gelegentlicher Unterstützung der *HAND BORONS* – praktisch in ganz *Aventurien*, vor allem aber im *HORASREICH* verfolgen.

Ondifalors; *Kriegsbanner* der *Fürsten vom EBERSTAMM*; angeblich stammt das schwarz-grüne Tuch aus der Zeit der *Thorwaler-Überfälle* am Großen Fluß (um 874 v.H.), die genaue Herkunft ist jedoch unbekannt; um die Fahne ranken sich zahlreiche Heilssagen.

Onjaro; Ort und zwischen *Sikram* und *Goldfelsen* sowie nördlich des *Onjet* gelegene *Baronie* in der Landgrafschaft *SIKRAM*. Da nur ein kleiner Teil des Landes landwirtschaftlich nutzbar ist, lebt die *Baronie* fast ausschließlich vom Holz seiner zahlreichen Wälder und dem Eisen aus den Ausläufern des Gebirges.

Onjegano; stark aromatisches, südländisches Gewürz, das an den Ufern des *Onjet* besonders prächtig gedeiht.

Opal; Edelstein, der einzig im *Regengebirge* abgebaut wird und von milchig-weiß bis schwarz in den verschiedensten Farben vorkommt. Die edelsten Ausformungen sind als *SCHLANGENAUGE* und *FEUEROPAL* bekannt.

Opalthron; prächtiger, von unzählbaren Edelsteinen verzierter Thron der *Könige von Meridiana*; einst gebaut für *Walkir ZORNBRECHT*, steht das Prunkstück mittlerweile in *Mirham* im Palast von *Damian von Shoy'Rina*.

Opernfestspiele; zehntägige Veranstaltung im *Vinsalter Opernhaus*, die traditionell am 20. Hes. mit dem *VINSALTER OPERNBALL* eröffnet wird und am 29. Hes. mit der Aufführung von *Bosparan* ein furioses Finale findet. Während tagsüber die berühmtesten Barden und Sänger ihre Kunst beweisen, wird jeden Abend vom *K.u.K. Hoforchester* die Uraufführung eines neuen Werkes gespielt, das eigens für die O. in Auftrag gegeben wurde. Davon sind wegen des großen Aufwandes höchstens zwei oder drei Stücke echte Opern (von denen meist nur eine die Festspiele überdauert), der Rest dagegen Orchesterwerke oder selten einmal Soloauftritte.

Oradella; in den *Amhallassih-Kuppen* entspringendes Fließchen von keinen 20 Meilen Länge, das in den *Yaquir* mündet und die tatsächliche östliche Grenze der *Kronmark Yaquirbruch* (die nominell noch vierzig Meilen weiter reicht) bildet.

Orakel von Altaïa; ein Heiligtum von *EFFERD*, *HESINDE* und *PHEX*, das auf einer Insel inmitten *Altaïas* lag. Die Statuen der drei Götter wurden vor Urzeiten an jener Stelle errichtet, "wo *Kaucas jadegrüne Schwester gestürzt war*" und gaben orakelhafte Weissagungen von sich, bis sie beim Untergang *Altaïas* vernichtet wurden.

Orakel von Balträa; den *Zwölfgöttern* und im besonderen dem *PRAIOS* heilige und nach dem Untergang von *Altaïa* einzige ständige Orakelstätte *Aventuriens*, auf dem zentralen Feuerberg im Osten der *Zyklopeninsel Baltrea* gelegen. Es wird von zahlreichen Offenbarungen und Prophezeiungen erzählt, die bis zur *Siedlerzeit* und einer Erscheinung des Göttersohnes *Horas* zurück reichen. Am Fuß des Vulkans, auf dem das eigentliche, uralte Orakel liegt, steht heute ein mächtiger *Praiosstempel* im *Ucurianischen Stil*. Die wohl berühmtesten Weissagungen dieses Ortes sind die *OFFENBARUNGEN VON BALTRÄA*.

Ordamon (der Verdammte); einstmals wegen seiner Zuversicht 'der Kühne' genannt; einer der acht

STAMMVÄTER DER ZWERGE; Vater von *Organa*; verstieß gegen *Ingerimms* Gebot, vor den *Drachen* verborgen zu bleiben, und versuchte vor über 8.000 Jahren, den Hort des *PYRDACOR* zu stehlen, wurde aber von dem Gottdrachen entdeckt. So wurde die Existenz der Zwerge den Drachen offenbar; O. fand den Tod in der *SCHLACHT DES HIMMELSFEUERS*.

Orden der Grauen Stäbe; siehe *GRAUE STÄBE VON PERRICUM*.

Orden der Schwarzen Löwen; kriegerischer Kirchenorden des KOR, dessen zwei Söldnerbanner in den Diensten *Al'Anfas* stehen.

Orden der Wächter Rohals; eigentlich *Ordo Custodis Rohaliensis*; siehe *WÄCHTER ROHALS*.

Orden des Blutroten Stabes und Schwertes; *Horas*-Orden; kurz *STAB UND SCHWERT ORDEN* genannt; selbst im *LIEBLICHEN FELD* nicht unumstritten.

Orden des Goldenen Falken; offizielle Bezeichnung der *UCURIATEN*.

Orden des Heiligen Badilak; siehe *BADILAKANER*.

Orden vom Magischen Recht in Rohals Namen; Magierorden; siehe *ROHALSWÄCHTER*.

Ordo Custodis Rohaliensis; siehe *WÄCHTER ROHALS*.

Organa Tochter des Ordamon; erste *Drachentöterin* der Geschichte; letzte vom ausgestorbenen Volk ihres Vaters *ORDAMON*; starb aufopferungsvoll während der *Schlacht des Himmelsfeuers* im Zweikampf mit *Pyrdacors* Marschall, dem Kaiserdrachen *ANCARION*.

Orkpony; von den *Orks* domestizierte, größere und drahtigere Art der wildlebenden *Orklandponys*.

Orksch; im *Garethi* gebräuchlicher Ausdruck für Häßliches, Unerfreuliches, Unerwünschtes; zuweilen auch allein als Ausruf.

Ornamentalistik; beliebter Baustil zur *Rohalszeit*; siehe *BAUSTILE*.

Oron (II), -s; oronisch; Oronier; mit 200.000 Einwohnern ist diese Region, die vormalige Grafschaft *Elburum*, einer der dichtestbesiedelten Teile *Araniens*. Derzeit zählt O. jedoch zu den *Schwarzen Landen*, da es unter der Herrschaft der borbaradianischen *Heptarchin DIMIONA* steht.

Geprägt wird das Land durch die Herrschaft der Schwarzen Horden – die Bevölkerung wurde zu Sklaven erniedrigt – und die Verehrung der *Erzdämonen*. Der Kult der *Zwölfgötter* ist nicht explizit verboten (ausgenommen *Praios* und *Hesinde*), es gibt jedoch die "reformierten" Kirchen der *Rahja* und des *Phex*, die offenkundig den Erzdämonen *BELKELEL* und *TASFARELEL* huldigen und die rechtmäßigen Geweihten als abweichlerische Ketzer verfolgen. Die übrigen Kirchen werden stark bedrängt, ihre Besucher entmutigt.

Die Herrschaft in Oron ist sehr willkürlich – zwar gibt es an der Spitze die *Moghuli* (Königin) und als ihre Vasallin die *Satrapa* (Gräfin) *Merisa von Elburum*, und auch etwa 15 *Beli* (Barone) im Lande, doch viele alte Gesetze wurden aufgehoben, ohne daß neue eingeführt wurden –, alles bleibt den Entscheidungen der Mächtigen überlassen. Zu ihnen zählen am Hofe der *Moghuli* noch der pervertierte Elf *Farviriol Krähenschwinge* als Leiter der geheimen Polizei, der "Rotmäntel", sowie der Ferkina-Söldnerführer *Yabman Pascha* und der abtrünnige Graumagier *Adaon von Veliris*.

Eine im Adel verbreitete Erscheinung sind die *LAMIJANIM*, verführerische *Succubi* und *Incubi*, die ihren Gespielen und Opfern die Kräfte rauben, um sie von sich abhängig zu machen, oder sogar mittels Beischlaf zu töten verstehen.

Unterhalb der Staatsspitze gibt es verschiedene Gruppierungen, die sich hart, mitunter blutig befehden und um Macht und Einfluß ringen, so etwa die *Gildenmagier*: Eine der Heilmagie (!) gewidmete Akademie unter der entführten und verführten Vinsalter Magistra *Maryan di Shumir* wird derzeit in *Elburum* aufgebaut.

Die Armee Orons umfaßt neben den Soldaten der *Satrapa Merisa* und der Horde des *Yabman Pascha* noch zahlreiche Söldner, die von den Versprechungen üppiger Beute und williger Gespielen angelockt wurden. Eine Teil der Truppen, geführt von *Merisas* Enkelin *Reshemin*, widmet sich vorrangig der Aufgabe, das *YALAIAD* zu unterwerfen.

Oropheia; eine schrittgroße, edle Eule, genannt die *Eulenkönigin vom Blautann*; eine der legendären *TIERKÖNIGE*.

Orta, Mz.: Ortanim; neue *aranische* Tulamidya-Bezeichnung für den militärischen Verband von 50 Soldaten; auf Garethi auch *Banner, Kompanie* oder *Schwadron* genannt; von einem AGHA kommandiert.

Orungan; Greif aus dem Gefolge des PRAIOS, der in der *Siedlerzeit* den *Güldenländern* erschienen und den Heiligen *Horas* auf dem Rücken getragen haben soll.

Osdask; auch: *Arrati*; Fluß im novadischen Sultanat *Arratistan*.

Pailischer Mahlstrom; gewaltiger Strudel südwestlich von PAILOS, der jedoch außerhalb der befahrenen Routen liegt und somit meist ungefährlich bleibt, aber schon manchem Fischer zum Verderbnis wurde, da er urplötzlich und unregelmäßig entsteht.

Pailos (III); einziges *Herzogtum* der ZYKLOPENINSELN, das aus den Inseln *P.*, *Phenos*, *Putras*, *Mylamas*, *Kutaki* und *Baltrea* besteht; das größte und wichtigste *Lehen* des *Seekönigreiches* war traditionell in der Hand der Königsfamilie *THALIYIN*, doch als sich 1 v.H. kein würdiger Inhaber fand, wurde *Berytos COSSEIRA* zum neuen *Herzog* ernannt.

Pakt von A'Layis Hiphon; (17 Hal); Bündnisvertrag zwischen Seekönig *MERMYDION II.* und Königin *Amene III.*, der nach dem Verhandlungsort *A'LAYIS HIPHON* benannt ist. Er besiegelte nicht nur die Loslösung der *ZYKLOPENINSELN* vom *Mittelreich* durch eine Allianz mit dem künftigen *Horasreich*, sondern sprach den beiden Monarchen auch die Schutzherrschaft über das Reich des Vertragspartners im Falle dessen Ablebens ohne mündigen Erben zu.

Da *Amene* nach dem baldigen Tod des Seekönigs dessen Titel annahm, zählt der Vertrag zu den bedeutendsten Leistungen *liebfeldischer* Diplomatie, denn er war neben der *COMTO-OGMAN-URKUNDE* wesentlicher Grundstein für die Ausrufung des *Horasreiches*.

Palamydas; (* 88 v.H.); amtierender *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN; siehe P. THALIYIN DYLL RETHIS.

Palmyramis; Palmyrener; *Sultanat* in *Aranien*; Land zwischen *Gadang*, *Barun-Ulah* und *Raschtulswall*; einst der Nordteil des alten Sultanats vom *Gadang*. Lange Zeit stand die Region, die keine Großstadt besitzt, im Ruf, eine unabhängige Stellung zwischen *Aranien* und *Zorgan* anzustreben, doch in letzter Zeit wurde die Treue zum übrigen *Aranien* wieder deutlicher und stärker.

P. umfaßt ein hügeliges, recht stark bewaldetes Land, das seine Bewohner gut ernähren kann, vor allem aber wegen des hier gedeihenden Weines bekannt ist, der als *Aranischer Schlauchwein* und *Raschtulswaller* weithin ausgeführt wird. Nimmt man noch hinzu, daß hier auch eines der Zuchtgebiete der als *Tulamiden* bekannten Pferderasse liegt, so wird einsichtig, daß die etwa 120.000 heißblütigen und leidenschaftlichen *Palmyrener RAHJA* als ihre Hauptgöttin verehren. Ihre Fürstin, *Sultana Rashpatana al-Kira*, gilt als eine der besten Reiterinnen *Araniens*.

Panaq-Si; auf der Westseite des mittleren *Regengebirges* lebender Stamm der WALDMENSCHEN, über den nicht viel mehr als schaurige Geschichten bekannt sind. Die wohl berühmteste ist die vom Ritual des Erwachsenwerdens, bei dem sich der P. von seinem Stamm trennt und ganz die Lebensweise eines von ihm gewählten Totemtieres übernimmt (wozu auch der Verzehr von rohem Fleisch gehört). Auch sollen ihre Körper tierische Merkmale aufweisen, und auch für den Gebrauch der *baccanaq* sind sie berüchtigt (ihr wahrer Name ist niemandem bekannt, *Panaq-Si* bedeutet etwa 'Leben-mit-Kralle-vortäuschen').

Panther; der *Schwarze P.* ist eine seltene Abart des *JAGUARS* und dem Söldnergott *KOR* heilig. Ein weißes Fell trägt der *Schneepanther* oder *Schneeleopard*, der in den Gletscherhöhen des Regenwaldes lebt.

Panthergarde; erstes *Banner* des *Ksl. Elitegarderegiments LÖWENGARDE*; stellt traditionell die Leibwache des mittelreichischen Kaisers.

Paquamon, Dorgando; (76 v.H. – 23 Hal); genialer Musiktheoretiker aus *Bethana*, der zu den Begründern der *VINSALTER OPER* gehört und in jungen Jahren schier unerschöpflichen Schöpfergeist bewies (zu seinen berühmtesten Werken zählen neben genialen Kleinkompositionen die großen Musikdramen *Der Kalif von Unau*, *Die Khadansaga*, *Hexentanz* und natürlich *BOSPARAN*). Mit etwa sechzig Jahren zog sich der Komponist aber aus der Öffentlichkeit zurück, doch setzte er nur seinem kompositorischen Schaffen ein Ende, denn in seiner Villa bei *Bethana* (die er seiner Gönnerin *Gräfin Udora von Bethana* zu verdanken hat) widmete er sich ganz den tieferen Geheimnissen der Musik, bis er bei einem durch einen Blitzschlag ausgelösten Brand ums Leben kam.

Paralyse; eine Lähmungskrankheit; siehe *BASILISKENBLICK*.

Paramantus; (580 – 529 v.H.) Großmeister der *Alchimie*, der zur Zeit der *Priesterkaiser* in verborgenen Laboratorien in *Havena* Experimente durchführte, die seine Schüler zum *Lexikon der Alchimie* zusammentrug; von Geburt an taub; starb durch die Schwerter der *Sonnenlegion*.

Paraphernalium; Mz.: Paraphernalia; allgemein für benötigte materielle Komponenten bei ritualisierten Zauberhandlungen, im speziellen jedoch jene überlieferten Details – betreffend Ort, Zeit, Schutzzeichen etc. – bei der Beschwörung von *Dämonen*, die den Unmut des gerufenen Wesens vermindern sollen und angesichts der Gefährlichkeit solcher Beschwörungen unerlässlich sind.

Parder; Raubkatze *Maraskans*; kleiner als ein *Jaguar*, mit kaum unterscheidbaren schwarzen Ringen im schwarzen Fell. Im Norden der Insel gibt es die sehr seltenen *Weißten P.*, die sich gelegentlich zu einem losen Rudelverband zusammenschließen. Eine Seltenheit ist auch der *Rote P.*, der wohl keine eigene Art darstellt – vermutlich handelt es sich um aggressive Einzeltiere, die ihren Lebenspartner verloren haben.

Pardonasgabe; auelfische Bezeichnung für ‘zweischneidiges Schwert’, ‘Kehrseite der Medaille’.

Pavonisches Paar; Bezeichnung für das Ehepaar *Cedor von Eskenderun* (Graf von *Thegûn*) und *Lutisana ay Oikaldiki* (Gransignora von *Brelak*), deren Ursprung im Wappen von *Eskenderun*, dem roten Pfau (bosp. *pavo*) auf blauem Grund, zu finden ist.

Pei-Pei-Assel; Verwandter der *Gruftassel*; manche *Waldmenschentämme* züchten die Tiere in flachen Tümpeln; angeblich läßt sich aus ihren Sekreten eine schmackhafte, käseähnliche Paste gewinnen.

Pelmides von Rethis; (1.636 – 1.593 v.H.); *König* der ZYKLOPENINSELN, der sein Reich 1.593 v.H. zu einem unabhängigen Staat machen und von *Bosparan* lösen wollte. *Fran-Horas* erstickte den Aufstand im Keim, ließ P. vierteilen und ernannte seine Adoptivtochter *MENKIRDES VON RETHIS* zur Königin.

Pentagramm-Akademie zu Rashdul; Akademieleiterin *BELIZETH DSCHELEFSUNNI* führte im Ron. 28 einen Umsturz herbei, indem sie sich auf die Seite der *Dämonenbeschwörer* stellte und die *Elementaristen* der Akademie verwies. Darüber hinaus nutzte sie die Abwesenheit der weltlichen Herrscherin von Rashdul, *Shanja Eshila*, und nahm deren Stellung gewaltsam ein. Im Verlauf der Kämpfe wurden die seit der Zeit der *Priesterkaiser* versiegelten Tore der Akademie wieder geöffnet. Nach mehreren ergebnislos verstrichenen Ultimaten der *Großen Grauen Gilde* setzten im Per. 28 der Orden der *Grauen Stäbe* und Sultan *Hasrabal* von Gorien der Angelegenheit ein Ende – *Hasrabal*, der *Belizeth* im Zauberkampf tötete, wurde neuer Akademieleiter und zugleich faktischer Herr über Stadt und Land Rashdul. Die Akademie hat sich mittlerweile weitestgehend von der *Dämonologie* abgewandt und verstärkt dem *Elementarismus* verschrieben; von den einst gelehrten dämonologischen Sprüchen werden einige gar nicht mehr, andere nur unter strengsten Auflagen weitergegeben.

Pentagrammaton; traditioneller Name für das Hauptgebäude der *Academia der Hohen Magie zu Punin*, dessen Grundfläche die Form eines *Pentagramms* oder Fünfsterns hat. Das P. ist aus grau-grünem Marmor aus dem *Raschtulswall* erbaut und von einer schützenden Mauer umgeben. In seiner Mitte erhebt sich der sagenhafte *Elfenbeinturm*, der hoch über das Gebäude hinausragt; errichtet um 1.612 v.H. von *FRAN-HORAS*, der sich übernatürlicher Kräfte zum Bau bedient haben soll.

Peraineblatt; etwa ein Spann große *Graspflanze* mit bis zu vier Finger breiten Blättern, die am Boden liegen; kommt in Grasländern und Wiesen vor; altes Hausmittel bei *DUMPFSCHÄDEL* und *DARMFRAISCH*; in *Weiden* gilt die Pflanze als Mittel gegen allerlei Krankheiten, man sieht sie oftmals an die Tür genagelt.

Perainefurten; -s; Perainefurtener; Perainefurtener; bis 27 Hal ein unbedeutendes Dorf in einem lieblichen Tal am Oberlauf des *Tizam*, dessen Alltag von den herzhaften Brüdern und Schwestern eines großen *Peraineklosters* geprägt war. Von P. führt sowohl eine gut ausgebaute Landstraße nach *Ysilia* und *Vallusa*, als auch ein breiter Pfad nach Norden hinauf zum *RAULSJOCH* und sogar weiter bis ins *TAL DER TÜRME* inmitten der *Drachensteine*. Nach der Invasion *Tobriens* und dem Fall der Herzogenstadt *Ysilia* ist P. Sitz des *Herzogs Bernfried von EHRENSTEIN* und seiner Getreuen sowie Zufluchtsort für etwa 2.000 *Tobrier* (Zahl steigend), deren Versorgung und Unterbringung allerdings große Probleme bereitet; ebenfalls im Ort zu finden sind das *ZWÖLFGÖTTLICHE KONZIL ZU PERAINEFURTEN*, zwei Gesandte des *Kaiserdrachen APEP* und einige hundert göttergefällige Streiter.

Peraines Garten; das ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES der *Peraine*.

Peri III. Setepen; (* 13 v.H.); als *Nisut ni Kemi* Herrscherin von TRAHELIEN; die stumme *Borongeweihete* stammt aus *Neersand*, folgte einer Vision in den Süden und wurde von dem damaligen Hohepriester *Charus* für seine Pläne benutzt und zur *Königin* gemacht. Schließlich trat sie mit Hilfe von *Dio de CAVAZO* aus dessen Schatten heraus und führte ihr Volk in die Unabhängigkeit.

Perldrachen; kleiner, flugfähiger Verwandter des WESTWINDDRACHEN; rund ums *Perlenmeer* beheimatet; seine hellen, perlfarbenen Schuppen wandeln sich im Alter häufig zu schillerndem Perlmutter.

Perlenmeer (II); Mark des *Horas-Kommissariat SÜDMEER*; für die noch unerforschten Gebiete der *CHARYPTIK* vorgesehen.

Perricum (II); *Edelgrafschaft* im mittelreichischen Königreich *Garetien*; immens reichswichtig, da sie für das Reich den einzigen Zugang zum Perlenmeer bedeutet; verwaltet von *Rimiona Paligan von Perricum*.

Pertakis (I), Pertakis’; pertakisch; Pertakiser; *Domäne* der Grafschaft YAQUIRIA im *Lieblichen Feld*.

Pertakis (II); LANDSTADT (EW: 1.600), die der umliegenden *Domäne* ihren Namen gab. Hier treffen die *Seneb-Horas-Straße* von *Arivor* nach *Bethana* und die *Yaquirstraße* von *Vinsalt* kommend gen *Kuslik* zusammen, was die Stadt zu einer der reichsten in *Yaquiria* macht. Nach traditionellem Privileg müssen alle Handelskähne im Hafen einen Zwischenstopp einlegen, selbst *Schivonen* können den Fluß bis zu diesem begehrten Handelsplatz und Stützpunkt mit eigener Werft und der alten Zugbrücke über den *Yaquir* befahren. Sitz von *Postendienst Pertakis* und der *Bardenschaft Amazonia Pertakis*. (T: PRA, RON, EFF, HES, PHE).

Perval; kleine, aber einflußreiche Familie *Al’Anfas*, dessen Oberhaupt *Irschan PERVAL* seine Schwester *Viviane Perval-Karinor* (der Zweitname blieb ihr aus der früheren Ehe mit dem verstorbenen *Ramin Karinor*) mit dem Patriarchen *Amir Honak* vermählte.

Perval, Irschan; (* 18 v.H.); berüchtigter *Grande* in *Al’Anfa*, der die Ämter des *Großexecutors* und *Staatsministers* bekleidet und als skrupelloser Intrigant und Geliebter *Amir Honaks* gilt.

Pfalzgraf, Pfalzgräfin; nach der jüngsten *Reichsreform* des MITTELREICHS wieder eingeführter *Titel*; löst den des *Gaugrafen* samt seinen Privilegien, über andere Adlige Recht zu sprechen, ab.

Pfeiffer; im Orkland beheimatetes Nagetier.

Pfeile des Lichts; weißer *Magierorden*; bis Anfang Tra. 28 in *Beilunk* ansässig; seit Anfang 29 Hal zusammen mit der *AKADEMIE SCHWERT UND STAB* in den Räumen der ehemaligen *Kanzlei für das Kriegswesen* zu *Gareth* untergebracht.

Phantasmagorisches Institut der Nandusschule zu Methumis; (19 – 26 Hal); *MAGIERAKADEMIE* ”grauer” Ausrichtung unter *Lutisana ay OIKALDIKI*, die sich auf *Illusionszauberei* spezialisiert hatte und eng mit der *AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS* zusammenarbeitete. Eine Anerkennung der von chababischen Edlen gestifteten Akademie (Vollständige Bezeichnung: *Schola Phantasmagorica Nandi der Zwölfgöttlichen und Horaskaiserlichen Freien Volks- und Universalschule unserer Herrin Hesinde zu Methumis*) kam nie zustande, nach einem Brand wurde sie geschlossen.

Phecadien (II); *Grafschaft* im Hzm. GRANGOR; ehemaliger Graf von P. war *Kalman von P. zu FARSID*, und da die Grafschaft einst das Stammlehen des Geschlechtes *Garlisch* war (das erst durch die Verbindung mit einem *mittelreichischen* Geschlechtes zur heute bekannten Familie *GARLISCHGRÖTZ* wurde), fiel sie nach dessen Tod wieder an jenes Haus (also den *Herzog* von Grangor) zurück. Zur Grafschaft P. gehören die *Stadtmark Grangor*, die *Kron-Domäne Venga* sowie die *Baronie Sewamund*.

Phecanostein; eine der modernsten Grenzfestungen an der Nordgrenze vom *LIEBLICHEN FELD* in der *Cron-Domäne Venga* gelegen.

Phex (I); mit dem Amt der in *Zorgan* residierenden *MONDSILBERSULTANA*, das von der früheren aranischen Fürstin *SYBIA* bekleidet wird, ist der Kirche des Phex eine prominente Sprecherin erwachsen, die auch als Leiterin der Phex gewidmeten Handelsgesellschaft *MADA BASARI* oder ”Mondkontor” die Handelsaspekte des Kultes offen vertritt und damit gerade in den Tulamidenlanden die Kaufleute noch stärker an die Kirche bindet; die innerkirchliche Macht der *Mondsilbersultana* ist unbekannt.

Phexens Hort; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* des *Phex*.

Phraisop; Familie mit momentanem Wohnsitz in *Zorgan*, da ihre Ältesten seit ewigen Zeiten das Amt der *DIENER DES LEBENS* bekleiden.

Phraisop, Hylaria; *Dienerin des Lebens* in der Zeit vor *Bosparans Fall*, die 1.008 v.H. in *Al'Anfa* und *Brabak* mit dem *Honinger Tiegel* die heilige Aussaat vornahm. Auf den gesegneten Feldern wächst bis heute trotz des südländischen Klimas phecadischer Weizen.

Phraisop, Leatmon (I); langjähriger *Diener des Lebens* und Vorsteher der *Perainekirche*; wirkte im *Tsa 28 Hal* ein *Großes Wunder* der *Peraine*, mit dem die Göttin den Staatsstreich der Dämonenpaktierein *DIMIONA* in *Aranien* verhinderte; fiel mitsamt beinahe seiner ganzen Familie *30. Peraine 28 Hal* einem Mordanschlag zum Opfer.

Phraisop, Leatmon (II); (* *22 Hal*); minderjähriger Großneffe des *Diener des Lebens*; überlebte als einziger das Massaker an seiner Familie; von der Kirche der *Peraine* als neuer *Diener des Lebens* proklamiert, wird sein Amt aber erst mit *18 Jahren* antreten.

Pirateninseln; im Süden verbreiteter Name für die *Waldinseln* *ALTOUM*, *SOURAM* und *NIKKALI*, da die umliegenden Gewässer der *CHARYPTIK* als Hochgebiet der Piraterie gelten.

Plutokratie; Herrschaft der Reichen; Variationen dieser Staatsform findet man in *Al'Anfa*, *Chorhop* und der bornländischen Kolonie *Kannemünde*.

Porquid von Ferdok; selbsternannter *Gegenkaiser*; richtete *78 v.H.* ein Massaker am *Koscher Fürstenhaus*, das sogenannte *SAUSTECHEN* an.

Port Visar; stark befestigte Hafenstadt am *Perlenmeer* im Osten der *alanfanischen Halbinsel*; nach *Al'Anfa* wichtigste Garnison des *Alanfanischen Imperiums*.

Porträts der Mächtigen; zwei Dutzend mannshohe Gemälde, die in der *Rohalszeit* auftauchten und (den Karten des *Inrah* folgend) je einem der sechs *Elemente* und den Eigenschaften von Fürst, Magier, Weissager oder Ritter zugeordnet sind. Sie sind heilige Artefakte der *HESINDE* und wechseln auf wundersame Weise selbst ihren Besitzer, um stets jene Personen in *Aventurien* (oder gar *Dere*?) zu erwählen, die in dieser Generation die besten Repräsentanten der dargestellten Aspekte sind.

Postendienst Pertakis; größtes Postkutschenunternehmen *Aventuriens*; versorgt das gesamte *LIEBLICHE FELD* und Teile der Mark *DRÖL* mit regelmäßig verkehrenden und zuverlässigen Postkutschen, die sowohl *Depeschen* und *Handelsgüter* wie auch *Passagiere* befördern.

Postgarethischer Stil; auch: *Neohelaischer Stil*; ein seit einigen Jahrzehnten im *HORASREICH* aufkommender Baustil, der die Rückkehr des klassischen Tempel- und Magistratsbaus propagiert.

Pottwal; großer *Meeressäuger* der *aventurischen Ozeane*; gilt als heiliges Tier des *SWAFNIR*; das bis zu *25 Schritt* lange Tier wird von den *Thorwalern* in hohen Ehren gehalten; *Waljäger* anderer Völker hingegen verwerten ihre Beute fast vollständig; als besonders wertvoll gelten der *Walrat*, ein feines Öl aus der *Kopfhöhle*, und das *Ambra*, das aus dem Magen gewonnen wird.

Praiokratie; Bezeichnung für die weltliche Herrschaft eines Geweihten des *Praios*, wie sie unter den *Priesterkaisern* und seit Anfang *28 Hal* auch in *BEILUNK* herrscht. Typisch für die *P.* ist auch das Verbot jeglicher *Magieausübung*, *Arcanum Interdictum* genannt.

Praios' Lichtpalast; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* des *Praios*.

Praiosanbeterin; auch *Fangschrecke*; handgroße, grüne Schrecke der südlichen Breiten, die sich von *Fliegen* oder *Schmetterlingen* nährt, jedoch auch *Vögel* und *Mäuse* nicht verschmäht. Von dem noch größeren *Schmetzer* heißt es, daß er mit seinen kräftigen *Kiefern* achtlosen *Wandern* selbst *Nase* oder *Ohr* abbeißen kann.

Praiosandel(-holz); etwa zwei Schritt hoher Baum, der im *Urwald* der östlichen *Waldinseln* wächst (von den *Waldmenschen* *Utulumba* genannt). Seine harzigen Äste werden zermahlen und zum Schutz vor unerwünschten *Einflüssen* verbrannt; der süßlich-herbe Duft kennzeichnet viele *Praiostempel* und *Weißmagier*.

Priesterkaiser (II); Bezeichnung für eine *Fischart* der *Charyptik*; die P. sind feiste, gelbe Algenfresser mit massigen Kopf und einem arrogant wirkenden Gesichtsausdruck.

Purpurfeuer; ewigbrennende Flamme von gewaltiger Hitze im Herzen einer *echsischen* Tempelpyramide zu *H'Rabaal*; laut mancher Sagen vom Feuerodem des Gottdrachen PYRDACOR entzündet: im P. schmolz der legendäre *Basilus* vor eineinhalb Jahrtausenden das Schwert *SIEBENSTREICH* ein.

Purpurturm; sagenhaftes Bauwerk im ORKLAND, das hinter Rätseln und Fallen ein großes Geheimnis verbergen soll; vor etwa 150 Jahren von *ILEANA VON JERGAN* erbaut.

PERIODIKA

Unter dem Begriff **Periodikum** ist eine regelmäßig und kontinuierlich unter demselben Titel erscheinende Veröffentlichung zu verstehen. Erst die Entwicklung des *Maraskanischen Buchdruckes* ermöglichte es den Druckereien, nunmehr eine Vielzahl von Periodika herzustellen. Manche haben es mittlerweile zu regionaler oder gar aventurienweiter Bekanntheit gebracht.

Aventurischer Bote: Die zweimonatlich erscheinende reichs- und kaisertreue Gazette ist *das* Nachrichtenblatt für das *Mittelreich*, zahlreiche Korrespondenten und andere Zuträger sorgen zudem für Neuigkeiten aus aller Welt. Seit Phex 28 sind die Schreiberlinge um Strellina von Liepenberg im neuen Garethischen Haupthaus am Zwölfgötterplatz untergebracht und müssen sich daher nicht mehr die engen, verwinkelten Räumlichkeiten mit der *Kaiserlich Garethischen Botendruckerei* teilen.

Balihoer-Bilder-Brevier: Der in *Baliho* erscheinende B.B.B. zeichnet sich vor allem durch die vielen Illustrationen aus, die nur gelegentlich von störendem Text unterbrochen werden.

Bosparanisches Blatt: Zu *Vinsalt* achtwöchentlich erscheinendes überregionales und horastreues P., das im ganzen *Horasreich* und den umliegenden Regionen erhältlich ist. Das B.B. zeichnet sich vor allem durch seine profunden Kenntnisse der horasischen Politik aus.

Bosparan-Herold: Wöchentlich erscheinendes, in der *Horasdruckerei* zu *Vinsalt* gedrucktes Blatt. Dient vor allem als Gendarmerie-Gazette und Handelsblatt und ist für seine erkonservative und national-patriotische Berichtweise bekannt.

Darpatischer Landbote: Zweimonatlich zu *Rommilys* aufgelegte *darpatische* Provinzpostille.

Fantholi: Vierteljährlich zu *Trallop* erscheinendes Mitteilungsblatt für das *Hzm. Weiden*.

Festumer Flagge: Zweimonatliches, einzig wirklich wichtiges P. des *Bornlandes*, das sich mit den örtlichen und aventurischen Ereignissen kritisch auseinandersetzt.

Freie Tommel: In *Andergast* unregelmäßig erscheinendes P., das vor allem durch seine hämischen Berichte über *Nostria* und die schlechte Druckqualität bekannt ist.

Havena-Fanfare: Die von der *Albernischen Kron-Druckerei* herausgegebene H.F. gilt als ältestes P. Aventuriens; wird vor allem als Amtsblatt *Havenas* genutzt.

Hesindespiegel: Von der *Halle der Weisheit* herausgegebenes, vierteljährlich erscheinendes P., das über die hesindianischen Wissenschaften und allgemeine Magietheorie berichtet.

Koschkurier: Zu *Ferdok* erscheinende, unregelmäßige Provinzgazette des Fürstentums *Kosch*; gilt als sehr reichstreu.

Kusliker Kurier: Seit dem Jahr 12 Hal zu *Kuslik* wöchentlich erscheinende Gazette des Buchhändlers Robert Bardun (dessen Druckerei inzwischen von der Familie *ya Cerrano* übernommen wurde), die jedoch nur in *Kuslik* selbst weit verbreitet ist.

Lowanger Lanze: Die von der *Svelltland-Presse* herausgegebene Zeitung versorgt nicht nur das Gebiet des zerschlagenen *Svelltschen Städtebundes*, sondern ist in ganz Aventurien bekannt und verbreitet.

Brabaker Bilderpostille: auch: *Neue Brabaker Bilderpostille* oder einfach *Neue Brabaker*. Die fast ausschließlich aus einfachen Holzschnitten bestehende, etwa zweimonatlich erscheinende Zeitung ist in allen *südaventurischen* Hafenstädten und bis *Festum* und *Havena* (bei der ungebildeten Bevölkerung) beliebt. Berühmt für ihre Karikaturen, die meist hochgestellte Persönlichkeiten verspotten.

Nostrische Kriegspause: Dieses unregelmäßig erscheinende Propagandablatt des Königreiches *Nostria* zeichnet sich durch seine wahrheitsverzerrenden Berichte und die gegen *Andergast* gerichtete Hetze aus. Dennoch ist die N.K. vom handwerklichen Standpunkt her ein angesehenes Blatt, doch ob des recht zweifelhaften Inhaltes nur in *Nostria* selbst richtig verbreitet.

Rabenschwinge: Propagandablatt des *Kemi-Reiches (Trahelien)*.

Salamander: Quartalschrift des *Bundes vom Roten Salamander*, die nicht nur über die neuesten Erkenntnisse der Magieforschung in Theorie und Praxis, sondern auch über die neuesten Nachrichten aus den Magiergilden berichtet und für das arkane Volk auch als Forum dient. Seit einigen Jahren werden Auszüge des S. im *Aventurischen Boten* veröffentlicht.

Seewind: Die *Bruderschaft von Wind und Wogen* und der *Efferd-Tempel* zu *Bethana* bringen monatlich den *S.* heraus, der das bestgeführte Schiffsregister der Westküste enthält. Auch über andere Bereiche der Seefahrt wird ständig berichtet, ob es sich nun um neueste technische Fortschritte, neu entdeckte Fahrrouten oder aber um Seemansgarn handelt. Der *S.* ist für einen jeden Aventurier, der das Meer (der Sieben Winde) bereist, ein absolutes Muß.

Tempelrufer: Einziges in *Al'Anfa* zugelassenes P., das von der *Stadt des Schweigens* herausgegeben und kontrolliert wird und vor allem für die arrogant-frivolen Texte über die Träume von Lust und Macht bekannt ist.

Qir; kleiner Ort im nördlichen *Shadif* an einem Zufluß des *Szinto*.

Quahir; tulamid. Wort für 'Esel'.

Quarto; in der av. Buchbinderei gebräuchliches Format von 12 auf 16 Finger; je nach Seitenzahl wird es auch *Quartheft* oder *Quartband* genannt.

Quarzsand; besonders feiner Sand der Wüste *Khom* aus der Gegend von *Kabashpforte* und *Eternen*, der unerläßlich für alchemistische Zwecke wie die Glasherstellung ist und deswegen vor allem im *Lieblichen Feld* und *Al'Anfa* (wo die meisten und hochwertigsten Glas- und Kristallwaren *Aventuriens* hergestellt werden), aber auch in *Unau* für das berühmte Porzellan als begehrte Handelsware gilt.

Quasselwurz; auch *Hexenkraut*; Kraut der mittelaventurischen Laubwälder; insbesondere *Hexen* und *Druiden* sollen um die Nutzbarkeit seiner Wurzel wissen; die Knolle ist oftmals von einem feinen Pilzgeflecht umgeben, beides wird getrocknet und zu einem feinen, fast geschmacklosen Pulver zerstoßen. Unter das Essen gemischt, führt die Droge angeblich zu starker Redseligkeit, selbst Geheimnisse werden dem Gegenüber sorglos anvertraut.

Quellentanz von Waldstein, Nahaniel; auelfische *Gräfin* von *Waldstein*; wurde 22 v.H. als einstige 'Ministerin' von Kaiser BARDO in das Amt erhoben; als sie im Verlauf der *Answinkrise* spurlos verschwand, wurde zwischenzeitlich (bis 28 Hal) der heutige *Hochkönig* der Zwerge, *Albrax Sohn des Agam*, mit ihrem Amt betraut.

Quent zu Mhoremis, Gilmon; (* 42 v.H.); der heutige *Staats-Admiral* vom *HORASREICH* hat ein bewegtes Leben hinter sich: In jungen Jahren als Sklave nach *Al'Anfa* verschleppt (der Ursprung seines Hasses gegen die Schiffe der *Armada* und wohl auch seiner Erfolge im *Südmeer*) und in *Festum* zum Kapitän ausgebildet, kehrt G.Q. erst nach 17 Götterläufen von einer Fahrt ins *Güldenland* zurück, ehe er in die horasische Flotte eintrat.

Questador; im *Brabaci* Bezeichnung für 'Abenteurer'.

Qum-El; tulamid. für 'Kümmel'.

Rabenfeder; leicht gekrümmtes Schwert von *Tar Honak*; wurde im *Khomkrieg* zum Schrecken der Feinde. Nicht nur, daß die perfekte Klinge von Meister *Saladan von Arivor* aus reinstem *Endurium* geschmiedet (und der Griff mit 112 schwarzen Diamanten besetzt) wurde, der Waffe schien auch eine unheimliche Magie innezuwohnen, die von ihr zugefügte Wunden nur schwer verheilen ließ. Zwar verschwand die R. mit dem Tod ihres Besitzers, doch wollen die Gerüchte nicht verstummen, sein Sohn *Amir* werde sie dereinst enthüllen, wenn er die Macht seines Vaters erreicht hat.

Rabenfelsen; aus einer riesigen Klippe in der Bucht von AL'ANFA gehauene Statue des Totenvogels *Golgari*, der sich nach der *Großen Seuche* vor über dreihundert Jahren an diesem Ort offenbart hat. Nun beherbergt das ausgehöhlte Innere des R. jenen Teil des *Borontempels* der Stadt, der auch dem einfachen Volk (gegen entsprechende Opfergaben) offensteht, während im Neuen Tempel der *Stadt des Schweigens* nur wenige Privilegierte Einlaß finden. Alljährlich wird der R. am *Tag des Großen Schlafes* zum Schauplatz von Menschenopfern, wenn zehn Todgeweihte von seinem Kopf in die Tiefe gestürzt werden.

Rabengarde; neben dem Ausdruck *Boronsrabens* verbreitete Bezeichnung für den ORDEN DES SCHWARZEN RABEN.

Rabemund; einflußreiche Familie im *Mittelreich* mit hoher Präsenz im Fürstentum *Darpatien*; erste Erwähnung 843 v.H.. Das einst hohe Ansehen im Reich nahm schweren Schaden durch den Thronraub des intriganten und machtbesessenen ANSWIN v.R., der das Verschwinden *Kaiser Hals* im Jahre 17 ausnutzte und

sich selbst zum Kaiser ausrief. Nur dem Widerstand aus den Reihen der Familie ist es zu danken, daß Familienmitglieder auch heute noch hohe Ämter bekleiden – mit Fürstin *Irmegunde* und dem almadanischen Kronverweser *Dschindar von FALKENBERG-R.* steht man in diesen Tage gleich zwei Provinzen des Reiches vor; bereits seit 224 v.H. stellen die R. die *Erhabenen* der *TRAVIA*-Kirche mit Sitz in *Rommily*s.

Rabenmund ä.H., Irmegunde Miria von; Fürstin von *Darpatien*; das Oberhaupt der Familie *RABENMUND* ist mit ausgeprägtem Familiensinn und Machtgespür ausgestattet, was ihr bei Gegnern den Beinamen ‘Schlange von Rommily’ eingebracht hat; I. gilt dennoch als anerkannte Streiterin für das Reich: so stellte sie sich den *Answinisten* entgegen, und während des Orkensturms bezahlte sie ihre Tapferkeit mit dem Verlust ihres linken Arms. Für ihre Verdienste bei der *Travia*-Kirche wurde sie mit dem weiter vererbaren Titel ‘Allertraviagefälligste Durchlaucht’ geehrt.

Rabenmund m.H., Traviata von; (* 4 Hal); *Hohe Mutter* der *TRAVIA*-Kirche; nach dem Tod ihres ersten Gatten *Herdfried* im Jahre 28 Hal ehelichte sie *Trautmann von FALKENBERG-RABENMUND* und bildet seitdem mit ihm das *Ehrwürdige Paar*.

Rabenschnabel (II); *Kriegerschule* in *Mengbilla*, die besonderen Wert auf den Umgang mit *Rabenschnabel* und *Sklaventod* legt und auch die berühmte *Schwarze Garde* ausbildet.

Rahjalieb; auch *Levthanstreu*, *Unschuld* oder *Rote Rettung*; bekannt ist das Kraut für seine Wirkung, die Wahrscheinlichkeit einer *Empfängnis* herabzusetzen; auch Zutat von *Rahjaika* und *Liebestränken*.

Rahjas Zelt; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* der *Rahja*.

Rakolus der Schwarze; (* 25 v.H.); borbaradianischer Schwarzmagier; einst reichstreuer *Halbelf*; ehemaliger Baron von *Schrotenstein* (Almada); Gründungsmitglied der *LAW*; focht in der *Schlacht der Zwölfe* vor Punin wider die *Answinisten*; beging im Bor. 27 Hal Verrat auf der Heerschau zu *Praske* und tauchte anschließend in *Schwarz-Tobrien* unter; wird in der *Warunkei* im Hofstaat des *RHAZZAZOR* vermutet.

Rakorium; *Erzmagier*; siehe *MUNTAGONUS*, *RAKORIUM*.

Rakull (von Nebachot); vorzeitlicher Held der *Tulamiden*; ein Dieb, der mit List die Magie eines *Riesenlindwurms* gegen diesen wandte und ihn so tötete.

Ranafan; ein geschuppter Wasserbewohner aus der Sage, dessen Untertanen den *RANAFANDELWALD* bewohnt hätten und den der Heilige *Geron* in dem nach ihm benannten *GERONS-SEE* bezwungen haben soll.

Ranafandelwald; äußerst dicht bewaldetes Hügelland südwestlich von *Arivor* und dem *GERONS-SEE*; benannt nach dem Wasserdrachen *RANAFAN*, dessen finstere Mächte bis in diesen Wald gereicht haben und bis heute für allerlei unheimliches Getier darin verantwortlich sein sollen.

Rantzentod; berüchtigter *bornländischer Schnaps*.

Ras; Sandsturm der *Khom*-Wüste.

Rashdul; im Ronda 28 Hal erfolgt ein Umsturz an der *Pentagramm-Akademie* durch ihre Leiterin *BELIZETH DSCHELEFSUNNI*. In die Auseinandersetzung wurden auch die Truppen der Obrigkeit hineingezogen und besiegt, der rechtmäßigen Shanja *Eshila* die Rückkehr von einem Besuch in *Zorgan* verweigert. Belizeth ernannte sich zur neuen Herrscherin; bereits im Peraine desselben Jahres wurde sie jedoch von einer Abordnung der *GRAUEN GARDEN* und Sultan *HASRABAL* von *Gorien* bezwungen. Die Herrschaft über Stadt und Umland liegt heute fest in der Hand von Sultan Hasrabal, der der Stadt allerdings große Freiheiten läßt, solange seine Bewohner die Steuern zahlen. Von Shanja Eshila, die diesen Status als seine Gemahlin auch weiter innehat, heißt es, sie halte insgeheim ihre schützende Hand über jene, die ihren Unmut über die gestrenge Herrschaft Sultans Hasrabals äußern.

Rashdul Kandscharot; auch: *Raschtuls Nebel*; größter aller Vulkane im *Raschtulswall*, in dem sich alljährlich der *Allvogel des Lichts* erneuert. An seinen Hängen finden sich zahlreiche Heiligtümer vergangener Völker; unweit des gewaltigen Schlots erhebt sich die uralte Feste *Drakonia*.

Rashman Ali; (um 1.300 v.H.); *alttulamdischer* Philosoph; Meister des Geistes und der Meditation; verfaßte die *Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*.

Raskador; *Magier*, ging als *Drachentöter* in die Geschichte ein; angeblich soll er einst einen *Purpurwurm* im magischen Duell getötet haben, der mit seinen versklavten Gefolgsleuten die Stadt Fasar überfallen wollte.

Rassia die Rote; *bornländische Hexe*; lebt in der Nähe von *Quelldunkel*; gilt als eine der mächtigsten ihrer Zunft im Bornland.

Rastlose, Die; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin LOLGRAMOTH.

Rat der Zwölf; eigentlich: *Hoher Rat der Zwölf*; im Jahre 307 v.H. nach der *Großen Seuche* zur Regierung von AL'ANFA aus sechs Borongeweihten (ernannt vom *Patriarchen*) und sechs Bürgern der Stadt (aufgrund der horrenden Preise der käuflichen Stimmen fast immer *Granden*) gebildetes Gremium, das dem *König von Meridiana* in *Mirham* praktisch seine Regierungsgewalt abnahm, aber gleichzeitig *Al'Anfas* Unabhängigkeit vom *Neuen Reich* bedeutete. Obwohl Patriarch *Bal Honak* mit der Ausrufung des Kriegsrechtes 49 v.H. alle Macht an sich riß, verzichtet dessen Enkel *Amir* doch auf sein diktatorisches Recht und verlieh dem Rat damit wieder entscheidende Bedeutung.

Rattenkind; häufig gebrauchte Bezeichnung für den NAMENLOSEN GOTT; ursprünglich von den *Elfen* stammend.

Rattenpilz; dunkelgrauer, knapp zwei Finger hoher *Hutpilz*; gilt als 'heiliges' Gewächs des NAMENLOSEN; hat eine Anziehungskraft auf unbedarfte Pilzsucher; wer einen R. verspeist, wird von *Namenlosem Zweifel* befallen und von dem dringenden Bedürfnis erfüllt, sich dem Kult des *Dreizehnten* anzuschließen.

Ratzinger Allianz; Zusammenschluß von Adligen der almadanischen Grafschaft *Yaquirtal* während der *Answinkrise*.

Raul von Gareth (II); eines der vier *Elite-Garderegimenter* des *Mittelreichs*, benannt nach dem gleichnamigen Reichsgründer.

Raulsjoch; lange vergessener Paß in den *Drachensteinen*, der das *weißtobrisc* *Perainefurten* mit dem *bornischen Irberod* verbindet; seit der Flucht vieler Tobrier in die Drachensteine und ihrem Bündnis mit dem Kaiserdrachen Apep gewinnt die Paßstraße, die auch durch das *TAL DER TÜRME* führt, zunehmend an Bedeutung.

Rauschkraut; in Mittelaventurien gebräuchliche Bezeichnung für alle Halluzinogene, meint jedoch meist *Zithabar*. Im Süden hingegen (und ebenso bei den *Tulamiden*) sind derart viele Rauschmittel bekannt, daß diese unwissende Verallgemeinerung nur mitleidig belächelt (oder skrupellos ausgenutzt) wird.

Ravensgard; Kastell des ORDENS DER SCHWERTER ZU GARETH, das die *Kabashpforte* zwischen dem LIEBLICHEN FELD und der Wüste *Khom* bewacht.

Rebellen vom Visarberg; Untergrundbewegung in AL'ANFA, deren Existenz keineswegs gesichert ist; angeblich von hohen Offizieren geführt, soll den Sturz der *Boronis* als Ziel haben.

Rechtgläubige; Bezeichnung der NOVADIS für Anhänger des RASTULLAH.

Rechtswahrer; vom *Erzherzog* von *CHABABIEN* angeheuerte Kämpfer, die im schwer zu kontrollierenden chababischen Hinterland für Recht und Ordnung sorgen sollen, wozu ihnen richterliche Privilegien verliehen werden, die sonst einzig dem *Adel* vorbehalten sind.

Refardeon II. von Hôt-Alem; heutiger Statthalter des *Mittelreiches* in *Hôt-Alem*, der in *Gareth* zum *Praiosgeweihten* ausgebildet wurde und noch vor seiner Weihe dem Kaiser den Lehnseid schwor, um mit dessen Hilfe seine Heimatstadt *Hôt-Alem* zu befreien, die – ebenso wie seine Familie – einem Überfall von *Trahelien* zum Opfer gefallen war.

Regatta der Sieben Winde; traditionsreichste der *Zyklopen-Regatten*, die von *Teremon* nach *Rethis* führt, wo der Gewinner die vom örtlichen *Efferdtempel* gestiftete Delphinstatue in Empfang nimmt; findet jeweils am letzten *Windstag* im *Perainemond* statt.

Regatta der Wagemutigen; Wettfahrt auf den ZYKLOPENINSELN, die nur alle vier Jahre zu Beginn des *Boronmondes* ausgetragen wird. Anders als bei der beliebten *Regatta der Sieben Winde* ist die Strecke der

R.d.W. für zahlreiche Klippen und Strudel berüchtigt, die ihrem Namen alle Ehre machen.

Regentschaftskriege; (83 – 79 v.H.); zweiter einer Reihe von Bürgerkriegen im *Neuen Reich*, die allgemein als KAISERLOSE ZEIT bekannt sind.

Register der rondragefälligen Recken; heiliges Buch der *Rondrakirche*; ein Eintrag noch lebender Helden bedeutet die erste Stufe auf dem Weg zur Heiligsprechung, der bei wahrhaftigen Helden eine Statue in der Ruhmeshalle des *Tempels der Heiligen Ardare* zu *Arivor* und vielleicht sogar ein eigenes Buch im *Rondrarium* folgen.

Reichsdiskus; Staatsinsignie des freien Königreiches *Maraskan*, der heute in der NORDLANDBANK in *Festum* liegt.

Reichsrat; Beratungsgremium des *Kaisers* ohne Mitbestimmungskompetenz; der Titel eines R. wird häufig an verdiente Beamte des Kaisers verliehen.

Reichsregent, Reichsregentin; Titel der *mittelreichischen* Herrscherin *Emer ni BENNAIN* in den Jahren 29 bis 36 Hal. Der Kaiser(-innen)titel ruht bis zum Amtsantritt ihrer Tochter ROHAJA.

Reitechse; siehe *FLUGECHSE*.

Renascentia; im *HORASREICH* (und dort vor allem in der Oberschicht) beliebtes *Bosparano*-Wort (wörtlich: "Wiedergeburt"), mit dem das erneute Aufblühen alter Bildung und Kultur unter der Herrschaft einer neuen *Horas* beschrieben wird.

Rennen um Thalionmels Rock; alljährlich am 10. Ronda rund um die Stadt NEETHA abgehaltenes Pferderennen, das seinen Ursprung im Wettlauf zweier *Rondraknappen* hat und bei dem nur mehr nominell um den – mittlerweile zu kostbaren – *Waffenrock* der Heiligen *Thalionmel* geritten wird.

Rhazzazor; untoter *Kaiserdrache*, der im Gefolge Borbarads *Warunk* eroberte und heute beherrscht; Kämpfe mit *Rohezal*, der *Lichtvogel-Expedition* und den *Golgariten*; nachweislich im *Krieg der Magier* bereits einmal erschlagen; möglicherweise bereits zur Zeit der *Magiermogule* unter dem Namen *KURUNGUR* im Gefolge *Assarbad's*.

Rhodenstein; Hauptburg des *rondrianischen* ORDENS ZUR WAHRUNG in der Weidener Grafschaft *Bärwalde*; ein Rondrawunder während des ORKENSTURMS entzündete die *Heilige Eiche* und trieb die Orks in die Flucht.

Rh'yyl; angeblich ein Ort der *Siebten Sphäre*; findet Gebrauch in der *Redewendung* "bei den 1000 Dämonen von Rh'yyl".

Riementier; siehe *GÜRTELECHSE*.

Riesenaaffe; halbintelligente *Affenart*; die vier Schritt großen Tiere sind dafür bekannt, daß sie relativ schnell Zeichensprache erlernen können; manche Exemplare verstehen sogar die Grundzüge einer Sprache und beherrschen ein paar Wortfetzen.

Riesenschwarzgeier; große Abart des SCHWARZGEIERS; von den *Waldmenschen* 'Kon-Doa' genannt; es wird angenommen, daß sie Streifzüge bis ins *Güldenland* fliegen oder gar von dort stammen.

Rijßen, Yaquiria ter; *Admiralin* aus *Grangor*, die 73 v.H. die Insel *Sukkuvelani* erreichte (das Archipel trägt seitdem ihren Namen) und damit die Ära des *Waldinsel-Kolonialismus* eröffnete.

Ritter der Rose; weltliche, jedoch dem Schutz der *Rahjatempel* und ihrer Lehren eng verbundene Rittergemeinschaft in *Aranien*; gegründet von *ARKOS II.*, dem Mhaharan Shah von *Aranien*; folgt der weitverbreiteten Verachtung für Söldner und Lohnkämpfer und vertritt die Überzeugung, daß der wahrhaft Edle Kampfesmut und Willensstärke mit Eleganz, Ritterlichkeit und Kunstverstand verbinden muß: Die Mitglieder, fast ausschließlich männlich und dem begüterten Adel entstammend, verpflichten sich bei der Aufnahme, die Schönheit und Anmut zu schützen, die besonders in den Frauen verkörpert sein soll, die schönen Künste und insbesondere die Sanges- und Dichtkunst zu verteidigen und selber auszuüben; spielen eine wichtige Rolle durch ihre teils kriegerischen, teils philosophischen und künstlerischen Abwehrkämpfe gegen den *Belkelel-Kult* *ORONS*.

Ritter-Rondramir-Geschichte; im *Bornland* gebräuchliche Bezeichnung für besonders übertriebene und bunt ausgeschmückte Lügengeschichten.

Robak von Punin; (* 42 v.H.); *Erzmagus*; führender *Arkanologe* und *Magietheoretiker* Aventuriens, der lange Jahre an der *Academia der Hohen Magie* zu *Punin* lehrte und schließlich *Spektabilität* des INSTITUTS DER ARKANEN ANALYSEN ZU KUSLIK wurde, wo er sich nun hingebungsvoll seinen Forschungen widmet.

Robureon; einer der vier *Rohalsstäbe* vom Orden der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; der Ordensprovinz *Lowangen* zugeordnet; beseeltes Artefakt aus Steineichenholz; der Stab gilt als *eigensinnig*, und es erfordert einen starken Willen, seine Kräfte zu nutzen.

Rohaja von Gareth; (* 15 Hal); Kronprinzessin des *MITTELREICHS*; Königin von *Garetien*, *Almada*, *Kosch* und *Darpatien*; älteste Tochter von Reichsbehüter *BRIN VON GARETH* und der amtierenden Reichsregentin *Emer ni BENNAIN*; Zwillingsschwester von *YPPOLITA* und Schwester von *SELINDIAN HAL*; gilt als von Übermut und Wildheit gesegnet, was auf ihre Ahnen *Reto* und *Perval* zurückgeführt wird; wird 36 Hal zur Kaiserin des *Mittelreichs* gekrönt.

Rohal; erschien im Ingerimm 27 Hal durch gemeinsame Bemühungen des außerordentlichen Konventes auf *ROHALS ZINNE*, um gegen seinen wiedererschienenen Bruder *BORBARAD* anzutreten; wurde noch am gleichen Tag von dem herbeigeeilten Dämonenmeister getötet. Erst später stellte sich heraus, daß dies genau der Planung *R.s* entsprach, der damit die Voraussetzung für *Borbarads* Vernichtung geschaffen hatte.

Rohals Zinne; Berggipfel im Norden des *AMBOSSGEBIRGES*, der seinen Namen von einem legendären unsichtbaren Turm hat, der *Rohal* als privates Refugium gedient hat. Heute ist das Gebiet als kaiserliches Lehen gleichen Namens ein Erbtitel des Ersten Kaiserlichen Hofmagus *VirilyS EIBON*.

Rohalsstäbe; Stäbe der vier Großmeister vom Orden der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; siehe *CEDRALON*, *FERRUGINION*, *ROBUREON* und *SANGULMEON*.

Rohalswächter; siehe *WÄCHTER ROHAKS*.

Rondras Hallen; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* der *Rondra*.

Rosenkrone; offizielles Reichssymbol des *Königreiches DRÔL*.

Rosenohren; Bezeichnung der *ELFEN* für die Menschen.

Rote Keuche; eine den *Zorgan-Pocken* ähnliche, jedoch schneller tödliche und weniger ansteckende Seuche, die in den Jahren 25/26 Hal weite Teile von *Drôl*, *Chababien* und *Methumis* entvölkerte. Die (auch *Roter Tod* genannte) Epidemie war das Werk zahlloser Dämonen aus *Mishkaras* Domäne, beschworen von Mitgliedern der *borbaradianischen* Sekte *FRATERNITAS UTHARI*, die damit vermutlich ihrem Meister den Weg nach *Aventurien* ebnen wollten.

Roter Skorpion; auch *Feuerskorpion*; junge Exemplare haben einen schwarzen Körper mit roter Flammenzeichnung, erwachsene Tiere erreichen ein Größe von bis zu zwei Spann und sind leuchtendrot gefärbt. Der Stich des in *Südaventuriens* beheimateten *R.S.* ist extrem schmerzhaft, jedoch nicht tödlich.

Ruban ibn Dhachmani; einer der berühmtesten Seefahrer unserer Zeit; durch den Handel mit *Maraskan* zu Reichtum gelangt; sein Schiff ist die viermastige *Zedrakke* 'Diamant'; hat in seinem Leben schon sieben Expeditionsfahrten in den Osten unternommen, was ihm den Namen *Ruban der Rieslandfahrer* eingebracht hat.

Ru'halla; Bezeichnung der *Maraskaner* für *ROHAL*.

Rukaris, Leon; (30 v.H. – 28 Hal); ehemaliger Oberst der *BEILUNKER REITER*; fiel in der *Schlacht an der Trollpforte*; seine Nachfolge im Haupthaus zu *Gareth* trat *Gelpert Balgenhorst* an.

Rulat; ehemalige *Festungsinsel* des *Mittelreichs* vor der *tobrischen Küste*; wurde im *Tsa* 26 Hal von *Borbarads Schwarzen Horden* eingenommen, die Inhaftierten in seinen Heerbann eingereiht.

Ruuz; ein *Ferkina-Dialekt* des *Tulamidyä*; Sprache der *BENI RURECH*.

Sahib; vor allem in *ARANIEN* gebräuchliche *tulamidische* Anrede, die *Kadis* und *Stammesscheichs*, *städtischen Handwerksmeistern*, *studierten Juristen*, *Magiern* und *Medici*, aber auch *Geweiheten* und Offizieren vom *BEYBASHAR* bis zum *MIRALAY* zusteht und damit etwa dem Garethi-Begriff "Meister" entspricht. Die Anrede ist für Frauen und Männer gleich.

Sakrale; ein besonders prachtvoller und wichtiger Tempel des *PRAIOS*, wie er in *Gareth*, *Al'Anfa*, *Beilunk*, *Fasar* und *Elenvina* steht. Selten wird der Begriff auch für monumentale Bauten anderer Götter verwendet.

Salamanderfeuer; ein alchemistisches Brandöl; besser bekannt als *HYLAILER FEUER*.

Salandrion Finkenfarn; elfischer Magier, angesehener Arkanologe und Lehrmeister an der *ACADEMIA DER HOHEN MAGIE ZU PUNIN*.

Salman (um 130 v.H.); Prinzregent im *LIEBLICHEN FELD*; regierte für seine Tochter *AMENE I.* in den Jahren 127 – 113 v.H. und übte während dieser Zeit eine Tyrannenherrschaft über das *Vinsalter Königreich* aus. Kurz nachdem seine Tochter die Regentschaft übernahm, verbannte sie ihren Vater S. mitsamt seiner engen Gefolgsleute auf die Waldinsel *Ulikanni*.

Sangulmeon; einer der vier *Rohalsstäbe* vom Orden der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; der Ordensprovinz *Vallusa* zugeordnet; beseeltes Artefakt aus Blutulmenholz; gilt als neugierig; seine starke *Aversion gegen Dämonen* erschwert dem Träger derartige Magie, bietet jedoch andererseits Schutz dagegen.

Sankt-Gerons-Loge; äußerst exklusive *LOGE*, die ihren Mitgliedern aus hohem Adel und Großbürgertum vor allem ein Beisammensein in ruhiger und angenehmer Atmosphäre ermöglichen will. Trotzdem darf der politische Einfluß der S.-G.-L. nicht unterschätzt werden.

Sapallyo, Reo Cordovan; (* 17 v.H.); bei seiner Weihe zum *Magier* gewählter Name von *Signor Horasio Halman ya Dascovia*, der als Sonderbeauftragter des *Akademischen Rates* für die Überprüfung der *Magierakademien* im *Horasreich* hinsichtlich der Weitergabe *borbaradianischen* Gedankengutes eingesetzt wurde.

Sappenstiel, Rondriane von; (* 12 v.H.); nostrische *Feldherrin*. Die *Fürstede* erwarb sich im 15./16. *Nostrisch-Andergastischen Krieg* Ruhm, als sie zusammen mit dem vierten Kronprinzen *Andarion Kasmyrin* dem Vordringen des überlegenen andergastischen Heeres bei Harmlyn Einhalt gebot. Sie gilt als so loyale Anhängerin des Königshauses, daß ihr boshafte Zungen nachsagen, Konkubine des greisen nostrischen Monarchen *Kasimir* zu sein. Obschon eine Kriegerin von Format, sind ihre Fähigkeiten in ihrem Heimatland vergeudet.

Sargasso-See; aus dem *Tulamidya* (tulamid. *sargazo* bedeutet 'Tang') kommende Bezeichnung für große Tangfelder, wie sie vor allem von *Ruban dem Rieslandfahrer* und der *Korisande* in den Weiten des *Südmeers* sowie von der Expedition des *Phileasson Foggwulf* im südöstlichen *Perlenmeer* (dieses war auch als der *HORT DER TOTEN SCHIFFE* bekannt) gesichtet wurden.

Satrap, Satrapa; urtulamid. für 'Provinz-Statthalter'; *Adelstitel*, in *ORON* anstelle des *Grafen* gebräuchlich; Grafschaften werden demzufolge als *Satrapien* bezeichnet.

Satuariensbusch; auch *Dornkraut* oder *Widderdorn*; immergrüner, bis zu vier Schritt hoher Busch; wächst in ganz *Aventurien* südlich der *Gelben Sichel*; als Hecke gepflanzt dient er als Bollwerk wider *Übernatürliches*; aus getrockneten (!) Blüten und Beeren läßt sich ein heilkräftiger Tee aufbrühen; der Saft aus dem eingeritzten Stamm dient als Zutat für verschiedene Heiltränke oder als Mittel zur Wundheilung.

Satyare; auch: *Satyre*, *Faune*; bocksbeinige, ansonsten menschenähnliche, stets männliche Bewohner verschiedener *Zauberwälder*.

Säulen des Himmels; drei gigantische Felssäulen an der Nordostküste von *MYLAMAS*, in der die Bewohner der Insel die Überreste eines Palastes oder Tempels der *Zyklopen* vermuten. Der Sage nach wachsen sie immer weiter gen *Alveran*, auf daß die Nachfahren der *Riesen* dereinst an ihnen emporsteigen können, um den Kampf der *Giganten* fortzusetzen.

Saustechen (zu Fürstenhort); (78 v.H.); Massaker am Koscher Fürstenhaus derer von EBERSTAMM. Im Zuge der *Regentschaftskriege* läßt der Ferdoker Graf und selbsternannte GEGENKAISER *Porquid* Fürst Alphak (den Glücklosen) und fast alle Verwandten niedermetzeln.

Saz'adzz; geheimnisumwobene Echsenstadt im sumpfigen Hinterland des Königreiches BRABAK.

Schalk; unsichtbarer KOBOLD; klammert sich unbemerkt am Hals eines anderen Wesens fest und veranlaßt es mittels Beherrschungsmagie dazu, Unfug zu treiben.

Schalljarß; uraltes, furchteinflößendes Barbarenschwert der *Herzöge von Tobrien*, das vom alhanischen Fürsten *Sildroyan* einst in *Ysil'elah* (das spätere *Ysilia*) geschmiedet wurde; gelangte hernach über Umwege nach Arivor und wurde bei der Gründung des *Theaterordens* durch göttliche Kräfte zur *Kristallöwin* geweiht, dem Schwert *Firuns*.

Schamaschtu; laut *Delphin-Manuskript* die 'Fürstin aller Seeschlangen'; soll in ständigem Kampf mit dem Gottwal *Swafnir* liegen (bei den *Thorwalern* als *Hranngar* bekannt).

Schänder der Elemente; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den Erzdämonen AGRIMOTH.

Scharlachkatze; auch *Kamaluqs Tatze*; eine der Bezeichnungen für SAMTHAUCH.

Schattenklotz; Berg in den TROLLZACKEN; gilt unter den *Trollen* als tabu; angeblich der Zufluchtsort einer von *Borbarads* frühen Inkarnationen im vierten Zeitalter, trägt immer noch Spuren finsterner Magie.

Schattenkrieger; halb-mythischer Begriff, der die *Mondkrieger* der ertulamidischen Vorzeit bezeichnet, die im Schein des Mondgottes *Feqs* gegen die Echsenkreaturen in den Ebenen auszogen; vermutlich bis heute in Fasar vertreten; im übertragenen Sinn für alle tulamidischen Schleichkrieger wie *Abduls Assassinen* (Fasar), die *Attentäter von Al'Bor* (früheres Mengbilla), die maraskanischen Meuchler und die *HAND BORONS* (Al'Anfa).

Schattenlöwe; eleganter *Löwe* des av. Regenwaldes mit schwarzem Fell und blaugrauer Mähne; von den Waldmenschen auch *Lioma* genannt.

Schattenpaß; Paßweg über den FINSTERKAMM; führt durch die sogenannte *BÄRENKLAMM* am *NEBELSTEIN* ins Greifenfurtsche.

Schelachar; *Alveraniar* des Gesetzes aus dem Gefolge des PRAIOS.

Schicksalsklinge; Beiname des Schwertes *GRIMRING*.

Schild der Ardare; heiliges Artefakt der *Rondragläubigen*; fiel nach dem heldenhaften Kampf der Erzheiligen *Ardare* in den Besitz der *Praioskirche*; wurde erst auf dem *ZWÖLFGÖTTLICHEN KONZIL zu Perainefurten* im Phex 27 Hal an die *Rondrakirche* zurückgegeben. Seitdem zählt der Schild zusammen mit *Armalion* und dem *Löwenhelm* zur Kriegsgewandung des *Schwertes der Schwerter*.

Schinderwaat; Wasserstraße in *Grangor*; vormalige Bezeichnung für den *HORASKANAL*.

Schivonella; kleiner und schneller Segler vom Typ der SCHIVONE, der im *HORASREICH* vor allem zur Piratenjagd und Versorgung der *Südmeer*-Kolonien verwendet wird.

Schlacht an der Trollpforte; (22./23. Ing. 28 Hal); Entscheidungsschlacht gegen *Borbarad* und seine *Schwarzen Horden* an der *OGERMAUER* in der *Trollpforte*; siehe *Dritte DÄMONENSCHLACHT*;

Schlacht auf den Vallusanischen Weiden; (23./24. Pra. 28 Hal); erste 'siegreiche' Schlacht des *freien Aventuriens* gegen *Borbarad* in den Misaaunen westlich von *Vallusa*. Den Truppen des *Mittelreichs* und verbündeten Verbänden, zum Teil unter Führung der Amazonenkönigin *THESIA GILIA VON KURKUM*, und den von Norden hinzustoßenden *GEFLÜGELTEN REITERN* gelingt es erstmals, dem Vormarsch der *Schwarzen Horden* seit *Borbarads Rückkehr* *Einhalt* zu gebieten; die bornländischen Truppen unter *THESIA VON ILMENSTEIN* befreien sich zudem von der Bedrohung durch den Despoten *URIEL VON NOTMARK*, der bereits seit längerem unter dem Schutz des Dämonenbanners das Bornland mit Terror überzogen hatte.

Schlacht bei 'Ochs und Eiche'; (5 Tsa 27 Hal); Aufeinandertreffen der bornländischen Heere von Gräfin *Thesia von Ilmenstein* und des zu Borbarad übergelaufenen Grafen *Uriel von Notmark* nahe der Schenke 'Ochs und Eiche'. Das Gefecht endete mit der Niederlage Thesias, die ihren Gegner unterschätzt hatte.

Schlacht bei Tarfui; auch: *Schlacht von Tarfui*; Name zweier Schlachten im *KHOMKRIEG*; bei der ersten stellten sich am 25. Per. 15 Hal 400 Reiter vom Stamm der *Beni Novad* und 300 ihrer Verbündeten zum langwierigen Kampf gegen die *Al'Anfaner*. Nach dem Tod der Stammesführer flohen die übrigen *Novadis* in die Wüste und ließen die Oase *Tarfui* den Eroberern.

Die zweite Schlacht fand zehn Tage nach der Befreiung von *Mherwed* am 22. Pra. 17 Hal statt, als 2.500 *Novadis* über etwa 800 fliehende *Söldner* und Troßleute aus *Al'Anfa* herfielen und sie niedermachten. Zahlreiche Gerüchte existieren über dieses Gefecht in den letzten Zügen des Krieges, und jenes von umgekehrten Größenverhältnissen, nach dem einige hundert *Novadis* Tausende *Al'Anfaner* besiegt haben sollen, ist nur eines davon.

Schlacht um Kurkum; (22. Rahja – 1. Nam. 26 Hal); Borbarads Schergen belagern die *Amazonenburg KURKUM* unter massivem Einsatz *dämonischer Kräfte*. Die Belagerung durch den übermächtigen Feind beginnt am 20. Rahja 26, die erste Schlacht wird zwei Tage später geschlagen. Der Niedergang der stolzen Feste wird in der Nacht zum ersten Namenlosen Tag besiegelt.

Schlacht von Eslamsbrück (I); (73 v.H.); Schlacht zwischen den Heeren des selbsternannten Kaisers *Kunibrand von EHRENSTEIN* und des Marktvogtes der Kaisermark Gareth, *Barduron*; endete mit der Niederlage der vereinigten tobrischen und bornländischen Truppen Kunibrands, der in der Schlacht den Tod findet.

Schlacht von Eslamsbrück (II); auch: "*Blutige Tobimora*"; (29./30. Ron. 27 Hal); die vorrückenden Schwarzen Horden des *Borbarad* treffen nahe der tobrischen Stadt *Eslamsbrück* auf ein kaiserliches Heer unter dem Oberbefehl *Walpurga von Löwenhaupts*. Borbarads Truppen zerschlugen die Reihen der Kaiserlichen und treiben sie zum Großteil über die *Tobimora*, dennoch verzichtet die Heerführerin *Lutisana von Perricum* auf die Eroberung Eslamsbrücks und führt ihre Truppen weiter nach Warunk.

Schlacht von Marvinko; (8. Phe. 244 v.H.); im Zuge des Unabhängigkeitskrieges des *Lieblichen Feldes* wird in der Nähe der Stadt *Marvinko* das *VIGILANTENHEER BOSPARAN* von der kaiserlichen Streitmacht vollständig vernichtet, auch Gräfin *THARINDA VON MARVINKO* findet den Tod auf dem Schlachtfeld.

Schlacht von Mendena; (20. Ing. 26 Hal); bezeichnet den Beginn der Invasion der *Schwarzen Horden* des *Borbarad* in Tobrien. Eine die *Tobimora*-Mündung heraufkommende *Dämonenarche* reißt die Stadtmauern ein, während Karakile Feuerbälle über der Stadt abwerfen. Der tobrische Herzog *Kunibald Frankward von EHRENSTEIN* stellt sich mit einem eilig zusammengezogenen Heer den Invasoren entgegen und wird durch einen *Nagrachpfeil* tödlich getroffen. Der Widerstand ist gebrochen, und noch im Verlauf des Tages kapituliert *Mendena*.

Schlacht von Olbris; am 18. Ing. 34 v.H. im Hügelland bei *Methumis* von den Truppen des *Lieblichen Feldes* abgewehrter Angriff der Reiterei des *Kalifen Chamallah*. Die unterlegenen wanden sich nach der Niederlage gen *Chorhop*. Veteranen der Schlacht brüsten sich gerne damit, daß der *Kalif* seine Hauptstadt später von *Unau* nach *Mherwed* verlegte.

Schlacht von Unau; (17. TSA 15 Hal); zweite entscheidende Schlacht im *KHOMKRIEG* in der Geröllwüste südlich von *Unau*. Ein halbes Tausend *Novadis* wird von den *Al'Anfanern* vernichtend geschlagen, die daraufhin *Unau* besetzen. Zwar können sich etwa dreihundert Kämpfer in der Oberstadt verschanzen, sind aber den Belagerern sowohl militärisch wie zahlenmäßig unterlegen, so daß die Stadt schließlich am 21. PHE vollends in die Hand des Feindes fällt.

Schlacht von Ysilia; (16.–18. Tsa 27 Hal); dem brillanten Strategen *Helme HAFX* gelingt es, das kaiserliche Heer in die Irre zu führen und währenddessen mit seinem borbaradianischen Heer *Ysilia*, die Hauptstadt des Herzogtums Tobrien, einzukesseln. Durch den überraschenden Angriff einer *Dämonenarche* und der *Hummerier* aus den Tiefen des Yslisees gelingt es den *Borbaradianern*, in die Stadt einzudringen und schließlich im siebten Ansturm die Herzogsfeste auf dem Ylistein zu erobern. Die überlebenden Verteidiger unter Führung *Herzog Bernfrieds von EHRENSTEIN* fliehen über die *Tobimora* nach Norden und schlagen den nachrückenden Feind bei *Ebelried* zurück.

Schlangenaug; durchscheinend bis durchsichtiger *Opal*, der im Licht in allen Farben zu glänzen beginnt; gilt als heiliger Stein der TSA.

Schlangenstab; heiliges *Artefakt* der HESINDE; wird im Schlangensaal des *Kusliker* Tempels aufbewahrt; *Zauberstab* des ARGELION, der seit seinem Tod von der MAGISTERIN DER MAGISTER an hesindegefällige *Magier* verliehen wird, die daraufhin den Namenszusatz ‘Schlangenstab’ führen; letzter Träger war CAROLAN SCHLANGENSTAB.

Schlangenzünglein; seltene Pflanze Maraskans, entlang des Golfs von Perricum und am Mhanadi, die sich von Insekten ernährt; der milchige Saft aus ihrem schlauchartigen Rumpf färbt sich beim Kontakt mit magischen Kräften blutrot und dient in der Alchimie zur Feststellung magischer Vorgänge.

Schloß-Baliiri-Langhaar; eine Rasse von Rennhunden oder *Siebenwindläufern*, die durch ihr makelloses Äußeres, die lange Schnauze und das lange weiße Fell auffällt. Eine Unterart ist die *Goldene Aldare*, dessen Fell die gleiche Farbe wie das Haar der Cronprinzessin *Aldare Firdayon* aufweist.

Schneegebirge; *orkische* Bezeichnung für den FIRUNSWALL; von den Orks auch *Bärenfelsen*, *Winterbote* oder *Erzbringer* genannt.

Schneepanther; auch: *Schneeleopard*; auf den Gletschergipfeln des Regengebirges beheimatete Raubkatze mit weißem Fell.

Schnitter (II); Rebellengruppe in den armen Stadtvierteln vom LIEBLICHEN FELD, die sich aufgrund des Niedergangs von Handwerksbetrieben teils gewalttätig gegen die modernen *Manufakturen* richten.

Scholar, Scholarin; bisweilen auch *Scholarius, -a*; Bezeichnung für den Schüler eines unabhängigen, von den *Magiergilden* autorisierten Lehrmeisters oder auch einer MAGIERAKADEMIE (zusammenfassend für *Eleven, Novizen* und *Studiosi*).

Schradok, -s; Schradoker; Schradoker; *Signorie* und *Cron-Domäne* in der Grafschaft BOMED; wird zu einem Drittel von *Erzzwergen* bewohnt, die auch die Nordgrenze vom LIEBLICHEN FELD durch ihre Verteidigungsanlagen schützen, während im Süden von S. hauptsächlich Menschen siedeln.

Schreckensnacht von Salza; bezeichnet ein *ungeklärtes Ereignis* in der zweiten Rahja-Hälfte 22 Hal, als die Hafenstadt einen ganzen Tag lang von einer Unmenge von *Geistererscheinungen* heimgesucht wurde. Augenzeugenberichten zufolge soll die Zahl der Erscheinungen in etwa der Einwohnerschaft entsprochen haben. Das unheimliche Treiben hatte nicht nur den Abzug der *Thorwaler* zur Folge, die den Ort seinerzeit besetzt hielten, sondern auch eine Massenflucht der Salzeraner, so daß die Einwohnerzahl während der Folgemonate auf knapp die Hälfte der ursprünglichen schrumpfte. Anfängliche Versuche, Klarheit in das Geschehen zu bringen, wurden von der nostrischen Obrigkeit, speziell der Heeresführung, unter Berufung auf jahrhundertealte Verordnungen blockiert und unterbunden – offenbar mit Duldung der (verwandschaftlich verbandelten) Führung der nostrischen Kirchen.

Schreckkatze; in losen Rudeln lebendes Raubtier des Orklands; die ‘sprichwörtliche Häßlichkeit’, so ein verbreiteter Irrglaube, führt dazu, daß die Katze tot umfällt, so sie ihr Spiegelbild erblickt; tatsächlich sind verendete Tiere an Wasserläufen jedoch einer Seuche erlegen, die auf die vorwiegende Ernährung durch Aas zurückzuführen ist.

Schule des Lebens zu Ehren des Eridur von Pailos; kurz: *Schule des Lebens*; auf den Lehren des ERIDUR VON PAILOS basierendes philosophisches Seminar zu *Punin*; wurde 26 Hal vom almadanischen Gelehrten *Jorgen von Harmlyn* gegründet; ein wohlgesonnener Mäzen ist Kronverweser *Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund*.

Schule des Wandelbaren zu Tuzak; Anfang 27 Hal leitete die Ermordung des Akademieleiters *Jandon BLUUGH* (starb an einem Schlangenbiß) die Übernahme der *Magierakademie* durch borbaradianische Schergen ein; in der Folge kam es zu einem erbittert geführten Krieg zwischen *Borbaradianern* und *weißmaraskanischen* Kräften: *Bluugh*s Nachfolgerin, die Borbaradianerin *Sarosa Shennasuni*, starb nach nur drei Wochen an einem professionell inszenierten ‘Unfall’; ihr Nachfolger, *Peranijian Schesselbart*, stürzte sich zwei Monate später bei einem magischen Experiment zu Tode, worauf der Bornländer *Wilmaan Koostjes*, ebenfalls Borbaradianer, auf das Amt des Akademieleiters berufen wurde. Nach nur elf Tagen fand auch er, samt seiner gesamten Familie, den Tod. Die Akademie wurde nun kurzfristig kommissarisch von den Eheleuten *Bridgard* und *Chakijian Djiaja* geführt; beide wurden auf Geheiß von *Helme HAFFAX*, unter dem Vorwand für die Mordserie der vergangenen Monde verantwortlich gewesen zu sein, hingerichtet.

Schwarzbunte Schar; verbreitete Bezeichnung für die *HYLAILER SEESÖLDNER*.

Schwarze Allianz; Bezeichnung für den Bund zwischen AL'ANFA und *Mengbilla* samt deren Vasallen *Mirham*, *Port Corrad* und *Charypso*; vor allem abfällig von deren Gegnern verwendet.

Schwarze Armee; weit verbreiteter Name für die Truppen des Königreiches *Trahelien*.

Schwarze Garde; die berühmte Tempelwache des *Borontempels* von *Mengbilla*, deren streng borongläubige Elitekämpfer in der Kriegerschule *Rabenschnabel* ausgebildet werden.

Schwarze Horden; auch *Schw. Heer* oder *Schw. Truppen*; Sammelbezeichnung für die freiwilligen, gedungenen oder durch *Nekromantie* erhobenen *Gefolgsleute Borbarads* bei der Eroberung der *SCHWARZEN LANDE*.

Schwarze Lande; jene Provinzen, die durch *Borbarads Rückkehr* seit 23 Hal unter die Herrschaft der *HEPTARCHEN* oder anderer dämonischer Mächte gefallen sind, namentlich *Tobrien*, *Beilunk* und *Warunk*, Nordostaventurien (*GLORANIA*), Teile *Araniens (ORON)*, *Maraskan* sowie Teile des *Perlenmeeres*; Zeittafel siehe **Anhang B (Meisterinformationen) auf S. XXX.**

Schwarze Shantalla; *alanfanische* Zucht des *Siebenwindläufers*.

Schwarze Witwe; angebliches Oberhaupt der *HAND BORONS*, das seit einem halben Jahrtausend in zahlreichen Gerüchten Erwähnung findet.

Schwarzkuppen; nördliche Ausläufer des *FINSTERKAMMS*, deren graue Gipfel bis zum *Pandlaril* zu sehen sind. Hier entspringt in den Bergwäldern der *FINSTERE SVELLT*.

Schwarz-Tobrien; Bezeichnung für die im Zuge von *Borbarads Rückkehr* verlorenen Ostprovinzen des *Mittelreichs*. Siehe auch **Anhang B (Meisterinformationen) auf S. XXX.**

Schwert des Südens; offizielle *hesindianische* Bezeichnung der *WALDINSELN*, die ihren Ursprung in einer von allen Kirchen der *Zwölfgötter* anerkannten Mythologie hat (die wiederum auf der Vision eines *Zyklopen* beim *Orakel von Balträa* beruht). Sie besagt, daß *Ingerimm* vor Urzeiten am Rand des *Feuermeeres* jene gigantische Waffe schuf, die heute als Inselkette voller Vulkane erscheint, aber dereinst in der Letzten Schlacht vom Stärksten der Götter und Giganten geführt wird, um einen (?) *Erzdämonen* zu vernichten.

Schwerter von Gareth; Orden der *Rondra* (vollständige Bezeichnung: *Orden der Schwerter zu Gareth*); Ordensvorsteherin ist *Cleo Ptolemansuni*.

Schwertzug; Feldzug entschlossener Freiwilliger mit der Stärke von anfangs einem, später vier Bannern durch das winterliche *Tobrien*, mit dem Ziel, den Krieg in die *Schwarzen Lande* zurückzutragen; begann im Hesinde 27 Hal in Wehrheim und endete nach fast fünf entbehrungs- und verlustreichen Monden mit der Rückeroberung von *ILSUR*; zunächst vom *Ardaritenorden* ausgerufen, vereinte das Unternehmen unter der Führung von *Rondrasil LÖWENBRAND* neben Kriegerern und Geweihten aus ganz Aventurien auch Elfen, Zwerge und Magiekundige unter dem *Blutbanner*. Nach der Einnahme *Ilsums* sammelten sich dort weitere Freiwillige unter *THARLEON VON DONNERBACH*, um die *Burg Klippenstein* und den *Hain der Peraine* gegen die Heerscharen des *Sphärenschänders* zu verteidigen.

Schwesternschaft; eine an Charaktereigenschaften, Art der Zauberei und vor allem an den *VERTRAUTEN* ausgerichtete Untergliederung der aventurischen *Hexen*. Im Gegensatz zu den regional orientierten *ZIRKELN* treffen sich die Anhängerinnen einer S. nur unregelmäßig, auch wenn sie bestimmte regionale Schwerpunkte aufweisen und bestimmte Zirkel dominieren. (Siehe dazu im *Lexikon des Schwarzen Auges*: *RÄCHERINNEN LYCOSAS*, *SCHÖNE DER NACHT*, *SCHWESTERNSCHAFT DES WISSENS*, *SEHERINNEN VON HEUTE UND MORGEN*, *TÖCHTER DER ERDE* und *VERSCHWIEGENE SCHWESTERNSCHAFT*.)

See der klagenden Glocken; das westlich von *PAILOS* gelegene Gewässer, wo unter den Fluten eine Stadt vergessener Zeitalter und fremdartiger Bauweise versunken sein soll. Den wenigen Legenden nach verkünden deren Tempelglocken den vorbeifahrenden Schiffen das nahe Ende.

Seekönig; Titel des Herrschers der *ZYKLOPENINSELN*; derzeit *Palamydas THALIYIN DYLL RETHIS*.

Seelenmühle; Eingang zu den *NIEDERHÖLLEN* hinter der *GROSSEN BRESCH*E; wird laut *Zwölfgötterglauben* von

allen verlorenen Seelen passiert, wo sie ein Äon lang unter unvorstellbaren Qualen in DÄMONEN (vor allem *Heshthotim*) verwandelt werden; dem DÄMONENSULTAN untergeordnet und von BLAKHARAZ bewacht.

Seelensümpfe; berüchtigtes Sumpfgelände an der Küste südlich von *Mengbilla*.

Seemond, Golodion; (* 216 v.H.); *Auelf* und seit zwei Jahrhunderten berühmtester aventurischer *Meistermaler*; war mehrmals Hofmaler *Gareth* *Kaiser*, ehe er sich endgültig vom städtischen Leben abwandte und nach *Donnerbach* zurückzog; begründete die Schule magischer Malerei mit *Alraunensaft* und *Kairanpaste*; bekannteste Werke sind das belebte Bild *Die Salamandersteine*, das Porträt *Rohal der Weise* und die geheimnisvoll lächelnde *Nahema*; unterrichtete *Miolag Korden*.

Seeschlacht der vier Völker; (23. Per. 28 Hal); im Perlenmeer, östlich des Golfs von *Perricum*, wurde ein bornländischer Konvoi von borbaradianischen und südländischen Piraten angegriffen. Zu Hilfe eilten aranische Galeeren, später auch Schiffe unter mittelreichischer Flagge. Am Ende waren etwa 50 Schiffe in die Auseinandersetzung verwickelt, ein Viertel davon wurde versenkt, viele weitere nahmen schweren Schaden

Seeschlacht von Harben; (17. Pra. 248 v.H.); hochtrabender Name für einen Brandanschlag *liebfeldischer* Rebellen im *mittelreichischen* Kriegshafen *Harben*, dem sieben Galeeren zum Opfer fielen.

Seeschlacht von Methumis; (21./22. Rah. 249 v.H.); eher unbedeutendes Seegefecht während des Unabhängigkeitskrieges des *Lieblichen Feldes*, bei der es einer Handvoll *Neethaner* Fischer- und Handelsboote südlich von *Methumis* gelang, eine Flotte aus *Mengbilla* in die Flucht zu schlagen.

Seewind; monatliche Gazette, die über alle Belange der Seefahrt berichtet und in *Bethana* herausgegeben wird.

Selindian Hal von Gareth; (* 18 Hal); *Prinz* des *Mittelreichs*; Sohn des gefallenen Reichsbhüters *BRIN VON GARETH* und der amtierenden Reichsregentin *Emer ni BENNAIN*; jüngerer Bruder der Zwillingschwester *Rohaja* und *Yppolita*.

Selzin; eines der ältesten Adelsgeschlechter im *LIEBLICHEN FELD*, das zwar keinen Hochadligen stellt, aber sehr verbreitet ist.

Semaphor; ein etwa zehn Schritt langer Pfahl, der auf einem meist dreigeschossigen Turm befestigt und mit vier *Winkern* ausgestattet ist, die zur Nachrichtenübermittlung ähnlich der Flaggenzeichen auf See dienen. Im *HORASREICH* wurden drei Ketten dieser sogenannten *Klappertürme* eingerichtet (von *Grangor* entlang der Küste bis *Dról*, von *Kuslik* entlang des *Yaquirs* bis *Oberfels* und von *Pertakis* über *Arivor* und *Silas* nach *Methumis*). Bei klarem Wetter und zuverlässigem Personal (zumindest vier Semaphoristen pro Turm) sind so übermittelte Depeschen schneller als jedes Pferd.

Seneb-Horas-Straße; alte Kaiserstraße von *Pertakis* über *Arivor*, *Silas*, *Methumis* und *Thegûn* nach *Neetha*; von *Belen-Horas* erbaut, der sie nach seinem Vater benannte; heute eine *HORASSTRASSE*.

Septahengon; uralter ysilischer *Steinring* aus *Obsidian* auf den *Yslihöhen* östlich des Yslisees; der Dämonenmeister *Borbarad* beschwor dort im Winter 27 Hal das *OMEGATHERION*.

Serpentia; eine Schlangenhexe, von der man sich in der Domäne *CLAMETH* erzählt. Die Sage von ihrem Kampf mit dem Heiligen *Geron* hat dort schon manche junge Frau auf den Scheiterhaufen gebracht.

Seufzermoos; Moor am Oberlauf des *MEREK*, das schauerliche Laute von sich gibt; die umliegenden *Thorwalersippen* opfern dort zu jeder Sommersonnenwende ein Kind.

Sewak; Grenzfluß zwischen den *Baronien Sewamund* und *Veliris* im *LIEBLICHEN FELD*; der kleine Fluß entspringt im *Phecanowald*, fließt durch teilweise tiefe Schluchten und mündet bei *Sewamund* in die *Bucht von Grangor*.

Sewamund, -s; Sewamunder; Sewamunder; *LANDSTADT* und *Baronie* in der Grafschaft *PHECADIEN*. Stammsitz eines Zweiges der *GARLISCHGRÖTZ*.

Shafir der Prächtige; ein *Kaiserdrache*; seit 27 Hal Prinzgemahl der Kronprinzessin *Aldare FIRDAYON* von *Vinsalt*.

Shan'r'Trak; Ruinenstadt und Opferplatz der *Keke-Wanaq*, befindet sich irgendwo im Dschungel zwischen *Al'Anfa* und *Hôt-Alem*.

Shebah; Heimatoase der BENI SCHEBT; in der zentralen *Khom* am *Wadi Shebanoh* gelegen.

Shenilo; Städtchen (EW: 950) in *PERTAKIS*, bekannt für das dortige Lehrinstitut der DRACONITER.

Sheranbil V. al-Shahr; letzter der *Sultane* der dritten Dynastie im *Diamantenen Sultanat*; aufgrund seines unglaublichen Alters (er regierte von 1.502 v.H. bis 1.408 v.H.), das er angeblich durch *echsische* Rituale verlängerte, zu einer legendären historischen Figur geworden.

Shikanydad; maraskanische Bezeichnung für ein unsicheres oder umkämpftes Grenzgebiet.

Shoy'Rina (I); kleiner Ort knapp 20 Meilen nordöstlich von *Al'Anfa*.

Shoy'Rina (II); südaventurische Familie, die mit *Themodates von S.* 504 v.H. von *Rohal* den Titel des *Vizekönigs von Meridiana* erhielt. Nachdem *Walkir Zornbrecht* die Herrschaft der S. für kurze Zeit unterbrach, wurde sie schon mit König *Huntas I.* fortgesetzt, der 324 v.H. die Palaststadt *Mirham* neu gründete, den *Opalthron* dort aufstellen ließ und ihn 323 v.H. als *König von Meridiana* bestieg. Nachdem sich 307 v.H. in *Al'Anfa* der *Rat der Zwölf* gebildet hatte, wurde der König zu dessen Spielfigur. Als Hofmagier *Al'Gorton* im Jahr 230 v.H. seinen König vor einer Giftschlange bewahrte, gestattete ihm dieser, die *Akademie der Vier Türme* zu *Mirham* zu errichten.

Auch heute herrscht mit dem seit 14 Hal regierenden König *Damian* keineswegs ein souveräner Monarch, sondern mehr denn je eine *Mirhamionette* von *Al'Anfa*.

Shoy'Rina, Arachnor von; (* 16 v.H.); Magier und jüngerer Bruder von König *DAMIAN VON SHOY'RINA*, der die *Schule der Variablen Form* zu *Mirham* absolviert und für seine Pläne zur Loslösung *Mirhams* von *Al'Anfa* verbannt wurde. Seitdem jagt er zusammen mit *EL HARKIR* die Schwarzen Galeeren der *Armada* und ist als Meister der Windbeherrschung und skrupelloser Schwarzmagier auf allen Meeren gefürchtet.

Sibur, -s; Siburer; Siburer; *LANDSTADT* des *Lieblichen Feldes*; in der Baronie *ALDYRA* am *Sikram* gelegen.

Siebenstreich; über eineinhalb Jahrtausende wartete die legendäre Waffe auf einen würdigen Helden, nachdem sieben hesindegeweihte *Magier* unter der Führung des Erzmagiers *Basilus* das Schwert um 1.550 v.H. im *Purpurfeuer* eingeschmolzen und daraus die sieben Kelche *Glacerion*, *Aëserion*, *Ignerion*, *Umerion*, *Aitherion*, *Telerion* und *Asterion* geschaffen hatten. Erst als mit der Rückkehr *Borbarads* ein neues *Heldenzeitalter* begann, wurden sie im feurigen Krater von *Ingerimms Schlund* im *Raschtulswall* im Eff. 28 Hal wieder vereint.

Siebenwindläufer; schlanke, lange *Rennhunde*; bei Reichen und Adligen aller Länder sehr beliebt, Hunderennen gehen mit hohen Wetteinsätzen einher. Bekannte Rassen sind: *Schloß-Baliiri-Langhaar*, *Goldene Ardare*, *König-Khadan-Läufer* (alle Horasreich), *Liebliche Prinzessin Yasmina* (Nostria) und *Schwarze Schantalla* (*Al'Anfa*).

Sighelms Halm, Duridan von; (* 1 v.H.); Kanzler des *Fsm. Kosch*. Der wortgewandte, junge Ministeriale ist die größte Stütze des Fürsten *Blasius vom EBERSTAMM*, der ihm fast völlig freie Hand läßt, und nach diesem wohl der mächtigste Mann des Kosch. Er ist ein fähiger Administrator, und trotz seines unbestrittenen Ehrgeizes bleibt für ihn das Wohl des Kosch das höchste Ziel.

Signor, Signora; *Adelstitel* im *LIEBLICHEN FELD*, der unter dem *Baron* steht und einer *SIGNORIE* vorsteht.

Signoria; Versammlungsgremium aller *Signores* einer *Baronie* oder *Domäne*.

Signorie; kleinste Verwaltungseinheit im *LIEBLICHEN FELD*; jede *Baronie* oder *Domäne* ist in mehrere S. unterteilt.

Sikaryan; Teilkraft eines *dualistischen Prinzips*, die im Gegenteil zum *NAYRAKIS* im Kosmos das Weibliche, Passive, Empfangende repräsentiert, so wie die Wirklichkeit, die Lebenskraft und die Elemente; *SUMU* zugeordnet; als Begriff zuerst von *Rohal dem Weisen* gebraucht. Angeblich geht mit jedem geborenen Lebewesen ein Teil des S. unwiederbringlich verloren.

Sikrami; würzige Hartwurst aus der Gegend der Grafschaft *Sikram*.

Silas (II), Silas’; silasisch oder Silaser; Silaser; *Stadtmark* der Landgrafschaft SIKRAM, die neben der gleichnamigen Landstadt vor allem das große Stammgut derer von *Marvinko* umfaßt.

Silasilikum; im LIEBLICHEN FELD verbreiteter Name für *Basiliskum*.

Silberberg; vom Vulkan *Visra* aufgetürmter Basaltberg, der etwa ein Drittel der Stadt *Al’Anfa* ausmacht und den *Granden* und *Boronis* vorbehalten ist. Eine hohe Mauer umgibt die *Vizekönigliche Zwingfeste* der *Dukantengarde* und die Palastanlagen der acht *Grandenfamilien*, während im Süden die *Stadt des Schweigens* thront.

Silberberger Würfelspiel; grausame Bestimmung des Sklavenjägers *Walkir ZORNBRECHT*, die noch heute als Inbegriff ‘al’anfanischer Herrlichkeit’ gilt. Um nach dem *MANAKUS-AUFSTAND* einerseits hart durchzugreifen und andererseits nicht alle Arbeitskräfte zu verlieren, ließ er die Sklaven paarweise gegeneinander würfeln: Der Gewinner ‘durfte’ zurück auf die Plantagen, auf den Verlierer wartete der Tod.

Sildroyan der Schmied; Herzog von *Tobrien* in den Jahren 1.308 – 1.293 v. H.; Meisterschmied, der die berühmten *Sechs Schwerter Sildroyans* schuf und so tiefgläubig war, daß er seine Krone zu einem Schürhaken für das Tempelfeuer schmiedete.

Silem-Horas-Edikt; von Kaiser SILEM-HORAS um 100 v.BF erlassenes Gebot, das – inspiriert durch eine Vorhersage der *Illumnestra* – die zwölf zu verehrenden Götter in der heutigen Form benennt, um dem Götzenglauben des *Dunklen Zeitalters* endgültig ein Ende zu setzen. Den sechs aus dem *Güldenland* stammenden Gottheiten (*Praios, Efferd, Travia, Boron, Peraine, Rahja*) wurden vier *tulamdische* (*Rondra, Hesinde, Tsa, Phex*) sowie ein zwergischer (*Ingerimm*) und ein *thorwalscher* (*Firun*) hinzugefügt sowie einige fremde Gottheiten als Halbgötter in die Mythologie aufgenommen. Existenz und Inhalt des S.-H.-E. ist eines der bestgehüteten Geheimnisse der *zwölfgöttlichen Kirchen*, da es im Widerspruch zur gängigen Lehre des schon immer bestehenden *Zwölfgötterpantheons* und -glaubens steht.

Silem-Horas-Straße; Kronstraße im *HORASREICH*, die von *Silem-Horas* erbaut wurde und von *Grangor* die Küste entlang über *Bethana, Kuslik, Belhanka, Methumis* und *Neetha* nach *Drôl* führt. Ehemals mit Granitplatten gepflastert, ist sie heute größtenteils in sehr schlechtem Zustand, der Ausbau schreitet langsam voran.

Simjala; sagenumwobene erste Stadt der HOCHHELFEN im Herzen des heutigen *Reichsforstes*, vom *Namenlosen Gott* entsandte Kreaturen führten vor vier Jahrtausenden den Untergang herbei.

Sinecure; *Bosparano* für ”ohne Sorge” und vor allem im *HORASREICH* als Bezeichnung für Ehrenämter mit gesichertem Einkommen ohne tatsächliche Pflichten verwendet.

Sirensteen; altes Adelsgeschlecht des Königreiches *YAQUIRIA*. Namhafte Vertreter sind Staats-Marschall *Folnor SIRENSTEEN ZU IRENDOR* sowie *Directrice Erlgard von Irendor*, die dem Direktorium für Kriegswesen vorsteht.

Sirensteen zu Irendor, Folnor; (* 22 v.H.); als *Staats-Marschall* der oberste Offizier aller Truppen des *Horasreiches* und damit auch für die Verteidigung von *Drôl* zuständig. Bekannt wurde der Staats-Marschall vor allem durch die Eroberung *Drôls*, die Sicherung der Südgrenze und nicht zuletzt durch seinen ehrgeizigen Plan, eine *EXEMPLARISCHE ARMEE* aufzubauen.

Sirinda Eulensang; *Elfe*, die als einzige aus dem *Labyrinth* unter dem *Rabenfelsen* entkam, indem sie einen roten Faden ihres Kleides zur Orientierung benutzte.

Sjepengurken, -s; sjepengurkisch; Sjepengurkener; im engeren Sinne Ortschaft im *bornischen Sewerien*. Des weiteren ein Gebiet westlich der Grafschaft *Notmark*, das durch *Erteilung* heutzutage in siebenundzwanzig winzige Baronien zersplittert ist, die oft nur aus wenigen Bauernhöfen bestehen. Beispielhaft genannt seien *Ausjepengurken, Bachsjepengurken, Niedersjepengurken, Nebenniedersjepengurken* oder *GRADNOCHSJEPENGURKEN*. Markantes Merkmal der S.er ist offenbar eine *Erbkrankheit*, die zu der Unfähigkeit führt, sich Namen (außer den eigenen) korrekt merken zu können.

Sklaveninsel; der Stadt *Al’Anfa* vorgelagertes Eiland, auf dem mit gnadenloser Härte die *Sklaven* der acht *Grandenfamilien* gehalten werden. Geschützt ist die berühmte Insel von etwa einer Viertelmeile Durchmesser

durch eine hohe Mauer, messerscharfe Klippen, *Söldner* der *Dukatengarde* und nicht zuletzt die *Streifenhaie* in der *Goldenen Bucht*.

Skrechu; eigentlich: Sskhrsechu; eines der letzten überlebenden Schlangenwesen; siebte *Heptarchin*, Herrin der zweiten *Schwarzen Feste* in der Maraskankette; aus dem Gefolge *Pyrdacors* hervorgegangen; *Verbündete Borbarads* seit 2.500 Jahren; Gegnerin *Bastrabuns*, *Gerons*, der mit *Siebenstreich* mehrere ihrer Brut erschlug, und *Leomars*; versucht, ihre Rasse mit der Macht *Asfaloths* und *Agrimoths* nachzuzüchten.

Smaragdspinne; halbintelligente *Spinnenart* Nordwestaventuriens; die Männchen dieser Gattung besitzen die Fähigkeit, unbewußt ihre Gefühle auszusenden, Weibchen, die sich niemals vom Nest entfernen, vermögen sogar Gefühle und Gedankenbilder zu empfangen. S. erreichen eine Höhe von ein oder zwei Schritt (Weibchen) und leben zu mehreren in selbstgegrabenen Tunnelbauten.

Sokramur die Schwarze; größte aller *Gigantinnen* und ältere Schwester von *Hazaphar* und *Mithrida*, die als gigantische Waffe einzig von *Kor* gegen die *VIELLEIBIGE BESTIE* des *Dämonensultans* geführt werden konnte. Nach dem Kampf legten die Götter die schwachen Schwestern zur Ruhe, und seitdem ist S. als die *SCHWARZE SICHEL* auf *Dere* zu sehen.

Sombuths Ring; nach dem *ARCANUM* Lokalität der *Siebten Sphäre*; eine Begrenzung, die *AMAZEROTHS* Spiegelhallen umgibt.

Sordulsapfel; glibberiges Geschoß; von *Borbaradianern* verwendet; angeblich Exkrement des *SORDUL*; löst alles außer Metall und Fels auf.

Speispinne; heimtückische *Spinnenart* Maraskans; vermag klebrige Spinnenfäden auf ihre Opfer abzuschließen, um sie wehrlos zu machen, dann beginnt sie damit, es auszusaugen und ihre Eier in dem noch lebenden Körper abzulegen; die bis zu einem Schritt große Spinne wurde erst 15 Hal entdeckt.

Sphärenauge; machtvolles *SCHWARZES AUG*E der *DUNKLEN HALLE DER GEISTER* zu *Brabak*; Tor zur *Siebten Sphäre*; wurde im Jahr 25 Hal zerstört.

Sphärenschänder; vor allem von *Weißmagiern* verwendete Umschreibung für *BORBARAD*.

Sphinx; Mz.: Sphingen; sphingisch; mythische Rasse von menschenhäuptigen Löwen, die bei der Erschaffung der *Greifen* aus jenen *Aurikanern* entstanden sind, die *Praios'* Blick nicht standhalten konnten. Sie sind als (meist weibliche) Einzelgänger auf ganz *Aventurien* verteilt und gelten als Inbegriff von weiser Voraussicht – tatsächlich gehen viele Orakelsprüche auf sie zurück.

Spuckmarder; auch *Baumschleimer*; gelb-schwarz gestreiftes Raubtier der maraskanischen Wälder; der Name rührt von einem Sekret her, das die Tiere gezielt spucken können und dazu dient, ihre Beute in Bäumen aufzuhängen und zu konservieren; bei Zweibeinern ruft das Sekret einen nässenden Ausschlag am ganzen Körper hervor.

Sskhrsechu; Mz. Sskhrechim; Schlangenwesen; siehe *SKRECHU*.

Staats-Advokatur; Teil des *horasischen* Beamtenapparates; insbesondere für alle juristischen Belange zuständig; die Staatsadvokaten ziehen durch das Reich und nehmen Prozesse für die Krone wahr.

Staats-Orden des Goldenen Adlers; staatstragender Orden im *HORASREICH*; siehe *ADLER-ORDEN*.

Stab und Schwert Orden; Orden des *HORAS* (vollständige Bezeichnung: *Orden des blutroten Stabes und Schwertes*); die Gemeinschaft läßt sich bis weit in die bosparanische Zeit zurückverfolgen. Damals unterstand sie dem *Gebiet der Vier Unverzehrten Siegel*, dem obersten Horasgeweihten (heute nur noch formell). Die drei höchsten Ordensämter, *Heermeister*, *Lehrmeister* und *Glaubensmeister*, führten den Orden als Triumvirat durch die dunklen Jahre der Ächtung und behielten die alten Traditionen am Leben. Besonders interessant ist die Verbindung von Kriegern, Geweihten und Magiern unter dem Zeichen des *HORAS*, des Gesandten des *PRAIOS*.

Stadt des Schweigens; Tempelkomplex auf dem *Silberberg* in *Al'Anfa*, Haupttempel des *BORON* nach *Al'Anfaner Ritus*; nach der *Stadt des Lichts* größter Sakralbau *Aventuriens*. Der Kern der Anlage auf der Spitze der Klippen (wo sich der *RABENFELSEN* über das Meer erhebt) beherbergt neben dem *Boronanger* der Geweihten und dem Ordenshaus von *Rabengarde* und *Basaltfaust* auch den gigantischen *Neuen Tempel* und das

darunterliegende berüchtigte Labyrinth. Eine lange Treppe führt hinab zum Tempelhafen, der ebenfalls zum Tempelbereich zählt.

Stadt in den Wolken; verbreiteter Mythos einer fliegenden Stadt, die mit den Winden über den Himmel zieht; soll in den MAGIERKRIEGEN erschienen sein.

Stadtmark; Verwaltungseinheit von *Baroniegröße* im *HORASREICH*, die das Umland einer Freien Stadt umfaßt und gewöhnlich nicht das Erbe einer Baronsfamilie ist, sondern für einen höheren Adeligen verwaltet wird.

Stammväter (der Zwerge); acht mythologische Vorväter der ZWERGE, die die acht Stämme begründeten; allesamt von INGERIMM in einer einzigen Stunde geschaffen und damit die ersten Achtlinge der *Angroschim*. Namen: *FURALM*, *BROGAR*, *HARBOSCH*, *GURTHAR*, *ABORALM*, *XOLDARIM*, *CUROBAN*, *ORDAMON*.

Stepahan; albernisches *Adelsgeschlecht*; seine Anfänge liegen in der fürstenlosen Zeit *ALBERNIAS*, die 993 v.H. mit der Gründung des *Mittelreichs* endete. Stammsitz der Familie ist Burg *Draustein*, gelegen in der Baronie gleichen Namens in der Gft. *BREDENHAG*.

Steppenfuchs; am meisten verbreitete Fuchsart (siehe *GELB-FUCHS*).

Sterbliche; Bezeichnung der *ACHAZ* für Angehörige anderer Völker; bedingt durch den Glauben an die eigene Wiedergeburt und die damit verbundene Unsterblichkeit der Seele.

Stern von Selem; im Jahre 1.099 v.H. vom Himmel fallender Stern, der eine gigantische Flutwelle auslöste und dabei die alte Stadt *Elem* zerstörte (auf deren Ruinen das heutige *Selem* errichtet wurde), auch soll er ein Unterwasserreich von *Echsenmenschen* zerstört und die Bucht von *Port Corrad* geschaffen haben.

Sternentor; andere Bezeichnung für die Ordensburg *KESHAL ROHAL* in *Anchopal*.

Storrebrandt, Melwyn; (* 25 v.H.); *Dritter Ksl. Hofmagus* und *Erster Ksl. Alchemist*; Mitglied im *Orden vom Auge* und der *KGIA* nahestehend; oft als 'magischer Diplomat' unterwegs. Der *Elementarist* und *Illusionist* ist zumeist umgänglich, doch scheut er kein Opfer, wenn es um das Wohl des Mittelreichs geht. Obschon Neffe dritten Grades des Festumer Magnaten S.R. *STOERREBRANDT*, besitzt er kein Vermögen, verfügt allerdings über zahlreiche Kontakte in Magierkreisen und der (geheimen) Politik.

Stolz von Al'Anfa; 60 Schritt lange alanfanische *TRIEME* mit 600 *Rojern* und damit das größte Schiff *Aventuriens*; 49 – 45 v.H. auf Befehl von *Bal HONAK* erbaut; läuft nur noch am *TAG DES GROSSEN SCHLAFES* als *Prozessionsschiff* aus, da der überdimensionierte Koloß kaum seegängig oder kampftauglich ist.

Storko von Gareth; (* 41 v.H.); jüngerer Bruder des ehemaligen mittelreichischen Kaisers *RETO*; *Se. Kaiserliche Hoheit* kommt auch heute noch zum Einsatz, wenn diplomatisches Geschick gefragt ist – so war der 'Samtene Prinz' 28 Hal auch als *Emissär* bei den diffizilen Verhandlungen mit dem Kaiserdrachen *APEP* zugegen.

Straße von Altoum; alter Name für die *STRASSE VON SYLLA*.

Streitoger; von einem *orkischen Tairach*-Priestern gebundener *OGER*; S. tragen Lederrüstungen und verwenden Waffen wie gigantische Kriegshämmer oder Äxte; galten im *Orkensturm* als unbesiegbar.

Strozza; Händlerfamilie aus *Methumis*; insbesondere durch das *BANKHAUS YA STROZZA* reich geworden.

Strutzz; einziger *Trollbaron* des Mittelreichs, der während der *OGERSCHLACHT*, vor allem aber in der *SCHLACHT AN DER TROLLPFORTE* gegen *Borbarads* Heerscharen zu Berühmtheit gelangte. Gebietet von seiner Residenzhöhle aus über die große Baronie *Trollnase* am südöstlichen Ausläufer der *Trollzacken*.

Sturmbanner; schlagkräftige tobrische *Söldnereinheit*, die während der Kämpfe gegen *Borbarads Schergen* Berühmtheit erlangte.

Südask; *südaventurischer* Fluß; entspringt in den westlichen Ausläufern des *Regengebirges* und mündet bei *Chorhop* ins *Askanische Meer*.

Süd-Elemitische Halbinsel; Landzunge ohne bemerkenswerte Ansiedlungen im Südosten von *Aventurien*, die

von der Mündung des *Fouhad* bis zur Bucht von *Port Corrad* reicht und an *Selem-Grund* und *Perlenmeer* grenzt.

Suderstein, -s; Sudersteiner; Sudersteiner; südlichste *Baronie* des *Lieblichen Feldes* und in der Grafschaft *THEGÛN* gelegen. Bewohnt wird das karge, hügelige Land von einem bunten Völkergemisch, das von den hier geförderten Metallen, dem Holz der zahlreichen Wälder und dem begehrten weißen Marmor aus den *Sudersteinbrüchen* lebt.

Süderstrand, Belsarius; berühmter Forscher und späterer *Admiral* von *Brabak*; unternahm im vierten Jahrhundert vor Hal fünf vergebliche Expeditionen nach *Güldenland*; bekannter als sein philosophisches Werk *‘Mein Leben auf der Insel’* ist die beliebte Geschichtensammlung *‘Süderstrands abenteuerliche Fahrten’*.

Südmeer (II); Horas-Kommissariat S.; die Kolonien des *HORASREICHES* im Südmeer werden in zahlreichen *Condominien* zusammengefaßt, die alle unter der Oberherrschaft von *Amene-Horas* stehen; wird oft auch als *Königreich S.* bezeichnet.

Südmeer (III); Capital-Condominium S.; umfaßt das *BILKU-ARCHIPEL* (*Sorak, Kossike, Pekladi* und *Bilku*) mit der Hauptstadt *NEU-BOSPARAN*.

Sulman al-Nassori; legendärer Sultan von *Khunchom*, der mit Hilfe der *Hammerwerfer* die Stadt *Zhamorrah* und das Reich der *Magiermogule* bezwang, wonach er 2.317 v.H. das *Diamantene Sultanat* begründete und zu dessen erstem Herrscher wurde.

Sultan; *tulamid. Adelstitel;* in *Aranien* anstelle des früher üblichen *Grafentitels* verwendet.

Sulva; legendäre Stute der Göttin *Rahja*, von der alle Pferde *Deres* abstammen sollen; wohl davon abgeleitet sind die *tulamidischen* Begriffe *Sul’f* oder *Sulef* (Liebreiz, Schönheit).

Sumulogie; Wissenschaft von der Entstehung der Kontinente und Inseln sowie der Beschaffenheit der Gesteine; der Name rührt von der Erdmutter *Sumu* her.

Sumus Kate; von dichten Nebelschwaden umgebene *Insel* im *YSLISEE*; mythologische Heimstatt des Riesen *GORBANOR*, der auf S.K. nach dem Untergang der alten Hochelfenstadt *Isiriel* über 2.000 Jahre lang gelebt haben soll; lange Zeit Versammlungsort der mächtigen *tobrischen Druidenschaft*, die im Jahr 27 Hal durch einen Angriff *Borbarads* vernichtet wurde; dabei wurde die Insel in zwei Hälften gespalten.

Sybia von Zorgan; (* 8. Phex 31 v.H.); Kaufmannstochter aus dem *Zorganer* Hause *Al-Nabab*; ehelichte zum 1.Praios 1 vor Hal den damaligen aranischen Fürsten *Muzaraban* und führte *Aranien* 2 Hal in die Unabhängigkeit; trat 29 Hal endgültig vom Amt der aranischen Regentin zurück; übertrug ihrem Sohn *ARKOS* und vor allem ihrer Schwiegertochter *ELEONORA*, die zuvor schon einen Teil der Staatsgeschäfte führte, die Regierungshoheit.

Zum Dank für ihre langjährige aufopferungsvolle Arbeit wurde sie vom neuen Herrscherpaar als *Sultana* (Fürstin) des aranischen Kernlandes um *Zorgan* bestätigt. Wesentlich wichtiger noch ist, daß sie direkt nach ihrer Abdankung öffentlich und unverhohlen von einem Verschleierten die Weihen des *Phex* empfing und die Führung der neuen *Phexgemeinschaft*, der *MADA BASARI* antrat, in der die einstige *Fürstlich Aranische Handels-Compagnie* aufgegangen war. Als *Mondsilbersultana* ist sie die höchste offen auftretende Geweihte in der Kirche der *Mondschaten* und gilt als eine der geistlich-weltlichen Führerinnen *Araniens*.

Syllaner Halbinsel; der Insel *Altoum* gegenüberliegender und durch die *Straße von Sylla* getrennter südlichster Ausläufer von *Aventurien*, der im Süden die *Alemitische Bucht* umschließt und an *Perlenmeer* und *Südmeer* grenzt. Neben den Siedlern von *Trahelien* und *Sylla* leben hier vor allem die *Waldmenschen* vom Stamm der *Tschopukikuhas*.

Syllanischer Turmsturz; Ermordung der Beamten und Offiziere von Kaiser *Olrük-Horas* im Jahre 1.541 v.H., die vom *Leuchtturm* gestürzt wurden; Beginn der Unabhängigkeit von *SYLLA*.

Syllina; befestigte Siedlung am *Perlenmeer* südlich der *Goldenen Bucht*.

Tabu; *mohisch:* ‘Ewiges Gesetz’; bei den *WALDMENSCHEN* ein allgemeines, meist vom *Schamanen* ausgesprochenes Verbot, ein Gebiet zu betreten, einen Namen zu nennen, ein Tier oder eine Pflanze zu berühren, eine bestimmte Handlung durchzuführen etc.. T.s sind manchmal derart mächtig, daß ein Verstoß den Missetäter

um Verstand oder Leben bringt. Obwohl das Wort als bekanntestes aus der *Mohasprache* in das *Garethi* übernommen wurde, verbinden sich viel Unkenntnis und Aberglaube mit ihm.

Tafel-Imman; ein im LIEBLICHEN FELD verbreitetes Spiel, bei dem auf einer tischartigen Anlage elfenbeinerne Kugeln auf grünem Filz mittels Stäben gegeneinander und durch bestimmte Tore gelenkt werden.

Tafeln des Tykates; tönerner Tafeln, die an einem Berghang bei RETHIS aufgestellt sind; berichten in Bild und Text von allerlei Heldensagen und Legenden der ZYKLOPENINSELN und des ALTEN REICHES, die der Hesindepriester TYKATES 513 – 441 v.H. aus mündlichen Überlieferungen zusammengetragen hat. Obwohl ein Teil der Tafeln bei einem Erdbeben 115 v.H. zersplitterte, gelten sie neben den *Annalen des Götteralters* und den Fabeln des *Sasquehama Quellenbusch* als wichtigste Sagensammlung des güldenländischen Kulturkreises.

Tag der Horaskrönung; 8. Boron; einer der höchsten FEIERTAGE im HORASREICH, zugleich auch Geburtstag der *Amene-Horas*.

Taifelel; *Dämonin* aus dem Gefolge AGRIMOTHS, die angeblich die Gestalt von Lavaströmen und Feuerfontänen annehmen soll. Nach ihr sind Orte wie der *Teufelsberg* benannt, aber auch fälschlicherweise die kleinen elementaren *Feuerteufelchen*, die man bisweilen beobachten kann.

Tal der Elemente; verstecktes Tal im *Finsterkamm*, das angeblich die Heimstatt der *Elementarherren* sein soll (hier sei angemerkt, daß die lokale Sagenwelt so manchem Tal dieses Attribut beimißt). Dereinst vom *Geoden* BRANDAN entdeckt, wurde das Tal später von seinem Nachfahren *ESCHIN VOM QUELL* beschrieben und mit Sicherungen versehen. Schon viele *Druiden* (sonst gibt es wirklich kaum einen Menschen, der um die Existenz dieses Tales weiß) haben den Weg dorthin gesucht, ob von Erfolg gekrönt, weiß niemand tatsächlich zu sagen.

Tal der Seufzer; legendäre *Orakelstätte* mit dem Thron der Riesin CHALWEN, vermutlich auf *Maraskan* oder im *Golf von Perricum* gelegen; von PYRDACOR verwüstet und entrückt.

Tal der Türme; kleine menschliche Ansiedlung (etwa 500 EW, Zahl steigend) inmitten der *Drachensteine* nahe des Bergs *Apeps Säule*; Schauplatz der geheimen Verhandlungen, die im Jahr 28 Hal in einem Pakt zwischen *Weiß-Tobrien* und dem *Kaiserdrachen APEP* gipfelten; durch das T.d.T. führt eine alte *Paßstraße*, das *RAULSJOCH*, die das tobrische *Perrainefurten* mit dem bornischen *Irberod* verbindet.

Talued; Bächlein am Oberlauf des *Roab*; eine seiner Quellen war für ihr äußerst *heilkräftiges Wasser* berühmt. Leider ist sie versiegt.

Tamara von Gerasim; (ca. 410 – 348 v.H.); bekannte Magierin und Elfenforscherin, die vor den Schrecken der *Magierkriege* in den Norden floh und dort ihr berühmtes Werk '*Zauberkräfte der Natur*' verfaßte, das als erstes objektiv von der Magie der *Wald-* und *Firmelfen* sowie den *Schamanen der Nivesen* berichtet. Später wurde sie zur Wegbereiterin der heutigen *SCHULE DES DIREKTEN WEGES ZU GERASIM*.

Tamorlan von Shamaham; Privatgelehrter, Magier und *Magister* an der *Halle des Quecksilbers zu Festum*, der 26 Hal das *Nahamah-Werfer-Geschütz* (als *HAMMERWERFER* bekannt) rekonstruierte.

Tarfui; Oase in der südöstlichen *Khom* am Fuße der *Unau-Berge* unweit des *Wadi Dschenna*.

Tarlisin von Borbra; (* 9 v. Hal); *Hochmeister* des Ordens der *GRAUEN STÄBE ZU PERRICUM*; der wohl beste Kenner der dämonologischen und borbaradianischen Magie im Orden, wenn nicht der ganzen *Grauen Gilde*; gilt als geläutert und dem Dienst an der Gilde treu ergeben; Erststudium am *Kampfsseminar Andergast*, Zweitstudium in der *Dunklen Halle der Geister zu Brabak*. Der ehemalige Dämonenbündner verlor im Jahre 26 Hal durch *Borbarad* seinen Schatten, erhielt dabei jedoch Einblick in die Gedanken des Dämonenmeisters und erkannte dessen Begehrlichkeit nach dem *DESIDERAT*. Auf der Suche nach diesem begleitete er eine Expedition der *Golgariten* in die *Gorische Wüste*, in deren Verlauf die gesamte Gruppe ums Leben kam. Allein T. überlebte schwerverletzt und tauchte später in der *Dämonenbrache* nahe Gareth auf. Zeitgleich mit der *Dritten DÄMONENSCHLACHT* gelang es schließlich, mittels des Desiderates den *Sphärenriß* über der *Gorischen Wüste* zu schließen.

Aufgrund der Verdienste für Graue Gilde und Orden wurde der vormalige Großmeister zum *Hochmeister* berufen und residiert heute in der Ordenshochburg *AL RAKSHAZ* in Perricum; der oft geckenhaft auftretende T. ist der Träger des Drachenschwertes *FAMERLÎN*.

Tarnkappe; legendäres magisches *Artefakt* der *Elfen*, das den Träger samt Kleidung und Ausrüstung unsichtbar macht, jedoch nicht für kriegerische Zwecke eingesetzt werden darf.

Taya; von mohisch *ta* für ‘Dinge, die ewig bleiben’ und *ya* für ‘sprechen’; die Sagen und Erzählungen der *Waldmenschen*, die jeder Stamm bei seinem Jahrestreffen nach uralter Tradition am Leben erhält: Bei einem Festessen (das wie Ort und Zeit des Treffens von zahlreichen Bräuchen bestimmt wird) werden die T. von Gruppen mit Wort, Gesang und Schauspiel vorgetragen und von den Alten diskutiert und ausgelegt. Wesentlich ist dabei das Bestreben, die T. nicht in Vergessenheit geraten zu lassen und auch kleinste Details an kommende Generationen weiterzugeben.

Tedesco von Perricum; Kaiserlicher Reichsverweser und Reichsmarschall, der wesentlich die KAISERLOSE ZEIT mitbestimmte.

Tegalliani; eine der ältesten Familien im LIEBLICHEN FELD; aus *Methumis* stammend.

Telerion; der Kelch des *Humus* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Tempel der Ewigen Flamme; bedeutendster INGERIMM-Tempel (*Angbarer Ritus*) Aventuriens zu *Angbar*; Sitz des *Hüters der Flamme*, *Hilpert* *ASGAREOL*. Das graue, basaltene Gebäude ist der Form eines Ambosses nachempfunden. Der Schlot der *Ewigen Esse* ist der höchste im Ort, die Tempelkammern erstrecken sich bis weit unter die Altstadt. Zu den Tempelschätzen gehören der HEILIGE STEIN DES INGERIMM, die prachtvolle *Laterne* der Heiligen *ILPETTA INGRASIM*, der *ERSTE STEIN* (mit dem das Rohalsche Gewichtsmaß festgelegt wurde) sowie Hunderte von Meisterstücken, zu denen auch die Eisentrommel *Baldarosch* zählt: Dieser mächtige Amboß wird an hohen Festtagen geschlagen, um zur *Feuermesse* zu rufen.

Tempel der Morgenröte; sinisterer *ZIRKEL* mit ausgeprägten, scheinbar religiösen Dogmen und Initiationsriten.

Tempel des Heiligen Sanges; Haupttempel der *Heiligen Kirche Unseres Herrn Visar*, besser bekannt als VISARISTEN-Sekte; im Jahre 16 Hal eingeweihter Sakralbau im nostrischen INGALLSPEUGEN. Der Tempel stellte durch seine besondere Bauweise – im Grundriß beschrieb er die Form eines gebrochenen Rades – eine architektonische Besonderheit dar. Von hier aus wirkte Sektenführer Vitus WERDEGAST, der es durch geschickte Einflußnahme auf eine wachsende Schar von Anhängern, darunter auch zahlreiche Angehörige des Adels, verstanden hatte, die gewaltigen Kosten für den Tempelbau aufzubringen. Der Tempel wurde bei der Zerschlagung der Glaubensgemeinschaft durch aufgebrachte *Zwölfgötter*-Gläubige am 28. Rahja 21 Hal fast gänzlich zerstört. Der zu Teilen wiedererrichtete Bau dient heute als *Boron*-Tempel nach *Puniner Ritus*.

Tempelstil; klassischer Baustil aus der *Siedlerzeit*; siehe *BAUSTILE*.

Tenobaals Federn; verzauberte Federn der *Totenamsel*, die einem Geschoß erheblich mehr Zielgenauigkeit verleihen; bekannt geworden durch den Meisterschützen *Der Rote Pfeil*, der bisweilen auf dem *Garether Turnier* auftritt und die Federn an andere Schützen verschenkt; gehen vermutlich zurück auf den sagenhaften *Elfen Tenobaal Totenamsel*.

Terbysios, Demelioê Nandoniella; (* 28 v.H.); *Convocata* der Schwarzen Gilde und Spektabilität der DUNKLEN HALLE DER GEISTER zu Brabak.

Terdilion; eines der größten Handelshäuser der aventurischen Westküste mit Sitz in *Belhanka* (wo das derzeitige Oberhaupt *Fiaga ya T.* dem Grafen *MONDINO TORBENIAS VON CRASULET* praktisch die Rechte an seiner Grafschaft abgekauft hat). Die drei Dutzend Schiffe der Reederei T. sind von *Thorwal* bis zum *Südmeer* zu finden, die wichtigsten Stützen des Hauses sind aber der Handel mit den *Zyklopeninseln* und der Gewürzhandel mit den *Waldinseln*.

Terekh; tulamid. für ‘fruchtbarer Boden’; Heimatoase der BENI TERKUI in der zentralen *Khom*.

Tern; Fluß im Osten *Araniens*; entspringt in den Hügeln von *Elburum* und mündet bei *Llanka* in den *Golf von Perricum*; in seinem Oberlauf für malerische Wildwasserabschnitte bekannt.

Ternmuscheln; in südlichen Sümpfen heimische Muschelart, deren getrocknetes Fleisch in *Mangbilla* als Delikatesse gilt; kann wegen des starken und würzigen Giftes aber nur in Verbindung mit *Antidot* genossen werden .

Ter-Rijben-Archipel; kreisförmige Felsformation im südlichen *Perlenmeer*, die auch die WALDINSELN *Sukkuvelani* und *Ibonka* umfaßt. Obwohl sich die beiden Inseln in der Hand von *Al'Anfa* befinden, werden sie ebenso vom *Horasreich* beansprucht und als *Condominium* verwaltet.

Terubis, Terubis'; terubisch oder Terubiser; Terubiser; Ort und *Baronie* der Erz Herrschaft ARIVOR; außer an der Küste (wo auch der Baron in seiner Feste *Aronдриella* residiert) eher schwach besiedelt, da ein Großteil des Hinterlandes vom *Ranafandelwald* bedeckt ist.

Tetrarch; halbreligiöser *maraskanischer Titel*, der aus der Zeit der Wanderschaft der BENI RURECH stammt. Der Begriff erreichte neuerdings Bedeutung als Bezeichnung für die Anführer des *BENISABAYADS*. Tetrarchen sind zwar weltliche Führer, doch ihre Autorität entspringt dem *Rur-und-Gror-Glauben*. Daher sehen sie sich nicht einem maraskanischen Staatsgebilde verpflichtet, sondern dem gläubigen Volk. Gegenwärtig sind zwei Tetrarchen bekannt, nämlich *MULZIBER VON JERGAN* und *Keideran-Dajin* in *Khunchom*. Gerüchten zufolge soll es noch zwei weitere geben, nämlich eine *Seetetrarchin* und den sogenannten *Glücklichen Tetrarchen*.

Thaesumu; im *Güldenland* gebräuchlicher Begriff für den eigenen Kontinent.

Thalami Sora; Zuflucht der zwölf mal zwölf Stammväter der Menschheit, die die Vernichtung der Herrschaft des NAMENLOSEN durch die ZWÖLFGÖTTER überlebten; von *Hesinde* und *Phex* aus Liebe zu den Sterblichen geschaffen.

Thalassokrat, -in; historische Bezeichnung für den *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN seit Königin *MENKIRDES VON RETHIS*; auch der derzeitige Seekönig *PALAMYDAS THALIYIN DYLL RETHIS* führt noch den Titel eines *Thalassocraten von Cyclopea*.

Thalassokratie; Anspruch der absoluten Seehoheit, der erstmals von den Herrschern der *Zyklopeninseln* geäußert wurde und noch heute in deren Titel *THALASSOKRAT* weiterlebt. Mit dem Bau der *ARMADA* knüpfte *Al'Anfa* an diesen uralten Anspruch an und proklamiert damit seine Herrschaft über alle südlichen Gewässer.

Thaliyin; altes Herrschergeschlecht der ZYKLOPENINSELN, das seit einigen Jahrhunderten die Krone der *Seekönige* trägt. Oberhaupt der T. und derzeitiger Seekönig ist *PALAMYDAS THALIYIN DYLL RETHIS*.

Thaliyin dyll Rethis, Mermydion II. ; (20 v.H. – 18 Hal); *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN; kündigte am 18. Phex 17 Hal dem *Mittelreich* die Lehnsgefolgschaft, beschlagnahmte deren Galeeren in den zyklöpäischen Häfen und schloß sich dem *Lieblichen Feld* an. Nach seinem baldigen Tod an den Folgen eines Jagdunfalls (hinter dem allgemein ein Anschlag vermutet wird) ernennt sich *Kaiserin Amene* entsprechend dem *PAKT VON A'LAYIS HIPHON* zur *Königin beider Hylailos'* und schickt *Haridiyon THALIYIN*, den Sohn von M., in die Schule zu *Methumis*.

Thaliyin dyll Rethis, Palamydas; (* 88 v.H.); neuer *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN. Verschwand 61 v.H. im *Feenwald* und tauchte erst 27 Hal wieder auf. Da er schon vor seiner Entrückung in eine Feenwelt vorhatte, sich dem *Alten Reich* anzuschließen, überließ *Kaiserin Amene-Horas* ihm wieder den Titel des Seekönigs.

Thaliyin, Haridiyon; (* 3 Hal); *Prinz* der ZYKLOPENINSELN; wurde nach dem Tod seines Vaters *MERMYDION II.* und der auf den *Pakt von A'Layis Hiphon* gestützten Machtübernahme *Amenes* zur Erziehung nach *Methumis* geschickt.

Tharleon von Donnerbach; (* 12 v.H.); Geweihter der Göttin *Rondra* und Träger der *Bernsteinlöwin*, eines der *LÖWINNENSCHWERTER*; Gemahl von *Llezean von YOFFRYNN-THAMA*; wurde zum Statthalter für das vom Schwertzug befreite *Ilсур* benannt.

Tharsonius von Bethana; zuweilen auch: *Tharsinion*; Geburtsname von *BORBARAD*.

Tharvun; legendärer Hengst der Göttin *Rahja*, von dem alle Pferde Deres abstammen sollen; begattet angeblich noch heute verlockende sterbliche Stuten; wohl davon abgeleitet sind die tulamidischen Begriffe *Tarf* oder *Taref* (Wollust, Lüsterheit).

Thaumaturgie; ursprünglich die Bezeichnung für die Beschäftigung mit der hohen *Magie*, heutzutage aber fast ausschließlich für die *Artefaktmagie* oder *Hohe Alchimie* verwendet.

Theatralo; der wohl beliebteste Jahrmarktzauberer *Aventuriens*; bewohnt eine Villa in *Al'Anfa*; wird zu den größten *Illusionisten* unserer Zeit gezählt.

Thegûn (I), -s; Thegûner; Thegûner; Ort; inmitten *Chababiens* an der *Seneb-Horas-Straße* gelegen, wo die Karawanenroute in die Wüste *Khom* abzweigt; zugleich Hauptstadt der gleichnamigen Gft. und der Baronie *Kabash*.

Vor allem die weiten Gärten des Schlosses *Banêsh* sind – für adlige Reisende – einen Besuch frühlings oder sommers wert, wenn *Drachensporn* und *Adlerpflock*, wundersam schöne Gewächse, in voller Blüte stehen. Im Hof des zwischen Gf. *Cedor von ESKENDERUN* und Baron *Ezzelino da' Malagreia* aufgeteilten Schlosses, unter dem kürzlich altehsische Katakomben entdeckt wurden, blüht das Wahrzeichen der Stadt: der *Goldene Baum*.

Weiterhin von Bedeutung ist das *OKTOGON*, das achteckige Ordenshaus der *DRACONITER* unter Abtprimas E. Q. *Eternenwacht*, die in T. ihren Hauptsitz errichtet haben. Nach dem Erzherzoglichen Zensus von 2.510 Horas (25 Hal) zählt T. 986 Seelen, Tempel und Schreine sind *Hesinde*, *Praios*, *Rondra*, *Firun* und *Horas* geweiht (G: 20 Söldlinge des Barons, 20 Horasritter, 50 Ksl. Kürassiere zur Sicherung der *Kabashpforte*).

Thegûn (II), -s; Thegûner; Thegûnisch; Grafschaft des Erzherzogtums *CHABABIEN* im *Lieblichen Feld*; nach der Absetzung des *Phrenos ay Oikaldiki* im Jahre 19 Hal als *Thegûner Bund* aus der *Markgrafschaft Neetha* hervorgegangen, 25 Hal dem *Erzherzog von Neetha* unterstellt, umfaßt die Baronien *Kabash* und *Suderstein* sowie die Domänen *Eldoret*, *Brelak* und *Banchab*. T. ist der *Wilde Süden* des Königreiches, verheert vom *Roten Tod*, berüchtigt für Blutopfer, Gesetzlose, Goblinsklaven, Wölfe und Sommerhitze, berühmt für fuchsrote Pferde, kriegerischen Adel und stolze Zwingburgen. Über dieses Land mit seinen gut 40.000 Untertanen gebietet mehr formal als real das *PAVONISCHE PAAR*: Gf. *Cedor von Eskenderun* und Gfn. *Lutisana ay Oikaldiki*.

Thegûner Bund; im Jahr 25 Hal durch die *Grafschaft THEGÛN* ersetzt.

Therengar; (83 – 22 v.H.); achter der *KÖNIGE ZU VINSALT* aus dem Geschlecht der *FIRDAYON*; der Sohn von Königin *Amene II.* ist vor allem für den unter seiner Herrschaft (seit 54 v.H.) erbauten *König-Therengar-Kanal* und die siegreiche *SCHLACHT BEI OLBRIS* bekannt.

Therengar-Terrier; etwa anderthalb Spann hoher Jagdhund mit struppigem Haar; einst sehr beliebt beim Hochadel des *Lieblichen Feldes*; mittlerweile aus der Mode gekommen.

Theruka Tochter des Truwian; legendäre zwergische *Drachentöterin*; erschlug einen *Lindwurm*, an dem ihre männlichen Stammeskollegen gescheitert waren.

Thesia Gilia von Kurkum; (* 3 Hal); *Königin* der *AMAZONEN*, Tochter von *YPPOLITA von Kurkum*. G. befreite bereits mit neunzehn die Prinzessin *Irmenella von Greifenfurt* aus den Klauen einer Orkenrotte. Aus Liebe zu dem Waldelfen *LINDION DUNKELHAAR* wandte sie der *Amazonenburg Kurkum* und ihrer Mutter mit 21 den Rücken. Nach einer längeren Zeit der Prüfung fügte die Göttin *RONDRA* selbst das zerbrochene *Löwenschwert VALARING* der Königinnen *Kurkums* wieder in G.s Händen zusammen. Schließlich zog sie mit *THESIA VON ILMENSTEIN* in die *SCHLACHT AUF DEN VALLUSANISCHEN WEIDEN*.

Ende 28 Hal erkennen sie die *Amazonen* der *Burg YESHINNA* in den *Drachensteinen* als Königin aller *Amazonen* an, und G. reitet an ihrer Spitze in die *SCHLACHT AN DER TROLLPFORTE*, aus der die *Amazonen* mit kaum nennenswerten Verlusten hervorgehen.

Thiolec, Thiomar; (* 19 v.H.); Absolvent der *Halle des Vollenetzten Kampfes zu Bethana*; wurde nach der borbaradianischen Invasion als Beobachter nach *Tobrien* entsandt; mittlerweile *Erster Hofmagus* am tobriischen Herzogshof im *Perainefurtener Exil*; Mitglied des *Drachensteinrates*.

Thirindar von Schelf, Odina; (* 22 v.H.); die *Staats-Procuratorin* vom *HORASREICH* steht nicht nur dem *ADLER-ORDEN* vor, sondern ist auch oberste Vertretung der Kaiserin in allen rechtlichen Belangen.

Thorstor ben Thorgrimm; (* 30 v.H.); Großmeister in *KESHAL ROHAL*, der *Anchopaler Ordensburg vom Orden der Grauen Stäbe*; ein Sohn *Thorwaler Söldner* zu *Lanka*, der in der *tulamidischen Kultur* aufwuchs; aufgrund seines Amtes *Baron der Hohen Gor*, ein rein zeremonieller Titel, der sich auf den lebensfeindlichen *Tafelberg der Gorischen Wüste* bezieht; Träger des *Rohalsstabes FERRUGINION*.

Thûrstein; In jüngster Zeit auf Geheiß des Grafen *GROWIN VON FERDOK* errichtete Grenzfestung, die die *ZWIRGENPFORTE* zwischen *Kosch* und *Amboß* beherrscht. Ursprünglich zur Abwehr gegen einen Angriff aus dem *Alten Reich* gedacht, läßt sie jetzt vor allem die Fehde zwischen den Grafen von *Ferdok* und *Albenhus* wieder aufleben.

Tiefzwerge; degenerierte Nachkommen der *Zwerge* von UMRAZIM, die man vor allem in kleinen Verbänden in den Gebirgszügen des ORKLANDES findet. T. sind etwas kleiner als *Angroschim*, haar- und bartlos und haben abscheulich bleiche Haut, so daß oft behauptet wird, sie seien aus der Vermischung zwischen echten *Zwergen* und *Wühlschraten* entstanden. Dem Stumpfsinn anheimgefallen treiben T. ihre Stollen planlos in den Fels, jagen nach *Ratten*, *Kaninchen* und *Grottenmolchen*, die sie aufgrund ihre Angst vor Licht und Feuer roh verzehren. Ihre *goblinische* Feigheit läßt sie nur in eklatanter Überzahl angreifen. *Orks* versklaven sie bisweilen für niedere Arbeiten, und selbst *Goblins* gelingt es bisweilen, eine Rotte T. zu fangen.

Durch die Ereignisse des *ORKENSTURMS* wurden die T. auch über das *Mittelreich* und die Nordlande verstreut, wo man sie wie Ratten auf zwei Beinen nachts auf Müllplätzen oder *Boronangern* entdecken kann. 'Echte' Zwerge leugnen die Verwandtschaft mit den T. und reagieren mit tiefer Abscheu auf ihre einstigen Brüder.

Tiergewand; magisches *Artefakt elfischen* Ursprungs, das den Träger kurzzeitig in ein Tier verwandeln kann; bekannt sind Umhänge aus Wolfs- oder Bärenfell sowie Adlergefieder.

Tierkönige; als *Los* über den Tod *Sumus* weinte, fielen seine Tränen auf die Erde. Der Sage nach entstanden aus ihnen die ersten Kreaturen jeder Art. Diese Tierkönige zeugten alle ihre Nachfahren, waren aber selbst unsterblich und mit der Gabe der Sprache gesegnet. Bis heute leben diese Wesen inmitten der Ihren, doch kann man ihnen die niemals erschöpfende Lebenskraft ansehen, und sie sind allem Lebenden Freund.

Tiik-Tok-Baum; bis 40 Schritt hoher, pyramidenförmiger Nadelbaum des *Nebelwaldes*, vor allem auf *Token* heimisch; das leichte, weiße *Tiik-Tok-Holz* ist zwar sehr anfällig für Bohrwürmer, aber weithin als Edelholz und beim Schiffbau beliebt.

Tikal; Nebenfluß des YAQUIR in der Baronie *TIKALEN*, entspringt in den GOLDFELSEN und mündet bei *Estoria* in den *Yaquir*.

Tirlaraan; Erscheinungsform oder Begleiter des *Dämons* LARAAN.

Tirob; südlichster größerer Fluß von *Aventurien*; mündet bei *Hôt-Alem* in die *Alemitische Bucht*.

Titularadel; im *Horasreich* übliche Form des *Adelsstandes*, der nicht mit einem konkreten *Lehen* verbunden ist (also im Gegensatz zum *Lehnadel* auch keinen *Lehnseid* leistet). Dem T. gehören *Granduco*, *Marchese*, *Comto*, *Cavalliero* und *Esquirio* an.

Tjeika von Notmark (und Jatleskenau); (* 3 v.H.); Kronvögtin von *Neersand*; zweifache *Adelsmarschallin* des *Bornlandes*; Tochter des verstorbenen Grafen *URIEL VON NOTMARK*. Einst Sympathiegestalt, hat sie ihre Maskerade mittlerweile aufgegeben und sich als Mensch voller Listen mit ausgeprägtem Machtstreben entpuppt. Zwischenzeitlich schlug sie sich sogar öffentlich auf die Seite ihres despotischen Vaters, der das Bornland mit einem Bürgerkrieg überzog. Rechtzeitig noch schwor sie den Plänen ihres Vaters ab und stellte sich schließlich gegen ihn – die Bewertung ihrer jetzigen Stellung ist zwiespältig, sicher ist jedoch, daß sie zu den einflußreichsten und wohlhabendsten Personen im Bornland zählt.

Tobrien; Provinz des *Mittelreichs*; zählt seit der *borbaradianischen Invasion* beinahe flächendeckend zu den *SCHWARZEN LANDEN*.

Token; westlichste der *Gewürzinseln*, mit dem für Mittelländer angenehmsten Klima der *Waldinseln*; fast gänzlich von Regenwald bewachsen; wird vor allem vom Stamm der *Miniwatu* bewohnt; bekannt für die im hohen *Nebelwald* wachsenden *Tiik-Tok-Bäume*.

Tolman; (51 v.H. – 3 Hal); neunter der *KÖNIGE ZU VINSALT* aus dem Geschlecht der *FIRDAYON*; regierte von 22 v.H. bis 3 Hal; Sohn von König *THERENGAR* und Vater von Kaiserin *Amene-Horas III*.

Torese, Acano ya; als *Seneschall* der *ARDARITEN* einer der bedeutendsten Mitverschwörer beim *BALIIRI-SCHWUR*; seine Verachtung von heimtückischen Rebellenangriffen führte im weiteren Verlauf des Unabhängigkeitskrieges zur ersten *SCHLACHT VON ARIVOR*. Nach dem *Kusliker Frieden* wurden ihm Titel und *Lehen* eines *Erzherrschers von Arivor* verliehen, den der *Seneschall* der *Ardariten* auch heute noch trägt.

Torese, Nepolemo ya; (* 30 v.H.); Verwalter der *Erzherrschaft ARIVOR*, der den siechenden *DAPIFER TER BREDERO* bereits in all seinen Ämtern und Würden vertritt. Einzig seine Macht und Einfluß in der *Rondrakirche* bewahrten ihn bislang vor den Folgen seiner offenen Kritik an der Verehrung des *Horas* und die zunehmende staatliche Modernisierung des *Horasreiches*.

Toricum; Ort in der Baronie *EFFERDAS*; berühmt für die überall beliebten Rosenholz-Pfeifen aus dem Hause *Ohan Cabots*.

Tovalla; kleiner Grenzfluß zwischen den (Erz-)Herzogtümern *Methumis* und *Chababien*, der in den letzten Ausläufern der *Goldfelsen* entspringt und nach etwa 30 Meilen ins *Meer der Sieben Winde* mündet.

Transpropriatorium; magiethoretischer Fachbegriff für ein Artefakt oder Bauwerk, daß Elemente *transformieren*, soll heißen ein *Element* in ein anderes umwandeln kann.

Transsilien; *Galottas* pervertiertes 'Königreich' in *Schwarz-Tobrien*, Hauptstadt ist *Yol-Ghurmak*, das einstige *Ysilia*.

Travia (I), -s; eine der ZWÖLFGÖTTER; Göttin der Gastfreundschaft, der Treue, der ehelichen Liebe und der Familie; wird in ganz Aventurien verehrt, besonders dort, wo die anderen Götter einer untergeordnete Rolle spielen. Ihr heiliges Tier ist die *Wildgans*. Es gilt der Göttin als gefällig, sich ein Heim zu schaffen und sich einen Gefährten zu suchen, um mit diesem das Leben zu teilen. Glück findet der Gläubige in Bindungen, die über den Tod hinaus reichen; ein Leben ohne Liebe und Heim bedeutet Ruhelosigkeit im Tod. Schlimmster Frevel ist der Bruch der Gastfreundschaft.

Die in gelborangefarbene Roben gehüllten Geweihten verlassen ihre Tempel zumeist nur, um Almosen für die Bedürftigen und Heimatlosen zu erbitten (worauf sie sich trefflichst verstehen). Das bedeutendste Göttinnenhaus ist der *Friedenskaiser-Yulag-Tempel zu Rommilys*, wo das Ehrwürdige Paar, z. Z. die Hohe Mutter *Traviata von RABENMUND* und ihr Gemahl, der Hohe Vater *Fritjof von FALKENBERG-RABENMUND*, ihre Heimstatt haben. Jährlich pilgern Tausende hierher, an den Aufbewahrungsort von Heiligem Kessel und Federkiel.

Aufopferungsvoll widmen sich die Mitglieder vom *Orden des Heiligen Badilak* den Armen der Städte, gefallenen Sündern und Heimatlosen, betreiben Armenhäuser und Suppenküchen

Travia (II); der vierte Monat im aventurischen Jahreslauf; entspricht klimatisch etwa dem irdischen Oktober.

Travias Herberge; das ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES der *Travia*.

Trichterwurzel; gefährliche *fleischfressende Pflanze* der maraskanischen Wälder; gedeiht in Erdtrichtern von annähernd zwei Schritt Tiefe, die sie mit einem besonders großen, lappigen Blatt abdeckt; stürzt ein Opfer in die Grube, wird es sogleich von Nesseln an den Trichterwänden mit einem lähmenden Gift betäubt.

Tridekapus; auch *Dreizehnam*; Krake der av. Ozeane mit 13 Tentakeln; für Schiffe ungefährlich, für Taucher jedoch eine tödliche Bedrohung.

Triumvirat; nach dem Tod von *Tar Honak* eilig geschlossenes Bündnis der militärischen Machthaber in AL'ANFA (*Amir HONAK*, *Oderin du METUANT* und *Phranya Yalma ZORNBRECHT*) mit dem Ziel, die Eskalation des *Khomkrieges* zu vermeiden und das Kriegerrecht aufrecht zu erhalten; stößt bei einem Großteil der *Al'anfaner* auf Ablehnung, wird aber als Machtbeschränkung des *Patriarchen* geduldet.

Troll, -s; trollisch; menschenähnliche, kulturschaffende Rasse. Die T. sollen von dem *Giganten RASCHTUL* selbst geschaffen worden sein und stellen nach der geheimen hesindianischen Mythologie das älteste Kulturvolk Aventuriens dar. Die *hesindianischen* Mythologen vermuten sogar ein Viertes ZEITALTER, in dem die Trolle die beherrschende Rasse waren. Über ihre Vorgeschichte ist nur wenig bekannt, doch weiß man inzwischen, daß sich die ersten hunderttausend Trolle in zehn legendäre Urstämme aufteilten, denen jeweils ein geheimes Vermächtnis ihres Schöpfers Raschtul zuteil wurde. Vor allem im *Garetischen* und *Tobrischen* findet man hin und wieder alte Ruinen, die nur von trollgroßen Wesen geschaffen worden sein können.

T. erreichen eine Größe von vier (selten einmal viereinhalb) Schritt und verfügen über enorme Körperkräfte. Bereits in frühester Jugend tragen männliche Exemplare einen Bart, der im hohen Alter gut drei Schritt Länge erreichen kann. Ihre Haut ist ledrig und zäh und von bleicher bis hellbrauner, bisweilen ins oliv spielender Farbe, ihre Augen und ihre Haare scheinen jedoch beliebige Farben annehmen zu können. Interessanterweise hat man nur sehr selten T.-Junge erblickt, die ebenso wie T.-Weiber sehr zurückgezogen leben. Über das Alter von T. ist wenig bekannt, jedoch ist zu vermuten, daß sie weit über 400 Jahre alt werden können.

Zu Macht und Ansehen unter den T. gelangen nur jene, die über "*Mondmacht*" (Astrale Kraft) verfügen, und seit Urzeiten dürfen nur die *Schamanen* den Weibern beiwohnen. Bei den Trollweibern ist die *Mondmacht* deutlich häufiger zu finden, dafür aber schwächer ausgeprägt. Es heißt, daß diese sich dafür in Schwesternschaften organisieren könnten, die Zauber zu weben imstande seien, die die Macht der männlichen Schamanen bei weitem übertreffe.

Menschen und T. begegneten sich zum ersten Mal wohl in der Expansionszeit des *Diamantenen Sultanats*,

jedoch ist über diese Begegnungen nichts weiter bekannt, als daß sie wohl friedlich verliefen. Nicht so jedoch das nächste Zusammentreffen, das als TROLLKRIEGE in die Geschichte einging und angeblich zur fast vollständigen Vernichtung dieses Volkes führte. Darüber hinaus kann angenommen werden, daß es frühe Kontakte der T.-Schamanen mit *Geoden* und *Druiden* gegeben haben mag, über die ebenfalls nichts bekannt ist.

Schon vor weit über 5.000 Jahren haben sich die meisten T. auf ihre geheimen Trollburgen und legendären Stammesgebiete in den *Trollzacken* (gerüchteweise aber auch im *Reichsforst*) zurückgezogen, einige wenige leben verstreut über ganz Aventurien – vom äußersten Süden einmal abgesehen. T. wohnen in kleinen Sippen- und Sippengemeinschaften und leben vom Jagen und Sammeln; ihre Sprache kennt keine bekannte Schrift, doch ist immer wieder von mysteriösen, eigenartig angeordneten Felsen, Menhiren und Dolmen die Rede, die als Vermächtnis der archaischen Trollkultur gelten. T. wissen nicht um die Geheimnisse der Metallverhüttung, und ihre kompliziertesten "Werkzeuge" sind einfache Hebel. Doch hält sich dafür hartnäckig der Mythos, daß die Trolle das Geheimnis des "Kalten Schmiedens" kennen würden.

Welche Götter oder Kräfte die T. verehren, ist nicht bekannt, doch verehren sie die Ahnen und dienen vor allem einem Element: *Erz* (oder *Stein*). Da die T. *Ingerimm* als Bruder ihres Schöpfers Raschtul ansehen, steht zu vermuten, daß sie von allen Göttern vor allem ihm eine gewisse Verehrung entgegenbringen. T. sind meist gutmütig und gelehrig, wenn sie jedoch einmal in "kalte Trollwut" geraten, tut man am besten daran, sich schleunigst aus ihrer Nähe zu entfernen.

T. sind versessen auf Naschwerk, kleine Schmuckgegenstände und gut erzählte Geschichten, die sie alle gerne als "Zoll" einfordern; die bekanntesten T. der Neuzeit sind sicherlich *STRUTZZ*, ein veritabler Baron in der *darpatischen Landgrafschaft Trollzacken*, *KRALLERWATSCH SOHN DES KRALLULATSCH*, der als größter derzeit lebender Trollschamane gilt, sowie ein verräterischer Trollschamane namens *KNOPPHOLD*, dessen Mentor der finstere *Borbarad* selbst gewesen sein soll.

Trollbirne; auch *Bodirbirne*; dieser *Wilde Birnbaum* wurde ursprünglich in den Trollkriegen in Garetien erwähnt, heute findet man ihn hauptsächlich in Thorwal, im Svellttal, Orkland und Bornland. Die T., bis 20 Schritt Höhe oder als Gesträuch vorkommend, hat dornige Zweige, übel riechende Blüten und trägt eßbare, kegel- bis flaschenförmige süß-saure Birnen, deren Saft von *Elfen* gerne zum Süßen genutzt wird.

Tsantsa; aus dem *Echsischen* stammendes *mohisches* Wort für 'Schrumpfkopf'.

Tsas Regenbogen; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* der *Tsa*.

Tschausch; neue *aranische* Tulamidya-Bezeichnung für den militärischen Rang *Korporal*.

Tschokolat; *mohischer* Name eines cremigen Getränk aus heißer Kokosmilch und getrockneten Kakaobohnen, das *Al'Anfa* als erlesene Köstlichkeit bis nach *Vinsalt* und *Festum* exportiert.

Tschopukikuhus; äußerst kriegerischer Stamm der WALDMENSCHEN auf der *Syllaner Halbinsel*; leben nomadisch und scheinen den Sinn ihres Lebens einzig im Kampf zu sehen, wobei sie sich nicht an die 'Regeln' der meisten *Waldmenschen* halten und oft ganze Dörfer vernichten. Die Haut der recht großen T. ist sehr dunkel (da sie sich zusätzlich mit Kakaobutter einreiben, um nach ihrem Glauben eines *Tapams* würdig zu sein), das Haar tragen sie lang mit drei kurzen Scheitelbürsten. Ob die T. tatsächlich Menschenfresser sind, ist nicht bekannt, doch praktizieren sie rituellen Kannibalismus, um durch Herz, Leber oder Hirn die guten Eigenschaften ihrer Feinde in sich aufzunehmen.

Tulmadron; sehr starkes *mineralisches Gift*; die silbergraue, körnige Masse findet sich bisweilen in faustgroßen Gesteinsknoten an den Hängen des *Khoram-Gebirges*; zählt laut *INDEX WEHRHEIMIUM* zu den verbotenen Giften.

Tjindareôs; Sohn von *MERYMAKOS I.* und sein Nachfolger *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN. Unter seiner Herrschaft konnte die einfallende Flotte *Mengbillas* mit Zauberkraft vernichtend geschlagen werden.

Typenkomödie; typische Form des Lustspiels auf den Bühnen im LIEBLICHEN FELD, bei dem nur der Handlungsverlauf vorgegeben ist und immer wiederkehrende Figuren (die jeweils eine bestimmte Stadt oder Landschaft verkörpern) im Stegreif durch tiefgründige Dialoge mit Leben erfüllt werden.

Tyrakos; kleine Stadt an der Südspitze von *BALTREA*; dank einer ins Meer hinausragenden Kaimauer neben *Rethis* und *Teremon* einer der wenigen Häfen der *Zyklopeninsel*, den auch große Schiffe anlaufen können.

Tyrinth; 324 v.H. auf den Ruinen von *Nabuleth* von König *Huntas I. von Shoy'Rina* gegründete Stadt. Etwa 250 Jahre später wurde die *alanfanische* Kolonie von den *Blauen Rochen* überfallen und völlig niedergebrannt,

heute hat der Dschungel schon wieder einen Großteil des Gebietes zurückerobert.

TITULATUR UND ANREDE

Adelstitel in Neuem und Altem Reich

<i>Mittelreich</i>		<i>Horasreich</i>	
Kaiser, -in	Ew. Kaiserliche Majestät	Kaiser, -in	Ew. Horaskaiserliche Majestät
Ksl. Kronprinz, -essin	Ew. Allerdurchlauchtigste Hoheit	Ksl. Kronprinz, -essin	Ew. Allerdurchlauchtigste Hoheit
Reichsregent, -in	Ew. Kaiserliche Hoheit		
Ksl. Familie	Ew. Kaiserliche Hoheit	Ksl. Familie	Ew. Horaskaiserliche Hoheit
König, -in	Ew. Königliche Majestät	König, -in	Ew. Königliche Majestät
Bergkönig	bevorzugt: (Würdiges) Väterchen	Seekönig, -in	Ew. Seekönigliche Majestät
	Erzherzog, -in		Ew. Königliche Hoheit
	Granduchessa, -duco		Ew. Erhabene Hoheit
Herzog, -in	Ew. Hoheit	Herzog, -in	Ew. Hoheit
	Markgraf, -gräfin		Ew. Hoheit oder Serenissima, -o
Fürst, -in	Ew. Durchlaucht		
Markgraf, -gräfin	Ew. Erlaucht	Marchesa, -e	Ew. Erlaucht
Kronverweser, -in	Ew. Erlaucht		
	Erzherrscher v. Arivor		Ew. Hochwohlgeborene Durchlaucht
Kinder v. Provinzherren	Ew. Liebden ¹	Kinder von Herzögen	Ew. Liebden
(Land-)Graf, Gräfin	Ew. Hochwohlgeboren	(Land-)Graf, Gräfin	Ew. Hochwohlgeboren
Markverweser, -in	Ew. Hochwohlgeboren		
Pfalz-/Gaugraf, -gräfin	Ew. Hochwohlgeboren		
	Comtessa, Comto	Ew. Edelhochgeboren	
Baron, -in	Ew. Hochgeboren	Baron, -in	Ew. Hochgeboren
Baroness, Baronet ²	Ew. Hochgeboren	Baroness, Baronet ²	Ew. Hochgeboren
	Landherr, -in		Ew. Edelgeboren o. Ew. Hochgeboren
	Gransignor, -a		Ew. Edelgeboren o. Ew. Hochgeboren
	Cavalliera, -o		Ew. Edelgeboren
Edle, -r	Ew. Wohlgeboren	Signor, -a	Ew. Wohlgeboren
	Signorina, -o ²		Ew. Wohlgeboren
Junker, -in	Ew. Wohlgeboren	Esquiria, -o	Hochachtbare(r) Dame/Herr
Ritter, -in	Hoher Herr/Hohe Dame	Krieger, -in (Präd. "ya")	Achtbare(r) Dame/Herr

Diese grobe Aufstellung kann freilich kaum den unzähligen – und vor allem im Horasreich äußerst vielschichtigen – Regeln der Etikette gerecht werden und soll als Veranschaulichung der Adelsränge und Titel beider Reiche sowie ihrer Beziehung zueinander dienen.

Zwölfgötterkirche

Bote des Lichts	Ew. Erhabene Weisheit
Patriarch von Al'Anfa	Ew. Hochwürdigste Erhabenheit
Hohepriester	Erhabene, -r oder Magnifica, -us
Provinzvorsteher	Ew. Eminenz
Priesterratsmitglieder	Ew. Eminenz
Hohe Tempelvorsteher	Ew. Exzellenz
Tempelvorsteher	Ew. Hochwürden
Zweifach Geweihte	Ew. Ehrwürden
Geweihte	Ew. Gnaden

Gildenmagie

Erzmaga, -us	Ew. Magnifizenz
Akademieleiter, -in	Ew. Spektabilität
Convocata, -us	Ew. Spektabilität
Magister, -ra Magnus, -a	Hochgelehrte(r) Magister/Magistra
Maga, -us extraordinaria, -us	Ehrenwerte(r) Magistra/Magister

Maga, us ordinaria, -us	Magistra, Magister
Adepta, -us maior	Wohlgelehrte(r) Dame/Herr
Adepta, -us minor	Gelehrte(r) Dame/Herr

Akademische und sonstige Titel

Rektor, -in	Ew. Spektabilität
Professor, -a	Herr/Frau Professor oder Hochgelehrte(r) Herr/Dame
Dozent, -in	Wohlgelehrte(r) Herr/Dame
Doktor, -in	Herr/Frau Doktor oder Wohlgelehrte(r) Herr/Dame
Lizentiat, -in	Gelehrte(r) Herr/Dame
Handwerksmeister	Meister

Den Reichsräten und Inhabern von Reichserzämtern im Neuen und den Kaiserlichen Räten im Alten Reich sowie Marschällen, Admirälen, Ordensgroßmeistern und Botschaftern steht die Anrede "Ew. Exzellenz" zu.

¹ auch "Prinzliche Hoheit/Durchlaucht/Erlauchtigkeit" je nach Abkunft (Herzog/Fürst/Markgraf); bei Kronprinzen wird dem "Prinzlich" ein "Aller-" vorangestellt.

² Kinder von Baronen/Signori

Uchakbar, Larissa; (* 20 v.H.); die Halbfelie und Magierin ist gläubige *Rastullah*- und *Praios*anhängerin. Als Spektabilität der HALLE DER ANTIMAGIE ZU KUSLIK nimmt sie mitunter auch Einfluß auf das politische Geschehen im *Horasreich*.

Ucuria; *Condominium* des *Horas-Kommissariats SÜDMEER* mit den ZIMTINSELN *Ilvat, Numesi, Ulikkani und Unaiekk*; auch als *Grafschaft Neu-Horasia* bekannt; der Anspruch des *HORASREICHES* auf U. ist nur theoretischer Natur, denn Graf *Perainhilf Firdayon* (ein Sohn des Erzherzogs *Hakaan v. FIRDAYON-BETHANA*) hat sein *Lehen*, das die Einheimischen das Reich des eingeborenen *Sonnensohnes* nennen, bisher noch nie zu Gesicht bekommen.

Ucurianer; andere Bezeichnung für die *AURIKANER*.

Ucurianischer Stil; Baustil der *Priesterkaiser*; siehe *BAUSTILE*.

Ucuriaten; Orden der *Praioskirche* (genauer Name: *Orden des Goldenen Falken*), der sich der Überbringung und Verbreitung von Nachrichten innerhalb der zwölf Kirchen, dem Schutz hoher Geweihter und der Verkörperung der Pracht des *Praios* (in Gestalt seines Sohnes *Ucuri*) verschrieben haben. Alle Mitglieder der U. sind mit unglaublicher Selbstbeherrschung und Autorität gesegnet und durch ein Schweigegelübde auf *Praios* und *Rondra* gebunden.

Uigar Kai; (* um 27 v.H.); *Hochschamane* der *Orks* und Triumvirator während des *Orkensturms*; gilt als ausgezeichneter *Nekromant* und machtgieriger Intrigant; verließ nach einem Streit mit dem *AIKAR BRAZORAGH 27* Hal KHEZZARA; ist als vielleicht einziger Priester des *Tairach* in der Lage, zwei *STREITOGER* zu kontrollieren, die menschenfressenden *Kharrasch* und *Morkha*.

Ukhraban; *Prinz* des *Großsultanates Elem*; gründete 1.334 v.H. mit *Brabaker* Siedlern *Hôt-Elem* (tulamid. für 'Groß-Elem', das spätere HÔT-ALEM).

Ulghain, Teria ni; örtliche Heilige der *Peraine* in *Albernia*, die mit dem *HONINGER TIEGEL* zahlreiche Kranke rettete.

Ulissa von Kurkum; (37 v.H. – 26 Hal); Tochter der *Amazonenkönigin GILIA VON KURKUM* und des alanfanischen Kämpfers *Rhoaril*; jüngere Schwester von *YPPOLITA von Kurkum*. Riß im Jahre 19 v.H. für kurze Zeit den Thron Kurkums an sich. Von der rechtmäßigen Königin Yppolita gefangengesetzt und verbannt, zog sie als Bettlerin und Hure durch die Lande. Zu Donnerbach gebar sie ihre Tochter *Ayla* (später *Ayla Ylarsil von Donnerbach*), die sie der dortigen *Fürstgeweihten* und dem *Rondratempel* übergab. Ende 26 Hal fiel sie in Kurkum.

Umerion; der Kelch des *Wassers* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Unau-Berge; Gebirgszug; erstreckt sich von Unau etwa 200 Meilen in nordöstliche Richtung; grenzt das fruchtbare *Thalusien* im Nordwesten von den Unbildern der *Khom* ab.

Unaussprechliche; Bezeichnung der ELFEN für die ACHAZ und andere Echsenrassen.

Unbarmherzige Ersäuerin; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin CHARYPTOROTH.

Universität von Al'Anfa; neben der kleineren *Herzog-Eolan-Universität* zu *Methumis* die einzige Universalschule *Aventuriens* (Traditionsname: Groß-alanfanische Universitätsschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet von seiner halbgöttlichen Weisheit Nandus). Das große Areal gleich neben dem *Hesindetempel* im äußersten Nordwesten der Stadt bietet in prächtigen Säulengängen 54 *Professoren* ausreichend Platz für die Unterweisung von etwa 400 Studenten. Da die Lehrstühle hier gegen Geld vergeben werden und die Vorlesungen niemals zensiert werden, ist die Kompetenz der einzelnen Lehrkräfte äußerst unterschiedlich. Dennoch ist die Universität als Zentrum der freigeistigen wie auch andernorts verbotenen Wissenschaften hoch angesehen, lehren oder lehrten hier doch Koryphäen wie *Salpikon Savertin* oder *Gaius C. E. Galotta*.

Jede Fakultät wird von einem *Dekanus* geleitet, der wiederum dem *Rektor Salix Kugres* als Leiter des ganzen Institutes untersteht. Die neun Fakultäten sind im einzelnen: die *Bibliothek* (eine der größten *Aventuriens* und die wohl bedeutendste Sammlung uralter Schriftrollen), die *Juridische Fakultät* (auf die das berühmte Gesetzeswerk der *Ius Meridiana* zurückgeht), die *Alchemistische Fakultät* (berühmt für die Massenproduktion von *Mengbiller Feuer*), die *Medizinische Fakultät* (deren Ärzte als die besten ihres Faches gelten), die *Naturkundliche Fakultät* (beschäftigt sich mit südaventurischer Fauna und Flora, vor allem den unterschiedlichen Orchideenarten), die *Fakultät der Al'Gebra* (eine der wichtigsten Forschungszentren auf den Gebieten der Mathematik und Mechanik), die *Seefahrts-Fakultät* (zur Ausbildung von Seeoffizieren, Navigatoren und Kapitänen, aber kaum von größerer Bedeutung), die *Kriegs-Fakultät* (durch *Al'Anfas* Söldner- und Ordenskriegerwesen nahezu völlig nutzlos) sowie die *Magische Fakultät*. Die letztgenannte Abteilung ist die größte und bekannteste, handelt es sich dabei doch um die einzige MAGIERAKADEMIE der ganzen Stadt (genauer Name: Fakultät der theoretischen und der angewandten Thaumaturgie, Hermetik und Alchimie), die erst im Jahre 20 Hal vom *Gildenrat* anerkannt wurde. Die Akademie untersteht *Dirial von ZORNBRECHT-LOMARION* und bildet ihre Schüler zu den in *Al'Anfa* so dringend benötigten Leib- und Schiffsmagiern aus, weswegen hier vor allem die Sprüche der *Magica Clarobservantia* und *Magica Combattiva* gelehrt werden.

Unterfels; Residenzstadt des Barons von *VELIRIS*; eigentlich besteht U. aus vier Städten, dem felsfeldischen Teil, der Residenzstadt, der tuffinischen Altstadt und dem linksyaquirischen Coriolenne.

Uralte (Wesen); siehe *VIELLEIBIGE BESTIE*.

Uras; Nebenfluß des *Yaquir* im *LIEBLICHEN FELD*; der U. entspringt im *Phecanowald* und mündet bei *UNTERFELS* in den *Yaquir*.

Urbet, -s; Urbeter; Urbeter; Ort und Domäne westlich des *Sikram* in der Erzhererschaft *ARIVOR*; gezeichnet von regelmäßig wiederkehrenden Bauernaufständen, die das Land zunehmend entvölkern.

Uriel von Notmark; (42 v.H. – 28 Hal); ehemaliger Graf von *Notmark*; berüchtigter Despot und fähiger Kämpfer, wegen seines Aussehens (Abb. siehe Lexikon, S. 260) oft 'die alte Warzensau' genannt; Vater von *TJEIKA* und *ALDERICH*, der heute das Grafenamt bekleidet; stellte sich unter das Banner *Borbarads* und stürzte das Bornland 27 Hal in einen Bürgerkrieg; zog zunächst gegen die Stadt *Bjaldorn*, brachte später den loyalen Bronnjaren unter Gräfin *Thesia von Ilmenstein* eine Niederlage in der *SCHLACHT BEI OCHS UND EICHE* bei; scheiterte später vor Festum, nicht zuletzt, weil sich Tochter *Tjeika* ihm nun widersetzte; fiel im Pra. 28 bei der *SCHLACHT AUF DEN VALLUSANISCHEN WEIDEN*.

Urischar; *Alveranier* der Ordnung aus dem Gefolge des *PRAIOS*; erschien dem Heiligen *Arras de Mott*, der daraufhin die *Offenbarungen der Sonne* verfaßte.

Urlem-See; eine veraltete Bezeichnung für den *Selemgrund*.

Usna; linker Nebenfluß der *MISA*; entspringt im östlichen Hügelvorland der *Drachensteine* und mündet bei *Usnadamm*.

Utulu, -s; Ureinwohner der *WALDINSELN*. Eine ebenholzschwarze Haut und stark gekräuselte Haare sind das Kennzeichen der U., ebenso heben ihr sehr hoher Wuchs – zwei Schritt und mehr sind keine Seltenheit – und ihre sehr muskulöse Gestalt sie deutlich von den kleinen und elegant-schlanken *MOHAS* ab.

Die Herkunft des U.-volkes ist gänzlich unbekannt, doch steht fest, daß sie zuerst auf den äußersten Inseln siedelten und sich später in Richtung Westen ausdehnten. Wie sie aber zuvor auf die fernen Eilande gelangten, ist angesichts ihrer Abscheu vor jeglicher Hochseefahrt ein völliges Rätsel.

Die U. leben auf fast allen Waldinseln von *Token* bis *Setokan* und auch vereinzelt auf *Altoum* und dem südlichen Festland. Ihre wichtigsten Nahrungsquellen sind die Jagd und der Feldbau, während Viehzucht eher selten ist. Manche Stämme üben auch Fischfang aus, doch nur in küstennahen Gewässern.

Zumindest für die U. der Inseln von *Benbukkula* bis *Numesi* spielt auch ein Baum eine sehr bedeutende Rolle: der *Zinamo* oder Zimmetbaum, dessen junge Zweige den begehrten *Ulikkaneel* oder Zimt liefern. Die fingerfertigen U. wissen stets soviel von dem kostbaren Gewürz zu erzeugen, daß sie die bestmöglichen Waren im Tausch erhalten. Als Geld benutzen sie kleine Meeresschnecken, aber auch Perlmuscheln und Korallenstücke, denen sie feste Werte zugeordnet haben.

Die Sprache der U. verwendet sehr viele Selbstlaute und bildet recht lange Begriffe, besonders wichtig aber ist die Sprachmelodie, die fast noch stärker über den Sinn eines Satzes entscheidet als die eigentlichen Laute. Eine Besonderheit der U.-Musik erklärt sich aus ihrer Sprache: Da Tonfall und Melodie eines Satzes ebenso wichtig sind wie die eigentlichen Laute, kann man ihre Sprache auch recht gut mit der Trommel "sprechen" – zumindest einfache Sätze können so über viele Meilen, ja angeblich sogar von Insel zu Insel weitergegeben werden.

Eines der wichtigsten Merkmale ihrer Bräuche ist auch eine extreme Scheu, ja sogar Angst vor den Toten: Selbst die Leichen zuvor geliebter Angehöriger werden mit Argwohn beäugt, und so bald wie möglich entledigt man sich ihrer auf eine ehrenvolle Weise. Bei den U. gibt es daher eigene Toteninseln, auf denen Grabdörfer errichtet wurden, die völlig den Dörfern der Lebenden entsprechen. Hier finden die Verstorbenen ihre Ruhestätte, die in Rang und Größe ihrer Bedeutung zu Lebzeiten entspricht.

Utulumba; *mohischer* Name für *Praiosandelholz*.

Va'Ahak; von *Bal Honak* am Lauf des *Hanfla* gegründete Söldnerstadt, in der verdiente Veteranen aus den zahlreichen Kriegen der Patriarchen sowie altgediente Kämpfer der *Dukatengarde* ihr Altersdasein fristen.

Valaring, das *Löwenschwert*; Von RONDRA geheiligte Klinge der *Königinnen von Kurkum*, die beim Tod einer Königin in zwei Teile zerspringt und für die Krönung der Nachfolgerin von einer Schmiedin und einer Rondrageweihen im Feuer des *KURKUMER LÖWINNENTEMPELS* wieder zusammengeschiedet werden muß. Nach der Vernichtung Kurkums fügte sich die Klinge auf Wirken der Göttin in den Händen der neuen Königin *THESIA GILIA VON KURKUM* wieder zusammen.

Valavet; Ort in der Stadtmark *NEETHA*, der vor allem das berühmte erzherzogliche Gestüt beherbergt, dessen Pferde die besten des ganzen *Lieblichen Feldes* genannt werden (was nicht zuletzt einer Züchtung reinrassiger *Goldfelser* zu verdanken ist).

Vallusanische Weiden; Wiesenlandschaft am rechten Misaufer westlich von *Vallusa*; dient dem Vieh als Futterplatz; wurde im Pra. 28 durch die *SCHLACHT AUF DEN VALLUSANISCHEN WEIDEN* bekannt.

Valpobär; bei Kindern beliebtes Stofftier mit leuchtend roter Nase; benannt nach *Kaiser VALPO dem Trinker*.

Vardari, Borsepe; (um 200 v.H.); berühmter Instrumentenbauer aus *Belhanka*, dessen Lauten heute zu den besten und auch teuersten Instrumenten Aventuriens zählen.

Varena II. von Andergast; (* 8 Hal); älteste Tochter des verstorbenen Königs WENDOLYN VII.; wurde bereits mit 16 Jahren mit Baron *Efferdan GALAHAN von Hussbek* im liebfeldischen Fürstentum *Kuslik* vermählt. Auf eine kurze Zeit der Pracht in seinem Kusliker Stadtpalazzo folgten bittere Jahre des Exils, in denen das Paar nach der Absetzung des Barons als geduldete Gäste zwischen Havena und Honingen pendelte. Anfang 29 Hal an der Seite Efferdans zur Königin von Andergast gekrönt; heute verbringt V. (deren Realitätssinn erheblich unter den Schicksalsschlägen gelitten hat) viel Zeit damit, den Damenflügel von Burg Andergast im Stile einer Kusliker Stadtvilla einzurichten.

Veliris (I), -is'; velirisch; Veliriser; *Baronie* der Grafschaft *BOMED* im *Lieblichen Feld*. Die bevölkerungsreiche Baronie V. liegt zwischen den Flüssen *YAQUIR*, *Uras* und *Sewak* sowie der Kaiserstadt *Vinsalt*.

Veliris (II); *Landstadt* in *GRANGORIA*. Die Handelsstadt am *Sewak* wurde spiralförmig auf einem Hügel errichtet. Bekannt ist V. als Pilgerort für Praiosgläubige, wurde die Stadt doch bereits zwei Mal durch ein PRAIOSwunder vor dem sicheren Untergang gerettet. Im Jahre 396 v.H. bewahrte *Sanct Aldigon* die Baronsfamilie durch eine Offenbarung des Praios vor dem sicheren Feuertod, und im Jahre 27 Hal konnte die

Stadt durch ein altes Ritual des Götterfürsten vor der Vernichtung durch eine dämonische Wesenheit bewahrt werden.

Veliris (III); alte Adelsfamilie im *Lieblichen Feld*. Das Stammhaus kam vermutlich aus dem *Mittelreich* und wurde durch *Yumin Galahan* in den Baronsstand erhoben. Heute existieren jedoch nur noch die Zweige *Veliris-Carinto*, *Veliris-Larindau* und *Treuffenau-Veliris*, das herrschende Geschlecht.

Vellia, Maffia; reisende *Phex-Geweihte*; besuchte zur Zeit der *Priesterkaiser* die Stadt *Al'Anfa*; verfaßte dort ihr bekanntes Werk *'Wahn der Verfolgung – Der Al'Anfa-Komplex'*, in dem sie die damals bedeutendsten Geheimbünde beschrieb.

Vendraminer; würzig duftender, salziger Weichkäse aus der Küstenregion von *Malur*, der vor allem im südlichen *LIEBLICHEN FELD* bekannt und beliebt ist.

Vennerim, Kiamu; (* 22 v.H.); nivesischer Magier und Meister der Bewegungsmagie an der *AKADEMIE DER GEISTREISEN ZU BELHANKA*; wurde dort schon mehrfach zur Spektabilität gewählt; verheiratet mit der *Firnelfe Brigesia Schnee-auf-den-Gipfeln*, der wohl am südlichsten lebenden *Firnelfe* Aventuriens.

Verschwörung von Gareth, Die; eine *Ballade*; kündigt vom feigen Mordanschlag auf Prinz Brin im Jahre 5 Hal und dessen Vereitelung durch ein paar wagemutige Recken.

Verständigung; auch: *Magica Communicatia*; nach der Einteilung der *Enzyclopaedia Magica* eines der *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie; befaßt sich mit dem (auch beiderseitigen) Austausch von Gedanken sowie der Vermittlung von Informationen (und der Beeinflussung derselben).

Vey; kleine Stadt am *Fouhad* östlich des *Regengebirges*, der große Bedeutung für den südaventurischen Handel zukommt, führen hier doch die Straße nach *Port Corrad* sowie die Wege von *Mirham* und der südlichen *Süd-Elementischen Halbinsel* und nicht zuletzt die einzige Paßstraße über das *Regengebirge* zusammen.

Vielgestaltiger Blender; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den *Erzdämonen AMAZEROTH*.

Vielleibige Bestie; auch *Letzte Kreatur*, *Omegatherion*, *Mahammadat*, *Uralte Wesen*, *Weltenfresser*, *Nur'Za*; kosmologisches Ungeheuer, nach der Hesindianischen Mythologie und Ucurianischen Scholastik eine Kreatur des *DÄMONENSULTANS*, die im *Fünften Zeitalter* aus der Siebten Sphäre bis in die Dritte Sphäre eindrang, ehe sie von den stärksten Göttern besiegt, zerteilt und eingekerkert wurde (als die dabei verwendeten Waffen gelten die *Schwarze Sichel*, die *Rote Sichel* und die *Gelbe Sichel*); als Teilleiber müssen unter anderem betrachtet werden: die Bestie *Harodia* aus der Sage um *Geron* oder *G'dzill*, das Ungeheuer vom *Neunaugensee*, die Kreatur im *MOLCHENBERG* von *Warunk*, das Große Tier von *Zze Tha*, das Seeungeheuer *BAHAMUTH* und der Ursprung der Märchen um *MOLCHO*.

Vigilantenheer Bosparan; im Eff. 245 v.H. während des Unabhängigkeitskrieges des *Lieblichen Feldes* von Gräfin *THARINDA VON MARVINKO* in der Stadt *Silas* aufgestellte Einheit. Mit Hilfe dieser kleinen Armee gelang es der Gräfin, das südliche *Liebliche Feld* den Kaiserlichen zu entreißen, doch wurde das V.B. in der *SCHLACHT VON MARVINKO* vollständig vernichtet.

Vinsalt (I), -s; Vinsalter; Vinsalter; Hauptstadt des *Königreiches YAQUIRIA*. Tausend Jahre zurück – nach dem Fall *Bosparans* – hätte niemand gedacht, daß sich an der Stelle, wo der *Yaquir* in einem weiten Bogen aus dem hügeligen Vorland der *Goldfelsen* in die üppige Ebene der heutigen Grafschaft *Yaquiria* schwenkt, je wieder die Mauern einer Stadt erheben werden. Indessen, das alte *Bosparan* ist wiedererstanden im hunderttürmigen V., sogar eine Kaiserin herrscht von hier wieder im alten Glanze über ein machtvolleres Reich, und an die alte Schmach erinnern nur noch vereinzelte Trümmer aus *Bosparans* Vorzeit, doch von Jahr zu Jahr werden diese weniger, da der Stadtteil *Alt-Bosparan* seit einiger Zeit wieder hergerichtet wird.

Das Leben der besseren Gesellschaft spielt sich weitgehend in der sogenannten Nordstadt ab. Hier finden sich die große Oper, die Freilichtbühne, die Kriegerakademie und die Magierschule, die *ANATOMISCHE AKADEMIE*. Es gibt eine Kanalisation, die Häuser der Wohlhabenden werden über Wassertürme mit fließendem Wasser versorgt. Auch der Kaiserpalast steht hier, auf dem östlichen der zwei Hügel, um die die Nordstadt sich ausbreitet. Auf dem westlichen *Tempelberg* stehen die Häuser des *Praios*, der *Rondra* und des *Ingerimm*.

Nachdem die Ruinen über 500 Jahre unberührt gelegen hatten, gestattete *Rohal der Weise* im Jahr 569 BF. den Wiederaufbau der Stadt unter ihrem heutigen Namen. Mit der *Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes* im Jahre 752 BF. wurde sie später erneut Hauptstadt, und nicht erst seitdem wächst und gedeiht V., von dem spitze Zungen vor dreihundert Jahren noch sagen konnten, es sei nichts als die Chimäre versponnener Traditionalisten.

Tatsächlich ist es so, daß Vinsalt die Schwesterstadt KUSLIK nicht nur an politischem, sondern inzwischen auch an ökonomischem Einfluß übertroffen hat

So verwundert es kaum, daß Vinsalts Einwohnerschaft auf 21.822 Einwohner angewachsen ist; an Tempeln zählte man Häuser aller Zwölfe, darunter jene des *Phex* und der *Travia* gar zweimal, dazu einen Tempel des *Horas* und einen des *Nandus*. Die Verwaltung der Stadt und ihres Umlandes obliegt einem kaiserlichen Vogt im Range eines *Barons*, ein Amt, das zur Zeit von *Tanglan von Farsid-Berlinghân* ausgeübt wird. Geschützt wird Vinsalt von 5 Bannern des II. Horaskaiserlichen Elitegarderegiments, 1 Schwadron des K.u.K. Vinsalter Gardereiteregiments, 50 Gardisten der Palastwache, 20 Ardariten auf dem Tempelberg, 30 weiteren Tempelgardisten sowie 50 Stadtbütteln.

Vinsalt (II), -s; Vinsalter; Vinsalter; *Reichsbaronie* im LIEBLICHEN FELD; das Land von V. dient der Versorgung und dem Schutz der gleichnamigen Kaisermetropole, so daß dort neben zwölf Festungen und den kaiserlichen Jagdforsten ausschließlich weite Kornfelder zu finden sind.

Vinsalter Krieg; (73 – 66 v.H.); Krieg zwischen *Neuem* und *Altem Reich*, der als vierte Phase jener Epoche gerechnet wird, die man heute KAISERLOSE ZEIT nennt.

Vinsalter Oper; vor etwa 40 Jahren in *Bethana* entstandene Kunstform, die Orchestermusik mit Gesang, Schauspiel und Tanz verbindet. An ihrer Entwicklung maßgeblich beteiligt war *Dorgando Paquamon*, von dem auch die wohl berühmteste Oper *BOSPARAN* stammt. Heute ist die V.O. ein Vergnügen der Adligen im *Lieblichen Feld*, das im großen Opernhaus von *Vinsalt* sowie im Theater zu *Arivor* vor allem ein gesellschaftliches Ereignis ist und von den meisten nicht wegen des Kunstgenusses besucht wird.

Vinsalter Opernball; eines der wichtigsten gesellschaftlichen Ereignisse im *Horasreich*, das alljährlich am 20. Hes. im *Vinsalter Opernhaus* stattfindet (die Tage davor sind – neben den Namenlosen Tagen und dem 8. Bor. – die einzigen im Jahr, an denen das Haus geschlossen bleibt) und den Auftakt für die Vinsalter *OPERNFESTSPIELE* bildet. Der Besuch der Veranstaltung ist für die gehobene Gesellschaft ein absolutes Muß, auch wenn gewöhnlich nur ein kleiner Teil der Gäste tatsächlich zu den zarten Klängen des *K.u.K. Hoforchesters* das Tanzbein schwingt.

Virily Eibon; Erster Kaiserlicher Hofmagus zu Gareth; siehe *EIBON VON ROHALS ZINNE*.

Visra; erloschener Vulkan im Norden von *Al'Anfa*, wo er als heiliger Berg gilt. Ehemals ein Opferplatz der *Wudu*, die hier ihrem Totengott *Visar* huldigten, finden sich heute ein gigantische *Boronanger* und einige Villen am Berg, vor allem aber die *Schwarzen Pyramiden*, die den Großen der Stadt als letzte Ruhestätte dienen und dienen.

Vitriol; auch *Brabaker Vitriol*; in der Alchimie verwendete Essenz, die nahezu alle Stoffe angreift und auflöst; wird vor allem von der Brabaker Werkstatt des ROTEN SALAMANDERS hergestellt.

Vogelinsel; durch ihre prachtvolle Vogelwelt geprägter Name der Insel AENIKO.

Wächter Rohals; eigentlich: *Orden vom Magischen Recht in Rohals Namen* oder *Ordo Custodum in nomine Rohale (OCR)*; *weißmagischer* Orden, der sich der *ANTIMAGIE* verschrieben hat; für eine besonders rigorose Auslegung des Weges der *Rechten Hand* bekannt. Hervorgegangen aus einer Gruppe von Rohalsschülern, die Rohals Wiederkehr am Angbarer See erwarteten, wandte sich der Orden während der *Magierkriege* vom Rohalschen Harmoniegedanken ab und der Weißmagie zu. Der zweite Ordensmeister, *Ontho Gaschenker*, war maßgeblich an der Überarbeitung und Verschärfung des *CODEX ALBYRICUS* beteiligt. Neben dem Namen erinnert heute nur noch das graue Skapulier an die ursprüngliche Ausrichtung des Ordens – Kutte und Handschuhe aber sind im reinsten Firnweiß gehalten – und der Zauberstab Rohals, das Zeichen des Ordensmeisters.

Kämpfte der Orden bereits in den vergangenen Jahrhunderten gegen finstere Kulte in der tobrischen Wildnis, so sieht er in diesen Tagen um so mehr seine Aufgaben in der verlorenen Reichsprovinz, ist aber nach dem Verlust des Ordenshauses *Ysilia* und dem gewaltsamen Tod des Ordensmeisters *Nostrianus EISENKOBER* stark geschwächt. Nunmehr obliegt es dessen Stellvertreter *Kuniswart vom Reifenwasser*, die Reihen der Ordensbrüder – weibliche Mitglieder sind eher die Ausnahme – zu ordnen; als Hauptsitz fungiert heute die Ordensburg nahe Angbar.

Die Ordensmitglieder teilen sich in die Zirkel der *Wissenden* (vornehmlich mit der antimagischen Forschung in den Ordenshäusern beschäftigt), der *Wehrenden* (Kämpfer wider alle üble Magie, teilweise umherziehend, die sich oft auch auf Kampf oder Hellsicht verstehen) und schließlich der *Wachenden*, des siebenköpfigen Rates, der aus seiner Mitte auch den Ordensmeister bestimmt.

Wahrheitsamulett; recht verbreitetes *Artefakt*, das sich erhitzt, wenn das Gegenüber des Trägers die Unwahrheit sagt.

Waldemar von Weiden; siehe *LÖWENHAUPT*.

Waldlöwe; Raubkatze der nordaventurischen Wälder; kleiner, jedoch auch mutiger und vor allem kräftiger als der verwandte *Berglöwe*; das elegante Tier versteht sich nicht nur aufs Jagen, sondern legt sich zudem Fleischvorräte für den Winter an.

Waldwacht (II); Grafschaft in der mittelreichischen Provinz *Almada*; wird regiert von Graf *Rabosch Sohn des Reshmin*; Grafensitz ist die Reichsstadt *Taladur*.

Waldwebe; *Flechtenart* der aventurischen Wälder; bildet ein ungemein feines Aderwerk aus, womit sie Bäume umrankt; ihre Luftableger verbinden sich zu einem Netz im Unterholz; an zahlreichen Verdickungen tritt ein klebriges Sekret aus, das Duftstoffe verströmt und Insekten anlockt; auch größere Lebewesen können sich in dem Netz verfangen und durch ungeschickte Befreiungsversuche zunehmend darin verstricken, was sie zur leichten Beute für Raubtiere macht.

Wall des Todes; heute oft: *Ogermauer*; meilenlange Befestigungsanlage in der *Trollpforte* zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken, Schauplatz der *OGERSCHLACHT* und der *Dritten DÄMONENSCHLACHT*; vermutlich Relikt aus dem *Zweiten Drachenkrieg*.

Walpurga von Weiden; siehe *LÖWENHAUPT*.

Walpurgasbotschaft; neuzeitliches Synonym für eine katastrophale Schreckensnachricht, die von einem Boten überbracht wird; benannt nach der *Weidener Herzogin WALPURGA VON LÖWENHAUPT*, die zunächst am 4. Efferd 27 Hal Reichsbehüter Brin von Gareth die Rückkehr des *Dämonenmeisters BORBARAD* mitsamt dem Balg eines gehäuteten *Greifen* überbrachte. Im Ingerimm 28 Hal schließlich war sie es, die dem Kanzler des Mittelreiches und den versammelten Adligen auf Burg Mersingen den Tod des Reichsbehüters mitteilte. Ebenfalls geprägt durch die vielen Verluste Walpurgas, die im Kampf gegen Borbarad ihren Vater, den Ehemann und ihre Schwiegereltern verlor, ganz zu schweigen von der Provinz ihres Schwagers – Tobrien.

Warunk; *Stadt* und gleichnamige *Markgrafschaft* im Mittelreich, nun zu den *Schwarzen Landen* gehörend; fiel im Eff. 27 in die Hände der borbaradianischen *Schwarzen Horden*; maßgeblich beteiligt an der Eroberung war der Schwarzmagier *XERAAN*, der sich zum 'Unumschränkten Herrn der Städte und Länder Warunk, Beilunk und Kurkum' ausriefen ließ.

Warunker Wichtel; zu den Kobolden zählendes Wesen.

Wassermaß; Zeiteinheit, die den Tag in 24 Teile teilt; auch *Stunde* genannt.

Wasserspeier; golemartiges Wesen; lauert in Ruinen und Höhlen auf seine Opfer; ihre steinerne Haut läßt die recht intelligenten W. mit zunehmendem Alter unbeweglicher werden und letztlich erstarren; siehe *GARGYL*.

Wehrheimer Akkorde; Höhepunkt der Machtergreifung des selbsternannten Kaisers *Kunibrand von EHRENSTEIN* während der *KAISERLOSEN ZEIT*; in den W.A. wird das *Mittelreich* zwischen ihm (Tobrien, Weiden, Darpatien) und dem *Lieblichen Feld* (Albernia, Almada, Nordmarken) geteilt, mit einem schwachen Königreich *Garetien* als Puffer; zugleich auch Ursache und Beginn einer jahrzehntelangen Rivalität zwischen dem tobrischen Herzogshaus und dem Kaiserhaus in Gareth.

Wehrheimer Hämmerlinge; sagenhaftes *Gnomenvolk*, das angeblich heimlich nächtens in den Schmieden von *Wehrheim* die Waffen und Rüstungen der Reichsarmee ausbessert und anfertigt und somit überhaupt erst Wehrheims Ruf als *ehernes Herz des Reiches* begründete.

Weidleth; Höhenburg in der gleichnamigen Pfalzgrafschaft im Herzogtum *Nordmarken*; südlich oberhalb des Großen Flusses gelegen; Residenz der Pfalzgräfin *Yolande von Mersingen ä.H.*; die Kaiserpfalz gelangte im Ing. 27 durch den hier zwischen Delegaten aus Mittelreich und Horasreich gesiegelten *FRIEDE VON WEIDLETH* (Oberfels) weithin zu Berühmtheit.

Weidlether Friede; siehe *FRIEDE VON WEIDLETH*.

Weißes Auge; äußerst wertvolles *tulamdisches Artefakt*; meist ein weißer Alabasterstein auf einem Dreifuß; ermöglicht das Aufzeichnen und Wiederholen einer Szene, die sich in seiner unmittelbaren Umgebung abspielt.

Weiß-Maraskan; Bezeichnung für die nicht von Borbarads Statthaltern (*Heptarchen*) besetzten oder wieder befreiten Gebiete auf der Insel *Maraskan*, namentlich der Süden, ausgehend von der Stadt *Sinoda*.

Weiß-Tobrien; Bezeichnung für die nicht zu den Schwarzen Landen zählenden Gebiete im mittelreichischen Herzogtum *Tobrien*; namentlich sind dies die Mark *Drachenstein* nördlich des Sichelstiegs und der Norden der Landgft. *Tobimora*; südlichster Vorposten ist die Stadt *EBELRIED*. Siehe hierzu auch die Karte auf Seite 86 im *Anhang B*.

Weltenfresser; siehe *VIELLEIBIGE BESTIE*.

Wendolyn VII. (von Andergast); (17 v.H. – 28 Hal); von 1 Hal bis zu seiner Ermordung im Jahre 28 König von *Andergast*; erster dieses Ranges, da er diesen anstelle des bis dahin üblichen Fürstentitels proklamierte; galt als strenger Monarch, der auf die Werte von familiärer Treue und väterlicher Autorität vertraute; Unerbittlichkeit bestimmte sein Verhältnis zum verfeindeten Nachbarkönigreich *Nostria*; aus seiner Ehe mit *Varena di Syphur* gingen die Kinder *Wendolyn*, *WENZESLAUS*, *VARENA* und *IRINIA* hervor.

Wengenhalm, Ilma von; (* 15 v.H.); Alt-Gräfin von WENGENHOLM; seit dem Tod ihres Stiefsohns *Erlan* führt sie die Regierungsgeschäfte auf der *ANGENBURG* bis zur Weitergabe des Amtes an ihren Sohn *Jallik*.

Wengenhalm, Jallik von; (* 5 Hal); Graf von WENGENHOLM; die Regierungsgeschäfte führt derzeit noch seine Mutter, Alt-Gräfin *Ilma von WENGENHOLM*.

Wenzeslaus (von Andergast); (6 – 28 Hal); zweitältester Sohn des andergastischen Königs *WENDOLYN VII.*; von Firun bis Rahja 28 Hal König von *Andergast*; verantwortlich für die Morde an seinem Vater und Bruder *Wendolyn*, daher wurde sein Name aus den Annalen des Königreichs *Andergast* gestrichen; rechtmäßiger Nachfolger auf dem Thron ist *Efferdan I. GALAHAN*, der Gemahl seiner Schwester *VARENA*.

Werckenfels, Praiodana Almira; (* 20 v.H.); Magierin und *Convocata*, die als *Spektabilität* des INFORMATIONEN-INSTITUTS ZU ROMMILYS und anerkannte Expertin der magischen *Hellsicht* eng mit der *KGIA* zusammenarbeitet und dem *Mittelreich* treu ergeben ist.

Werdegast, Vitus; (25 v.H. – ?); charismatischer Führer der sogenannten VISARISTEN-Sekte (offizieller Name: *Heilige Kirche Unseres Herrn Visar*); studierte Medizin in seiner Heimatstadt *Al'Anfa* und empfing dort auch seine Weihe zum *Boron-Geweihten* nach *Al'Anfaner Ritus*. Zunächst machte er sich als Autor medizinischer Handbücher einen Namen, bis er, – nach eigenen Angaben – einer Erscheinung *Borons* höchstselbst folgend, im Jahre 14 Hal die Glaubensgemeinschaft ins Leben rief. Die unorthodoxe Verehrung *Borons* mittels sakraler Gesänge fand bis zur gewaltsamen Zerschlagung der Sekte steten Zulauf. Seit der Erstürmung des *TEMPELS DES HEILIGEN SANGES* zu *Ingfallspeugen* gilt *Werdegast* als verschollen und wurde vermutlich von fanatischen Sektengegnern erschlagen. Die wenigen verbliebenen Visaristen verehren *Werdegast* seither als Märtyrer und glauben fest an seine Rückkehr, um die Sekte zu neuem Glanz zu führen.

Wesir; im *Tulamidischen* die allgemeine Bezeichnung für *Vögte* und *Minister*. Eine genaue Abstufung existiert nur in *Aranien*: Hier sind *Wesire* die Stellvertreter von *BEYROUNEN* und *EMIREN* und für die Verwaltung einer Länderei in *Beyrounatsgröße* zuständig. Die sechs Palastwesire sind die Stellvertreter und oberste Berater der Sultane und damit faktisch die "Ersten Minister" der Sultanate, während die Großwesirin als Erste Ministerin des Königspaares das Amt einer obersten Verwalterin des ganzen Reiches bekleidet.

Weyringer vom Berg; eines der ältesten Handelshäuser im LIEBLICHEN FELD, das die *Edle vom Berg Simona Weyringer* leitet. Das Haus handelt an der gesamten Westküste vor allem mit Massengütern.

Widharc-Auge; dämonisches Artefakt, daß zur Sammlung und Konzentrierung *astraler Energie* dient. Sein Kern soll aus Metoreisen bestehen, das dem *STERN VON SELEM* entstammt.

Wiedbrück, Delian von; (20 v.H. – 24 Hal); Kommissar für magische Verbrechen bei der *KGIA*; wurde von *Borbarad* getötet, der in seiner Gestalt *Pra. 25* als Berater des letzten maraskanischen Fürsten *Herdin* eingesetzt wurde und bis zu seiner Entlarvung dort seine Intrigen spinnete; aufgrund Herkunft und seiner untersetzten Figur wurde D. v. W. in *KGIA*-Kreisen zuweilen 'Darpatbulle' genannt.

Wiedererstandenes Reich des Horas; neben dem bosp. Ausdruck *Imperium Renascentum Horasi* die offizielle Bezeichnung für das neue *HORASREICH*.

Wildhaarige; Bezeichnung der ELFEN für die ORKS.

Winhall (II), -s; Winhaller; Winhaller; ehemalige Markgrafschaft des Mittelreichs; wurde nach dem Tode von *Raidri CONCHOBAIR* wieder als *Grafschaft* in das Königreich ALBERNIA eingegliedert; wird seit Eff. 29 von *Raidris Tochter Rhianna* regiert.

Winterbote; *orkische* Bezeichnung für den FIRUNSWALL; von den Orks auch *Schneegebirge, Bärenfelsen* oder *Erzbringer* genannt.

Wudu; während der *Dunklen Zeiten* und heute noch im *mengbillanischen* Dialekt die Bezeichnung für alle *Waldmenschen*, in Al'Anfa auch abwertend für 'Sklave'; tatsächlich aber der Name des damals mächtigsten Stammes, der zwischen dem 17. und 14. Jahrhundert vor Hal im Süden von *Aventurien* ein mächtiges Reich beherrschte und am heutigen *Visra* einem grausigen Totenkult nachging. Entscheidend für den Glauben an ihren Todesgott *Visar* war ihr wichtigster Prophet *Nemeka*, der viele Jahrhunderte als ihr geistiger Führer gelebt haben soll.

Wunderschild; *magischer* Schild mit einer Lederbespannung, der seinen Träger nahezu unverwundbar machen soll; angeblich ein Einzelstück.

Wundfieber; fiebrige Krankheit; tritt bisweilen nach unzureichender Behandlung von Wunden auf; der Betroffene leidet unter Anfällen von Verwirrtheit, der unruhige Halbschlaf kann in einem Fieberkoma enden; die Gefahr der Ansteckung kann mit einem Sud aus den Blüten des *Ulmenwürgers* vermindert werden.

Xeraan; (* 46 v.H.); deutete als einer der ersten die Zeichen der Zeitenwende und versuchte, im Schatten *Borbarads* seine Machtgelüste zu erfüllen. 20 Hal ließ er 150 Kinder in *Ruthor* entführen, aus denen er später mit Unterstützung des Dämonenmeisters die *Legion von Yaq-Monnith* formte. In der *Dritten Dämonenschlacht* fiel ihm der Splitter der *Dämonenkrone* zu, der *Charyptoroth* zugerechnet wird, herrscht nun als 'Portifex Maximus' der *Borbaradreligion* über *Xeraanien*.

Xoldarim; einer der acht von INGERIMM erschaffenen *STAMMVÄTER der Zwerge*.

Xolgorim Sohn des Xaraf; BEWAHRER DER KRAFT zu *Xorlosch*; höchster Geweihter des ANGROSCH (*Ingerimm*) nach *XORLOSCHER RITUS*; profunder Kenner der Gänge, Tunnel und Kammern von *Xorlosch*; der *Erzweg* bewegt sich derart sicher durch die Straßen und Hallen der Zwergenstadt, daß die Folgen eines Unfalls am Opferfeuer vor vielen Jahren verborgen geblieben sind – nur fünf, sechs Auserwählte wissen um seine vollständige Erblindung.

Sein Sohn *Turim* ist als aufrechter Streiter wider den *Namenlosen* zu einem bewunderten Helden der *aventurischen Jungzwerge* geworden.

Xorloscher Ritus; bei den (Erz-)Zwergen vorherrschende Form des INGERIMM-Kultes, die ihren Hauptgott als ANGROSCH verehren. Auch wenn die verstreuten Stämme (etwa die Amboß- oder die Brillantzwerge) leicht abweichende Glaubensvorstellungen entwickelt haben, ordnen sich die Hochgeweihten von *Eisenwald* (Meister *GRABUR SOHN DES FARBUG*), *Koschim* (Erzväterchen *ESBADOSCH SOHN DES ERTAX*) und der kleineren Bingen dem BEWAHRER DER KRAFT von *Xorlosch*, *XOLGORIM SOHN DES XARAF*, unter. Auch *AROMBOLOSCH SOHN DES AGAM*, als *Angroschs Waffenträger* König und Priester in einer Person, erkennt letztendlich die höhere Autorität des *Xorloscher Geweihten* an.

Die Hierarchie der Meister, Gesellen und Lehrlinge gehorcht dem Gesetz des Alters. Aufgrund der zwerghischen Langlebigkeit ist diese Struktur fester gefügt als beim unter den Menschen vorherrschenden *ANGBARER RITUS*.

Die Diener *Angroschs* folgen einem genau geregelten Tagesablauf, der nur wenige Stunden Schlaf kennt und sich vorrangig der Vervollkommnung im Handwerk widmet – "Zwerge beten mit dem Hammer" lautet daher ein verbreiteter Spott in den Nordmarken. Zwar lehrt der X.R., daß *Angrosch* vor allem durch meisterliches Handwerk Ehrung erfährt, doch kennt er auch feierliche Gebete und Chor-Gesänge – zumeist in *ANGRAM*, beherrschen die Geweihten die alte Zwergensprache doch fließend. Das Studium der alten Schriften bestimmt den restlichen Tagesablauf der *Angrosch-Priester*, da der Vergangenheit große spirituelle Bedeutung beigemessen wird. Mehr als die menschlichen *Ingerimm-Geweihten* legen sie auch Wert auf *Angroschs Herrschaft* über die Elemente Feuer, Erz und Humus, mit denen zahlreiche verborgene Kultstätten verbunden

sind. Das Verhältnis der Geweihten zu den GEODEN ist indes ebenso zwiespältig und wechselhaft wie beim Kleinen Volk allgemein.

Den meisten seiner Geweihten schenkt *Angrosch* ein auch für zwergische Verhältnisse langes Leben, weswegen sich unter Menschen das Gerücht hält, ein Angrosch-Priester lese den Tag seines Todes aus den Schriften und stürze sich dann freiwillig in einen Feuerschacht.

In den letzten Jahren ist es mit – für zwergische Verhältnisse rasend plötzlicher Geschwindigkeit – erstmals wieder zu näheren Kontakten zum *Angbarer Ritus* gekommen. Äußerlich unterscheiden sich die Geweihten der beiden Riten ohnehin kaum, auch werden viele *heilige Orte* und *Artefakte* von beiden Kirchen gleichermaßen verehrt.

Yalaiad (II); Sultanat; förmliche Benennung der früheren *aranischen* Grafschaft *Khunchom*, die seit der Unabhängigkeit nur noch die Halbinsel nordöstlich Khunchoms und nicht mehr die Stadt selbst umfaßte. Mitte 29 Hal stehen sich im Sultanat loyale Aranier, Khunchomer Freischärler, Söldner des Sultans von Al'Ahabad, maraskanische Banditen und oronische Okkupanten gegenüber, so daß das Wort vom "Sultanat des Chaos" berechtigt scheint. Noch ein Jahr zuvor zählte das Y. fast 100.000 Einwohner; vor allem Hirten und Reisbauern, die in vieler Hinsicht die Sitten der Stadt-Khunchomer nachahmten.

Die aranische Sultana des Yalaiad ist *Alwidja saba Mhirija ay Khunchom*, die sich vor den Angriffen zurückziehen mußte und am Zorganer Hof lebt. Die Mhaharani hat ihr das Amt der *obersten Marschallin Araniens* übertragen.

Yaq-Hai; *Dämon* aus dem Gefolge von *Thargunitoth*; dringt ausschließlich in die Körper verstorbener *Waldmenschen* ein und erweckt diese zu unheiligem Scheinleben; einzig besessen von dem Gedanken zu töten; Ursprung der scheinbar sinnlos grausamen Tradition der *Waldmenschen*, die Häupter ihrer Feinde zu Schrumpfköpfen (mohisch *Tsantsa*) zu verarbeiten; das Zunähen von Augen, Ohren, Mund und Nase soll dem *Dämon* das Eindringen in den Körper verwehren.

Yaquiria (I), yaquirisch, Yaquirier; Gft. im *Lieblichen Feld*. Lehensland derer von *Bethana*, unterteilt in die Baronien *Ruthor* und *Shumir*, die Domänen *Pertakis* und *Westenende* sowie die Stadt *Bethana*, zugleich Residenz der Gräfin *Hesindiane von BETHANA-ARALZIN*, die 27 Hal ihrer Mutter *Udora* nachfolgte.

Yaquiria (II), yaquirisch, Yaquirier; offizielle Bezeichnung für das *Königreich am Yaquir*, dem größten der vier Königreiche im *HORASREICH*. In der Umgangssprache herrscht jedoch weiterhin der Begriff *LIEBLICHES FELD* vor.

Das Königreich Y. untergliedert sich in das Hzm. GRANGOR und das Erzshm. *HORASIA* nördlich des Yaquir, die Erzherrschaft ARIVOR in seinem Herzen, das Hzm. METHUMIS südlich des Sikram und das Erzshm. *CHABABIEN* im sogenannten "Wilden Süden" des Königreiches. Dazu kommen die drei Kronmarken YAQUIRBRUCH, GOLDFELSEN und KHOMWACHT an der östlichen Grenze des Königreiches. Die wichtigsten Städte des Landes sind, in der Reihenfolge ihrer Größe, VINSALT, KUSLIK, GRANGOR, ARIVOR, NEETHA, METHUMIS, SILAS, BELHANKA und BETHANA. Siehe auch: *ALTES REICH*.

Yaquirstraße; *HORASSTRASSE* von *Kuslik* nach *Brig-Lo*. Die Y. ist der älteste erhaltene Verkehrsweg des Kontinents.

Yar'dasham; Hafenstadt im Süden der *Straße von Sylla*; hat ihren Ursprung vermutlich in einer *güldenländischen* Siedlung.

Yar'Thaesumian; ungebräuchliche Bezeichnung für *ALTGÜLDENLÄNDISCH*; siehe *SPRACHEN*.

Yasithe von Tuzak; (* 21 v.H.); die ehemalige Hochgeweihte des *Rahjatempels* in *Baburin* ist gebürtige *Maraskanerin* und wurde unglaublich acht Mal zur *Geliebten der Göttin* gewählt; damit die wahrscheinlich berühmteste Rahjageweihte unserer Zeit; verschwand im Jahre 22 Hal spurlos.

Yasra; Stadt am *ONGALO*; wurde angeblich um *Bosparans Fall* durch *Khunchomer Magier* vom Erdboden getilgt .

Yawa-Tinza; Stamm der *WALDMENSCHEN*, denen ein *TABU* verbietet, Fremden ihren Namen zu nennen.

Yeshinna (II); legendäre *Amazonenburg* in den *Drachensteinen*. Als Felsenburg von beachtlichen Ausmaßen gilt diese Burg – mehr noch als *Kurkum* – als uneinnehmbar.

Yiyimris; Oase in der *Khomwüste*: an einem südlichen Ausläufer des *Khoram-Gebirges* gelegen.

Ykkandil; schlauer alter *Riesenlindwurm*; lebt im Regengebirge, wo er sich vom *Waldmenschenstamm* der ANOIHA als Gott verehren läßt; regelmäßige Sklavenfänge dienen als Opfer, den ‘Gott’ zu besänftigen.

Yol-Ghurmak; bei den *borbaradianischen* Invasoren gebräuchlicher Name für *YSILIA*.

Yppodamea; Hirtenmädchen, das zur Empfängerin der *OFFENBARUNGEN VON BALTRÄA* auserwählt wurde.

Yppolita von Gareth; (* 15 Hal); ‘jüngere’ Zwillingschwester der mittelreichischen Thronfolgerin *ROHAJA VON GARETH*; neigt zu der freundlichen Tiefgründigkeit, die aus der albernischen Linie ihrer Mutter *Emer ni BENNAIN* bekannt ist; benannt wurde sie nach der Tochter ihres Urgroßvaters Halman, der Amazonenkönigin *Yppolita von Kurkum*.

Yppolita von Kurkum; (39 v.H. – 26 Hal); *Königin* der AMAZONEN. Tochter von *Gilia von Kurkum* und dem albernischen Fürsten *Halman ui Bennain*; Mutter von *THESIA GILIA VON KURKUM*. Y. beherrschte den Thron von Kurkum – zweifach unterbrochen – 48 Jahre lang, bis sie bei der Zerstörung *Burg KURKUMS* in heroischem Kampf fiel. Schon zu Lebzeiten erklimmte sie die ersten beiden Stufen zur Heiligsprechung. Nach ihrem Tod zur *Schutzheiligen* wider die dämonischen Kräfte von Eis und Frost erhoben.

Ysilia (I); die einstige Hauptstadt des Herzogtums *Tobrien* bleibt auch weiterhin ein Opfer beständigen Wandels; war sie erst im Bor. 25, fünfzehn Jahre nach ihrer Zerstörung beim *Zug der Oger*, wieder vom damaligen tobrischen Herzog Kunibald von Ehrenstein zur Residenz erwählt worden, fiel sie im Tsa des Jahres 27 in die Hände des borbaradianischen Gefolgsmannes und Schwarzmagiers *GALOTTA*; seitdem trägt sie den unheilkündenden Namen *Yol-Ghurmak*.

Ysladir (der Wurm); ein bössartiger *Purpurwurm*; siehe *ISLADIR*.

Yslihöhen; *Hügelkette* östlich des *Ysliises*, in der sich das *SEPTAHENGON*, ein uralter ysilischer *Steinring*, verbirgt.

Yslistein; gewaltige *Festungsanlage* oberhalb von *Ysilia*, dem heutigen *Yol-Ghurmak*; beheimatete früher den Hof der tobrischen Herzöge und die *Bannakademie*; fiel in der *Schlacht von Ysilia* in die Hand der *Borbaradianer*.

Ysolphur; gilt als mächtigster aller *Purpurwürmer*; haust angeblich seit 2.300 Jahren in einer gigantischen drachischen Feste im *Raschtulswall*; Magierlegenden berichten von ihm als Freizauberer auf den Gebieten der *Hellsicht* und *Illusion*.

Yyoffrynn-Thama, Llezean von; (* 9 v.H.); bis zum Fall der Stadt *Ilzur* Baronin der umliegenden Baronie und Ordenshausleiterin der *GRAUEN STÄBE*. Die Gemahlin von *THARLEON VON DONNERBACH* wurde im Jahre 27 zur Ordensgroßmeisterin von Vallusa berufen; Trägerin des *Rohalsstabes Sanguhmeon*.

Zahrajan, Amber; (* 4 Hal); bekannteste *Bardin* des *Mittelreiches*; wurde 27 Hal durch ihr Lied zum *Hoftag von Weidleth* berühmt und trägt seitdem das Gunstband der *Reichsbehüterin Emer*, das ihr Schlüssel zu allen Fürstenhöfen des Reiches ist.

Zauberschlüssel; *zwerghisches* Kleinod der Magie; *Artefakt*, das einmal jedes beliebige Schloß zu öffnen vermag, dann aber nicht mehr daraus zu entfernen ist.

Zeforika, Saya di; (* 14 v.H.); Tochter eines *Chorhoper* Patriziers, die an der *Dunklen Halle der Geister zu Brabak* ausgebildet wurde und später der *Fraternitas Uthari* beitrug; sieht sich als Auserwählte *Borbarads* und versuchte mehrmals, dessen Einfluß im *Horasreich* auszubauen.

Zeitalter; auch: *Äon*; ein mythologisches Zeitmaß, bestimmt durch die Vorherrschaft einer Rasse, Religion oder Gottheit. Nach der geheimen *hesindianischen* Mythologie (die ungefähr so wenig verständlich und bekannt ist wie *Rohals Systeme der Magie*) kann man zwölf Z. unterscheiden, wobei in Größenordnungen von Jahrzehnt- oder gar Jahrhunderttausenden zu rechnen ist: 1. Die Schöpfung, LOS und SUMU; 2. Die GIGANTENKRIEGE; 3. Die Drachen und MADAS Frevel; 4. Äon des NAMENLOSEN, die ersten Menschen (Trollzeit?); 5. Rückkehr und Fesselung des Namenlosen; 6. Das erste Volk des *Praios* (Aurikaner); 7. Die Unaussprechlichen (insektoide Rassen?) 8. vergessen; 9. LAHMARIA, der versunkene Kontinent; 10. Echsenzeit, sterbende Götter; 11. ELFEN und ZWERGE, Zweiter Drachenkrieg; 12. Z. der Menschen.

Zesrad von Rethis; (1.577 – 1.486 v.H.); Sohn der Königin *Menkirdes von Rethis*, der von 1.560 bis 1.558 v.H. einen blutigen Krieg gegen Aufständische führte, welche die verdoppelten Steuern seiner Mutter nicht länger ertragen wollten. Als späterer König und *Thalassokrat* sympathisierte Z. mit dem verurteilten NEMEKATH und lud ihn auf die *Zyklopeninseln*, wo dieser viele Anhänger um sich scharen konnte.

Zhimitarra; auch *Amethystlöwin*; eines der zwölf legendären *LÖWINNENSCHWERTER*; einstiger Träger war der legendäre aranische Kriegerkönig *Arkos ben Ardas*; heute eines der wichtigsten Symbole des freien *ARANIENS*.

Zikkurats; geheimnisvolle, merkwürdig asymmetrische *Stufenpyramiden*; Relikte der ehemaligen *echsischen* Hochkultur in *H'Rabaal*, *Gulagal* und ehemals *Nabuleth*.

Zirkel; gängiger Begriff für eine meist geheime *Versammlung oder Gemeinschaft von Magiekundigen*. So gibt es *GEODEN-Z.* in ihren uralten *STEINKREISEN* (bisweilen ebenfalls *Z.* genannt) und *HEXEN-Z.*, die sich als lockere, regionale "Festgemeinschaft" zu den regelmäßigen *Hexenfesten* zusammenfinden – die Gruppierung nach Gesinnungen erfolgt bei den *Töchtern Satuarias* in *SCHWESTERNSCHAFTEN*. Schwarzmagische *Z.* bestehen selten aus mehr als zwei Dutzend Mitgliedern und haben sich meist der *Beschwörung* verschrieben. Bekannt sind die klassischen *BORBARADIANER-Z.*, die *FRATERNITAS UTHARI*, der *TEMPEL DER MORGENRÖTE*, die *SCHATTEN* sowie etliche Gruppierungen in den Schwarzen Landen.

Zirkon; gilt als Stein des *HORAS*.

Zirkusäffchen; auch *Purzelaffe*; geschickter Kletterer, der sich bevorzugt Nahrung an jenen Stellen besorgt, an die andere Tiere nicht herankommen; der Purzelbaum ist ein Kunststück, das die Affen bereits in freier Wilbahn beherrschen, es muß ihnen daher nicht erst von Menschen beigebracht werden.

Zizirie; skurriles Dschungelschloß in den Regendwäldern bei *Al'Anfa*.

Zorgahan; alter Name der Stadt *ZORGAN* in der Zeit um 1.000 v.H.; in Märchen und Sagen steht *Z.* oder *Alzorgahan* oft gleichbedeutend mit der Hofhaltung der aranischen Herrscher *MYGDONIA* und *ARKOS*.

Zorgan (II); Zorganier; aranisches *Sultanat* (einstige Stadtmark von *Z.*); überaus fruchtbare Region um die aranische Hauptstadt; untersteht der früheren aranischen Fürstin *SYBIA*; die 60.000 Bewohner sehen sich, selbst wenn sie viele Wegstunden von der Hauptstadt entfernt wohnen, als wahre Großstädter und sind nach Ansicht aller anderen Aranier extrem eingebildet und großspurig – daran hat selbst die unmittelbare Bedrohung durch das im Osten angrenzende borbaradianische *ORON* der *Moghuli DIMIONA* nichts ändern können.

Zornbrecht; eine der einflußreichsten Familien in *Al'Anfa*, die zahlreiche bedeutende Positionen innehat: *Phranya Yalma Z.* ist Großadmiralissima der *Armada*, *Amosh Tiljak* Oberster Richter und *Dirion von Z-Lomarion* Spektabilität und *Convocatus*, während das Oberhaupt der Familie, *Nareb Emano Z.*, schlicht als reichster und skrupellosester *Grande Al'Anfas* gilt.

Zornbrecht, Walkir; friedloser *Thorwaler*, der 333 v.H. in *Al'Anfa* die *FREMDENLÉGION* aufstellte, damit den *MANAKUS-AUFSTAND* niederschlug und darauf das *SILBERBERGER WÜRFELSPIEL* anordnete. Nach dem Tod von Kaiser *Tolak* in *Al'Anfa* ließ er einhundert 'Schuldige', darunter den *Vizekönig* aus der Familie *Shoy'Rina*, am *Rabenfelsen* hinrichten (das erste dort dargebrachte *Boronopfer*) und ernannte sich selbst 330 v.H. zum *König des Südens* (nominell unter Oberhoheit *Gareths*). Fünf Jahre lang herrschte er grausam und vervielfachte das eigene Vermögen, bis er 325 v.H. mit tausend seiner *Fremdenlegionäre* im Dschungel verschwand.

Zornbrecht-Lomarion, Dirial von ; (* 12 v.H.); *Concovatus* der Schwarzen Gilde und *Spektabilität* der Magischen Fakultät der *UNIVERSITÄT ZU AL'ANFA*, der seine hohen Ämter wohl nur dem Einfluß seiner Familie und des *Gildensprechers* *Salpikon SAVERTIN* in *Mirham* zu verdanken hat.

Zug der Gefangenen Rahja; jährlich zu *Honigen* im frühen Phex stattfindender Festumzug zu Ehren der Göttin *RAHJA*, bei dem eine junge Frau unbekleidet in goldenen Fesseln als *Gefangene Rahja* durch die Gassen der Stadt zieht. Schließlich wirft sie die Fesseln am alten *Rahja-Schrein* ab, als Symbol für das Ende des Winters und seiner Prinzipien, nämlich Engstirnigkeit, Gefühlskälte und Sittenstrenge. Als bekannteste 'Gefangene' gilt *Aillil Andara GALAHAN*, Comtesse zu *Honigen*.

Zunderschwamm; an Bäumen schmarotzender *Scheibenzpilz*; kommt, außer in den Regionen ewigen Eises, in ganz *Aventurien* vor; in getrocknetem Zustand lassen sich seine Fasern durch Schlagen von Feuerstein auf Stahl

leicht entzündend; das Auswaschen der 'wassersüchtigen' Fasern mit einer Salzlauge verhindert vorzeitige Fäulnis

Zurbaran (von Frigorn); (ca. 60 v.H. – 6 Hal); neben *Abu Terfas* bekanntester *Chimärologe* der Gegenwart, zudem begabter Maler; zog in das ewige Eis nach FRIGORN, um dort seinen Forschungen nachzugehen; schuf solche brillante Chimären wie die *Widderhyänen* und den *Homursus*; Verfasser von 'Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen' (auch bekannt als 'Chimären & Hybriden').

Zurbarans Tinktur; von dem *Chimärologen* ZURBARAN entwickeltes Elixier, das die Erschaffung von *Chimären* wesentlich vereinfacht und große Werke der *Chimärologie* erst möglich macht.

Zwölf Menschenwunder; von Menschen errichtete Bauwerke, die als irdische Wunder angesehen werden. Die in der *Rohalszeit* entstandene Vorstellung von sieben Menschenwundern wurde in jüngster Zeit auf die göttergefällige Zahl Zwölf erweitert. Da die Originalliste verschollen ist, gibt es unterschiedlichste Meinungen darüber, welche Bauwerke hierzu gehören. Am häufigsten genannt werden *LEUCHTTURM VON SYLLA*, *TEMPEL DER SONNE* zu Gareth, *MANTRASH'MOR*, *SCHWARZE PYRAMIDEN* von Al'Anfa, *Rondra-Dreiertempel* von BABURIN, *HALLE DER WEISHEIT* zu Kuslik, *Labyrinth des Bal Honak*, *Praiostempel* von BEILUNK, *Koloß* von AL'ANFA, Festungsstadt *HARBEN*, *Neu-Süderwacht*, *KÖNIG-THERENGAR-KANAL* und der *Königspalast* von MIRHAM; aber auch *HORASWALL*, *BUNTE MAUERN VON METHUMIS*, *BASTRABUNS BANN*, die *Schwimmenden Städte* des *FRAN-HORAS* und die *OGERMAUER* sowie über ein Dutzend weitere werden verfechtet.

Zwölfgöttliche Paradiese; nach dem Glauben an die ZWÖLFGÖTTER jene zwölf Orte, die strahlenförmig die Feste *Alveran* in der Fünften *Sphäre* umgeben. Jedes von ihnen ist nach dem Wesen eines der Götter gestaltet und steht den gläubigen Seelen als ewige Ruhestätte offen. Nur ein wahrhaft frommer Aventurier kann darauf hoffen, nach dem Eingang in *Borons Hallen* in das Paradies seines Gottes gerufen zu werden, doch stellt diese Gewißheit um das Dasein nach dem Tod einen wichtigen Bestandteil des Glaubens dar.

Praios' Lichtpalast: ein Palast von unglaublichem Glanz und ewigem Licht, dessen Architektur von göttlicher Gesetzmäßigkeit kündigt. Die erleuchteten Seelen, die hier Einzug halten, bilden die Heerschar der *Illuminierten*, die den Hofstaat des *Praios* bilden und den Glanz der Sonne mehren.

Rondras Hallen: die Halle der *Alveranischen Heerscharen*, wo *Rondra* an der *Langen Tafel* alle wackeren Kämpfer und Helden sammelt, um sie dereinst in der Letzten Schlacht anzuführen, denn: "Die Welt begann im Kampf, und sie wird mit einem Kampf enden."

Efferds Wasserreich: viele verschiedene Beschreibungen gibt es von diesem wandelbaren Reich. Die häufigste ist jedoch jene, daß die gläubigen Seelen zu lebensspendenden Wassertropfen werden, um im ewigen Kreislauf des Wassers ganz in *Efferds* Element aufzugehen.

Travias Herberge: eine riesige Halle, in der sich bei herrlichem Speis und Trank um das große Herdfeuer einträchtig die Seelen der *Himmlischen Familie* versammeln, um die Bande von Heim und Familie über den Tod hinaus bestehen zu lassen.

Borons Schlafgemach: eine dunkle Kammer mit zahlreichen Schlafplätzen, die ewige Ruhe frei von Sorgen und Kummer verheißen. Das Paradies des *Boron* ist nicht zu verwechseln mit *Borons Hallen* in der Vierten *Sphäre*.

Hesindes Hain: ein Labyrinth aus natürlichen Hecken, in dem sich die sechs *Elemente* mit allen edlen Stoffen von *Dere* verbinden und die Wissenschaften in Musik und farbigen Bildern Gestalt annehmen. Ständig bieten sich den erwählten Seelen hier neue Entdeckungen, über die sie bis ans Ende aller Tage disputieren können.

Firuns Jagdgründe: ein endloses Feld, in dessen schneebedeckten Weiten sich zahlreiche Tiere neben den Seelen der guten Jäger tummeln, um sich miteinander im gerechten Wettkampf zu messen. Jene friedlich Eintracht, die niemals durch den Tod eines Jagdopfers gestört wird, nennt man auch *Firuns Tafel* – was oft mißverstanden und für einen gemeinsamen Speisetisch gehalten wird.

Tsas Regenbogen: ein göttlicher Regenbogen, dessen himmlische Farben und Muster sich stets verändern, miteinander verschmelzen und neu entstehen. Mit allen Sinnen nehmen die lebensfrohen Seelen die ständige, ewig währende Wandlung und Neuschöpfung in sich auf.

Phexens Hort: ein fröhlicher und zugleich geheimnisvoller Ort, dessen Abglanz auch auf *Dere* zu sehen ist: Das Zwinkern der listigen Seelen von der *Himmlischen Gauklerschar* und das Glitzern der zu kostbaren Kleinodien gewordenen Seelen scheint als Sternenlicht vom nächtlichen Mantel des Gottes.

Peraines Garten: ein endloser, prächtiger Garten ohne Mauern und Beschränkungen, dessen fruchtbarer Boden alle Pflanzen zur gleichen Zeit gedeihen, blühen und Früchte tragen läßt. Kein Ungeziefer hindert sie an ihrem Wachstum, und die Luft ist erfüllt von erlösenden Düften.

Ingerimms Esse: eine Schmiede von wahrhaft gigantischen Ausmaßen, die *Ingerimm* selbst als Werkstatt dient. Er selbst ist das gewaltige Feuer, vor dem sich staunend die Seelen von *Zwergen* und Menschen gleichsam versammeln.

Rahjas Zelt: lichte, feingesponnene Tuchbahnen, die das Lager der Göttin *Rahja* beherbergen. Um sie herum liegen auf rosaroten Wolken die erwählten Seelen in neuen, ewig jungen Leibern, um himmlische Hingabe,

göttliche Genüsse und ewige Erfüllung zu erfahren.

Zwölfgöttliches Konzil zu Perainefurten; Schulteranschluß der *tobrischen Geweihtenschaft* gegen den Dämonenmeister *Borbarad*; das Konzil trat zum ersten Mal kurz nach der *Schlacht von Ysilia* in PERAINEFURTEN zusammen und schleuderte den zwölfteiligen Bannfluch auf das *OMEGATHERION*; begründet wurde das Konzil vom *PraiosIlluminierten Luceo de GHUNÉ*, eröffnet vom *Schwert der Schwerter* AYLVA VON SCHATTEGRUND, und als ständiger Mittler zwischen den Kirchen fungiert ein Vertreter vom BUND DES WAHREN GLAUBENS zu Mantrash'Mor.

Zyklopediflotte; mit über 60 Schiffen größter Teil der *Horaskaiserlichen Hochseeflotte*, die Admiral-Mareschall *Praioskles Aleistos* untersteht und in der *Zyklopedisee* sowie vor dem südlichen *Lieblichen Feld* eingesetzt wird (Haupthafen: *Rethis*).

ZEITRECHNUNGEN UND KALENDER

Ungenauere Chroniken oder chronische Ungenauigkeit?

Allen folgenden Ausführungen muß vorangestellt werden, daß der Weg zurück in die Geschichte zumeist über verschlungene Pfade führt. Selten nur spricht aus historischen Fakten und Zahlen so etwas wie Verlässlichkeit. Stets sollte hinterfragt werden, wer ein bestimmtes Ereignis schriftlich niedergelegt hat, ob unmittelbar oder aus der Erinnerung – oftmals mögen auch Trauer oder Siegestaumel den klaren Blick verschleiern haben.

Zumeist blieb Geschichtsschreibung Stückwerk und damit anfällig für Fehleinschätzungen – selten nur wurden Chroniken kontinuierlich fortgeführt, manche später von den Mühlen der Zeit zermahlen oder von gierigem Feuer verschlungen.

Schwierigkeiten bereitet aber vor allem der Mangel an einem einheitlichen Bezugssystem. Jedes Reich orientiert sich an unterschiedlichen Ereignissen (z.B. Proklamation der Unabhängigkeit) oder Personen (Krönungsjahre) als Fixpunkt für seine Geschichtsschreibung, vielfach existieren darüber hinaus noch weitere, lokale Eigenheiten, die bei einer Zusammenführung von Fakten zu Fehlern führen. Auch die willkürliche Neufestsetzung von Bezugspunkten (z.B. die Krönung eines neuen Potentaten) fordert Ungenauigkeiten geradezu heraus. Letztendlich darf man es tatsächlich als Erfolg werten, wenn sich Historiker verschiedener Herkunft darauf verständigen können, daß ein bestimmtes Ereignis überhaupt stattgefunden hat.

Als weitere Fehlerquelle wider die Eindeutigkeit historischer Fakten ist die Zahl "Null" zu bewerten, deren Entdeckung wir tulamidischen Zahlenmystikern verdanken. Mancherorts wurde diese "Un-Zahl" als fehlender Mosaikstein geradezu frenetisch gefeiert, woanders galt die Null lange als götterlästerlich oder gar *namenlose* Zahl, die alle Ereignisse, die mit ihr in Zusammenhang gebracht werden, mit dem Ruch von Unglück und des Unheiligen (z.B. *Bosparans Fall*) umgibt. So vermeidet man bis heute die Verwendung der Null bei der Nennung von Jahreszahlen und bevorzugt Formulierungen wie "im Jahr der Unabhängigkeit" oder das "(Krönungs-)Jahr Hal".

Unverzagt ob all dieser Widrigkeiten, versucht die Wissenschaft beharrlich "Satinavs Mysterium" auf die Schliche zu kommen: Die untenstehende Vergleichstabelle entspricht einer allgemeinen Übereinkunft aventurischer Historiker aus dem Jahr 28 Hal und gilt als »*einzig anerkannte und damit verbindliche Grundlage zur Umrechnung von Jahreszahlen verschiedener Bezugssysteme*«. Wohlbekannt ist die Tatsache, daß manche Ergebnisse aufgrund der eingangs geschilderten Unwägbarkeiten historischer Forschung von bisher publizierten Geschichtsdaten abweichen können, dessenungeachtet stellen mittels dieser Tabelle durchgeführte Berechnungen die *größtmögliche Annäherung* historischer Vergleichszahlen her.

Gleichen Ursprungs ist der neu erarbeitete "Immerwährende Kalender", der die Zuordnung von Wochentag und Madaphase (die dabei ermittelte Zahl steht für den soundsovielten Tag nach Neumond) zu einem bestimmten Datum festschreibt. Auch hier gelten die hinlänglich bekannten Abweichungen. Darüber hinaus sei auf den Abschnitt "Mada und ihre Zyklen" weiter unten in dieser Abhandlung verwiesen.

Der Kalender der Menschen

Das Aventurische Jahr, auch *Götterlauf* genannt, hat 365 Tage. Bei den *Zwölfgötter*-Gläubigen sind hiervon jeweils 30 Tage einem der Götter geweiht. Diese zwölf Monate tragen die Namen der Götter, beginnend im Sommer mit *Praios* und endend mit *Rahja*. Aus diesem Grund wird ein Monat auch als *Göttername* oder *Mond* bezeichnet. Die verbleibenden 5 Tage "gehören" dem *Namenlosen* und liegen zwischen den Monaten *Rahja* und *Praios*. Während dieser Tage verläßt kein aufrechter Aventurier seine Behausung, denn es heißt, während der *Namenlosen Tage* würden böse Geister und Mächte ihr Unwesen treiben. Kinder, die in dieser Zeit geboren werden, werden häufig ausgesetzt.

Die Monate und ihre irdische Entsprechung: *Praios* /Juli, *Rondra*/August, *Efferd*/September, *Travia*/Oktober, *Boron*/November, *Hesinde*/Dezember, *Firun*/Januar, *Tsa*/Februar, *Phex*/März, *Peraine*/April, *Ingerimm*/Mai, *Rahja*/Juni.

Zusätzlich zu den Monaten wird das Jahr in Abschnitte zu sieben Tagen geteilt, einen Tag bezeichnet man auch als *Praioslauf*. Diese *Wochen* ergeben kein ganzes Jahr, sondern ragen jeweils ins neue Jahr hinein, wobei die Namenlosen Tage mitgezählt werden.

Die Namen der *Wochentage* sind: *Windstag*, *Erdstag*, *Markttag*, *Praiostag*, *Rohalstag*, *Feuertag* und *Wassertag*. Der Praiostag ist der allgemeine Ruhetag. Es gibt einige regionale Verschiedenheiten betreffs der Namen der Tage: Im *Lieblichen Feld* nennt man den Markttag seit kurzem *Horastag*; eine Ausnahme bilden *Neetha* und das mittelreichische *Weiden*, hier wird, wie bei den *Amazonen*, der *Rondratag* anstatt des Praiostags begangen. In *Thorwal* hingegen heißt man den vierten Wochentag auch *Swafnirtag*. Im Norden, besonders im *Bornland*, ist der fünfte Tag der *Schneetag* und der siebte Tag der *Zinstag*. In *Al'Anfa*, *Mengbilla* und *Trahelien* hingegen heißt der vierte Tag der Woche *Borontag*.

Mada und ihre Zyklen: Die Wocheneinteilung rührt vom Mondlauf her; das *Madamal*, der aventurische Mond, vollendet seinen Lauf in 28 Tagen, wobei er vier verschiedene Phasen durchläuft. So setzt sich also ein *Mondmonat* aus vier Wochen zusammen.

Tatsächlich jedoch konnten tulamidische Astronomen geringfügige Unterschiede in den zeitlichen Abständen der einzelnen Madaphasen feststellen, doch gleichen sich diese Schwankungen im Verlauf des ganzen Zyklus wieder aus. Mada durchläuft ihre vier Phasen *Kelch*, *Rad* (Vollmond), *Helm* und *Tote und Wiedergeborene Mada* (Neumond) in jeweils sieben Tagen, so daß jede von ihnen auf einen Erdstag fällt. Sichtbare Abweichungen von diesem Zyklus sind äußerst selten und nur durch Ereignisse von großer kosmologischer Bedeutung zu erklären (weswegen sie für die Astrologie von ungeheurer Bedeutung sind).

Der erste Erdstag des Jahres heißt auch *Madatag*, da der Stand des Madamals an diesem Tag den *Großen Madazyklus* bestimmt. Dies ist ein Zeitraum von sieben Götterläufen, der einer der vier Madaphasen zugeordnet ist und sich somit alle 28 Götterläufe wiederholt (da das Jahr der Inthronisierung Hals auf den Beginn des Kelchzyklus fiel, sagen viele Sterndeuter für das Jahr 28 Hal ein Ereignis von großer Tragweite für das Neue Reich oder gar ganz Aventurien voraus). Manche Astronomen folgern daraus, daß sich die Bewegungen in der sechsten Sphäre »in immer größeren Zyklen« erklären lassen und schließen aus dieser Annahme sogar auf die »Existenz von 28 Zeitaltern bis zum Ende der Welt«. Der *Madatag* wird besonders von Magiekundigen gefeiert, was schon häufiger zu Auseinandersetzungen geführt hat, da der Madatag stets in den ersten Tagen des Praiosmonats liegt.

Die *Rastullah-Gläubigen* kennen keine Monate im üblichen Sinn. Sie unterteilen das Jahr in 40 Abschnitte zu je 9 Tagen, entsprechend den neun Buchstaben des heiligen Wortes "Rastullah". Diese Neun-Tages-Abschnitte heißen dementsprechend auch "*Gottesnamen*". Die übrigen fünf Tage werden jeweils als einzelne Tage nach jedem achten Gottesnamen eingefügt und *Rastullahellah* genannt. Die Tageszählung beginnt am 23. *Boron*, dem *Jahrestag des Erscheinens Rastullahs in Keft*.

Jahreszählungen der Menschen: Im *Mittelreich* wird das Jahr der Inthronisierung des jeweiligen Kaisers als Ausgangspunkt für die Berechnung der Jahre genommen. Der Jahreszahl wird der Name des amtierenden Kaisers nachgestellt, die Jahre vorher werden entsprechend mit einem "vor" versehen (z.B. *vor Hal*). Zur Zeit ist die Zeitrechnung gemäß Kaiser *Hal* gebräuchlich. Dieses System hat zur Folge, daß eine Unzahl von Urkunden umdatiert werden muß, wenn der Regent wechselt. Momentan zeichnet sich jedoch eine Besserung dieses für jeden Schreiber fürchterlichen Zustands ab. Aus Ehrerbietung für den verschollenen Kaiser Hal zieht man inzwischen die Beibehaltung dieser Zeitrechnung in Betracht.

Im *Lieblichen Feld* rechnete man lange in zwei Zeitrechnungen. Seit dem Untergang der Stadt *Bosparan* datiert man "vor" bzw. "*nach Bosparans Fall*" (v.BF/n.BF=BF). Der Ausgangspunkt für die Berechnung ist das Jahr 993 v.H., das dem Jahr 0 BF entspricht. Seit dem Erstarken des Nationalbewußtseins rechnet man im Lieblichen Feld als offizielle Zählung wieder (wie bereits vor Bosparans Fall) "*nach Horas' Erscheinen*". Das Erscheinen des Gottessohnes *Horas* ist auf den 7. *Praios 2484 v.H.* datiert.

Im *Bornland*, in *Thorwal* und im *Svelltschen Bund* rechnet man aus alter Tradition ebenfalls nach Bosparans Fall. In *Aranien* hingegen bürgert sich neben der Zeitrechnung des Mittelreiches immer mehr die Datierung *d.U.* (*der Unabhängigkeit*) ein, auch wenn *Aranien* offiziell noch zum Mittelreich gehört. Das Jahr 1 *d.U.* entspricht dem Jahr 2 Hal – in diesem Jahr wurden die Steuerzahlungen eingestellt.

Die *Amazonen* orientieren sich an der *Kurkume*, einer Chronik, die seit der Fertigstellung ihrer Burg *Kurkum* geführt wird; das Jahr 577 v.H. entspricht dem Jahr 1 der amazonischen Jahreszählung.

Auch wenn fast jeder Stadtstaat des Südens offiziell eine eigene Zeitrechnung kennt, so wird auch hier meist nach *Bosparans Fall* gerechnet. Nur in *Al'Anfa* weicht man hiervon ab; das Jahr 307 v.H. ist die Basis für die dortige Zeitrechnung nach dem "*Erscheinen Golgaris*". Somit entspricht 307 v.H. dem Jahr 1 EG.

In *Andergast* und *Nostria* beginnt die Zeitrechnung mit der Unabhängigkeit im Jahre 1847 v.H. Bei der Berechnung ist zu beachten, daß das Jahr 1847 v.H. dem Jahre Null nach *Andergastscher* und *Nostrianer* Zeitrechnung entspricht. Seit dem Jahr 11 Hal besitzt sogar das Herzogtum *Engasal* eine eigene Zeitrechnung (1 EA entspricht 1338 v.H.), die sich auf die Gründungsurkunde der Burg *Engasal* – die sogenannte *Engasal-Akte* – bezieht.

Unter den *Priesterkaisern* galt es als ziemlich, in "*Jahren des Lichts*" zu zählen. Bei dieser heutzutage in Vergessenheit geratenen Zeitrechnung entsprach das Jahr 658 v.H. dem 1 J.d.Lichts.

Bei den *Rastullah-Gläubigen*, besonders bei den *Novadis*, begann eine neue Zeitrechnung mit *Rastullahs*

Erscheinen in Keft im Jahre 233 v.H. Bei den zwölfgöttergläubigen *Tulamiden* wiederum hat es sich inzwischen eingebürgert, ebenfalls nach Bosparans Fall zu rechnen; die alten Zeitrechnungen des *Diamantenen Sultanats* sind in Vergessenheit geraten. In *Trahelien* begann im Jahre 4 Hal mit der Unabhängigkeitserklärung eine neue Zeitrechnung, damals war das Jahr 1 *Der Unabhängigkeit (d.U.)*. Zusätzlich wird das Monatskürzel mit einem "F" gekennzeichnet, welches für "Frei" steht. *Beispiel*: 17 FBO, entspricht dem 17. Tag des "Freien" Monats Boron.

Für die *Waldmenschen der Waldinseln*, die *Utulus*, ist die Wiederkehr der eßbaren Wanderkrabben das Zeichen für den Anfang eines neuen Jahres. Sie kennen jedoch keine Benennung der Jahre. Die *Moha* zählen das Lebensalter eines Menschen in Regen- bzw. Trockenzeiten, z.B. um den Zeitpunkt der Initiationsriten zu bestimmen. (Bei vielen Stämmen werden die Knaben und Mädchen im Alter von vierzehn "Großen Regen" in die Gemeinschaft der Krieger und Jäger aufgenommen.) Bei wichtigen (und nur bei solchen!) und lange zurückliegenden Ereignissen wählt man "Menschenalter" als Zeiteinheit. ("Vor zwei, drei, vielen Leben truge es sich zu, daß ...")

Die *Nivesen* halten es ähnlich: Sie zählen die Jahre nicht, benennen aber wichtige Tage im Jahreslauf (z.B. den Frühlingsanfang, wenn sie mit ihren Herden wieder nach Norden ziehen) mit den Namen der wichtigsten Himmelswölfe. Die Zeit, die seit vergangenen Ereignissen verstrichen ist, wird geschätzt ("Vor langer Zeit...", "Vor so vielen Jahren, wie ich Karene habe...", "Vor zwei Menschenleben...") und nicht gezählt. So kennen die *Nivesen* zwar die chronologische Abfolge geschichtlicher Ereignisse, aber nur selten das Jahr, in dem ein solches stattgefunden hat.

Die *Norbarden* wiederum kennen den Mondmonat zu 28 Tagen und verwenden diesen als Grundlage ihrer Zeitrechnung. Sie kennen jedoch noch eine größere Einteilung, das *Uh'Jun*, es umfaßt 100 Mondmonate.

Zeitrechnung und Kalender anderer Rassen

Orks: Die Grundlage für den orkischen Kalender ist ein wiederkehrender Zyklus der Mondfinsternisse. Findige Tairachpriester haben diesen auf achtzehneindrittel Jahre (240 Mondmonate) berechnet. Dieser Zeitraum wird als "*Großes Jahr*" oder als "*Jahr des Tairach*" bezeichnet. Eine weitere Unterteilung des Jahres haben die Orks nicht vorgenommen. Sie rechnen nur mit dem Großen Jahr, dem Mondmonat und dessen 28 Tagen. Alle 240 Mondmonate und alle 28 Tage sind jeweils mit einzelnen Namen belegt. Um den orkischen und den menschlichen Kalender in Einklang zu bringen, sei hier ein festes Datum angegeben: Der 23 *Peraine* 17 n.H. war der *Yarbai (erste Tag) im Urrosh (erster Mondmonat) des Großen Jahres 2000* nach orkischer Zeitrechnung.

Zwerge: Die Zwerge kennen keine Jahreszählung; sie kennen zwar das Jahr zu 365 Tagen, aber eine fortlaufende Zeitrechnung haben sie dennoch nicht. Sie datieren ein Jahr meist nach einem bestimmten Ereignis, z.B. 3*3 Jahre nachdem Großvater Amaxosch auszog, den Drachen zu töten (Wobei dann ein Jahr aus 365 Tagen besteht). Dieser Hang zur Zahlenmystik erschwert die Recherche von Ereignissen, die weit zurückliegen, enorm.

Besonders die konservativen ERZZWERGE pflegen eine Monatsrechnung, die zwar der menschlichen gleicht, aber statt der zwölfgöttlichen Namen andere Bezeichnungen verwendet (sehr stolze Angroschim behaupten, daß ihre Monateinteilung die ursprüngliche sei und die Menschen erst später die Götternamen auf die Monde verteilt hätten...): *Sommermond, Hitzemon, Regenmond, Weinmond, Nebelmond, Dunkelmond, Frostmond, Neugeburt, Marktmond, Saatmond, Feuer- (oder Feier-) mond* und *Brautmond* (für die Monate von Praios bis Rahja). Die Namenlosen Tage gelten auch den Zwergen als unheilvoll, weil zu jener Zeit das Himmelsfeuer am stärksten brennt, die Macht der Drachen am größten sein soll und weil Angrosch in jener Zeit verwirrt und geschwächt sein soll.

Andere Völker: Den *Elfen* ist jegliche Einteilung der Zeit in Jahre oder Tage fremd. Sie kennen nur den Mondmonat, der 28 Tage umfaßt und die Mondphasen (eine Woche). Ebenso halten es die *Goblins*. Bei den *Echsenmenschen* gab und gibt es ein kompliziertes Kalendersystem, das neben dem Mondmonat auch einen Monat zu 33 Tagen und eine 5-Tage Woche kennt. Auch mehrere Jahre werden zu einer Einheit zusammengefaßt, so sind 500 normale Jahre (jeweils 365 Tage) 1 *Ehhn*, 33 *Ehhn* entsprechen 1 *Tsiina*.

23 Hal (2508 Horas/1016 BF)

- Anfang 23 ein Aufstand von Wanderarbeitern erschüttert die horasische Grafschaft Thegûn
- 5 Ron. 23 Heerschau von Baliho; das Mittelreich sammelt seine Streitkräfte, um die Mark Heldentruz endgültig von den Orks zu befreien
- 1 Hes. 23 Ayla von Schattengrund entlarvt Dragosch von Sichelhofen als verräterischen Intriganten und bezwingt diesen im Zweikampf; sie wird an seiner statt zum *Schwert der Schwerter*

24 Hal (2509 Horas/1017 BF)

- Ron. 24 Zerstörung des Klosters Arras de Mott
- Eff. 24 das Orakel von Elenvina bestimmt Jariel Praiotin zum rechtmäßigen Boten des Lichts; Ende des

- Schismas der Praioskirche
 Bor. 24 Rur-und-Gror-Anhänger verlassen Maraskan fluchtartig in Richtung Aranien
 11. Ing. 24 Zerstörung der Stadt Altaia auf der Waldinsel Altoum
 8. Rah. 24 während der alljährlichen "Großen Warenschau" kommt es zu Unruhen in Grangor (bis 15. Rah.)

25 Hal (2510 Horas/1018 BF)

- 1 Pra. 25 die Grafschaft Thegün und die Stadtmark Neetha werden zum Erzherzogtum Chababien unter Prinz Timor Firdayon vereint
 1. Pra. 25 Tjeika von Notmark wird bei der Bornlandwahl im Amt der Adelsmarschallin bestätigt
 1. Pra. 25 Delian v. Wiedbrück wird militärischer Berater an der Seite Fürst Herdins von Maraskan
 5 Pra. 25 der horasische Graf Kalman von Phecadien überfällt die almadanische Feste Eslamsberge; ein Krieg mit dem Mittelreich droht
 20./21 Pra. nahe Imdal werden mittelreichische Einsatztruppen in ein Gefecht mit dem abtrünnigen Grafen Kalman verwickelt; dieser fällt am 21. Pra. bei einem letzten Versuch, die Feste Eslamsberge zu erstürmen
 Anfang 25 in mehreren Hafenstädten am Perlenmeer kommt es zu Übergriffen auf mittelreichische Bürger und Beamten durch maraskanische Exilanten
 19. Ron. 25 das Verbot der traditionellen Diskusstaffette führt zu Unruhen auf Maraskan
 Bor. 25 das tobrische Herzogshaus kehrt aus Mendena ins wiedererrichtete Ysilia zurück
 23. Bor. 25 maraskanische Rebellen revoltieren in Sinoda
 Phe. 25 Ausbruch der *Roten Keuche* im Königreich Dröl
 Anf. Per. 25 der Emir von Amhallas stellt Almada im Falle einer kriegerischen Auseinandersetzung mit dem Horasreich eine Waffenbrüderschaft in Aussicht
 20. Per. 25 Gefolgsleute des Schwarzmagiers Galotta sorgen für einen Tumult auf dem Kronrat von Gareth
 bis Ing. 25 eine Exediton aus Magiern und hochrangigen Geweihten untersucht die Ereignisse, die zum Untergang von Altaia geführt haben
 23. Rah. 25 die verfeindeten Reiche Andergast und Nostria beschließen eine Waffenruhe
 Nam. Tage die *Rote Keuche* erreicht die Städte Dröl und Neetha, kurze Zeit später auch Methumis

26 Hal (2511 Horas/1019 BF)

- Anfang 26 das Horasreich sagt Nostria finanzielle Hilfe zu
 Pra. 26 in Kuslik tauchen die aus dem Beraterkreis von Amene-Horas' stammenden "Akten der Erleuchteten zu Bosparan" auf; tatsächlich verbirgt sich dahinter eine Intrige der Fürstin Kusmina von Kuslik
 15. Pra. 26 Lichtbote Jariel Praiotin verkündet zu Gareth die *Zweite Offenbarung von Balträa*; anschließend kommt es zu Tumulten vor der Botschaft des Horasreichs
 10. Ron. 26 ein wütender Pöbelhaufen stürmt das Palazzo von Herzog Eolan in Methumis; die Stadt fällt für vier Tage in die Hände von fanatischen Praiosanhängern
 Eff. 26 Aillil Andara Galahan, die Schwester der Gräfin von Honingen, verschwindet in der Zyklopeensee
 10. Eff. 26 Verhängung einer Nachrichtensperre über Maraskan
 12. Eff. 26 hochrangige Vertreter der arkanen Künste und Abgesandte von Hesinde- und Rondrakirche versammeln sich zu Beratungen in der *Academia der Hohen Magie zu Punin*
 1. Bor. 26 Helme Haffax wird neuer Fürst von Maraskan
 1. Bor. 26 Leomar vom Berg wird Nachfolger von Helme Haffax im Amt des Reichsmarschalls
 2. Bor. 26 Hinrichtung des intriganten Markgrafen von Neetha, Phrenos ay Oikaldiki
 15. Hes. 26 *Blutkonvent von Arivor*; Fürstin Kusmina von Kuslik wird als Intrigantin entlarvt
 1. Fir. 26 Efferdane von Eberstamm, die Nichte des koscher Fürsten, ehelicht den tobrischen Thronfolger Bernfried von Ehrenstein
 12. Tsa 26 Answinistenaufstand auf der Festungsinsel Rulat
 21. Tsa 26 ein Erdbeben erschüttert den Kosch
 Per. 26 überzogene Forderungen des Kalifen von Mherwed führen zum Ende der Annäherung zwischen Almada und Amhallas
 Ing. 26 im aventurischen Nordosten bleibt der Sommer aus; statt dessen schneidet grimmer Frost die Stadt Paavi von der Außenwelt ab
 11. Ing. 26 die Gorische Wüste wird zum Zentrum von Sphärenerschütterungen
 19. Ing. 26 Beginn der borbaradianischen Invasion in Tobrien; Vernichtung der Amazonenfeste Löwenstein
 20. Ing. 26 Tod des tobrischen Herzogs Kunibald von Ehrenstein vor Mendena
 Rah. 26 Flüchtlinge aus Tobrien überfüllen die Städte Beilunk, Warunk und Vallusa; zu Vallusa regieren nun die Ardariten
 NL Tage Ungeheuersichtungen am Neunaugensee
 1. Nam. Zerstörung der Amazonenfeste Kurkum

27 Hal (2512 Horas/1020 BF)

- Pra. 27 die Kirchen der Zwölfe erkennen das *Heilige Horarium* als Glaubenslehre über den Hl. Horas an
1. Pra. 27 zu Dról wird das Ende der *Roten Keuche* verkündet
- Anfang 27 eine nichtendenwollende Kette von Todesfällen sucht die Magierakademie von Tuzak heim
16. Ron. 27 die kaiserlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita begeben sich in Knappschaft am weidener Herzogshaus
18. Ron. 27 maraskanische Rur-und-Gror-Geweihte verlassen ihre Tempel
25. Ron. 27 die horasische Kronprinzessin Aldare ehelicht den Kaiserdrachen Shafir
30. Ron. 27 *Schlacht von Eslamsbrück*
4. Eff. 27 Borbarads Rückkehr; Walpurga von Weiden übergibt zu Gareth eine Greifenhaut
4. Eff. 27 Dexter Nemrod wird neuer Graf von Wehrheim
7. Eff. 27 Bernfried von Ehrenstein wird zum tobrischen Herzog gekürt
8. Eff. 27 in Almada sorgt ein gewisser Eslam von Eslamsbad und Punin für Aufmerksamkeit
16. Eff. 27 Fall von Warunk
5. Tra. 27 die *Schlacht im Schnee* im tobrischen Viereichen
9. Tra. 27 eine seltsame Wolke aus der Gor verdunkelt für vier Tage das aranische Städtchen Birchaluk
17. Tra. 27 zu Oberfels treffen Gesandte des Mittel- und Horasreichs zusammen, um einen Frieden zwischen den Reichen auszuhandeln
20. Tra. 27 ein Erdbeben erschüttert die Landgft. Ysilia
22. Tra. 27 die Beilunker Reiter verlassen ihr Haupthaus in Beilunk und ziehen nach Perricum
- Tra. 27 ein Zug von Liebfelder Edlen durchquert das Mittelreich, um sich dem Reichbehüter zu unterstellen und gegen Borbarad zu ziehen
16. Bor. 27 Heerschau zu Praske; Bernfried von Ehrenstein wird zum Herzog von Tobrien gekrönt; einige mittelreichische Adlige enttarnen sich als Handlager Borbarads und entkommen mittels finsterer Magie
- Hes. 27 schwere Staubstürme aus der Gorischen Wüste wüten über dem südlichen Aranien
2. Hes. 27 der Schwertzug unter dem Ardariten Rondrasil Löwenbrand bricht von Wehrheim gen Tobrien auf
- Anfang Hes. die neuformierte *Loyalistisch Almadanische Wehr* besetzt die almanischen Baronien Schrotenstein und Selaque
20. Hes. 27 der verschollene Seekönig der Zyklopeninseln, Palamydas, taucht überraschend in der Vinsalter Oper auf
29. Hes. 27 Fall Bjaldorns; der Kristallpalast des Firun wird durch ein Wunder geschützt
- Fir. 27 Amene-Horas bestätigt Palamydas als Seekönig der Zyklopeninseln
12. Fir. 27 die bornländische Gräfin Thesia von Ilmenstein hält auf ihrem Schloß Rat mit sewerischen Bronnjaren
- Mitte Fir. der berühmte Mechanicus Leonardo verschwindet unter mysteriösen Umständen in Havena
21. Fir. 27 die Truppen von Fürstmarschall Helme Haffax setzen zum Sturm auf die maraskanische Feste Boran an
29. Fir. 27 Helme Haffax' Verrat; Boran fällt in die Hände Borbarads
- Anfang Tsa Borbarads Truppen erreichen Darpatien
5. Tsa 27 Schlacht bei "Ochs und Eiche" nahe Notmark
7. Tsa. 27 Fall von Altzoll in der darpatischen Landgft. Trollzacken
- Tsa 27 Fall der maraskanischen Städte Jergan, Tuzak und Sinoda
18. Tsa 27 Fall von Ysilia; Tod der tobrischen Herzogin Efferdane
- Phe. 27 Prinz Mulziber von Maraskan proklamiert zu Festum den vorläufigen Thronverzicht; statt dessen erklärt er sich zum "Nördlichen Tetrarchen von Maraskan"
- Phe. 27 Ermordung von Abu ibn Al'Rik in Al'Anfa
20. Phe. 27 Thronrat des freien Tobrien in Perainefurten
21. Phe. 27 *Zwölfgöttliches Konzil* in Perainefurten
- Per. 27 der Exilmaraskaner Keïderan-Dajin erklärt sich in Khunchom zum "Östlichen und zweiten offenbaren Tetrarchen"
- Per. 27 aranische Unabhängigkeitsbestrebungen sorgen für diplomatische Mißstimmung in Gareth
- Per. 27 Stapellauf der ersten "Thorwaler Karavelle"
23. Per. 27 eine mittelreichische Flottille verläßt Perricum
25. Per. 27 außerordentlicher Reichskongreß auf der nordmärkischen Kaiserpfalz Weidleth (zwei Wochen)
8. Ing. 27 zu Weidleth treffen Adlige aus Mittel- und Horasreich zusammen, um das zu Oberfels erarbeitete Vertragswerk zu siegeln; der *Friede von Weidleth* (Oberfels) löst den *Kusliker Frieden* aus dem Jahr 241 v.H. ab
8. Ing. 27 das Horasreich erklärt sich in Wort und Tat wider den "Borbaradianismus"

15. Ing. 27 außerordentlicher *Allaventurischer Konvent der Magie* zu Punin; parallel dazu finden sich Hunderte aventurische Geweihte zusammen (bis 1. Rah.)
15. Ing. 27 der Geweihtenkonvent zu Punin erklärt Borbarad kraft Göttlicher Weisheit für unheilig
1. Nam. Markgräfin Gwidühenna hält Beilunk gegen den Ansturm der Schwarzen Horden

Auch das Jahr 28 Hal steht von Beginn an unter dem allgegenwärtig dräuenden Schatten Borbarads: Die *Nordlande* unter "Königin" Glorana von Paavi sind in Nagrachs eisigem Griff erstarrt, das *Bornland* steht unter der Knute des despotischen Grafen Uriel, *Weiß-Tobrien* umfaßt kaum mehr als die Mark Drachenstein, im Westen stehen die Schwarzen Horden vor dem Sprung über Schwarze Sichel und Trollzacken. Der Seeweg über das *Perlenmeer* ist längst zu einem Spießbrutenlauf zwischen charyptoiden Wesenheiten und Piraten unterschiedlicher Herkunft geworden, *Maraskan* scheint entrückt, und der *Sphärenriß* über der Gorischen Wüste greift unheilvoll nach den Landen der Tulamiden ...

Doch auch der Widerstand der Zwölgöttlichen Lande gewinnt an Kontur und Nachdruck: Bereits vor Jahresfrist waren zu Punin die Vertreter der drei Magiergilden im außerordentlichen *Allaventurischen Konvent* (**15 ING 27 bis 15 PRA 28**) zusammengetroffen, um ihre Zielsetzungen abzustimmen, ebenfalls in der Yaquirmetropole hatte ein Geweihtenkonvent die *Verdammung Borbarads* ausgesprochen. Der *Friede von Weidleth (Oberfels)* schließlich erlaubt dem Mittelreich endlich die Bündelung der militärischen Kräfte an der schwarztobrischen Front. In der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* am **23/24 PRA** gelingt es erstmals, unter schweren Verlusten zwar – mit Herzog *Waldemar von Weiden* verliert das Reich einen zuverlässigen Streiter –, dem Vormarsch der Schwarzen Horden Einhalt zu gebieten. *Brin vom Rhodenstein* wird wenige Tage später auf der Perricumer Löwenburg zum *Meister des Bundes Wehrheim* ernannt. Weitere Zuversicht erwächst aus der Wiederkehr von *Siebenstreich* im Zuge der *Zwölgöttertjoste* (**22 RON–3 EFF**) am Fuße des Heiligtums Schlund – Schwertkönig *Raidri Conchobair* wird am **4 EFF** zum Träger des heiligen Schwertes auserkoren. *Rondrasil Löwenbrand* geht am **3 EFF** als Sieger der Tjoste hervor und wird damit zum neuen *Heermeister der Rondrakirche*. Zu Weiden wird *Walpurga von Löwenhaupt* in jenen Tagen zur neuen Herzogin gekrönt.

In den Schwarzen Landen schreiten beide Seiten voran, ihre Stellungen langfristig zu festigen: Borbarads Schergen festigen im **RON** ihre Vormacht in der darpatischen Landgrafschaft Trollzacken; die Höhenlagen des gleichnamigen Gebirges werden umkämpftes Grenzgebiet, ebenso die Kammlinie der Schwarzen Sichel. Ab **EFF** beginnen die Schwarzen Horden mit der Errichtung und Befestigung von Grenzanlagen; die *Ogermauer* an der Trollpforte wird mittels unheiliger Magie verstärkt. Am **10 PHE** verlegt *Arngrimm von Ehrenstein* seine Residenz von Mendena nach *Yol-Ghurmak*, dem einstigen Ysilia; drei Tage zuvor noch hatte der "Schwarze Herzog" knapp einem Attentat aus dem eigenen Umfeld entkommen können.

Doch auch im freien Tobrien wird nicht geruht: *Ebelried* an der Mündung des Tizam in die Tobimora behauptet sich als südlichste Bastion; so wird am **26 TRA** ein Angriff von Borbarads Schergen auf das symbolhaft dort ausgetragene *Drachenstein-Turnier* zurückgeschlagen. Unter lehnsrechtlichen Vorbehalten zunächst, werden im **BOR** Verhandlungen mit dem in den Drachensteinen lebenden Kaiserdrachen *Apep* aufgenommen; am Ende kommt man überein, den ungewöhnlichen Koalitionspartner mit dem Amt eines *Markwartes* der Reichsmark Drachenstein zu betrauen und ihn zudem als *Heerwart* dem tobrischen Marschall *Frankwart Gerdenwald* gleichzustellen.

Markgräfin *Gwidühenna von Beilunk* indes behauptet ihre Stadt standhaft gegen alle Schwarzen Mächte. Auf die Macht Praios' vertrauend, erläßt sie am **1 TRA** ein *arcanum interdictum*; die ansässige Magierakademie *Schwert und Stab* schließt daraufhin umgehend ihre Pforten und rüstet sich zum Umzug nach Gareth, wo sie am **1 HES** ihren Lehrbetrieb wieder aufnimmt. Sowohl Reichsbehüter wie Praioskirche zu Gareth würdigen das Vorgehen Gwidühennas, die ab **BOR** den Titel einer *Fürst-Illuminierten* führt.

Mehr als einmal macht das "Kleine Volk" von sich reden: Am **7 RON** kommt es zu einem Attentatsversuch auf den Obersten Richter der Hügelzwerge, *Nirwulf Sohn des Negromon*. Die aufgebrachten Hügelzwerge vermuten ihre erzzwergischen Vettern als Drahtzieher hinter dieser feigen Tat; ab dem **10 TRA** kommt es schließlich zu einem gewaltbereiten Aufmarsch vor Koschim. Tatsächlich hat jedoch ein jahrhundertalter Fluch des Schwarzmagiers *Zulipan von Punin* – einst Widersacher des damaligen Hochkönigs der Zwerge *Ambros* – die Zwietracht hervorgebracht; glücklicherweise offenbart sich die Wahrheit, noch bevor ein Blutstropfen vergossen wird – die Spannung entlädt sich am **23 HES** in einer ausgelassenen Verbrüderung.

Militärischer Handlungsbedarf gibt wohl letztendlich den Ausschlag, nach jahrelanger Ankündigung nun endlich einen neuen Hochkönig zu bestimmen; im **FIR** einigen sich Vertreter aller Zwergenvölker darauf, *Albrax Sohn des Agam* mit diesem Amt zu betrauen.

Im **HES** wird deutlich, daß der Arm des Dämonenmeisters weiter reicht als nur bis zur Grenze der Schwarzen Lande: Eine niederhöllische Kreatur taucht über *Havena* und *Wehrheim* auf und bringt Vernichtung durch dämonisches Feuer. Auch der Überfall auf die Perricumer *Schule der Austreibung* im **FIR** kündigt von der

Verletzlichkeit des Reiches. Niemand hält jedoch für möglich, was sich in den frühen Morgenstunden des **9 PHE** zu Gareth ereignet: Belagerungstürme tauchen am Himmel auf und bedecken die Stadt mit einem Feuerregen; im von Flüchtlingen aus den Schwarzen Landen überfüllten Hippodrom sind einige hundert Opfer zu beklagen. Der nordmärkische Herzog *Jast Gorsam* indes folgt dem Vorbild von Gwidühenna zu Beilunk und erläßt bereits im **FIR** Magiebeschränkungen für *Elenvina*, insbesondere im Bereich um die *Wehrhalle des Praios*.

Ende **PER** kommt es zu Unruhen im albernischen *Honigen*, als die zum Bardenfest versammelten Barden vorzeitig abreisen, um statt dessen an der tobrischen Front Material für "unsterbliche Lieder" zusammenzutragen; die ansässigen Händler kochen vor Wut.

Weit über den "alljährlichen Salzarenkrieg" mit dem nostrischen Nachbarn reicht die neueste Kunde aus dem nordwestlichen Reich heraus: Am **7 HES** wird *Prinz Wendolyn* Opfer eines Attentats, im **FIR** wird dessen Vater, *König Wendolyn*, ermordet. Drahtzieher ist der verbrecherische Bruder/Sohn *Wenzeslaus*, der im **RAH** entlarvt und daraufhin aus den Annalen des Königreiches gestrichen wird.

Durch den Tod des Verräters *Uriel* auf den Vallusanischen Weiden und die Ernennung *Thesias von Ilmenstein* zur neuen *Adelsmarschallin* auf der außerordentlichen Adelsversammlung Anfang **RON** darf das exponierte *Bornland* auf Konsolidierung hoffen – überlebenswichtig angesichts der unmittelbaren 'Nachbarschaft' zu Schwarz-Tobrien und dem Eisreich Gloranas, die am **30 FIR** zu Festum durch ihre Herolde die Unterwerfung des Bornlandes fordert.

Auch der Versorgungsweg über das *Perlenmeer* unterliegt fortwährender Bedrohung: Am **13 PHE** wird ein bornischer Konvoi zunächst von Piraten angegriffen; nachdem "alles was Segel oder Riemen hat" hinzueilt, eskaliert die Angelegenheit zu einer regelrechten Seeschlacht.

Aranien setzt alles daran, die Unabhängigkeit vom Mittelreich voranzutreiben: Im **PRA** wird *Eleonora von Gorien* zur Nachfolgerin von Fürstin *Sybia* gekürt, im **FIR** gibt Gareth schließlich zähneknirschend den aranischen Krönungsstein *Al'Dabar* frei. Doch auch das designierte aranische Königreich sieht sich unvermittelt mit *Borbarads* Handlangern konfrontiert: Am **1 TSA** proklamiert sich *Sybias* abtrünnige Tochter *Dimiona* zur "Königin von Aranien", ein Wunder der Göttin *Peraine* verhindert zunächst das schlimmste; Ende **TSA** jedoch schließt sich die *Grafschat Elburum* der Despotin an – die Geburtsstunde des schwarzen Reiches *Oron*. Das Durcheinander wird komplettiert, als *maraskanische Flüchtlinge* Ende **PER** Teile des *Yalaiads* besetzen. Am **30 PER** schließlich erschüttert die Ermordung von *Leatmon Phraisop* und nahezu seiner gesamten Familie *Aranien* und alle *Perainegläubigen*.

Indes wächst der *Sphärenriß* über der *Gorischen Wüste* beständig, in immer weiterem Umfeld kommt es zu dämonischen Präsenzen; im **PHE** wird *Mherwed* unvorbereitet von *niederhöllischen Wesenheiten* heimgesucht.

Zu *Rashdul* nutzt *Belizeth Dschelefsunni* die Abwesenheit von *Shanja Eshila* für ihre Machenschaften: am **18 RON** gelingt ihr der Umsturz an der *Pentagramm-Akademie*, am **25 RON** ernennt sie sich zur neuen *Shanja von Rashdul*. Kläglich scheitert ein Versuch des Kalifats vom **21 BOR**, *Rashdul* zu befreien. *Belizeths* Herrschaft währt bis zum **25 PER**: Sultan *Hasrabal von Al'Ahabad* besiegt sie im magischen Duell und wird fortan neuer Herrscher an der Seite der rechtmäßigen *Shanja Eshila*, die am **9 ING** aus dem Exil zurückkehrt.

Am **30 TSA** gelingt es Piraten in *Thalusa*, einen Großteil des gesamten Waffenbestands zu erbeuten; es bleibt ungeklärt, ob sich diese Unternehmung direkt gegen die Fürstenstadt richtet, oder ob die Waffen später gegen andere Ziele eingesetzt werden sollen.

Bereits im **EFF** und in den Folgemonaten wird *Al'Anfa* von einer heimtückischen Sieche heimgesucht; der *Rote Difar*, wie der Volksmund die Seuche nennt, bringt die meisten Opfer binnen weniger Tage zu Tode.

Auch die *Kirchen der Zwölfe* kommen in diesem Götterlauf nicht unbehelligt davon: im **BOR** entschläft der *Hohe Vater* der *Travia-Kirche*, *Herdfried von Rabenmund*; das *Ehrwürdige Paar* wird im **HES** wieder komplettiert, als *Trautmann von Falkenberg-Rabenmund* *Herdfrieds* Witwe *Traviata* zum Gemahl gegeben wird.

Am **30 PER** erschüttert das Massaker am obersten Diener der *Peraine-Kirche*, *Leatmon Phraisop*, und seiner Familie die zwölgöttlichen Lande: Allein der sechsjährige Großneffe gleichen Namens überlebt die Greuelthat; obschon zum neuen *Diener des Lebens* proklamiert, wird er sein Amt erst im Alter von 18 Götterläufen antreten.

Zu Gareth verstirbt am **9 ING** der *Bote des Lichts*, Se. Erhabenheit *Jariel Praiotin XII. Heliodan*; die *Dritte Offenbarung von Balträa* bestimmt seinen einstigen Widerpart *Hilberian Praiogriff II. Heliodan* zum Nachfolger im höchsten Amt der *Praios-Kirche*.

Weniger spektakulär, da im jährlichen Rhythmus vonstatten gehend, ist die Wahl der neuen *Geliebten der Göttin* am **7 RAH** zu *Belhanka*; unerwartet hingegen der Ausgang – *Aillil Andara Galahan* wird zur Obersten Geweihten der *Rahja-Kirche* auserkoren.

Am **22/23 ING** kommt es schließlich zum entscheidenden Aufeinandertreffen zwischen Gut und Böse an der *Trollpforte* – die *Dritte Dämonenschlacht*. Bereits seit geraumer Zeit haben beide Seiten ihre Kräfte auf dieses Ereignis hin gebündelt. Zwei Tage dauert diese so ungleich geführte Konfrontation an, die ungezählte Streiter auf Seite des Mittelreichs und seiner Alliierten um den Verstand bringt oder zu *Boron* führt: *Reichsbehüter Brin*

und *Schwertkönig Raidri Conchobair* seien hier stellvertretend genannt. Besiegt aber auch ist *Borbarad*, Sohn des Nandus – der *Sphärenschänder*. Geblieben hingegen sind seine Erben, die *Heptarchen*, Hüter der Schwarzen Lande vom Eisreich im Norden über Tobrien und Perlenmeer bis hin nach Maraskan.

Beinahe unbemerkt ob dieser epochalen Wendung bleibt die Schließung (?) des *Sphärenrisses* über der Gor – seit dem **23 ING** sind alle unnatürlichen Erscheinungen ausgeblieben.

Zeittafel Schwarze Lande (Tobrien und Nachbarprovinzen):

- 2. Rah. 22 Beschwörung von Borbarads Geist im Weidenschen Dragenfeld
- Pra. 23 Bannstrahler und Draconiter riegeeln Dragenfeld ab.
- 22. Bor. 23 Borbarads Rückkehr in die Dritte Sphäre
- Winter 26 Sichtung von seltsamen Schiffen, die "wie Wasserkäfer über das Meer laufen", im Perlenmeer
- 11. Tsa 26 Ein Söldnerbanner landet auf der Festungsinsel Rulat.
- 12. Tsa 26 Answinistenaufstand in der Feste Rulat
- 18. Ing. 26 Ein feindliches Schiffsgeschwader durchquert die Enge zwischen den Inseln Rulat und Tisal.
- 19. Ing. 26 Borbaradianische Söldner landen in der tobrischen Baronie Sardosk an; Vernichtung der Amazonenfeste Löwenstein.
- 20. Ing. 26 Mendena kapituliert vor den Schwarzen Horden; Tod des tobrischen Herzogs Kunibald von Ehrenstein.
- 21. Ing. 26 Fall von Ilsur
- 28. Ing. 26 Fall von Rulat
- 1. Rah. 26 Fall von Tisal
- Rah. 26 Marodierende Söldner verheeren den Norden der Markgft. Beilunk.
- 20. Rah. 26 Beginn der Belagerung von Kurkum
- Ende Rah. Borbarads Truppen beherrschen die tobrische Gft. Mendena und Teile der Gft. Misamund sowie den Osten der Markgft. Beilunk.
- 1. Nam. Zerstörung der Amazonenfeste Kurkum; Tod von Königin Yppolita
- NL Tage Ein nekromantisches Ritual erhebt ein Heer von Untoten in Tobrien.
- 20. Pra. 27 Die schwer beschädigte Perlenmeerflotte erreicht Perricum nach einem Gefecht mit Seeschlangen vor der tobrischen Küste.
- 25. Pra. 27 Die Karracke "Reichsforst" sinkt nach Kampf mit borbaradianischen Truppen vor der Küste der Trollzacken; fast 200 Kämpfer fahren zu Efferd.
- Ron. 27 Die Gft. Mendena fällt vollständig an die Schwarzen Horden.
- 1. Eff. 27 Ein Sabotageakt vernichtet das Hauptdepot für Hylailier Feuer im Hafen von Perricum.
- 4. Eff. 27 Borbarads Rückkehr; Walpurga von Weiden übergibt zu Gareth eine Greifenhaut.
- 4. Eff. 27 Der Borbaradianer Arngrimm von Ehrenstein ruft sich in Mendena zum "Herzog von Tobrien" aus.
- 16. Eff. 27 Fall von Warunk; der Schwarzmagier Xeraan ernennt sich später zum "Unumschränkten Herrn der Städte und Länder Warunk, Beilunk und Kurkum".
- 16. Bor. 27 Heerschau zu Praske; der Hausherr, Rondradan von Streitzig, sowie die Barone von Schrotenstein und Nevelung enttarnen sich als Handlager Borbarads und unternehmen den Versuch, den tobrischen Herzog Bernfried zu entführen.
- Winter 27 Grimmer Frost bringt alle Kämpfe zum Erliegen; Borbarads Reich umfaßt mittlerweile die tobrischen Grafschaften Mendena und Misamund sowie den Süden von Osterfelde, Ysilia und Tobira; gänzlich besetzt ist die Markgft. Warunk; in der Markgft. Beilunk trotzen dem Feind allein die Gebiete westlich des Radrom sowie die Stadt Beilunk.
- Anfang Tsa Borbarads Truppen stürmen die ersten Baronien der darpatischen Landgft. Trollzacken.
- 7. Tsa 27 Altzoll in der Landgft. Trollzacken wird durch einen dämonischen Sturm verwüstet und fällt kampflös in die Hände der Borbaradianer.
- 8. Tsa 27 Ein borbaradianischer Stoßtrupp besetzt die Ogermauer an der Trollpforte.
- 12. Tsa 27 Helme Haffax trifft in Tobrien ein und wird Heerführer der Schwarzen Horden.
- 18. Tsa 27 Eroberung Ysilias durch Galotta; fortan trägt die Stadt den Namen *Yol-Ghurmak*.
- 18. Tsa 27 Borbaradianer verüben einen weiteren Anschlag auf den Kriegshafen von Perricum.
- Ende Tsa Das "freie Tobrien" umfaßt nurmehr die Mark Drachenstein und den Norden der Gft. Tobimora.
- 1. Nam. Markgräfin Gwidühenna hält Beilunk durch Anrufung des Götterfürsten Praios.
- 24. Pra. 28 Die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*; Borbarads Plan, das kaiserliche Heer von Reichsbehüter Brin einzukesseln, scheitert; Tod des borbaradtreuen Grafen Uriel von Notmark.
- Ron. 28 Stillstand an der darpatischen Front; die Grenzlinie zu den Schwarzen Landen verläuft entlang der Kammlinie der Tollzacken bis hin zur Trollpforte.
- Eff. 28 Die Schwarzen Horden errichten Grenzbefestigungen in den Höhen von *Trollzacken* und

- Schwarzer Sichel*; Verstärkung der *Ogermauer* mittels unheiliger Magie.
26. Tra. 28 Die Schwarzen Horden scheitern bei einem Angriff auf das "Drachstein-Turnier" im tobrischen Ebelried.
- Bor. 28 Prinz Storko von Gareth und der tobrische Herzog Bernfried schließen einen Pakt mit dem Kaiserdrachen Apep.
7. Phe. 28 Der selbsternannte tobrische "Herzog" Arngrimm überlebt ein Attentat auf seine Person.
10. Phe. 28 Arngrimm von Ehrenstein verlegt seine Residenz von Mendena nach Yol-Ghurmak.
- Mitte Phex Von Trallop setzt sich der Weidener Heerzug gen Tobrien in Bewegung.
- Tsa 28 Die Schwarzen Horden verstärken die Grenzanlagen im Bereich der Ogermauer.
14. Per. 28 Im besetzten darpatischen Aschenfeld kommt es zu einem Massaker an tobrischen Flüchtlingen durch den Borbaradianer Gero v. Hartheide.
- Mitte Per. Garetische und darpatische Kriegsbanner vereinen sich am Arvepaß.
26. Per. 28 Mit dem Fall der tobrischen Feste Kleinwardstein übernehmen die Borbaradianer die Kontrolle über den Sichelstieg; das freie Tobrien ist nunmehr über die schwer passierbaren Paßwege im Norden der Drachensteine zu erreichen.
- 22./23. Ing Die *Schlacht an der Trollpforte* (auch: *Dritte Dämonenschlacht*); eine Streitmacht der Zwölfgöttlichen Lande, die Völker der Menschen, Elfen und Zwerge siegen über Borbarad.
- Ende 28 *Schwarz-Tobrien* (incl. Warunk, Beilunk und der darpatischen Landgft. Trollzacken) verbleibt in den Fängen von Borbarads Statthaltern; als Freies Tobrien behaupten sich die Mark Drachenstein, die Stadt Beilunk und die Ilsurer Burg Klippenstein.

Zeittafel Schwarze Lande (Maraskan):

- Bor. 24 Rur-und-Gror-Anhänger verlassen Maraskan fluchtartig in Richtung Aranien.
30. Phe. 24 Borbarad nimmt die Gestalt des KGIA-Kommissars Delian von Wiedbrück an.
1. Pra. 25 "Delian v. Wiedbrück" wird militärischer Berater an der Seite Fürst Herdins von Maraskan.
19. Ron. 25 Das Verbot der traditionellen Diskusstaffette führt zu Unruhen auf Maraskan.
8. Eff. 26 Fürst Herdin verliert den Verstand; sein Berater Delian v. Wiedbrück wird als Borbarad enttarnt.
10. Eff. 26 Verhängung einer Nachrichtensperre über Maraskan
1. Bor. 26 Helme Haffax wird neuer Fürst von Maraskan.
8. Fir. 26 Drei Galeeren der Maraskanflotte werden von einer "Dämonenarche" vernichtet.
21. Fir. 27 Unter Fürstmarschall Helme Haffax setzen mittelreichische sowie maraskanische (!) Truppen zum Sturm auf Boran an.
29. Fir. 27 Helme Haffax' Verrat; Boran fällt tags zuvor unter Beteiligung der *Templer von Jergan* in die Hände Borbarads.
- Tsa 27 Fall der Städte Jergan, Tuzak und Sinoda
- Rah. 27 beinahe vollständige Vernichtung einer mittelreichischen Flottille vor der Ostküste
- Per. 28 Flüchtlinge aus Maraskan annektieren Teile der aranischen Halbinsel Yalaid.

Zeittafel Schwarze Lande (Hoher Norden & Bornland):

- Winter 25 Goldfunde an der Letta lösen einen Goldtausch aus. Die Bevölkerung von Paavi nimmt rapide zu.
- Ende 25 Der nivesische Schamane Kailäkinnen sagt entbehrensreiche Winter voraus und rät seinem Volk von den Weidegründen östlich der Letta ab.
30. Fir. 26 Die Hexe Glorana ernennt sich zur "Königin von Paavi".
- Sommer 26 Eisige Kälte hält die Gebiete entlang der Letta fest im Griff.
- Anfang 27 Iloinen Schwanentochter und das Ifirnsrudel nehmen den Kampf gegen Glorana auf.
30. Pra. 27 Schändung des Firuntempels zu Bjaldorn
- Eff. 27 Graf Uriel von Notmark gründet den "Bornischen Trutzbund des Nordens".
- Hes. 27 Graf Uriel von Notmark und seine Tochter Tjeika ziehen unter dem Dämonenbanner gen Bjaldorn.
29. Hes. 27 Fall Bjaldorns
13. Fir. 27 Der Festumer Gelehrte Sanderwik verschwindet.
5. Tsa 27 *Schlacht bei "Ochs und Eiche"* nahe Notmark; ein Heer unter Gräfin Thesia unterliegt Graf Uriel.
1. Rah. 27 Graf Uriels Heerbann zieht plündernd und brandschatzend nach Süden; seine Tochter Tjeika stellt sich ihm daraufhin entgegen.
- Pra. 28 Graf Uriels Heer umgeht Festum und zieht weiter Richtung Vallusa.
- Winter 28 Westlich der Letta häufen sich Entführungsfälle; vornehmlich sind Kinder davon betroffen.

30. Fir. 28 Herolde von Königin Glorana fordern zu Festum die Unterwerfung des Bornlandes.

Zeittafel Schwarze Lande (Aranien/Oron):

24. Eff. 26 Chimären greifen das Dorf Borbra am Mhanadi an und zerstören den heiligen Baum der Tsa.
11. Ing. 26 Die Gorische Wüste wird zum Zentrum von Sphärenerschütterungen.
Bor. 27 Durch den ständig wachsenden Sphärenriß häufen sich die Dämonensichtungen in Gorien.
Hes. 27 Staubstürme aus der Gorischen Wüste wüten über dem südlichen Aranien; Dutzende Menschen kommen zu Tode.
Fir. 28 Der aranische Kronstein *Al'Dabar* verschwindet spurlos auf dem Weg von Gareth nach Zorgan.
1. Tsa 28 Dimiona proklamiert sich auf dem Frühlingsfest in Zorgan zur "Königin von Aranien"; ein Perainewunder verhindert die Unterwerfung des aranischen Adels; Gründung des "Moghulats" Oron.
Ende Tsa Die aranische Grafschaft Elburum schließt sich Dimiona an.
30. Per. 28 Massaker im Garten der Peraine zu Zorgan; Ermordung des *Hüters des Lebens*, Leatmon Phraisop, und seiner Familie.
23. Ing. 28 Es gelingt, den Sphärenriß über der Gorischen Wüste zu schließen; Ende der Dämonensichtungen.
Anf. Rah. Dimiona empfängt einen Splitter aus Borbarads Dämonenkrone.

Zeittafel Schwarze Lande (sonstiges):

- Ron. 24 Zerstörung des Klosters Arras de Mott im Finsterkamm beim Versuch, grenzenlose Macht für Borbarad zu gewinnen.
11. Ing. 24 Zerstörung der Stadt Altaïa auf der Waldinsel Altoum
20. Per. 25 Gefolgsleute des Schwarzmagiers Galotta sorgen für einen Tumult auf dem Kronrat von Gareth.
Ron. 26 Borbaradianische Schergen scheitern bei dem Versuch, sich das yaquirische Kronsiegel anzueignen.
NL Tage Ungeheuersichtungen am Neunaugensee; Bedrohung der Städte Trallop und Donnerbach
Mitte Fir. 27 Entführung des berühmten Mechanicus Leonardo in Havena
Phe. 27 Im Museum zu Lowangen öffnet sich ein Sphärenspalt (bis 13. Per. 27).
15. Ing. 27 Zu Punin erfolgt die Verdammung Borbarads durch die Kirchen der Zwölfe.
22. Ing. 27 Borbarad besiegt Rohal im magischen Duell.
27. Ing. 27 Borbaradianermagie führt zur Ausweitung des Moorbrücker Sumpfs im Kosch.
1. Pra. 28 Störung des "Rituals der Erneuerung" im Raschtulswall
Hes. 28 Dämonischer Feuerregen führt zu Zerstörungen in Havena und Wehrheim.
Fir. 28 Dimiona von Zorgan entkommt aus ihrem Gewahrsam in der *Schule der Austreibung* zu Perricum.
Tsa 28 Borbarad sorgt mit "Adelserhebungen" für Verunsicherung unter seinen Gegnern.
8./9. Phe. Fliegende Belagerungstürme tauchen über Gareth auf; borbaradianischer Feuerregen zerstört zahlreiche Gebäude in Gareth; Tod von Kaiserin Cella.
Phe. 28 Die Auswirkungen des Sphärenrisses über der Gor reichen mittlerweile bis Mherwed.

Paavi (Schwarze Lande) "Königin" *Glorana die Schöne*

Bornland *Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein*

Vallusa [2 *Bürgermeister/Stadtrat*]

Donnerbach *Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall*

Riva [Magistrat/*Bürgermeister*]

Tjolmar [Magistrat]

Tiefhusen (orkisch besetzt)
König Arion von Westak-Tiefhusen

Lowangen (Plutokratie) [Magistrat]

Orkland *Marschall Sadrak Whassoi
Aikar Brazoragh Ashim Riak Assai
Hohepriester Uigar Kai*

Thorwal *Hetmann Tronde Torbensson*

Andergast (Monarchie)
(im Fir. ermordet) *König Wendolyn VII.*
(Fir. – Rah.) *König Wenzeslaus (Thronräuber)*
(ab 29 Hal) *König Efferdan I. von Andergast*

Nostria (Monarchie) *König Kasimir IV.*

Mittelreich (Monarchie)
(bis 21. Ing.) *Reichsbehüter Brin von Gareth*
(seit 21. Ing.) *Reichregentin Emer ni Bennain*

Horasreich (Monarchie) *Horas-Kaiserin Amene III. Firdayon*

Aranien (Monarchie) *Fürstin Sybia von Zorgan*

Oron (Schwarze Lande)
(seit 1. Tsa) *”Moghuli” Dimiona*

Khunchom (Monarchie) *Fürst Selo Kulibin*

Rashdul
(25. Ron. – 25. Per) *Shanja Eshila
Belizeth Dschelefsunni
Sultan Hasrabal ben Yakuban (und Shanja Eshila)*

Thalusa *Fürst Ras Kasan*

Kannemünde (Plutokratie) *[Stadtrat (7 Handelshäuser)]*

Kalifat *Kalif Malkillah III.*

Selem
(nominell) *Generalpräfekt Oderin du Metuant
[König]*

Port Corrad (Diktatur) *Generalpräfekt Oderin du Metuant*

Mengbilla (Oligarchie)
*[Großemir]
[Hoher Rat (9 Mitglieder)]*

Chorhop (Plutokratie)
(nominell) *Kalif Malkillah III.*
(Stadtrat) *Vogtvikar Adlan Zeforika*

Mirham (Monarchie) *König Damian von Shoy’Rina*

Al’Anfa (Plutokratie) *Patriarch Amir Honak
Marschall-Gubernator Oderin du Metuant
Großadmiralissima Phranya Yalma Zornbrecht*

H’Rabaal (Aristokratie)
(nominell) *König Mizirion III. Sylphur
”König” Azzaph Charazzar*

Brabak (Aristokratische Monarchie)
König Mizirion III. de Sylphur

Hôt-Alem (Aristokratie) *Fürst-Protector Refardeon II.*

Sylla (Monarchie)
Harani/Admiral-Bürgermeisterin Zulhamin Alschera

Charypso (Ochlokratie) [-]

Trahelien (Monarchie) *Nisut (Königin) Peri III. Setepen*

Amazonen (Matriarchalische Monarchie)
Königin Thesia Gilia von Kurkum

Reiche unter dem Berg

(seit Winter 28) *Hochkönig Albrax, Sohn des Agam*

Bergfreiheit Xorlosch
(Erzzwerge) *Bergkönig Tschubax, Sohn des Tuagel*

Bergfreiheit Eisenwald
(Erzzwerge) *Bergkönig Fargol, Sohn des Fanderam*

Bergfreiheit Koschim
(Hügelzwerge) *Bergkönig Gilemon, Sohn des Gillim*

Bergfreiheit Waldwacht
(Amboßzw.) *Bergkönig Arombolosch, Sohn des Agam*

Bergfreiheit Lorgolosch (aufgegeben)
(Brillantzwerge) *Bergkönig Omgrasch, Sohn des Orbal*
Matriarchin Ingrascha, Tochter der Irin

DIE KAISERLICHE FAMILIE

(bis Ing.) *Reichsbehüter Brin v. Gareth*
Reichsregentin Emer ni Bennain

(ab 1. Pra. 36 Hal) *Kaiserin Rohaja v. Gareth*
Reichsprinzessin Yppolita v. Gareth
Reichsprinz Selindian Hal v. Gareth

REICHsverwaltung & Hofstaat

Reichsseneschall *Jast Gorsam v. Großen Fluß*

Reichskammerherr/in
(bis 24. Pra.) *Waldemar v. Weiden*

Walpurga v. Löwenhaupt

Reichserzkanzler *Hartuwal Gorwin v. Großen Fluß*

Reichsgroßgeheimrat *Dexter Nemrod zu Wehrheim*

Reichserztruchseß *Fingorn v. Mersingen*

Reichsrichterin *Efferdane v. Ehrenstein*

Großsiegelbewahrer *Orsino v. Falkenhag*

Reichserzmarshall *Leomar A. S. v. Berg*

Ksl. Marschall *Boronian v. Rommilys*

Reichserzadmiral *Rudon v. Darbonia zu Mendena*

Hofmarschallin *Eorlariel Zirlirion*

Hofzeremonienmeister *Argiope Paligan*

Hofmedicus *Helidar v. Atzbergen*

Erster Ksl. Hofmagus *Virilys Eibon*

Zweiter Ksl. Hofmagus *Chiranor Feyamun*

Dritter Ksl. Hofmagus *Melwyn Stoerrebrandt*

KÖNIGREICH ALBERNIA

(ab Eff. 29 auch) *König Cuano ui Bennain*
Königin Inver ni Bennain

Stadtmark Havena *Markvogt Ardach Herlogan*

Brn. Windehag; Freie Stadt Havena; Grafenmark Havena; Brn. Nordhag; Brn. Westpforte; Brn. Ylvidoch; Gaugft. Berggau; Brn. Yantibair; Brn. Weidenau; Brn. Altenfaehr; Brn. Hohelucht

Grafschaft Bredenhag *Gräfin Rianod Ni Llud*

Brn. Tommeldomm; Brn. Bockshag; Brn. Gemhar; Brn. Gemharsbusch; Gfl. Bredenhag; Brn. Wallersrain; Brn. Orbatal; Brn. Jannendoch; Brn. Glydwick; Brn. Otterntal; Brn. Traviarim; Brn. Crumold; Kgl. Abagund; Brn. Draustein; Brn. Niriansee

Landgrafschaft Honingen

Gräfin Franka Salva Galahan

Gfl. Honingen; Brn. Seshwick; Reichsstadt Abilacht; Mark Abilacht; Brn. Lyngwyn; Brn. Hohenfels; Brn. Tannwald; Kgl. Baumwassern; Brn. Albenstrutz; Brn. Niederhoningen

MARKGRAFSCHAFT WINHALL*

(bis Ing. 28 Hal) *Markgraf Raidri Conchobair*

(ab Eff. 29 Hal) *Gräfin* Rhianna Conchobair*

Reichsstadt Winhall; Reichsland Winhall; Brn. Eichenwald; Brn. Fairnhain; Brn. Aiwiallsfest; Gaugft. Tommelgau; Brn. Weyringen; Brn. Niamor; Gfl. Neuwiallsburg

MARKGRAFSCHAFT WINDHAG

Markgraf Rateral Sanin XII.

Brn. Grenzmarken; Reichsstadt Kyndoch; Reichsland Flachstein; Brn. Fuxwalden; Gfl. Greifenklamm; Landmark Rondbirge; Gaugft. Weißengau; Brn. Widdernhall; Brn. Schattengrund; Brn. Salzsteige; Reichsstadt Harben; Reichsland Wettershag; Brn. Osthagen; Brn. Südhag

HERZOGTUM NORDMARKEN

Herzog Jast Gorsam v. Gr. Fluß

Stadtmark Elenvina

Vogt Rupo v. Hamrath-Salmfang

Reichsstadt Elenvina; Ratsland Klippag; Gaugft. Fuchsgau; Hzgl. Bollharschen

Grafschaft Isenhag *Graf Ghambir, S. d. Gruin*

Brn. Kyndoch; Brn. Tandosch; Vogtei Brüllenbösen; Brn. Rodaschquell; **Bergkgr. Xorlosch** (*Bergkönig Tschubax, S. d. Tuagel*); Angroschsgau; Brn. Wedengraben; Brn. Eisenstein; Reichsstadt Eisenhuett; Brn. Eisenhuett; Vogteien Nilsitz; Brn. Rabenstein; Brn. Dohlenfelde

Landgrafschaft Gratenfels

Landgraf Alrik Custodias

Brn. Arraned; Brn. Nablafurt; Brn. Schnakensee; Brn. Ambelmund; Brn. Tommelsbeuge; Brn. Vairmingen; Brn. Firnholz; Brn. Urbeltor; Brn. Kranick; Reichsstadt Gratenfels; Grafenmark Gratenfels; Brn. Rickenhausen; Brn. Witzichenberg; Brn. Schweinsfold; Brn. Riedenburg; Brn. Schwertleihe; Brn. Galebquell; Brn. Orgils Heim; Brn. Berg; Gfl. Paggenau; Brn. Wolfsstein; Brn. Ludgenfels; Brn. Meilingen; Brn. Trappenfurten

Grafschaft Albenhus

Gräfin Calderine v. u. zu Hardenfels

Reichsstadt Albenhus; Grafenland Albenhus; Brn. Hlûthars Wacht; Brn. Gernebruch; Brn. Kaldenberg; Ksl. Weidleth; Brn. Liepenstein; Gaugft. Albengau

KÖNIGREICH KOSCH

(bis Ing. 28 Hal) *König Brin v. Gareth*

(ab 29 Hal) *Königin Rohaja v. Gareth*

Fürst Blasius v. Eberstamm ä. H.

Grafschaft Angbarer See

Graf Orsino v. Falkenhag zum Grauen See

Brn. Geistmark; Brn. Garnelhaun; Brn. Oberangbar; Reichsstadt Angbar; Fürstlich Hügelland; Brn. Vinansamt; Brn. Zwischenwasser; Brn. Rohalssteg

Grafschaft Wengenhholm

Gräfin Ilma v. Wengenhholm

Brn. Albumin; Brn. Auersbrück; Gräfl. Wengenhholm; **Berggr. Koschim** (*Bergkönig Gilemon, S. d. Gilim*); Brn. Twergentruz; Brn. Bärenklamm

Grafschaft Schetzeneck

Graf Helkor v. Bodrin

Fürstl. Fürstenhort; Brn. Bärenfang; Brn. Metenar; Gfl. Drakfold; Gaugft. Koschgau; Brn. Uztrutz

Grafschaft Ferdok

Graf Growin S. d. Gorbosch

Stadt Ferdok; Grafenmark Ferdok; Brn. Nadoret; Brn. Dunkelforst; Brn. Herbonia; Brn. Moorbrück; Brn. Stannitz; Brn. Hammerschlag; **Berggr. Waldwacht** (*König Arombolosch S. d. Agam*); Brn. Bragahn; Brn. Roterz; Brn. Drift; Brn. Lûr

KÖNIGREICH ALMADA

(bis Ing. 28 Hal)

König Brin v. Gareth

(ab 29 Hal)

Königin Rohaja v. Gareth

(Kronverweser)

Baron Dschijndar v. Rabenmund

Grafschaft Yaquirtal

Graf Khorim Uchakbar

Reichsstadt Punin; Stadtmark Punin; Brn. Nordhain; Brn. Nemento; Brn. Imrah; Brn. Artesa; Brn. Khabosa; Gräfl. Thangolforst; Brn. Brig-Lo

Mark Südpforte

Markverweserin Schahane Al'Kasim

Brn. Haffith; Brn. Culming; Vogtei Agum; Ksl. Phecadien; Brn. Schelak; Gaugft. Geiersgau; Brn. Pildek; Brn. Mesch; Brn. Phexhilf; Brn. Brigellan; Brn. Inostal; Brn. Brindâl

Grafschaft Waldwacht

Graf Rabosch S. d. Reshmin v. Waldwacht

Brn. Jennbach; Berggau Waldwacht; Brn. Kyrstollen; Brn. Braast; Brn. Taubental; Brn. Flogglond; Brn. Bangour; Reichsstadt Taladur; Gfl. Taladur; Brn. Hérisson

Grafschaft Ragath

Graf Brandil v. Ehrenstein ä. H. u. Streitzig

Kgl. Franfeld; Brn. Jurios; Brn. Yasamir; Brn. Falado; Kgl. Khahirios; Kgl. Kornhammer; Ksl. Selaque; Reichsstadt Ragath; Mark Ragathsquell; Brn. Schrotenstein; Brn. Bosquirien; Brn. Dubios; Brn. Valpokrug; Brn. Cres; Brn. Bitterbusch; Brn. Rosenteich; Ksl. Molay

KÖNIGREICH GARETIEN

(bis Ing. 28 Hal)

König Brin v. Gareth

(ab 29 Hal)

Königin Rohaja v. Gareth

Kaisermark Gareth

Markvogt Berdin v. Vierok

Freie u. Reichsstadt (Alt-)Gareth; Ksl. Raulsmark; **Stadt des Lichtes** (*Bote des Lichts*); Ksl. Ochsenblut; Ksl. Gerbaldsmark; Gaugft. Retogau; Ksl. Alriksmark; Reichsstadt Vierok; Brn. Vierok; Ksl. Halsmark; Ksl. Sighelmsmark

Grafschaft Hartsteen

Gräfin Thuronia v. Quintian-Quandt

Reichsstadt Puleth; Brn. Puleth; Brn. Bärenau; Brn. Natzungen; Gaugft. Reichsgau; Brn. Hutt; Gfl. Feidewald; Reichsstadt Hartsteen; Ksl. Bugenhog; Brn. Rabensbruck

Grafschaft Waldstein

(bis Fir. 28)

Graf Albrax Sohn des Agam

(ab Fir. 28)

Gräfin Naheniel Quellentanz

Kgl. Serrinmoor; Kgl. Neerbusch; Brn. Ulmenhain; Brn. Osenbrück; Brn. Tannwirk; Brn. Zweiflingen; Brn. Leihenbutt; Gfl. Lande Silz; Brn. Falkenwind; Ksl. Sertis; Brn. Linara; Stadt Hirschfurt; Brn. Schwanenbruch; Brn. Uslenried

Grafschaft Reichsforst

Graf Danos v. Luring

Brn. Schwarztannen; Brn. Waldfang; Ksl. Randersburg; Brn. Rallerspfort; Brn. Syrrenholt; Brn. Hirschfurten; Gfl. Rubreth; Reichsstadt Luring; Gfl. Luring

Grafschaft Eslamsgrund

Gräfin Efferdane v. Ehrenstein ä. H.

Reichsstadt Eslamsgrund; Gfl. Eslamsgrund; Kgl. Dornensee; Brn. Falkenstein; Gaugft. Schlundgau; Brn. Höllenwall; Kgl. Halhof; Brn. Gallstein; Brn. Fremmelsfelde; Brn. Zagbar

Grafschaft Schlund

Graf Ingramm S. d. Ilkor

Stadt Wandleth; Gfl. Ingerimmsschlund; Brn. Hartsteen; Brn. Viehwiesen; Kgl. Mardershöh; Brn. Ruchin; Brn. Erlenstamm; Brn. Nettersquell

Edelgrafschaft Perricum

Grfl. Regentin Rimiona Paligan v. Perricum

(ab dem 20. Lj.)

Rondrigan Paligan v. Perricum

Brn. Wasserburg; Brn. Sturmfels; Brn. Weißbarûn; Kgl. Gerbenwald; Brn. Gnitzenkuhl; Brn. Dürsten-Darrenfurt; Brn. Haselhain; Brn. Brendital; Reichsstadt Perricum; Land Perrinmarsch; **Löwenburg zu Perricum** (*Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund*)

MARKGRAFSCHAFT GREIFENFURT

Markgräfin Irmenella v. Wertlingen zu Greifenfurt

Brn. Finsterrode; Brn. Helbrache; Brn. Beldenhag; Brn. Finsterkamm; Brn. Dergelstein; Brn. Schnayttach; Brn. Dunkelsfarn; Brn. Reichsweg; Brn. Hasenfeld; Brn. Quastenbroich; Stadt Eslamsroden; Brn. Eslamsroden; Brn. Orkenwall; Reichsstadt Greifenfurt; Mark Greifenfurt; Brn. Kressenburg; Gaugft. Königsgau; Brn. Feldharsch; Brn. Zalgo; Brn. Nardesfeld; Brn. Hexenhain; Brn. Hesindelburg; Brn. Donfanger; Mgfl. Breitenbruck; Mgfl. Weihenhorst; Brn. Greifenberg; Brn. Greifenhorst; Brn. Nebelstein; Brn. Hundsgrab

HERZOGTUM WEIDEN

(bis 24. Pra.)

Herzog Waldedmar von Weiden

(seit Eff.)

Herzogin Walpurga von Löwenhaupt

Grafschaft Bärwalde

Gräfin Walderia v. Löwenhaupt zu Bärwalde

Stadt Trallop; Brn. Mittenberge; Brn. Brachfelde; Brn. Hollerheide; Brn. Moosgrund; Brn. Urkentruz; Gfl. Pallingen; Gaugft. Bibergau; Ksl. Blaubinge; Hzgl. Dornstein; Brn. Wolfenbinge

Kaiserliche Grafschaft Baliho

Graf Avon Nordfalk v. Moosgrund

Brn. Pandlaril; Hzgl. Nordheim; Stadt Baliho; Stadtmark Baliho; Gfl. Espen; Brn. Kornfelden; Brn. Rotwasser; Brn. Böckelsdorf; Gaugft. Sichelgau; Brn. Teichenberg; Stadt Menzheim; Brn. Menzheim; Reichsstadt Auen; Brn. Perainenstein; Brn. Bollinger Heide; Gfl. Zippeldinge

Mark Sichelwacht

Markverweser Ralmir v. Zornbrecht-Hauberach

Brn. Fuchshag; Hzgl. Altentrallop; Hzgl. Mauerdorf; Brn. Herzogenthal; Brn. Schwarzenstein; Brn. Uhdenwald; Brn. Hahnfels; Brn. Drachenstein; Brn. Rotenforst; Brn. Ingerimms Steg; Brn. Zollhaus; Brn. Beonspfort; Brn. Adlerflug; Brn. Östlingen; Brn. Schroffenfels; Gfl. Salthel

Markgrafschaft Heldentruz*

Markgräfin Walpurga von Löwenhaupt*

Mgfl. Reichsend; Brn. Nordhag; Brn. Schneehag; Herrlich Waldleuen; Markherrlich Weiden; Brn. Weidenhag; Brn. Dergelquell

KÖNIGREICH DARPATIEN

(bis Ing. 28 Hal)
(ab 29 Hal)

König Brin v. Gareth
Königin Rohaja v. Gareth
Fürstin Irmegunde v. Rabenmund ä.H.

Grafschaft Ochsenwasser

Graf Barnhelm v. Rabenmund ä. H.

Brn. Echsmoos; Brn. Rammholz; Vogtei Wolkenried; Brn. Aschenfeldt; Brn. Balderweith; Brn. Devensberg; Brn. Bohlenburg; Brn. Pulverberg; Brn. Dettenhofen; Brn. Neuborn; Stadt Rommilys; Mark Rommilys

Grafschaft Wehrheim

Graf Dexter Nemrod v. Wehrheim

Brn. Lodenbach; Brn. Immlingen; Brn. Meidenstein; Brn. Rappenfluhe; Brn. Mistelhausen; Brn. Rosenbusch; Ksl. Hallingen; Gaugft. Brücksgau; Brn. Waldmarkt; Brn. Galbenburg; Reichsstadt Wehrheim; Landmark Wehrheim; Brn. Dergelsmund; Brn. Königsweber; Brn. Bröckling; Brn. Schlotz; Brn. Oppstein; Brn. Friedwang

Landgrafschaft Zweimühlen

Landgräfin Svanja Ragnasdottir v. Zweimühlen

Brn. Wutzenwald; Gfl. Zweimühlen; Brn. Gallys; Brn. Grassing; Brn. Ochsenweide; Freie u. Reichsstadt Zwerch; Brn. Zwerch

Landgrafschaft Trollzacken

Landgraf Gernot Lahîris v. Mersingen ä.H.

Brn. Rechthag; Brn. Trutzenburg; Brn. Ostenklotz; Brn. Ähregatter; Brn. Zumbelweide; Brn. Sensenhöh; Brn. Praionsau; Brn. Rabenfeld; Brn. Eckelstor; Vogtei Altzoll; Brn. Westerklottz; Brn. Wassertälern; Brn. Tälertort; Brn. Rotenzenn; Brn. Trollstätt; Ksl. Gugelforst; Brn. Gadang; Brn. Gorbigen; Fürstl. Knoppsperg; Brn. Hengefeldt; Brn. Zackenberg; Brn. Gluckenhang; Brn. Bergthann; Brn. Vellberg; Gaugft. Trollsgau; Brn. Arvepaß; Brn. Trollnase; Brn. Efferdsträne

MARKGRAFSCHAFT WARUNK

Markgraf Throndwig v. Bregelsaum

Brn. Radrombusch; Stadt Warunk; Mark Warunk; Brn. Binsenbeck; Gfl. Apelenfelde; Gaugft. Dogulsgau; Brn. Schlegelstein; Brn. Natterngras

MARKGRAFSCHAFT BEILUNK

Fürst-Illuminierte Gwidûhenna v. Faldahon

Brn. Grenzmarken; Brn. Grünau; Brn. Greifenau; Markfräul. Borobunth; Markfräul. Drîleuen; Reichsstadt Beilunk; Mark Beilunk; Brn. Maîch; Ksl. Lorgoloschs Ring; Brn. Föhrenkuppe; Brn. Graî; Brn. Valdahon; Brn. Ouhau; Brn. Zweiseen; Reichsstadt Shamaham; Land Shamaham; Brn. Norbeneck; Brn. Ogerbusch; **Königreich Kurkum** (*Königin Gilia v. Kurkum*); Brn. Kleinfurt; Brn. Waldereck; Brn. Rhoderstein; Brn. Arbasien; Brn. Saldersand; Brn. Lyll; Brn. Ostend; **Bergkönigreich Lorgolosch** (*Bergkönig Omgrasch S. d. Orbal*); Bergfreischaft Olrong; Bergfreischaft Kibrom; Bergfreischaft Ilderasch

HERZOGTUM TOBRIEN

Herzog Bernfried v. Ehrenstein

Landgrafschaft Ysilia

Landgräfin Yandelind von Spogelsen-Ysilia

Brn. Spogelsen; Brn. Kleinwardstein; Stadt Ysilia; Mark Ogertrift; Brn. Liliengrund; Brn. Eichmoor; Brn. Nevelung; Hzgl. Künßberg; Ksl. Oberdarpatrien; Brn. Kathenberg; Brn. Münzenberg; Brn. Winsheim; Hzgl. Wangelwilden; Brn. Rauffenberg; Brn. Speckfelden; Brn. Mundtbach; Brn. Falkenberg; Brn. Viereichen

Mark Osterfelde

Markverweser Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg

Brn. Ebersberg; Brn. Tobelstein; Brn. Lindenhain; Brn. Burmisch; Gfl. Praske; Hzgl. Ehrenstein; Brn. Schwarzsicheln; Gaugft. Drachengau; Brn. Willbergen; Brn. Freudenberg; Brn. Granelfels; Brn. Wettersklamm; Brn. Hohenlauchenwart

Mark Drachenstein

Markverweserin Argonia Zirkevist
(seit Bor. 28) *Markwart Apep von Ungolfsthann*
Brn. Rumpenfels; Ksl. Ungolfsthann; Gfl. Drachenstein; Brn. Erlschwerd; Brn. Güldenharsch; Brn. Kevûns Brück; Brn. Eisenrath

Landgrafschaft Tobimora

Landgraf Ohmit v. Tobimora zu Vallusa
Brn. Gabelweyhe; Brn. Schnattermoor; Brn. Treublatt; Brn. Tizamsquell; Gfl. Ebelried; Brn. Nordweide; Brn. Heidlingen; Brn. Schwürzhofen; Brn. Becherlingen; Meierei Tobimora; Brn. Reiherstelz; Gaugft. Windgau; Brn. Kammersfelden; Brn. Waischenroth; Brn. Bergenhus; Brn. Ällingen; Brn. Albersrode; Brn. Baruns Pappel; Meierei Wickrath; Brn. Maus

Grafschaft Misamund

Gräfin Wendrewka v. Korswandt
Mark Vallusa; Brn. Grünaun; Brn. Firunsschilfen; Ksl. Schallingspfort; Gfl. Misamündel; Brn. Alst; Brn. Tirandur; Brn. Misafelden

Grafschaft Mendena

Graf Litprand v. Darbonia
Brn. Ilsur; Brn. Schwarzbuckel; Brn. Rallerfeste; Reichsstadt Mendena; Mark & Land Borwein; Brn. Quellensprung; Brn. Zoßberg; Hzgl. Salvunk; Hzgl. Tesral; Brn. Kohlrunge; Brn. Ulracht; Brn. Keilerau; Brn. Sardosk; Ksl. Muschelstrand; Brn. Südwall; Brn. Föhrenhain; Ksl. Feste Rulat; Brn. Tisal

KÖNIGREICH MARASKAN

Fürstmarschall Helme Haffax (Reichsacht)

Grafschaft Tuzak

Graf Sanz XXIV. v. Sanzerforst
Brn. Roabur; Brn. Roaborab; Reichsstadt Tuzak; Mark Tuzak; Gfl. Sanzerforst; Brn. Hurabor'Roab

Grafschaft Jergan

Graf Berschin v. Tommenau
Reichsstadt Jergan; Mark Jergan; Brn. Arubor'burob; Ksl. Hiraquell

Kronkommissariat Perlenmeer

Kronkommissar Alderin v. Duhan
Brn. Tirabûr; Reichsstadt Boran; Brn. Huran

Reichsmark Sinoda

Markverweserin Rahjane v. Gellen
Brn. Roab'Opopur; Brn. Perlenmeer; Stadt & Land Sinoda; Brn. Narmoggyn

Grafschaft Jilaskan

Gräfin Trontir v. Alfz
Brn. Jandraskan; Brn. Etlaskan; Gfl. Jilaskan

DIE HORASKAISERLICHE FAMILIE

Kaiserin Amene-Horas Firdayon
Ksl. Prinzessin Aldare Firdayon
Ksl. Prinz Timor Firdayon
(verstoßen) *Salkya Firdayon v. Holdan-Artesa*
Shafir der Prächtige von Khomwacht

Staatsminister

Abelmir v. Marvinko

Staatsmareschall

Folnor Sirensteen zu Irendor

Großadmiral

Gilmon Quent

Obersthofmagus

Xhindan von Thorwal

Oberhofmagus

Gardelan ya Meniona

I. KÖNIGREICH YAQUIRIA

Kanzler *Königin Amene III. Firdayon*
Cronmareschall *Hakaan v. Firdayon-Bethana*
Dapifer ter Bredero

CRONMARK YAQUIRBRUCH

Marchesa Alwene v. Oberfels-Phecadien

HERZOGTUM GRANGORIA

Herzog Cusimo Garlischgrötz v. Grangor

Grafschaft Phecadien

Graf Cusimo Garlischgrötz v. Grangor
Stadt Grangor; Cron-Domäne Venga; Brn. Sewamund

Grafschaft Bomed

vakant
Cron-Domäne Schradok (Bergkönig Gorfar S. d. Gurobead); Brn. Veliris; Brn. Tikalen

ERZHERZOGTUM HORASIA

Erzherzog Hakaan v. Firdayon-Bethana

Horasmark Vinsalt

Granduco Tanglan von Farsid-Berlinghân

Grafschaft Yaquiria

Gräfin Hesindiane von Bethana-Aralzin
Brn. Shumir; Brn. Ruthor; Domäne Pertakis; Brn. Bethana; Domäne Westenende

Horasmark Kuslik

Marchesa Amene III. Firdayon
Brn. Hussbek; Stadtmark Kuslik

ERZHERRSCHAFT ARIVOR

Erzherrscher Dapifer ter Bredero
Brn. Aldyra; Domäne Clameth; Erzmark Arivor; Brn. Terubis; Domäne Urbet

CRONMARK GOLDFELSEN

Marchese Nitor v. Silas-Tegalliani

HERZOGTUM METHUMIS

Herzog Eolan IV. Berlinghân

Grafschaft Belhanka

Graf Mondino Torbenias v. Crasulet
Brn. Efferdas; Stadt u. Land Belhanka; Domäne Malur

Grafschaft Sikram

Graf Croenar von Marvinko
Brn. Marudret; Grafenmark Silas; Brn. Onjaro; Brn. Ankram

Stadtmark Methumis

Comto Romin Berlinghân

CRONMARK KHOMWACHT

Marchese Shafir der Prächtige (Kaiserdrache)

ERZHERZOGTUM CHABABIEN

Erzherzog Timor Firdayon

Stadtmark Neetha

Comto Timor Firdayon

Grafschaft Thegûn

(bis Ing.)

*Graf Cedor v. Eskenderun
Comtessa Lutisana ay Oikaldiki*

Domäne Eldoret; Brn. Kabash; Domäne Brelak; Brn. Suderstein; Domäne Banchab

II. SEEKGR. BEIDER HYLAILOS (Zyklopeninseln)

Seekönig Palamydas Thaliyin dyll Rethis

Supremar-Camerlengo

Urras v. Malur

Seemeister

Berytos Cosseira dyll Pailos

SEEKÖNIGLICH HYLAILOS

Seekönig Palamydas Thaliyin dyll Rethis

SEEHERZOGTUM PAILOS

Seeherzog Berytos Cosseira dyll Pailos

III. KÖNIGREICH DRÔL

Seine Majestät der Senat v. Drôl

Administrator

Granduco Folnor Sirensteen zu Irendor

Magistratin

Präfectin Hirmsold v. Gugelfall

Commandanturen, Graf- und Herrschaften

*siehe Karte Drôl auf Seite **XXX***

IV. HORASISCHES COLONIALREICH SÜDMEER

Kaiserin Amene-Horas Firdayon

General-Gouverneur

Vizekönig Cyrano ya Strozza

Admiral-Gouverneurin

Pervalia ya Cravezza-Terdilion

Praios

Bote des Lichts

(bis 9. Ing.)

*Jariel Praiotin XII. Heliodan
Hilberian Praiogriff II. Heliodan*

Wahrer der Ordnung

Mittelreich (Gareth; **incl. Vallusa**)

Pagol Greifax von Gratenfels

Bornland (Festum)

Nadjescha von Gulnitz

Greifenlande

(Havena; Albernia, Gashok, Neu-Lowangen, Andergast)

Praiosson Greifas

Regengebirge (Al' Anfa)

Drôl (Drôl; sonst nur Hôt-Alem; in Mengbilla verboten)

Prainor di Balligur

Amosh Tiljak

Bosparan (Vinsalt; Kuslik, Neetha, Rethis)
Staryun Lorian
Aranien und Maraskan (Zorgan; Jilaskan)
Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus
Tulamidien (Fasar; Khunchom, Thalusa)
Lazlo Fitz Stratzburg

Rondra

Schwert der Schwerter (Marschallin des Bundes)
Ayla von Schattengrund

Meister des Bundes

Arivor (Senne Altes Reich) *Dapifer ter Bredero*
Wehrheim (Senne Mittelland)
(seit Ende Pra.) *Brin von Rhodenstein*
Donnerbach (Senne Norden)
Aldare VIII. Donnerhall (Fürst-Erzgeweihte)
Baburin (Senne Süden) *Bibernell von Hengisford*
Havena (Senne Westen) *Arabel von Arivor*
Festum (Senne Bornland) *Gernot von Halsingen*
Rhodenstein (~~Dominion-Orkenwehr~~)
(bis Ende Pra.) *Brin von Rhodenstein*
XXX

Heermeister des Bundes

(seit 3. Eff.) *Rondrasil Löwenbrand*

Efferd

Hüterin des Zirkels *Larona Seeträumer*

Meister der Brandung und des Flusses

Thorwal (Ifirns Ozean) *M.d.B. Goswin*
Harben (Meer der Sieben Winde)
M.d.B. Connar von Quintian-Quandt
Festum (Nördl. Perlenmeer) *M.d.B. Paisuma Laikis*
Llanka (Golfgebiete) *seit Eff. 28 zu Zorgan*
M.d.B. Khorena Mondreios
Thalusa (Kaucatan) *M.d.F. Faramud ben Benayman*
Brabak (Südmeer) *M.d.B. Emmeran Tralloper*
Albenhus (Binnenland) *M.d.F. Quelina von Salmfang*

Travia

Ehrwürdiges Paar

(bis Bor.) *Herdfried von Rabenmund-Fuxfell*
Traviata von Rabenmund (m.H.)
(ab Hes.) *Trautmann v. Falkenberg-Rabenmund (j.H.)*

Boron

Rabe von Punin (Puniner Kult) *Bahram Nazir*
Patriarch von Al'Anfa (Alanfaner Kult) *Amir Honak*

Hesinde

Magisterin der Magister *Haldana von Ilmenstein*

Erzwissensbewahrer

Silas (Liebliches Feld) *Abelmir von Marvinko*
Gareth (Neues Reich) *Valnar Yitskok*
Festum (Bornland) *Iltscha Krasnakoff*
Khunchom (Tulamidenlande)
(seit Eff.) *Hiradiel ibn Sindh ay Uru'Achin*

Firun

Weißer Mann *Name unbekannt*

Tsa

keine feste Hierarchie

Phex

Der Mond *Identität unbekannt*

Peraine

Diener des Lebens
(bis 30. Per.) *Leatmon Phraisop*

Ingerimm

Hüter der Flamme (Angbarer Ritus) *Hilperton Asgareol*
Bewahrer der Kraft (Xorloscher Ritus)
Xolgorim Sohn des Xaraf

Rahja

Geliebte der Göttin
(seit 7. Rah.) *Shanhazadra*
Aillil Andara Galahan

Bund des Weissen Pentagramms

Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth (Antimagic)	<i>Racalla von Horses-Rabenmund</i>
Schule der Austreibung zu Perricum (Antimagic)	<i>Olorand von Gareth-Rothenfels</i>
Akademie der Herrschaft zu Elenvina (Beherrschung)	<i>Jorgen Raul Vittelbeck</i>
Halle des Lebens zu Norburg (Heilung)	<i>Maschdawa Patriloff</i>
Anatomische Akademie zu Vinsalt (Heilung)	<i>Bascanai von Andima</i>
Akademie des Magischen Wissens zu Methumis (Hellsicht)	<i>Hesindiane Gilindor</i>
Informations-Institut zu Rommilys (Hellsicht)	<i>Praiodana Almira Werckenfels</i>
Schwert und Stab (bis 1. Tra. zu Beilunk , seit 1. Hes. zu Gareth) (Kampf)	<i>Saldor Foslarin</i>
Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana (Kampf)	<i>Landor Gerrano</i>
Halle der Metamorphosen zu Kuslik (Verw. v. Leb.)	<i>Iolano Schlangentab (bis 22. Ing. 27 Hal Carolan Schlangentab)</i>
Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria (Verw. v. Unb.)	<i>Torben Griebek</i>

Weitere: *Lanzelind Heilenhorst* (Pfeile des Lichts); *Virilys Eibon* und *Chiranor Feyamun* (Erster und Zweiter Ksl. Hofmagus, Gareth)

Große Graue Gilde des Geistes

Halle der Antimagie zu Kuslik (Antimagie)	<i>Larissa Uchakbar</i>
Bannakademie zu Ysilia (Antimagie)	<i>Jalna Ingrimsdottir</i>
Schule der Beherrschung zu Neersand (Beherrschung)	<i>Corollku</i>
Zauberschule des Kalifen zu Mherwed (Beschwörung)	<i>Mherech ben Tuleyman ben Haschnabah</i>
Pentagramm-Akademie zu Rashdul (Beschwörung)	<i>Belizeth Dschelefsunni (bis 25. Per.); Hasrabal ben Yakuban</i>
Konzil der Element im Raschtulswall (Beschwörung)	<i>Pyriander Di'Ariarchos (Feuer); Sumudai Gerberowa (Humus); Reto Sandström (Wasser); Rovena v. Shamaham (Luft); Emmeran v. d. Nordmarken (Erz); Thorhalla Wengenholmer (Eis)</i>
Akademie der Geistreisen zu Belhanka (Bewegung)	<i>Kiamu Vennerim</i>
Schule des Direkten Weges zu Gerasim (Bewegung)	<i>Anastasius Silberhaar und Mondglanz Eichenfeld</i>
Schule der Hellsicht zu Thorwal (Hellsicht)	<i>Cellyana von Khunchom</i>
Akademie der Erscheinungen zu Grangor (Illusion)	<i>Jikhbar al Kharechem</i>
Schule des Seienden Scheins zu Zorgan (Illusion)	<i>Khorena saba Merisa</i>
Kampfsseminar Andergast (Kampf)	<i>Aljawa Walsareffnaja</i>
Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen (Verständigung)	<i>unbekannt</i>
Akademie der Verformungen zu Lowangen (Verw. v. Leb.)	<i>Elcarina Erillion von Hohenstein</i>
Schule des Wandelbaren zu Tuzak (Verw. v. Leb.)	<i>kommissarische Leitung</i>
Halle des Quecksilbers zu Festum (Verw. v. Unb.)	<i>Jaunava Dagoneff</i>
Drachenei-Akademie zu Khunchom (Verw. v. Unb.)	<i>Khadil Okharim</i>
Halle des Windes zu Olport (Verw. v. Unb.)	<i>Hadrunit Windweiser</i>
Seminar der Elfishen Verständigung & Natürlichen Heilung zu Donnerbach (Heilung/Verständigung)	
Bannakademie Fasar (Antimagie/freies Gebiet)	<i>Sarim al Jabar</i>
Academia der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin (keines)	<i>Prishya von Garlischgrötz zu Grangor</i>
Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva (Hellsicht/Kampf)	<i>Rhenaya Cerrillio Jesko von Koorbruch</i>

Weitere: *Rakorium Muntagonus* (Verw. v. Unb., Khunchom); *Tyros Prahe* (Verw. v. Unb.); *Tarlisin von Borbra* (ODL); *Dschelef ibn Jassafer* (Pentagramm-Akademie); *Aleya Ambareth*; *Melwyn Stoerrebrandt* (Dritter Ksl. Hofmagus, Gareth) *Xhindan* (Obersthofmagus, Vinsalt); *Metelessa xa Comari* (Illusion, Zorgan); *Salandrion Farnion Finkenfarn* (Metamagie, Punin); *Domaris v. Atalente*

Bruderschaft der Wissenden

Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar (Beherrschung)	<i>Thomeg Atherion</i>
Halle der Macht zu Lowangen (Beherrschung)	<i>Oswyn Puschinske</i>
Dunkle Halle der Geister zu Brabak (Beschwörung)	<i>Demelioë Nandoniella Terbysios</i>
Schule der Variablen Form zu Mirham (Verw. v. Unb.)	<i>Salpikon Savertin</i>
Universität zu Al'Anfa (Hellsicht/Kampf)	<i>Dirial von Zornbrecht-Lomarion</i>

Weitere: *Irschan Perval* (Verw v. Unb., Al'Anfa)

Ohne Ausrichtung

Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik (keine)	<i>Orchet von Hirschfurten, Praiowine Westfar Rhayodan de Porcupino, Robak von Punin</i>
	<i>Meliosane Espenhain</i> ("beratende Abgesandte" des Hesindetempels zu Kuslik)

Gildenlose Magier

Nahema ai Tamerlein; *G.C.E. Galotta* (schwarz, Yol-Ghurmak); *Xeraan* (schwarz, Mendena); *Rakolus von Schrotenstein* (schwarz, Beschw.); *Niam v. Bosparan* (schwarz, Vinsalt); *Firlionel Nachtschatten* (grau, Hellsicht); *Saya di Zeforiks* (schwarz, Beh.)

Elfen

Oionil Tauglanz ('Elfenkönigin', Auelfe)
Golodion Seemond (Maler, Auelf)
Ancoron Katzenzorn (Späher, Auelf)
Rallion Regenflieger (Waldelf)
Pardona (Firn-/Schwarzelfe)
Bigesia-Schnee-auf-den-Gipfeln (Firnelfe, Belhanka)

Elodiron Kristallglanz (Firnelfe)
Arela Weißblatt (Vinsalt)

Schelme

Flarach (Ksl. Hofnarr, Gareth)
Leirix aus Punin
Torxes von Freigeist (Yol-Ghurmak)

Druiden

Al'Gharrar (Erzelementarist, Khomwüste)
Xenos von den Flammen, Sohn des Xonios (Diener Sumus)
Archon Megalon (Beherrscher)
Charine (Arivor)

Schamanen

Kailäkinnen (Nivesenschamane)
Uigar Kai (Hohepriester aller Orks)
Kunga Suula (Goblinschamanin)
Tonko-Tapam Bohantopa (Mohaschamane, Gulagal)
Kantala (Nivesenschamanin)

Tänzerinnen

Ayrina saba Tharisha (Tulamidin)
Shanna al'Sharvesh (Fasar)

Scharlatane

Der Große Theatrало (Al'Anfa)
Hasnabah ibn Djinni (Thalusa)

Hexen

Seherinnen von Heute und Morgen

Raxan Schattenschwinge (Reichsforst)
Yassia (Delta des Großen Flusses)

Töchter der Erde

Heidruna (Kosch)

Verschwiegene Schwesternschaft

Die Gartimpener Schwestern (Gartimpen)
Bringimox (Svellttal)

Schwesterschaft des Wissens

Bisminka von Jassula (Norburg)
Gwynna die Hex' (Blautann)
Alvinia (Lowangen)
Yolana von den Rotwassern (Weiden)

Schöne der Nacht

Desmona die Graue (Gareth)
Xerinn (Lowangen)
Morena (Gareth)
Tula von Skerdu (Thorwal)
Dimiona von Zorgan (Moghuli von Oron)

Fahrende Gemeinschaft

Tebay (Khunchom)

Ohne Zugehörigkeit

Glorana die Schöne (Glorania)

