AVENTURISCHER ALMANACH

Enzyklopädisches Jahrbuch für das Jahr 28 Hal / 1021 BF



FANTASY PRODUCTIONS

1027

28 Hal

2513 Horas / 1021 BF

1 Ma	Sommersonnenwende (PRA)	21 Pr	11 Ro		4 Er	27 Fe		20 Ma		13 Wa	
2 Pr	Praiosfest (PRA)	22 Ro	12 Fe	Tag der Treue (TRA)	5 Ma	28 Wa		21 Pr		14 Wi	
3 Ro	Praiosfest (PRA)	23 Fe	13 Wa		6 Pr	29 Wi		22 Ro		15 Er	D
4 Fe		24 Wa	14 Wi		7 Ro	Rohals Verhüllung	30 Er	Tag der Ifirn ○	23 Fe		16 Ma	
5 Wa		25 Wi	15 Er	D	8 Fe		1 Ma		24 Wa	Glückstag (PHE)	17 Pr	
6 Wi		26 Er ●	16 Ma		9 Wa		2 Pr		25 Wi		18 Ro	
7 Er	Horas' Erscheinen (HOR) Madatag	27 Ma	17 Pr		10 Wi		3 Ro		26 Er	○	19 Fe	
8 Ma		28 Pr	18 Ro		11 Er	D	4 Fe		27 Ma		20 Wa	
9 Pr		29 Ro	19 Fe		12 Ma		5 Wa	1. Rastullahellah	28 Pr		21 Wi	Tag der Waffenschmiede
10 Ro		30 Fe	20 Wa		13 Pr		6 Wi		29 Ro		22 Er	○
11 Fe		1 Wa Tag des Wassers (EFF)	21 Wi		14 Ro		7 Er	D	30 Fe	Versenkungsfest (HES)	23 Ma	
12 Wa		2 Wi	22 Er	●	15 Fe		8 Ma		1 Wa	Saatfest (PER)	24 Pr	
13 Wi		3 Er D	23 Ma		16 Wa		9 Pr		2 Wi		25 Ro	
14 Er	○	4 Ma	24 Pr		17 Wi		10 Ro		3 Er	D	26 Fe	
15 Ma		5 Pr	25 Ro		18 Er	●	11 Fe		4 Ma		27 Wa	
16 Pr		6 Ro	26 Fe		19 Ma		12 Wa		5 Pr		28 Wi	
17 Ro		7 Fe	27 Wa		20 Pr		13 Wi		6 Ro		29 Er	D
18 Fe		8 Wa	28 Wi		21 Ro		14 Er	●	7 Fe		30 Ma	
19 Wa		9 Wi 4. Rastullahellah	29 Er	D	22 Fe		15 Ma		8 Wa		1 Pr Fest der Freuden (RAH) bis 7. Rahja	
20 Wi		10 Er ○	30 Ma		23 Wa		16 Pr		9 Wi		2 Ro	
21 Er	D	11 Ma	1 Pr Totenfest (BOR)		24 Wi		17 Ro		10 Er	●	3 Fe	
22 Ma		12 Pr	2 Ro		25 Er	D	18 Fe		11 Ma		4 Wa	
23 Pr		13 Ro	3 Fe		26 Ma		19 Wa		12 Pr		5 Wi	
24 Ro		14 Fe	4 Wa		27 Pr		20 Wi		13 Ro		6 Er	●
25 Fe		15 Wa	5 Wi		28 Ro		21 Er	D	14 Fe		7 Ma	
26 Wa		16 Wi Nebelfest (PHE)	6 Er	○	29 Fe		22 Ma		15 Wa		8 Pr	
27 Wi		17 Er D	7 Ma		30 Wa Erleuchtungsfest (HES)		23 Pr		16 Wi		9 Ro	
28 Er	●	18 Ma	8 Pr Tag der Horaskränzung (HOR)		1 Wi Tag der Jagd (FIR) Winterbruch		24 Ro		17 Er	D	10 Fe	
29 Ma		19 Pr	9 Ro		2 Er	○	25 Fe		18 Ma	2. Rastullahellah	11 Wa	
30 Pr		20 Ro	10 Fe		3 Ma		26 Wa		19 Pr		12 Wi	
1 Ro		21 Fe	11 Wa		4 Pr		27 Wi		20 Ro		13 Er	D
2 Fe		22 Wa	12 Wi		5 Ro		28 Er	○	21 Fe		14 Ma	
3 Wa		23 Wi	13 Er	D	6 Fe		29 Ma		22 Wa		15 Pr	
4 Wi	Tag des Schwurs (RON)	24 Er ●	14 Ma		7 Wa		30 Pr	Bis 1. Phex – Tag der Erneuerung (TSA)	23 Wi		16 Ro	
5 Er	D	25 Ma	15 Pr		8 Wi		1 Ro	Tag des Phex (PHE)	24 Er	○	17 Fe	
6 Ma		26 Pr	16 Ro		9 Er	D	2 Fe		25 Ma		18 Wa	
7 Pr		27 Ro	17 Fe		10 Ma		3 Wa		26 Pr		19 Wi	
8 Ro		28 Fe	18 Wa		11 Pr		4 Wi		27 Ro		20 Er	○
9 Fe		29 Wa	19 Wi		12 Ro		5 Er	D	28 Fe		21 Ma	
10 Wa		30 Fischerfest (EFF) Wi Prüfungsfest (HES)	20 Er	●	13 Fe		6 Ma		29 Wa		22 Pr	
11 Wi		1 Tag der Heimkehr Er (TRA) D	21 Ma		14 Wa		7 Pr		30 Wi		23 Ro	
12 Er	○	2 Ma	22 Pr 5. Rastullahellah		15 Wi		8 Ro		1 Er Tag des Feuers (ING)	D	24 Fe	
13 Ma		3 Pr 1.-3. – Fest der eingebrachten Früchte (PER)	23 Ro		16 Er	●	9 Fe		2 Ma		25 Wa	
14 Pr		4 Ro Tag der Helden (RON)	24 Fe		17 Ma		10 Wa		3 Pr		26 Wi	
15 Ro	Schwertfest (RON)	5 Fe	25 Wa		18 Pr		11 Wi		4 Ro		27 Er	D
16 Fe	Schwertfest (RON)	6 Wa	26 Wi		19 Ro		12 Er	●	5 Fe		28 Ma	
17 Wa		7 Wi	27 Er	D	20 Fe		13 Ma		6 Wa		29 Pr	
18 Wi		8 Er ○	28 Ma		21 Wa		14 Pr		7 Wi		30 Ro	Reinigungsfest (HES)
19 Er	Diskusstafette (Maraskan) D	9 Ma	29 Pr		22 Wi		15 Ro		8 Er Tag des Aufbruchs (ING)	●	Fe	Isyahadin
20 Ma		10 Pr	30 Tag des Großen Ro Schlafs (BOR)		23 Er	D	16 Fe		9 Ma		Wa	Aphestadil
			1 Fe		24 Ma		17 Wa		10 Pr		Wi	Rahastes
			2 Wa		25 Pr		18 Wi		11 Ro		Er	Madaraestra
			3 Wi		26 Ro		19 Er	D	12 Fe		Ma	Shihayazad

Das Schwarze Auge

Aventurischer ALMANACH

DSA-Jahrbuch 28 Hal

Eine DSA-Spielhilfe von

FANPRO

FANTASY PRODUCTIONS



ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Lektorat: Florian Don-Schauen
Umschlaggestaltung: Thomas Römer, Frank Werschke
Innenillustrationen: Nicolas Bau, Björn Berghausen, Caryad, Ina Kramer,
Don-Oliver Matthies, Michael Meyhöfer, Olaf Papke
Karten und Kalenderblätter: Michael Meyhöfer
Wappen: Jörg Raddatz
Gesamtredaktion: Michael Meyhöfer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1999 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1999
ISBN 3-89064-271-3

Das Schwarze Auge

Aventurischer Almanach

DSA-Jahrbuch 28 Hal

(Lexikon-Ergänzung)

von

Michael Meyhöfer

und

Jens Matheuszik und Gregor Rot

mit Beiträgen von

Peter Diehn, Lena Falkenhagen, Thomas Finn, Andree Hachmann, Heike Kamaris, Jens-Arne Klingsöhr, Stefan Küppers, Mike Maurer, Kirstin Melchinger, Jörg Middendorf, Jörg Raddatz, Holger Ruhloff, Fiete Stegers, Dirk Werres, Anton Weste, André Wiesch, Hadmar von Wieser, Karl-Heinz Witzko und Ingo Wölbern

sowie unter Mitarbeit vieler Spielerinnen und Spieler, denen an dieser Stelle herzlich für ein Stück lebendiges Aventurien gedankt sei

Eine DSA-Spielhilfe

FANPRO

Das **»Lexikon des Schwarzen Auges«** und der **»Aventurische Almanach«** sind in *Haupteinträge* und *Themenartikel* gegliedert, wobei letztere einen kurzen Abriß über ein thematisch zusammenhängendes Gebiet (z.B. Armee und Flotte) bieten. Die Haupteinträge sind alphabetisch geordnet und zu Buchstaben(gruppen) zusammengefaßt; die Themenartikel finden Sie in dem dem Anfangsbuchstaben entsprechenden Kapitel.
In der *Indexzeile* am oberen Rand der Seite finden Sie links eine fett gedruckte Kombination aus vier Buchstaben, die den ersten Eintrag der Seite kennzeichnet, auch wenn dieser bereits auf der vorhergegangenen Seite begonnen hat. In der Mitte stehen die Schlagwörter der auf dieser Seite zu findenden Artikel, wobei das erste Wort den ersten auf der Seite beginnenden Eintrag kennzeichnet, das zweite Wort den letzten auf der Seite beginnenden. Die fett gedruckte Kombination aus vier Buchstaben am rechten Seitenrand kennzeichnet das letzte Schlagwort der Seite.
Stehen auf der Seite nur Themenartikel, so finden Sie am linken und am rechten Rand der Indexzeile jeweils fettgedruckt das ausgeschriebene erste Wort der Überschrift des Themenartikels, in der Mitte die möglichst komplette Überschrift noch einmal in Versalien. Befinden sich auf der Seite sowohl Haupteinträge als auch Themenartikel, so wird dies durch einen Schrägstrich (/) in der Indexzeile gekennzeichnet.



Indexzeile (der letzte Eintrag der vorigen Seite lautet Arbalone)

Buchstabengruppe (zum leichteren Auffinden des Kapitels)

Verweis auf einen Themenartikel im Almanach

Verweis auf einen Haupteintrag im Almanach

Haupteintrag

Verweis auf einen Haupteintrag im Lexikon

Seitenzahl

Druckformate

KAPITÄLCHEN stellen unbedingte Verweise zum »Lexikon des Schwarzen Auges« dar. Unter dem in Kapitälchen angegebenen Eintrag finden Sie weitere Detailinformationen. ("... wurde die Stadt von den ZORGANPOCKEN nahzu entvölkert ...", "...finden Sie im Abschnitt VINSALTER KÖNIGREICH...")

KURSIVE KAPITÄLCHEN verweisen auf einen lexikalischen Eintrag im vorliegenden ´»Aventurischen Almanach«.

Kursivschrift kennzeichnet bedingte Verweise, vor allem Namen ("... Markvogt *Alrik von Sturmfels* regiert ...") und historische oder geographische Bezugsangaben ("... zwischen *Born* und *Walsach* gelegen ..."). Bitte beachten Sie: Nicht zu jedem solchen bedingten Verweis existiert auch ein eigener Eintrag!

Fette Schrift kennzeichnet den Anfang eines neuen Eintrags oder eines eintraggleichen Abschnitts ("**Riese, -n;** unsterbliche Wesen ... Der R. **Milzenis** lebt im ...")

Fett und Kursiv gestellte Schrift leitet
1.) Einträge ein, die bereits im »Lexikon« über einen eigenen Haupteintrag verfügen, und bezeichnet **im weiteren**
2.) Unterabschnitte eines längeren Eintrags ein, vor allem bei den Abhandlungen über aventurische Provinzen und Völker ("**Darpatien, -s, darpatisch, Darpater;** zentral gelegenes ... ***Landschaft:*** Nördlich setzt sich ...")

FETTE KAPITÄLCHEN verweisen auf einen längeren Themenartikel zum betreffenden Thema ("... siehe **SPRACHEN**"; "... im Abschnitt **WÄHRUNGEN**") im »Lexikon«.
FETTE UND KURSIVE KAPITÄLCHEN verweisen auf entsprechende Themenartikel im vorliegenden »Almanach«.

Alphabetische Reihenfolge

In der im **»Aventurischen Almanach«** verwendeten alphabetischen Reihenfolge werden Bindestrich und Apostroph in Haupeinträgen ignoriert; Sie finden also *Horarium* vor *H'Rangor* vor *Hummerier*.

Umlaute werden wie der Ursprungsvokal behandelt (Ä=A, Ö=O, Ü=U), das heißt, Sie finden *Überwals* vor *Uchakbar*. Das *ß* wird im Text wie *ss* behandelt. Zahlen werden wenn möglich ausgeschrieben und dann alphabetisch eingefügt.

Personen werden nach verschiedenen Kriterien eingereiht; es heißt *Vennerim, Kiamu* oder *Löwenhaupt, Walpurga von* (Familienbezug) jedoch *Brin von Gareth* (geläufiger geogr. Bezug); das gleiche gilt für nicht-mittelländische Namensstrukturen wie *Jikhbar al Kharechem* (tulamid.); *Grabor Sohn des Farbug* (zwergisch).

Die selben Kriterien gelten auch bei er Reihenfolge im **Gesamtstichwortverzeichnis** von »Lexikon« und »Almanach«.

Übliche Abkürzungen

Av. / av.	Aventurien / aventurisch
BF.	Zeitrechnung nach Bosparans Fall
BOR / Bor.	Boron (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
bosp.	bosparanisch (Zeitalter) / Bosparano (Sprache)
Brn.	Baronie
EFF / Eff.	Efferd (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
EW	Einwohnerzahl
Ew.	Euer / Eure (Anrede)
FIR / Fir.	Firun (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
Fs. / Fsn.	Fürst / Fürstin
fsl.	fürstlich
Fsm.	Fürstentum
G	Garnisonstruppen (zu Beginn einer Aufzählung)
Gf. / Gfn.	Graf / Gräfin
gfl.	gräflich
Gft.	Grafschaft
Hal	Zeitrechnung seit dem Krönungsjahr Kaiser Hals
HES / Hes.	Hesinde (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
Horas	Zeitrechnung nach Horas Erscheinen
Hz. / Hzn.	Herzog / Herzogin
hzgl.	herzöglich
Hzm.	Herzogtum
ING / Ing.	Ingerimm (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
Kg. / Kgn.	König / Königin
kgl.	königlich
Kgr.	Königreich
Ks. / Ksn.	Kaiser / Kaiserin
ksl.	kaiserlich
LF	Liebliches Feld
Mgf. / Mgfn.	Markgraf / Markgräfin
mgfl.	markgräflich
Mgft.	Markgrafschaft
MR	Mittelreich
nives.	nivesisch
norbard.	norbardisch
novad.	novadisch
NR	Neues Reich
PER / Per.	Peraine (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
PHE / Phe.	Phex (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
PRA / Pra.	Praios (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
RAH / Rah.	Rahja (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
RON / Ron.	Rondra (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
T	Tempel (zu Beginn einer Aufzählung)
TRA / Tra.	Travia (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
TSA / Tsa	Tsa (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
tulamid.	tulamidisch (geographisch) / Tulamidya (Sprache)
v.BF.	Zeitrechnung vor Bosparans Fall
v.H.	Zeitrechnung vor dem Krönungsjahr Kaiser Hals

Inhalt

Allgemeines ..... **I**
Hinweise zum Gebrauch IV
Lexikalischer Teil **1**
A 1
B 7
C 13
D 17
E 20
F 22
G 24
H 29
I 32
J 34
K 35
L 38
M 40
N 45
O 47
P 49
Q 52
R 53
S 56
T 62
U 67
V 69
W 71
X 73
Y 74
Z 75
Anhang **80**
A – Zeittafel (23 – 28 Hal) **80**
B – Zeittafel Schwarze Lande (Meisterinformationen) **84**
C – Aventurische Persönlichkeiten **87**
Bibliographischer Teil **95**
Gesamtstichwortverzeichnis (Lexikon und Almanach) **111**

Aventurische Kalenderblätter ..... **innere Umschlagseiten**

A

Aarenstein; auch *Stein des Aaren*, *Roter Aar* oder *Stein des Siegels* genannt; nach *Bosparans Fall* als Symbol für das unterworfene *Liebliche 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 *Drachen*anbetung; 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 Wurmleib 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* ADELSVERSAMMLUNG 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 Kaiser*balestra* 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 zun 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 *Gwidûhenna 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.

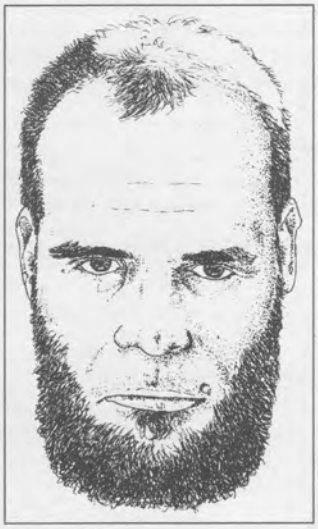
Al'Dabar; apfelgrüner *Achat*; legendärer, einst von der Göttin PERAINE gegebener und im Jahre 28 Hal wieder entrückter Symbolstein *Araniens*; in der Reichskrone des Mittelreichs stand er vormals für die Herrschaft über Aranien; die Unruhe über sein Verschwinden legte sich erst mit der Anerkennung der *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*.



Graf Alderich 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 Spielleuten 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 praiosgewollte 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 berüchtigte 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.

Altaïa; 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*; *Gehörnter 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 Drôl, 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-hügelzwergische 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 *Hilperton 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. Wengenholm.*

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 *alchimistische* 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 Apepsohn 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.*

Aragoja, 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 Garether 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 *Mhaharani 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 rahjatreuen 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.

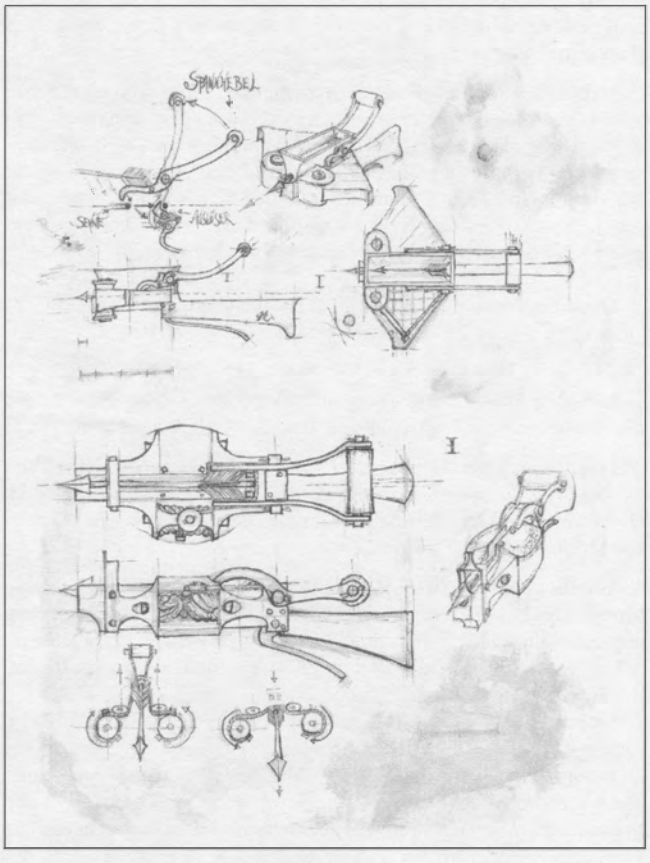
Arbalette; kugelschleudernde, anderthalb Schritt lange *Fernkampfwaffe*; basiert auf dem Prinzip der *Arbalone* und stellt eine Weiterentwicklung von dieser dar, die für Soldaten im Feld nützlicher ist, da sie mit einem Gewicht von 5 Stein auch bei einem längeren Marsch mitgeführt werden kann und überdies 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 *Fernkampfwaffen*, 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 verdrillten 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 unrondrianisch gelten (was



Arbalone

ARMEE UND FLOTTE (Ränge in Mittel- und Horasreich)

Armee

	Mittelreich	Horasreich
I.	Reichserzmarschall *(Leomar vom Berg)*	Staats-Marschall *(Folnor Sirensteen)*
II.	Marschall, -in	Mareschall, -ya
III.	Oberst, Obristin	Kolonello, -ya
IV.	Hauptfrau, -mann	Kapitan, -ya
V.	Leutnant	Leutnant
VI.	Bannerträger, -in	Ensignia, -o
VII.	Weibel, -in	Sergeant, -ya
VIII.	Korporal, -in	Korporal, -ya
IX.	Gemeine, -r	Soldat, -in
X.	Rekrut, -in	Rekrut, -in

Flotte

	Mittelreich	Horasreich
I.	Reichserzadmiral *(Rudon von Mendena)*	Staats-Admiral *(Gilmon Quent)*
II.	Admiral, -in	Admiral, -ya
III.	Flottenkommandant, -in	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

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 *Praios*gläubigen 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 *Purpurwurm 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 Königspaares *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 berüchtigte 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 *Waldmenschen* 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 *Waldmenschen* offen steht.

Aryïos; (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 *UIGAR 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 *Bronnjaren*geschlechtes, 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 *Niederhöllen* geschleudert.

Asterion; der Kelch der *Magie* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Astraltrank; auch: *Zaubertrank*; ein in der Herstellung aufwendiges alchimistisches 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.) *zwergischer* 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 war *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 waren durchaus mit denen eines *Freizauberers* zu vergleichen. Der ebenso legendäre Begleiter des *Elfen* soll ein mächtiger *Hippogriff* namens *Zeitenflug* gewesen sein. A. wurde von BORBARAD getötet.

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 *Erzzwerge*; Zwillingsbrüder.

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 *Cosseïras*) auf dem Handel mit dem Purpur der Insel *Pailos* begründet.

Ayla Ylarsîl von Donnerbach; (* 2 v.H.); ehemalige Schwertschwester des *Kurkumer Löwinnentempels*; 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 *THESIA GILIA VON KURKUM*. An der Seite Gilias ritt sie in die *SCHLACHT AN DER TROLLPFORTE* und zog sich schließlich zurück auf Burg *YESHINNA*.

B

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-Manuskript*.

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 Drôl. 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 Drôls – 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 *Bahín* 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 *Depositscheine* 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.

B

Baustile

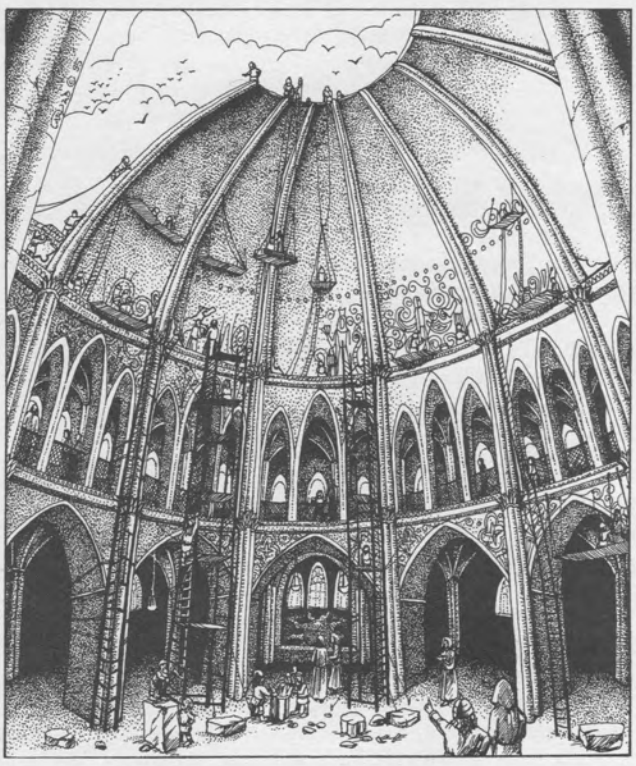
Seit der Besiedelung Aventuriens durch die Güldenländer und den ersten Stadtgründungen im Alten Reich haben sich zahlreiche unterschiedliche Baustile entwickelt, in denen sich der Geist jener Zeit ebenso widerspiegelt wie die Einflüsse anderer Völker (obgleich die Baukunst der Tulamiden auch viele abendländische 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 Garether Ingerimmtempel – 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.



Bau einer Kuppel im Neogüldenländischen Stil

Die Priesterkaiser prägten von 658 bis 527 v.H. den **Ucurianischen Stil**, dessen bombastische Bauten mit monumentalen Statuen (wie dem *Greifenhäuptigen Praios* im alten Praiostempel oder dem *Zweigesichtigen Praios* in Neu-Gareth) und dem verschwenderischen Umgang mit Gold und Bernstein beeindrucken.

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 verzichten, 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 dreistökkigen, schmalen Häusern.

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.

Basilius 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 Gwidûhenna 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 Amazonenkönigreich *Kurkum* und das Bergkönigreich *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 *Bosparanien*wäldern 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*, ideelle Gemeinschaft aller Maraskaner. Der Begriff ist seit 27 Hal gängig, als sich *Helme Haffax* 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 Conchobair*. Wurde 21 Hal vom Fürsten zum König Albernias 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 Romjin 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 Haffax* zum *Reichserzmarschall des Mittelreichs* bestallt; 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 Hafenbefestigung *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-Ḳhomchra*.

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 *Balgerike*; die *Hexe* mit dem flammendroten Haar zählt zu den mächtigsten ihrer Zunft in der Schwesternschaft 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 nächtens 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 Irsinn*, in schlimmeren Fällen zu *komatösem Wahn*.

Blitzstrahl-Bund (zu Arivor); Gemeinschaft der in der Erzherrschaft ARIVOR zahlreich vertretenen adligen *Rondra*geweihten 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.

Blutzwillinge; *maraskanische* Freiheitskämpfer, die während des *Tuzaker Aufstandes* den *Amdeggynpaß* besetzten; führten zwei Enduriumschwerter und wurden von *Raidri CONCHOBAIR* getötet.

Bluugh, 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 Würfen 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 Bospararer 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 Aventurien; 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 *Boron*tempels 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; alanfanische Zucht der SHADIF-Glanzrappen.

Boronsmütze; schmackhafter und bekömmlicher *Speisepilz*; spitzhütig und von ölig schwarzglänzender Farbe.

Boronsraben; 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 erzkonservativ und nationalpatriotisch 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 zurückschlängeln); 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 *Trollpforte* 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 'Sammler 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 *Würzkraut*; gilt als Gabe des *Efferd*.

Bukanier; wildes Völkergemisch aus Mittelländern, *Tulamiden*, *Waldmenschen* 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 *Tulamidya*, 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 *Rondra*kirche 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 *Tyindareôs* – mit einem Kranz aus Pinienzweigen zurück, die später in den *Hain der Könige* bei *A'LAYIS 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 *Waldmenschen*; 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).

C

CAC; siehe *Cayserlych Adiventiurische Compagnye*.

CAC-Creditanstalt; Bankhaus der *Cayserlych Adiventiurischen 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 mir 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 Adiventiurische 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 Zyklopenzeder; 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 halbwilde 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 *Thalionmel* 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 Hügelgebiete 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 *Seeköngreiches beider Hylailos'.*
986 v.H.	*Gorben von Rommilys* befriedet C. und errichtet ein *Protektorat 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 Gemütserregung 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.

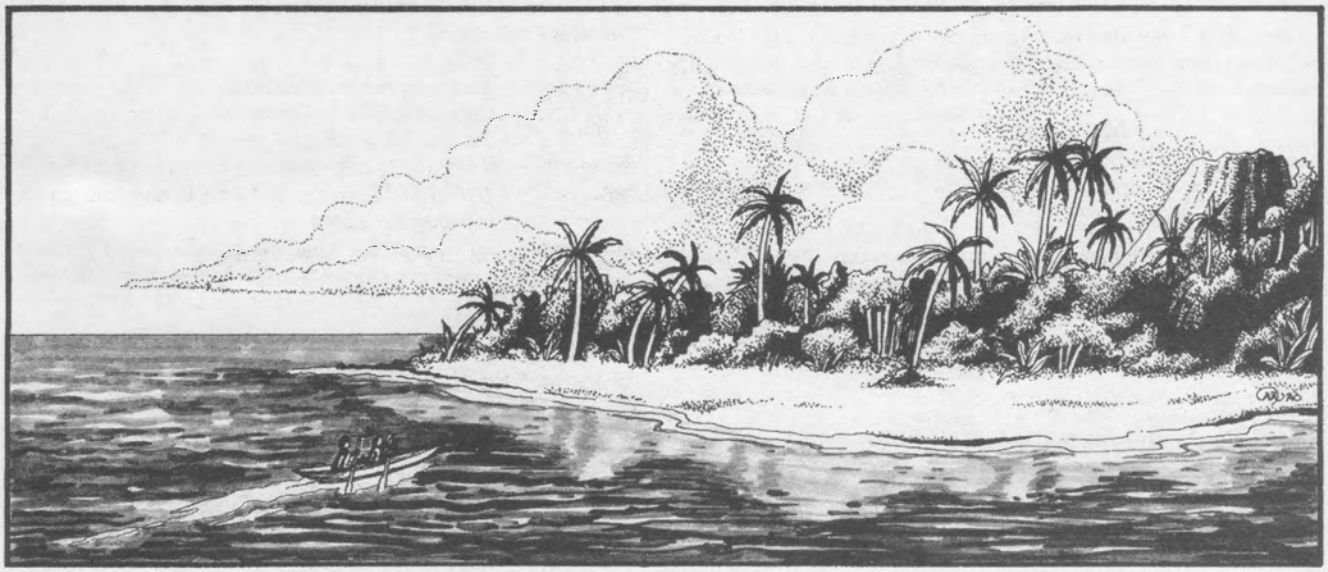
Sumologie: Gemäß der zwölfgöttlichen Mythologie hat *Ingerimm* am Rande des *Feuermeeres* das riesige *Schwert des Südens* geschmiedet, "eine Waffe, die in der Letzten Schlacht von den stärksten der Götter geführt wird und in der Lage ist, einen wahren Erzdämonen zu töten". Die *Waldinseln* zählen eindeutig 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 *Mohagoni*bäume bis zum Himmel reichen und von den verschiedensten Lianen, Orchideen und Schlingpflanzen überwuchert werden. Am Boden haben sich Bananenstauden, kleinere Palmen, Schachtelhalme, Perainapfelbäume und Purpurfarn 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 Brüllaffen, Faultiere und Jaguare existieren nur auf den inneren Inseln, während in den teilweise vorhandenen Sumpfgebieten Pelikane, rote und weiße Flamingos und Ibisse 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 Korallenlabyrinthe unzähligen Fischarten eine Heimat, wovon den meisten Aventuriern 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 Seiten 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*.



Charyptisches Meer oder Charyptik

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 *Zimtinseln* als allgemein bekannt, doch kann davon ausgegangen werden, daß einige Seemächte (wie das HORASREICH) und Handelshäuser (wie das Kontor STOERREBRANDT) 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.: Cherzaks oder Cherzakim; 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 Zauberkräften 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, Methelessa ya; (* 21 v.H.); größte *Illusionistin* unserer Zeit, die mehrere Zauber wiederentdeckte oder selbst entwickelte und ihre wahrhaft meisterlichen Kenntnisse der *Illusionsmagie* im *Liber Methelessae* niederlegte, das wenig später bereits als Standardwerk galt.

Commandantur; parallel zu den *Grafschaften* existierende Verwaltungseinheit im *Königreich DRÔL*. Dort gibt es die C.en *Drôl*, *Drôlsash*, *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 Drôl*) 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 Folnor 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 *Horas*würde.

Conchobair, Raidri; (35 v.H. – 28 Hal); Heiliger der *Rondra*; wegen seiner Fechtkünste *Schwertkönig* genannt; Gewinner des vorletzten *Donnersturmrennens*, fünffacher Sieger des *Garether 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.); *Söldner*hauptmann, 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*.

Cosseïra; altes und traditionsreiches Adelsgeschlecht der ZYKLOPENINSELN, das durch sein Oberhaupt *Berytos C. dyll Teremon* seit wenigen Jahrzehnten zu den einflußreichsten im ganzen *Seekönigreich* gehört.

Cosseïra 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 ausrangiert, 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. Edelhochgeborene 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; albernisches *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.

D

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.

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 Rommilyser 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).*

DBA; siehe *Direktorium für Besondere Angelegenheiten*.

Debrek-Linie; Nordgrenze des einstigen Vizekönigreichs Meridiana, die etwa dem Lauf von Chabab und Arratj 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 Hylaïlos'.

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/Selbsverständlichen'; 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 Perraine, 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 *Rondra*kirche; 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.

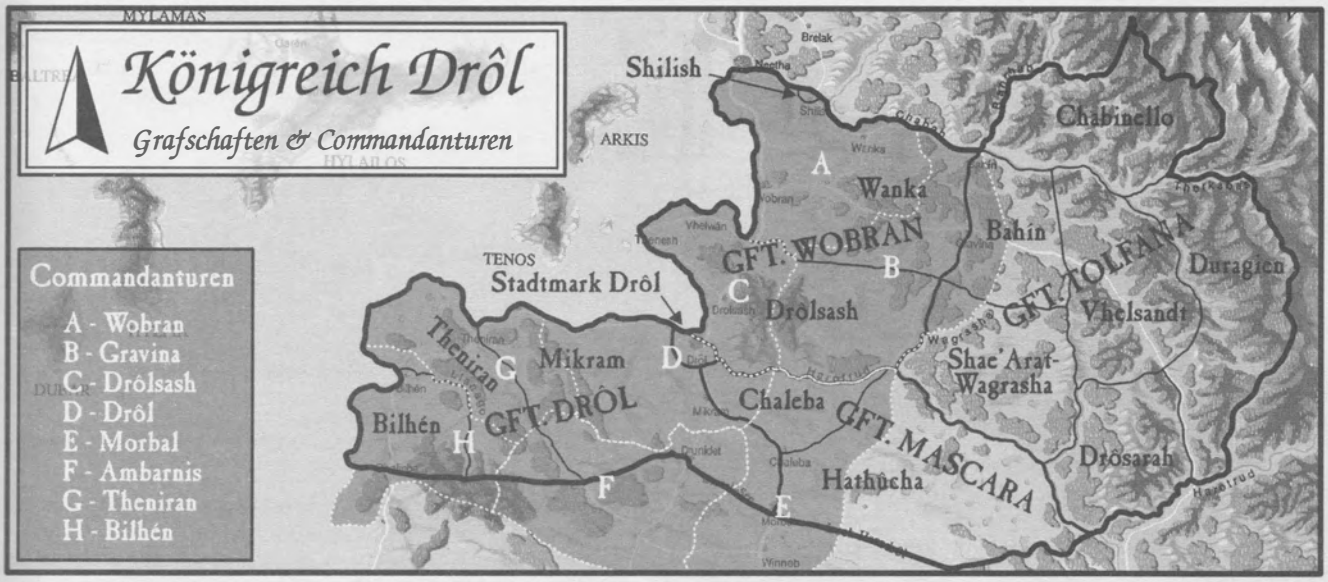
Drachenzähne; höchster Bergkamm der *Hohen Eternen*, dessen Gipfel nie unter fünftausend Schritt messen. Über die Höhlen und Schluchten der D. existieren unzählige Märchen und Sagen, die meist von einem Ort der Unsterblichen berichten. Nördlich der D. ragt der *Khomblick* empor, der (fälschlicherweise) 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 Conrad*, 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 Commercien-Syndikat; Zusammenschluß der Händler und Kauffahrer von Drôl unter der Leitung von *Fildôrn 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 farbkräftig, 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 berüchtigten 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.

E

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 *Boron*tempel, 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 Wengenholm*.

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 *Jarlak* 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 Kämpe, 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 *Aranien* 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, Virilys; (* 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 Esquirios sind zumeist mit kleinen *Geldlehen* 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 *Rondra*kirche 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*.

F

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.

Faldahon, Gwidûhe nna von; (* 28 vH.); vormalige Markgräfin und jetzige *Fürst-Illuminierte* von *Beilunk*.

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 almadanischen 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 Garether Kaiserhaus; insgeheim wertet er das 'erpresserische Vertragswerk' als absoluten Tiefpunkt seiner Karriere.

Falkenberg-Rabenmund, Trautmann-Fjoldrijn von; (* 1 Hal); jüngerer Bruder des almadanischen 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 *Grauensee*, sondern meist am Garether 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 Schwerter* 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.: Faqire; 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 Grenzfeste *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 *Amboßzwergen* 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 Handelshäfem, 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 rührte 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 Erbansprüche 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, Jaltek; 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 Drôler 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.

G

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 Halbelfe sorgte in den Jahren 20, 21 und 22 Hal als hüllenlose *GEFANGENE RAHJA*, einem Honinger Festumzug zu Ehren der Schönen Göttin für Aufsehen. Bei einer Havarie in der Zyklopensee 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 *Festder 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 Halbelfe *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 Zwillingsschwester *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 Geistheilung.

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, Gaugräfin; 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 *Adlerschwingen* der *Grafen von Ilmenstein*, die *Drachenschwingen* der *Grafen von Ask* und die *Silberschwanenflügel* 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.

Gelbpelz; 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 *LANDLEHEN*; 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 *Khomkrieg* eingesetzter Verwalter von PORT CORRAD, der die Stadt als Diktator für das *Alanfanische Imperium* regiert.

Gepanzerte Made; Beiname des *Niederen 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 *rahja*gefälligen 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 Mondkontores; 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 Praiostempels von Ysilia; tritt vehement für den Schulterschluß 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* aufbegehrten. 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

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. Seitdem Beginn des endlosen Winters in Nordostaventurien herrscht G. als *Nagrach*paktiererin 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 *Purpurwurm* 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; liebfeldische *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*.

Goldfelser Stieg; Kronstraße von *Vinsalt* über *Sibur*, *Marudret*, *Onjaro* nach *Methumis*.

Goldmäulchen; *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 Reformer, 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*, *Malagreía* 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 *Miolag 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* (GM in *Llezean von Yyoffrynn-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.



Graulgatschthor

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*.

Greifengarde; 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 Jahr 15 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; selsame, 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.

H



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; grauenerregende, 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 vielleibige 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 verflossene Liebe, und "Ein zwiefaches Geschenk" zur Geburt der Kaiserlichen Zwillinge. Zudem dramatisierte er das *Jurgalied* unter dem Namen "Die Überfahrt der Hjaldinger". 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 größenwahnsinnigen 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 Harodrôl* 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 *SSRKHRSECHU* 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 Schwarzfaulen 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 *Altaïa*.

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 Gelehrsamen Stube; Titel des Leiters der *Gelehrsamen 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 *GLAUBENSRAT* 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 *Honingen* (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 Güldenland.

Horarium; siehe *HEILIGES HORARIUM*.

Horasdomäne; direkt der Horas unterstehende Ländereien; 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 HORASTitels durch Königin *Amene III.* am 9. Phe. 17 Hal.

Horasreich; nunmehr offizieller Name des *Alten* bzw. *Bosparanischen Reiches*, umfaßt die Königreiche *Yaquiria* und *Drôl* 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 mehrals 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-Rabenmund, 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 Garether.

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; *Söldner*truppe in *Regiments*stärke, 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*.

I

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 Firnelfen *Ilfandaël Eisherz* und der Hexe *Yasil* mit ihrer Vertrautenschlange *Selaara*.



Kynnttä und Luogror

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 *Himmlischer Hof der Illuminierten* genannt), die aus den Seelen all jener besteht, die in *Praios' Lichtpalast* eingehen.

Illumnestra; Prophetin in den *Dunklen Zeiten*, die ihre Weissagungen in der *Kosmogonika* niederlegte. Aus ihren Schülern ging der Bund des wahren Glaubens hervor, der sie heute als Heilige verehrt.

Ilsur, -s; Ilsurer; Ilsurer; 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 Renascentum 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 Sumpfknöterich, 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 hierdie 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*, *Praiowine 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 *Niederhöllen* 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 Albernia verbannt und floh daraufhin ins Horasreich.

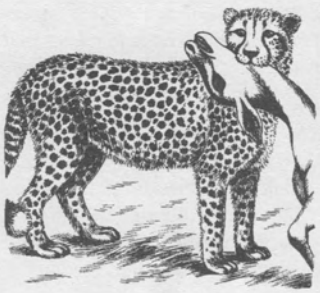
Istina; stark befestigte Wehrsiedlung in den *Arralcor-Höhen* und Bezirk des *Großemirats Mengbilla* (EW: 2.700, davon 1.900 Sklaven; G: 200 Gardisten).

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*.

J

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 Ungnade gefallenen Barons von *Albumin* in der *Koscher Gft. Wengenholm*. 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*.

K

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 unbekannten 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 rasierte 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 Menschenvolk, 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.

Kerkersieche; 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* initiierter 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; wildlebende 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 *Trahelien*; 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 Harodrôl* durch meist sumpfiges Gebiet von *Drôl* 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.	*Interregnum*
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*.



Jahrhundertelang 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 blutsaufendenden *Kor* benannt und werden nur durch die starke Hand von Obristin *Vakería 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; *erzzwergische 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 Hügelzwergen 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 SCHWARZTOBRIEN; 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 *Rondra*tempel 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; *Söldner*truppe in *Regiments*stärke (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.

L

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 *Ssrkhrsechu* von Marskan; 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

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 Harodrôl* 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 Loin; (* 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 Drôl 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 rondragefälliger 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 Eslamsbrück*; 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 *Lichtträgerin*; ehrbares und erbliches Amt der *Hüterin des Leuchtfeuers* 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 Eslamsbrück* für sich; nach Borbarads Entrückung 'Reichsmarschallin' unter dem *Heptarchen Galotta*.

Lÿios, dyll; bedeutende Adelsfamilie auf den *Zyklopeninseln*; Wohlstand durch den Handel mit Wein, Oliven und *Phraischafwolle*.

M

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 unwiderstehlich 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 Göttervereherung mit dem Ziel einer Gesellschaft der 'freien Geister'.

Magietheorie; 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 *Magietheoretiker* 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 waagerecht 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*.

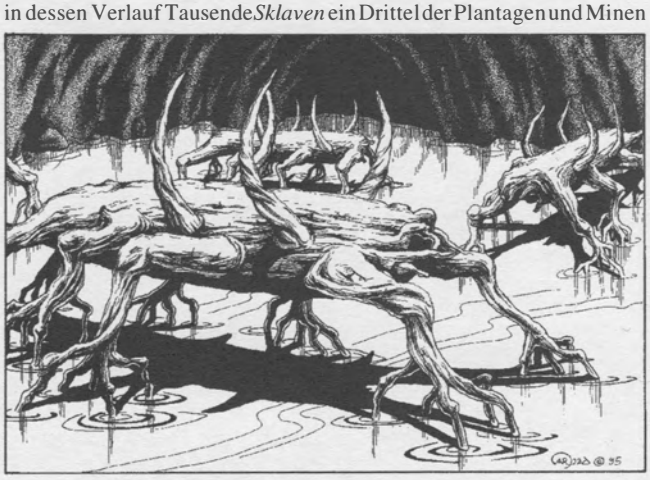
Malmer; auch *Maraskanischer Malmer*; im *Perlenmeer* beheimatetes, hummerähnliches Wesen von annähernd vier Schritt Größe; seine Scheren sind unsymmetrisch, die linke wirkt zierlich, während die rechte zu einer unförmigen Keule verwachsen ist, mit der die Kreatur mächtige Hiebe austeilen kann, die selbst kleinen Schiffen gefährlich werden.

Malomis; nicht in freier Natur vorkommende Blume mit wirkkräftigen Blüten; das Gewächs wird ausschließlich unter intensiver Pflege 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 minderem 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 *Waldmenschen*, 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



Ma'hay'tamim oder Dämonenarche

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 Buchmuß 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 Mächtegruppen 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 Deregeschichte 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 Daemonis; 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 Rommilys* 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 Zauberformeln vor allem Verzeichnisse sämtlicher *Magierakademien* und bekannter Zauberer sowie ein magisches Hesindikon.

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 Zhammoricam per Satinav; nahezu unbekanntes Werk der alten *Tulamiden*, das sich Ritualen, Kulten 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 Verschluß 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 darauffußt; 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.*

zerstörten und drei Heere vernichtet wurden; nach dem Schamanen MANAK benannt; wurde erst nach fünf Jahren von *Walkir* ZORNBRECHT 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 Autoren 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 eigeborene *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 Schmugglergut.

Maraskerine; kleine Abart des *Perainapfels* mit süßen Früchten.

Marbos Odem; ein exquisites Rauschgift aus dem Blütenstaub des *Weißen 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 *Hesinde*kirche 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 Erzwissensbewahrers *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.



Archon Megalon

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 *Zwölfgöttlichen 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*; wid-

met 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 Unabhängigkeits erklärung 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 Fertiggütern mit drastischen Zöllen zu belegen. Durch die provinzielle Politik der meisten Territorialadligen ist die M. aber kaum konsequent durchzusetzen.

Merymakon; weiträumig angelegter Gefängniskomplex 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 Stutzers"). Wer sich an den horasischen Höfen heute noch für den engen Leibrock mit bauschigen 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 *Drôl* 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 *Weißen 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 *Mawdli* 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* Tulamidya-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 unglaublichen 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 sei 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 *ARANIEN* nutzte die Gelegenheit, endlich seine Unabhängigkeit durchzusetzen.

M

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 Conchobair* 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 *Pfalzgrafschaften* (vormals *Gaue*) unter Beibehaltung ihres Namens auf Baroniegröße geschrumpft.

Auch die Provinzen werden neu geordnet: die Markgraftschaft *Winhall* wird nach dem Tod von Raidri Conchobair wieder zur Grafschaft im Königreich Albernia, die Markgft. *Heldentrutz* 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 Mittelländern 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 Phexkirche; 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.

Mondschatten; eigentlich: *Bruderschaft der Mondschatten*; 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 Selemer 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 einfußreichen 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-Tulamidya* 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 alchimistische 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.

N

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*.

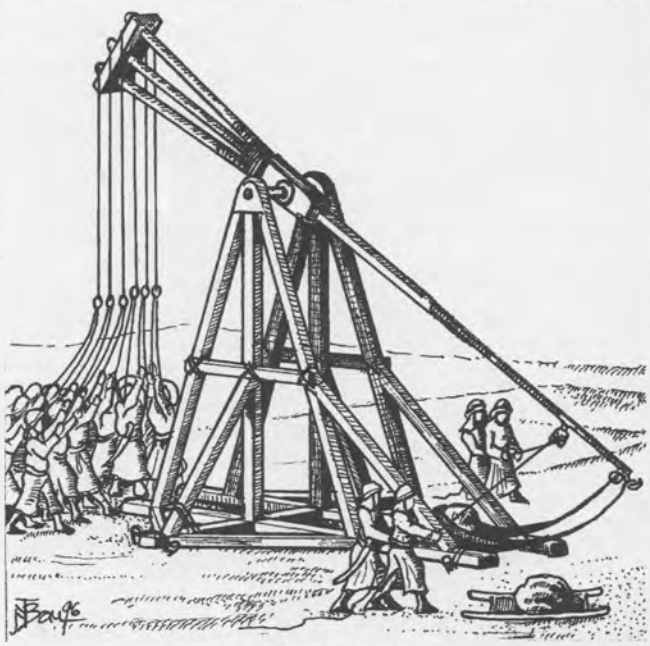
Nagrachpfeil; kristallener, niederhöllisch kalter Pfeil, der durch einen Pakt des Beschwörers mit dem *Erzdämonen* NAGRACH unfehlbar das anvisierte Ziel trifft. Von sieben "Freipfeilen" werden aber nur sechs tatsächlich von Nagrach in das vom Schützen gewünschte Ziel gelenkt, der siebte trifft unweigerlich 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.



Nahamah-Werfer-Geschütz oder Hammerwerfer

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); urtümliches, größtenteils unzugängliches Waldgebiet westlich des *Yslisees*; von vielen Sagen und Mythen umrankt; zeitweilig Herrschaftsgebiet des finsteren *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 Entschlosssenheit 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 Erzschurke 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 Gehörnte Dämonen oder Erzdämonen, zu deren Gefolge sie meist zählen; ihre Beschwörung erfordert den geringsten Aufwand an Zeit und 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-aufragen-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.

Nostriaden; 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 *Niederhöllen* und einziger Ort, an dem das *Ritual von N.* vollzogen werden kann, das die zweigehörnten Zwillingsdämonen 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 *Zykloneninseln* auf der Insel Hylailos, der den Hügeln im *Hain der Könige* bei *A'Layis Hiphon* entspringt.

O

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 Alveraniar *Urischar* erschienen war.

Offenbarungen von Balträa; drei heilige Schriftrollen, die vor über hundert Jahren der jungen Hirtenmaid *Yppodamea* im Orakel von *Balträa* von einem *Alveraniar* 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 *Lindwurmrücken*; 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.

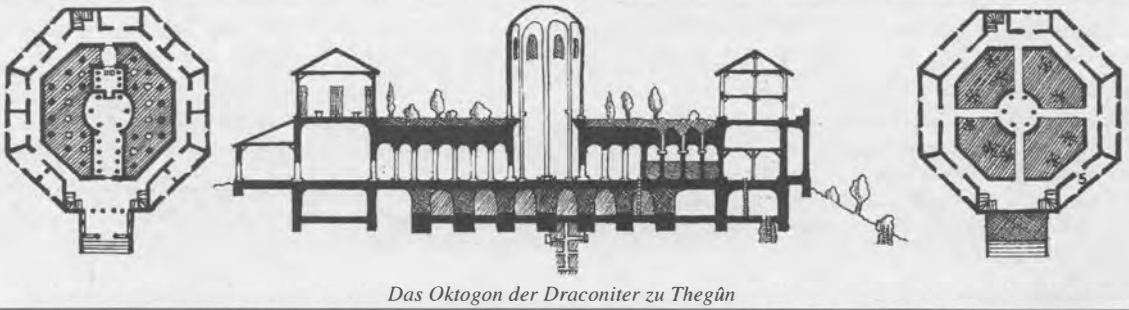
Oikaldiki; Adelsgeschlecht im Lieblichen Feld. Ursprünglich aus *Pailos* stammend, stellte das Haus O. einen der zwölf Gründer des *Theaterordens,* in der *Drôler Mark* die Grafen von *Neetha* und seit dem gemeinsamen Baliiri-Schwur mit den *Firdayon* und den *Marvinko* die Markgrafen von *Chababien.* 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 beleibte 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.



Das Oktogon der Draconiter zu Thegûn

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 finsteren 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 Flüßchen 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 Praiostempel 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, undversuchte 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 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 des Schwarzen Löwen; kriegerischer Kirchenorden des KOR, dessen zwei Söldnerbanner in den Diensten *Al'Anfas* stehen.

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.

Oropheîa; 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*.

P

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 COSSEÏRA* 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* zusammentrugen; 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 *Weißen 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 *Waldmenschen*stämme 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.

Perraineblatt; 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 herzguten Brüdern und Schwestern eines großen *Perainekloster*s 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 *Borongeweihte* 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 Perlmutt.

Perlenmeer (II); Mark des *Horas-Kommissariat SÜDMEER*; für die noch unerforschten Gebiete der *CHARYPTIK* vorgesehen.

PQ

PERIODIKA

Unterdem 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 erzkonservative 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. Berüchtigt für ihre Karikaturen, die meist hochgestellte Persönlichkeiten verspotten.

Nostrische Kriegsposaune: 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: Quartalsschrift 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 Seemannsgarn 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.

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 *Illusions*zauberei 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 arañischen 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 *Dieners 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 DRÔL 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 *Schnetzer* heißt es, daß er mit seinen kräftigen Kiefern achtlosen Wanderen 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 *Basilius* 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.

PQ

Q

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 alchimistische 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, Naheniel; 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, kehrte 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'.

R

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 *Boronsraben* verbreitete Bezeichnung für den Orden des Schwarzen Raben.

Rabenmund; 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 *Dschijndar 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 *Rommilys*.



Fürstin Irmegunde

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 Rommilys' 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 vererbbaren 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 Rondra 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 Boron-

geweihten (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 *weißtobrische 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 *Efferd*tempel 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 *Boron*mondes 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. Rondra rund um die Stadt NEETHA abgehaltenes Pferderennen, das seinen Ursprung im Wettlauf zweier *Rondra*knappen 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 *Assarbads*.

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*.

Riesenaffe; 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 *Rahja*tempel 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 nutzten.

Rohaja von Gareth; (* 15 Hal); Kronprinzessin des *MITTELREICHS*; Königin von *Garetien*, *Almada*, *Kosch* und *Darpatien*; älteste Tochter



Kronprinzessin Rohaja

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*.

Rohezal (vom Amboß); (96 v.H. – 27 Hal); Verhüllter Meister und Erzmagus; verschrieb sich bereits bei seiner Weihe dem Erbe *Rohals* (Rohezal = Zhayad "Schatten Rohals"), wurde bereits mit 25 Jahren Hofmagier Königin *Amenes II.* in Vinsalt. Zog sich während der *Kaiserlosen Zeit* in den Amboß zurück; entschiedener Kämpfer gegen *Borbarad* und seine Anhänger.

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 *Tulamidya*; Sprache der Beni Rurech.

S

Sahib; vor allem in *Aranien* gebräuchliche *tulamidische* Anrede, die *Kadis* und *Stammesscheichs*, *städtischen Handwerksmeistern*, *studierten Juristen*, *Magiern* und *Medici*, aber auch *Geweihten* 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 alchimistisches Brandöl; besser bekannt als Hylailer Feuer.

Salandrion Finkenfarn; elfischer Magier, angesehener Arkanologe und Lehrmeister an der Academia der Hohen Magie zu Punin.

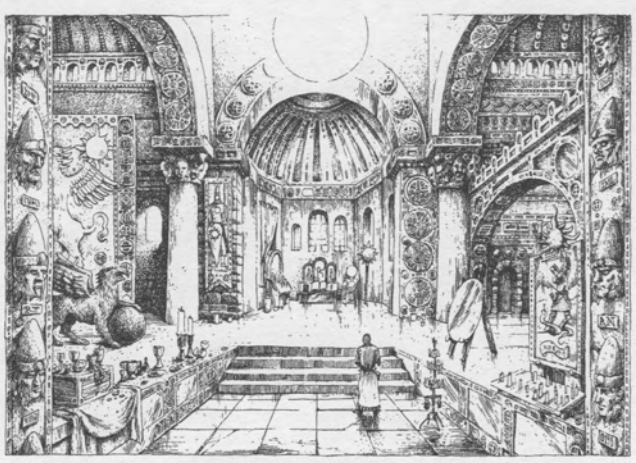
Salman (um 130 v.H.); Prinzregent im Lieblichen Feld; regierte für seine Tochter *Amene I.* in den Jahren 127 – 113 v.H. und übte während dieser Zeit eine Tyrannenherrschaft über das *Vinsalter Königreich* aus. Kurz nachdem seine Tochter die Regentschaft übernahm, verbannte sie ihren Vater S. mitsamt 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 *Fürstedle* erwarb sich im 15./16. *Nostrisch-Andergastschen 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.



Sakrale – 'Tempel der Sonne' zu Gareth

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 finsterer Magie.

Schattenkrieger; halb-mythischer Begriff, der die *Mondkrieger* der urtulamidischen Vorzeit bezeichnet, die im Schein des Mondgottes

Feys 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 *Rondra*gläubigen; fiel nach dem heldenhaften Kampf der Erzheiligen *Ardare* in den Besitz der *Praios*kirche; 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 Misaauen 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 zerschlagen 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 Haffax* 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 Yslistein 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.

Schlangenauge; 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 (verwandtschaftlich 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: Bluughs 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 berüchtigte 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. 84–86.

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. 84–86.

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 Kriegern und Geweihten aus ganz Aventurien auch Elfen, Zwerge und Magiekundige unter dem *Blutbanner*. Nach der Einnahme Ilsurs 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 BRESCHE*; 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 Sumpfgebiet an der Küste südlich von *Mengbilla*.

Seemond, Golodion; (* 216 v.H.); *Auelf* und seit zwei Jahrhunderten berühmtester aventurischer *Meistermaler*; war mehrmals Hofmaler *Garether 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. Siehe ***PERIODIKA***.

Selindian Hal von Gareth; (* 18 Hal); *Prinz* des *Mittelreichs*; Sohn des gefallenen Reichsbehüters *Brin von Gareth* und der amtierenden Reichsregentin *Emer ni Bennain*; jüngerer Bruder der Zwillingsschwestern *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 *Drôl*, 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.

Shîkanydad; 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 *Basilius* 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 Hochelfen 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 *Erbteilung* 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 berüchtigte 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: Ssrkhrsechu; 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 abzuschießen, 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 Auge 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.

Ssrkhrsechu; 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 *Gebieter 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 *Baronie*größe 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 *Angro-*

schim. 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 Gelbfuchs).

Sterbliche; Bezeichnung der Achaz für Angehörige anderer Völker; bedingt durch den Glauben an die eigene Wiedergeburt und die damit verbundeneUnsterblichkeit 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*.

Stoerrebrandt, Melwyn; (* 25 v.H.); *Dritter Ksl. Hofmagus* und *Erster Ksl. Alchimist*; 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 Trireme 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

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 Ysliseе; 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 Mondschatten 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 *Olruk-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*.

T

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 *Moha*sprache 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; tönerne 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 Horaskränzung; 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 *Perainefurten* 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 *Firnelfen* 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.H.); *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 *Kampfseminar 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*, *Hilperton 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 festlegt 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 INGFALLSPEUGEN. 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-Rijßen-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 Erzherrschaft Arivor; außer an der Küste (wo auch der Baron in seiner Feste *Arondriella* 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 *Keïderan-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 zyklopäischen 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 Yyoffrynn-Thama*; wurde zum Statthalter für das vom Schwertzug befreite *Ilsur* 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, Lüsternheit).

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 altechsische 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*.

TITULATUR UND ANREDE

Adelstitel in Neuem und Altem Reich

Mittelreich		***Horasreich***	
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
		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

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 VON 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 Vollendeten Kampfes zu Bethana*; wurde nach der borbaradianischen Invasion als Beobachter nach Tobrien entsandt; mittlerweile *Erster Hofmagus* am tobrischen 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 ibn Thorwulf; (* 30 v.H.); Großmeister in *KESHAL ROHAL*, der Anchopaler Ordensburg vom *Orden der Grauen Stäbe*; ein Sohn Thorwaler Söldner zu *Llanka*, 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 Grenzfeste, die die ZWERGENPFORTE 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 schlußendlich 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 *Kuslik-ker 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 *Rondra*kirche 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; magietheoretischer Fachbegriff für ein Artefakt oder Bauwerk, daß Elemente *transformieren*, soll heißen ein *Element* in ein anderes umwandeln kann.

Transysilien; *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 *Dreizehnarm*; 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 Kriegsrecht 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 *Trollzakken* (gerüchteweise aber auch im *Reichsforst*) zurückgezogen, einige wenige leben verstreut über ganz Aventurien – vom äußersten Süden einmal abgesehen. T. wohnen in kleinen 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.

Tschopukikuhas; 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 Gesteinsknollen an den Hängen des *Khoram-Gebirges*; zählt laut *INDEX WEHRHEIMIUM* zu den verbotenen Giften.

Tÿindareôs; 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 *Zyklopeninseln*, 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.

U

Uchakbar, Larissa; (* 20 v.H.); die Halbelfe 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*) verschieben 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 Ylarsîl 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 Unbilden der Khom ab.

Unaussprechliche; Bezeichnung der ELFEN für die ACHAZ und andere Echsenrassen.

Unbarmherzige Ersäuferin; 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 *Alchimistische Fakultät* (berüchtigt 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.

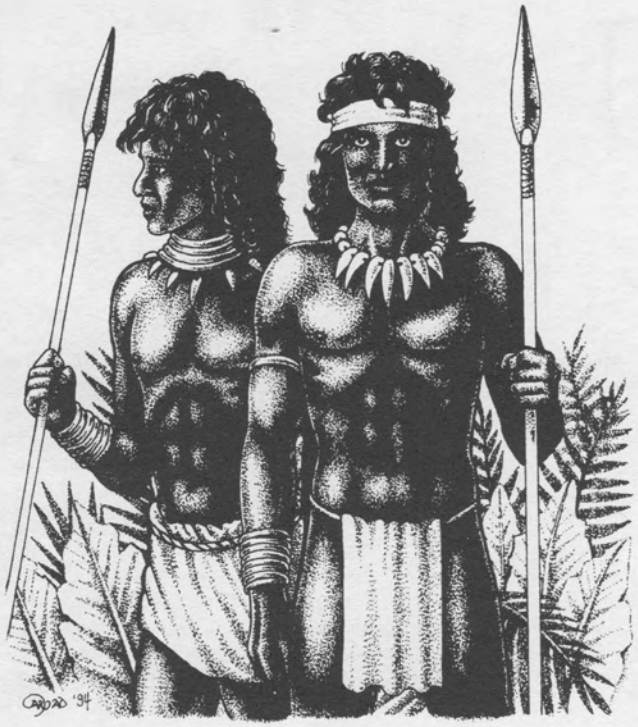
Urbet, -s; Urbeter; Urbeter; Ort und Domäne westlich des *Sikram* in der Erzherrschaft ARIVOR; gezeichnet von regelmäßig wiederkehrenden Bauernaufständen, die das Land zunehmend entvölkern.

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; *Alveraniar* 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*.



Utulus

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 Meeresmuscheln, aber auch Perlmuttscheibchen 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.*

V

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 Rondrageweihten im Feuer des *KURKUMER LÖWINNENTEMPELS* wieder zusammengeschmiedet 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 erzherzögliche 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 Realtitätssinn erheblich unter den Schicksalschlägen 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*; kündet 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-Elemitischen 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 machtvolles 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

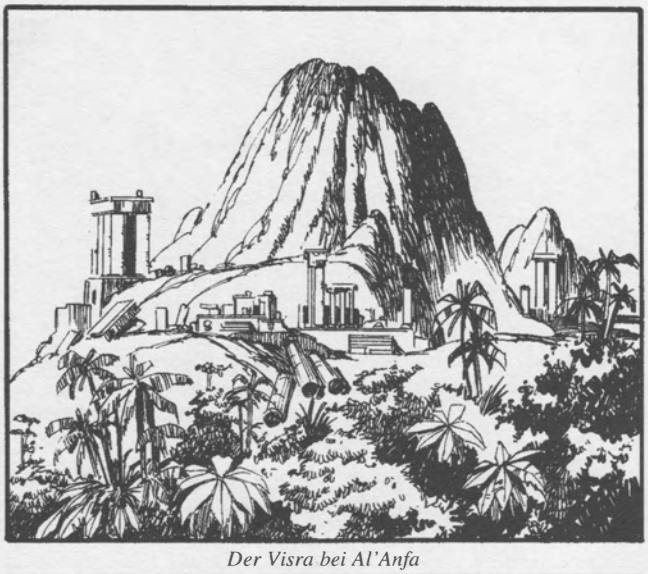
So verwundert es kaum, daß Vinsalts Einwohnerschaft auf 21.822 Einwohner angewachsen ist; an Tempeln zählte man Häuser aller Zwölfe, darunter jene des *Phex* und der *Travia* gar zweimal, dazu einen Tempel des *Horas* und einen des *Nandus*. Die Verwaltung der Stadt und ihres Umlandes obliegt einem kaiserlichen 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 Operhaus* 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.



Der Visra bei Al'Anfa

Virilys 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 dienten 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.

W

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 verstrikken, 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.

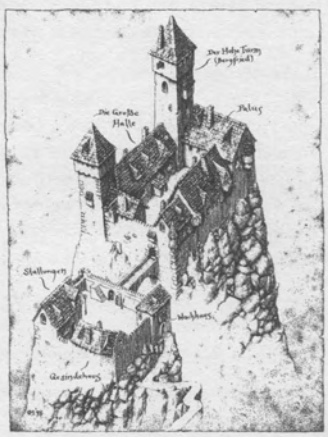
Warunker Wichtel; zu den Kobolden zählendes Wesen.

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.



Kaiserpfalz Weidleth

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.

Wengenholm, 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*.

Wengenholm, 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*.

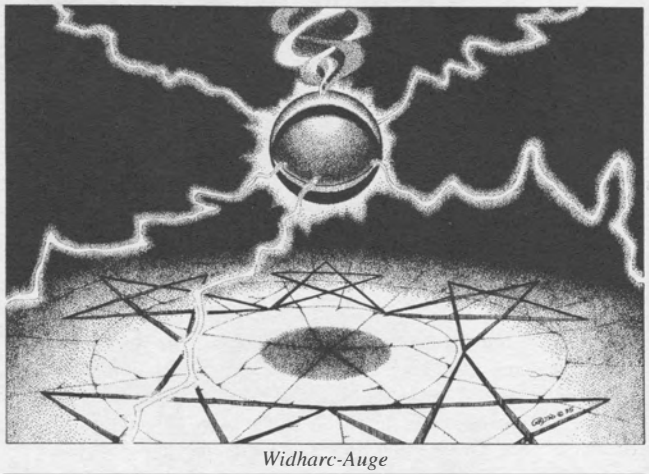
Werckenfels, Praiodana Almira; (* 20 v.H.); Magierin und *Convocata*, die als *Spektabilität* des Informations-Instituts zu Rommilys und anerkannte Expertin der magischen *Hellsicht* eng mit der *KGIA* zusammenarbeitet und dem *Mittelreich* treu ergeben ist.

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 *Beyrounats*größe 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



Widharc-Auge

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 spinnte; 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.

X

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 *Erzzwerg* 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 zwergischen 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.

Y

Yalaiad; *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 Erzhzm. *HORASIA* nördlich des Yaquir, die Erzherrschaft ARIVOR in seinem Herzen, das Hzm. METHUMIS südlich des Sikram und das Erzhzm. *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**.

Yasinthe von Tuzak; (* 21 v.H.); die ehemalige Hochgeweihte des *Rahjatempels* in *Baburin* ist gebürtige *Maraskanerin* und wurde unglaubliche 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 *Waldmenschen*stamm 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' Zwillingsschwester 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 erklomm sie die ersten beiden Stufen zur Heiligsprechung. Nach ihrem Tod zur *Schutzheiligen* wider die dämonischen Kräfte von Eis und Frost erhoben.



Yppolita von Kurkum

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 bösartiger *Purpurwurm*; siehe *ISLADIR*.

Yslihöhen; *Hügelkette* östlich des *Yslisees*, 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 *Ilsur* 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 Sangulmeon*.

Z

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; *zwergisches* 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* beitrat; 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 Jahrzehn- 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 Fremdenlegion 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 *Honingen* 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 Honingen.



Zunderschwamm

Zunderschwamm; an Bäumen schmarotzender *Scheibenpilz*; 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 entzünden; das Auswaschen der 'wassersüchtigen' Fasern mit einer Salzlake 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.

ZEITRECHNUNGEN UND KALENDER

Ungenaue 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 verschleiert 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 Entdekkung 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 mittelrei-

Aventurische Zeitrechnungen im Vergleich

Horas	Nostria/Andergast	Bosparan	Golgaris Ersch.	Rastullah	Hal	Aranien	Trahelien
1 v.HE	638	1492	2178	2252	2485	2487	2489
1 Horas	637	1491	2177	2251	2484	2486	2488
637	**1 v.d.U.**	855	1541	1615	1848	1850	1852
638	**0 d.U.**	854	1540	1614	1847	1849	1851
639	**1 d.U.**	853	1539	1613	1846	1848	1850
1491	853	**1 v.BF**	687	761	994	996	998
1492	854	**0 BF**	686	760	993	995	997
1493	855	**1 BF**	685	759	992	994	996
2177	1539	685	**1 v.GE**	75	308	310	312
2178	1540	686	**1 Golgari**	74	307	309	311
2251	1613	759	74	**1 v.d.Offenb.**	234	236	238
2252	1614	760	75	**1 Rastullah**	233	235	237
2484	1846	992	307	233	**1 v.H.**	3	5
2485	1847	993	308	234	**0 Hal**	2	4
2486	1848	994	309	235	**1 Hal**	**1 v.d.U.**	3
2487	1849	995	310	236	2	**1 d.U.**	2
2488	1850	996	311	237	3	2	**1 v.d.U.**
2489	1851	997	312	238	4	3	**1 d.U.**
2513	**1875**	**1021**	**336**	**262**	**28**	**27**	**25**

Immerwährender Kalender

-J/28	v.H.	J	Hal	J/28
(-...,00) ...	-56 -28	0	28 56 ...	(...,00)
(-...,96) ...	-55 -27	1	29 57 ...	(...,03)
(-...,92) ...	-54 -26	2	30 58 ...	(...,07)
(-...,89) ...	-53 -25	3	31 59 ...	(...,10)
(-...,85) ...	-52 -24	4	32 60 ...	(...,14)
(-...,82) ...	-51 -23	5	33 61 ...	(...,17)
(-...,78) ...	-50 -22	6	34 62 ...	(...,21)
(-...,75) ...	-49 -21	7	35 63 ...	(...,25)
(-...,71) ...	-48 -20	8	36 64 ...	(...,28)
(-...,67) ...	-47 -19	9	37 65 ...	(...,32)
(-...,64) ...	-46 -18	10	38 66 ...	(...,35)
(-...,60) ...	-45 -17	11	39 67 ...	(...,39)
(-...,57) ...	-44 -16	12	40 68 ...	(...,42)
(-...,53) ...	-43 -15	13	41 69 ...	(...,46)
(-...,50) ...	-42 -14	14	42 70 ...	(...,50)
(-...,46) ...	-41 -13	15	43 71 ...	(...,53)
(-...,42) ...	-40 -12	16	44 72 ...	(...,57)
(-...,39) ...	-39 -11	17	45 73 ...	(...,60)
(-...,35) ...	-38 -10	18	46 74 ...	(...,64)
(-...,32) ...	-37 -9	19	47 75 ...	(...,67)
(-...,28) ...	-36 -8	20	48 76 ...	(...,71)
(-...,25) ...	-35 -7	21	49 77 ...	(...,75)
(-...,21) ...	-34 -6	22	50 78 ...	(...,78)
(-...,17) ...	-33 -5	23	51 79 ...	(...,82)
(-...,14) ...	-32 -4	24	52 80 ...	(...,85)
(-...,10) ...	-31 -3	25	53 81 ...	(...,89)
(-...,07) ...	-30 -2	26	54 82 ...	(...,92)
(-...,03) ...	-29 -1	27	55 83 ...	(...,96)

M	Monat	T
0	Praios	1 - 30
2	Rondra	1 - 30
4	Efferd	1 - 30
6	Travia	1 - 30
8	Boron	1 - 30
10	Hesinde	1 - 30
12	Firun	1 - 30
14	Tsa	1 - 30
16	Phex	1 - 30
18	Peraine	1 - 30
20	Ingerimm	1 - 30
22	Rahja	1 - 30
24	Tage o. Namen	1 - 5

Wi	Windstag
Er	Erd(s)tag
Ma	Markttag*
Pr	Praiostag**
Ro	Rohalstag***
Fe	Feuertag
Wa	Wassertag****
*	Horastag *(Horasreich)*
**	Borontag *(Al'Anfa/Trahelien/Mengbilla)* Swafnirtag *(Thorwal)* Rondratag *(Neetha/Weiden/Amazonen)*
***	Schneetag *(Bornland)*
****	Zinstag *(Bornland)*

Wo.	Mada		
Ma	1	29	57
Pr	2	30	58
Ro	3	31	59
Fe	4	32	60
Wa	5	33	61
Wi	6	34	62
Er	7	35	63 **Kelch**
Ma	8	36	64
Pr	9	37	65
Ro	10	38	66
Fe	11	39	67
Wa	12	40	68
Wi	13	41	69
Er	14	42	70 **Rad**
Ma	15	43	71
Pr	16	44	72
Ro	17	45	73
Fe	18	46	74
Wa	19	47	75
Wi	20	48	76
Er	21	49	77 **Helm**
Ma	22	50	78
Pr	23	51	79
Ro	24	52	80
Fe	25	53	81
Wa	26	54	82
Wi	27	55	83
Er	28	56	84 **Tote Mada**

Zum Gebrauch der Umrechnungstabelle:

Diese Tabelle errechnet den Wochentag und die zugehörige Phase im Madalauf für ein beliebiges Datum. Dazu müssen zunächst die Basiszahlen für das entsprechende Jahr "J", den gesuchten Monat "M" und Tag "T" ermittelt werden.

J *1a - Die Basiszahl **für die Jahre 56 v.H. bis 83 Hal** kann unmittelbar der Tabelle entnommen werden.*
*1b - Für **alle anderen Jahre** teilt man die Jahreszahl durch 28 und liest die ersten beiden Nachkommastellen ab. Danach sucht man den entsprechenden Wert in der Spalte "-J/28" (für die Jahre v.H.) oder "J/28" (bei Jahren nach Hal).*
*2 - Abschließend folgt man der Reihe bis zur **Spalte "J"** und liest dort die gesuchte Basiszahl ab.*

M *3 - Die Monats-Basis ist unmittelbar der **Spalte "M"** zu entnehmen.*

T *4 - Als Tages-Basis setzt man den **gesuchten Tag** eines Monats ein.*

*5 - Addition der Basiszahlen **"J" + "M" + "T"**.*

*6 - Die **Spalte "Wo."** zeigt den gesuchten Wochentag, **"Mada"** gibt den gesuchten Tag im Lauf der Mada aus.*

***Jeweils an einem Erdstag** hat Mada eine der bekannten Viertel-Phasen vollendet.*

chische *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 Kef* 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 chonologische 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 Monatseinteilung die ursprüngliche sei und die Menschen erst später die Götternamen auf die Monde verteilt hätten...): *Sommermond, Hitzemond, 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*.



12 Menschenwunder – Das Zwölfgöttermonument von Mantrash'Mor

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 kündet. 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; Schulterschluß 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 zwölfeinigen Bannfluch auf das *Omegatherion*; begründet wurde das Konzil vom *Praios-Illuminierten Luceo de Ghuné*, eröffnet vom *Schwert der Schwerter* Ayla von Schattengrund, und als ständiger Mittler zwischen den Kirchen fungiert ein Vertreter vom Bund des Wahren Glaubens zu Mantrash'Mor.

Zyklopenflotte; mit über 60 Schiffen größter Teil der *Horaskaiserlichen Hochseeflotte*, die Admiral-Mareschall *Praïokles Aleistos* untersteht und in der *Zyklopensee* sowie vor dem südlichen *Lieblichen Feld* eingesetzt wird (Haupthafen: *Rethis*).

Anhang A – Zeittafel der Jahre 23–28 Hal

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 Heldentrutz 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 Altaïa 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 Thegûn 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 Entsatztruppen 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 Drôl
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 Expediton aus Magiern und hochrangigen Geweihten untersucht die Ereignisse, die zum Untergang von Altaïa geführt haben.
23. Rah. 25	Die verfeindeten Reiche Andergast und Nostria beschließen eine Waffenruhe.
Nam. Tage	Die *Rote Keuche* erreicht die Städte Drôl 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 fanatischer Praiosanhänger.
Eff. 26	Aillil Andara Galahan, die Schwester der Gräfin von Honingen, verschwindet in der Zyklopensee.
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 übervölkern die Städte

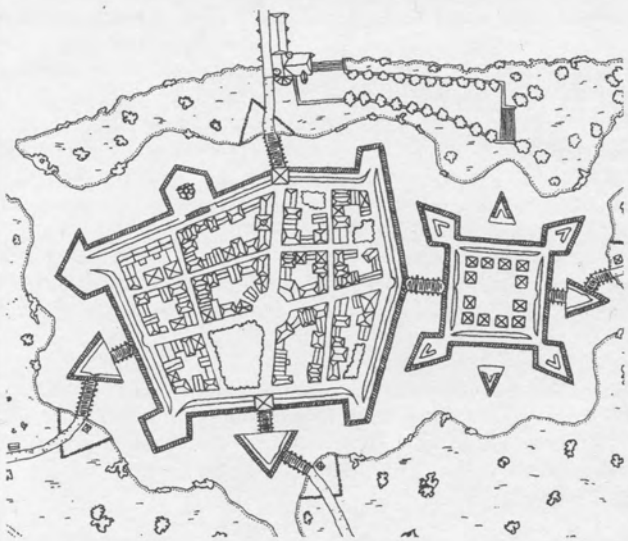


Entdeckung des Leichnams von Herzog Kunibald

	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 Drôl wird das Ende der *Roten Keuche* verkündet.
Anfang 27	Eine 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	*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



Oberfels am Yaquirbruch

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 aus 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 "NördlichenTetrarchen 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 Gwidûhenna hält Beilunk gegen den Ansturm der Schwarzen Horden.

28 Hal *(2513 Horas / 1021 BF)*

Die "Schwarzen Lande"

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 Spießrutenlauf 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 ...

Hoffnung für das Mittelreich

Doch auch der Widerstand der Zwölfgöttlichen 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

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

Wiederentstehung Siebenstreichs

Zwölfgöttertjoste (**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 aus der Tjoste hervor und wird damit zum neuen *Heermeister der Rondrakirche*. Zu Weiden wird *Walpurga von Löwenhaupt* in jenen Tagen zur neuen Herzogin gekrönt.

"Böse und Gut"

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

Befestigung der Grenzen

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

Hauptstadt Yol-Ghurmak

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

Drachenstein-Turnier zu Ebelried

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

Kaiserdrache Apep wird Markwart

ungewöhnlichen Koalitionspartner mit dem Amt eines *Markwartes* der Reichsmark Drachenstein zu betrauen und ihn zudem als *Heerwart* dem tobrischen Marschall *Frankwart Gerdenwald* gleichzustellen.

Markgräfin *Gwidûhenna von Beilunk* indes behauptet ihre Stadt standhaft gegen alle Schwarzen Mächte. Auf die Macht Praios' vertrauend, erläßt sie am **1 TRA** ein *arcanum interdictum*;

Magieverbot in Beilunk

die ansässige Magierakademie *Schwert und Stab* schließt daraufhin umgehend ihre Pforten und

Das Ende von "Schwert & Stab"

rüstet sich zum Umzug nach Gareth, wo sie am **1 HES** ihren Lehrbetrieb wieder aufnimmt. Sowohl Reichsbehüter wie Praioskirche zu Gareth würdigen das Vorgehen Gwidûhennas, die ab

Fürstilluminierte Gwidûhenna

BOR den Titel einer *Fürst-Illuminierten* führt.

Von den Zwergen

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

Marsch der Hügelzwerge auf Koschim

feigen Tat; ab dem **10 TRA** kommt es schließlich zu einem gewaltbereiten Aufmarsch vor Koschim. Tatsächlich hat jedoch ein jahrhundertealter 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 entläd sich am **23 HES** in einer ausgelassenen Verbrüderung.

Militärischer Handlungsbedarf gibt wohl letztendlich den Ausschlag, nach jahrelanger

Hochkönig Albrax, Sohn des Agam

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.

Abseits der Front

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*

Feuer über Wehrheim und Havena
Überfall auf Perricum

auf und bringt Vernichtung durch dämonisches Feuer. Auch der Überfall auf die Perricumer *Schule der Austreibung* im **FIR** kündet von der Verletzlichkeit des Reiches. Niemand hält jedoch für möglich, was sich in den frühen Morgenstunden des **9 PHE** zu Gareth ereignet:

Nacht des brennenden Himmels

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 Gwidûhenna zu Beilunk und erläßt bereits im **FIR** Magiebeschränkungen für *Elenvina*, insbesondere im Bereich um die *Wehrhalle des Praios*.

Magiebeschränkung in Elenvina

Ende **PER** kommt es zu Unruhen im albernischen *Honingen*, 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.

Unruhen in Honigen

Weit über den "alljährlichen Salzarelenkrieg" 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.

Umbruch in Andergast

Zwischen Festum und Al'Anfa

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.

Adelsmarschallin Thesia

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.

Seeschlacht der vier Völker

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.

Umbruch in Aranien

Perainewunder in Zorgan

Gründung von Oron
Besetzung des Yalaiads
Mord am Hüter des Lebens

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.

Dämonen in Mherwed

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.

Umsturz in Rashdul

Hasrabal von Rashdul

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.

Piratenüberfall auf Thalusa

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.

"Roter Difar" in Al'Anfa

Die Kirchen der Zwölf

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 zwölfgöttlichen Lande: Allein der sechsjährige Großneffe gleichen Namens überlebt die Greueltat; 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.

Die Schlacht der Schlachten

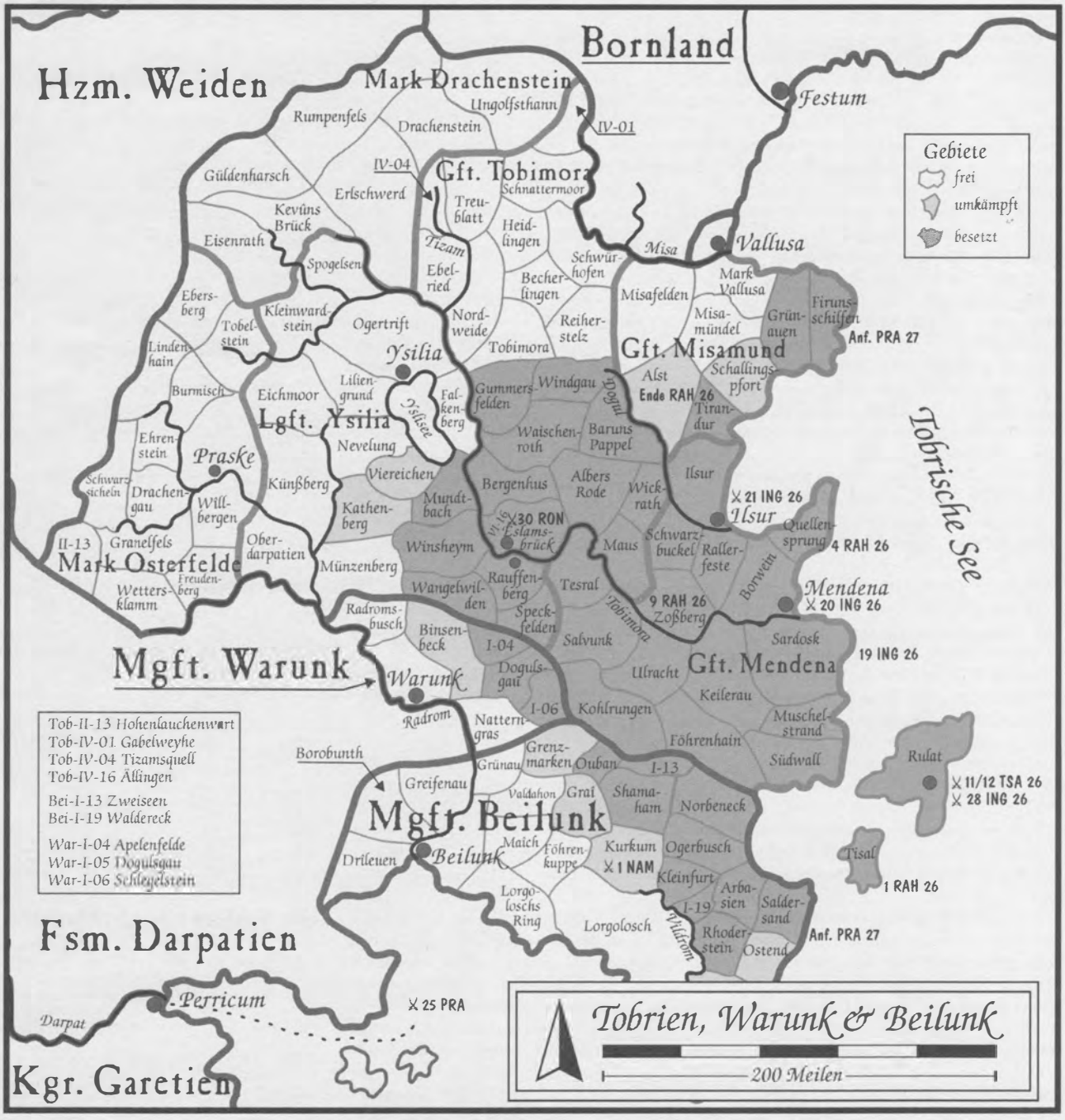
Am **22/23 ING** kommt es schließlich zum entscheidenden Aufeinandertreffen zwischen Gut und Böse an der *Trollpforte* – die *Dritte Dämonenschlacht*. Bereits seit geraumer Zeit haben beide Seiten ihre Kräfte auf dieses Ereignis hin gebündelt. Zwei Tage dauert diese so ungleich geführte Konfrontation 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.

Anhang B – Zeittafel Schwarze Lande

Zeittafel Schwarze Lande (Tobrien und Nachbarprovinzen):

2. Rah. 22	Beschwörung von Borbarads Geist im Weidenschen Dragenfeld
Pra. 23	Bannstrahler und Draconiter riegeln 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.



Stand der borbaradianischen Invasion im Efferd 27 Hal

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 Hylailer 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 Baronevon 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 kampflos 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 Gwidûhenna hält Beilunk durch Anrufung des Götterfürsten Praios.



Stand der borbaradianischen Invasion Ende Tsa 27 Hal

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 nurmehr 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-Anhängerverlassen 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 Yalaiad.

Zeittafel Schwarze Lande (Hoher Norden & Bornland):

Winter 25	Goldfunde an der Letta lösen einen Goldrausch aus. Die Bevölkerung von Paavi nimmt rapide zu.
Ende 25	Der nivesische Schamane Kailäkinnen sagt entbehrungsreiche 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 Maçht 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



"Schwarz-Tobrien" Ende 28 Hal

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.



Sieg über Borbarad

Anhang C – Aventurische Persönlichkeiten

Politische Oberhäupter (28 Hal)

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
Shanja Eshila
(25. Ron. – 25. Per) *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-Protektor 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

Mittelreich

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*
Reichserzmarschall *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

König Cuano ui Bennain
(ab Eff. 29 auch) *Königin Inver ni Bennain*

Stadtmark Havena *Markvogt Ardach Herlogan*
Brn. Windehag; Freie Stadt Havena; Grafenmark Havena; Brn. Nordhag; Brn. Westpforte; Brn. Ylvidoch; Gaugft. Berngau; 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. Albentrutz; Brn. Niederhoningen

MARKGRAFSCHAFT WINHALL*

(bis Ing. 28 Hal) *Markgraf Raidri Concjobair*
(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

** ab 29 Hal als Grafschaft in das Kgr. Albernia eingegliedert*

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; Reichland 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. Vairningen; 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 Wengenholm
Gräfin Ilma v. Wengenholm
Brn. Albumin; Brn. Auersbrück; Gräfl. Wengenholm; **Bergkgr. Koschim** *(Bergkönig Gilemon, S. d. Gilim)*; Brn. Twergentrutz; 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;**Bergkgr. 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. Brendiltal; 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. Urkentrutz; 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. Mauerndorf; 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 Heldentrutz*
Markgräfin Walpurga von Löwenhaupt*
Mgftl. Reichsend; Brn. Nordhag; Brn. Schneehag; Herrlich Waldleuen; Markherrlich Weiden; Brn. Weidenhag; Brn. Dergelquell

** ab 29 Hal aufgelöst; die Baronien werden wieder in die Weidensche Gft. Bärwalde eingegliedert*

KÖNIGREICH DARPATIEN

(bis Ing. 28 Hal) *König Brin v. Gareth*
(ab 29 Hal) *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. Ährengatter; Brn. Zumbelweide; Brn. Sensenhöh; Brn. Praionsau; Brn. Rabenfeld; Brn. Eckelstor; Vogtei Altzoll; Brn. Westerklotz; Brn. Wassertälern; Brn. Tälerort; Brn. Rotenzenn; Brn. Trollstätt; Ksl. Gugelforst; Brn. Gadang; Brn. Gorbingen; 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. Radromsbusch; 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. Ouhan; 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. Oberdarpatien; Brn. Kathenberg; Brn. Münzenberg; Brn. Winsheym; 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. Kummersfelden; Brn. Waischenroth; Brn. Bergenhus; Brn. Ällingen; Brn. Albersrode; Brn. Baruns Pappel; Meierei Wickrath; Brn. Maus

Grafschaft Misamund

Gräfin Wendrewka v. Korswandt

Mark Vallusa; Brn. Grünauen; 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. Kohlrungen; 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

Horasreich

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

Königin Amene III. Firdayon
Kanzler *Hakaan v. Firdayon-Bethana*
Cronmareschall *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 Cosseïra dyll Pailos*

SEEKÖNIGLICH HYLAILOS

Seekönig Palamydas Thaliyin dyll Rethis

SEEHERZOGTUM PAILOS

Seeherzog Berytos Cosseïra dyll Pailos

III. KÖNIGREICH DRÔL

Seine Majestät der Senat v. Drôl
Administrator *Granduco Folnor Sirensteen zu Irendor*
Magistratin *Präfectin Hirsmold v. Gugelfall*

Commandanturen, Graf- und Herrschaften

siehe Karte Drôl auf Seite XXX

IV. HORASISCHES COLONIALREICH SÜDMEER

Kaiserin Amene-Horas Firdayon
General-Gouveneur *Vizekönig Cyrano ya Strozza*
Admiral-Gouveneurin *Pervalia ya Cravezza-Terdilion*

Kirchenoberhäupter

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)
Amosh Tiljak
Drôl (Drôl; sonst nur Hôt-Alem; in Mengbilla verboten)
Prainor di Balligur
Bosparan (Vinsalt; Kuslik, Neetha, Rethis)
Staryun Loriano
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*
(danach zu Senne Mittelland)

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
Shanhazadra
(seit 7. Rah.) *Aillil Andara Galahan*

Magier und Magierakademien

Bund des Weissen Pentagramms

Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth (Antimagie) *Racalla von Horsen-Rabenmund*
Schule der Austreibung zu Perricum (Antimagie) *Olorand von Gareth-Rothenfels*
Akademie der Herrschaft zu Elenvina (Beherrschung) *Jorgen Raul Vittelbeck*
Halle des Lebens zu Norburg (Heilung) *Maschdawa Patriloff*
Anatomische Akademie zu Vinsalt (Heilung) *Bascanai von Andima*
Akademie des Magischen Wissens zu Methumis (Hellsicht) *Hesindiane Gilindor*
Informations-Institut zu Rommilys (Hellsicht) *Praiodana Almira Werckenfels*
Schwert und Stab (bis 1. Tra. **zu Beilunk**, seit 1. Hes. **zu Gareth**) (Kampf) *Saldor Foslarin*
Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana (Kampf) *Landor Gerrano*
Halle der Metamorphosen zu Kuslik (Verw. v. Leb.) *Iolano Schlangenstab (bis 22. Ing. 27 Hal Carolan Schlangenstab)*
Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria (Verw. v. Unb.) *Torben Griebeck*

Weitere: *Virilys Eibon* und *Chiranor Feyamun* (Erster und Zweiter Ksl. Hofmagus, Gareth)

Große Graue Gilde des Geistes

Halle der Antimagie zu Kuslik (Antimagie) *Larissa Uchakbar*
Bannakademie zu Ysilia (Antimagie) *Jalna Ingrimsdottir*
Schule der Beherrschung zu Neersand (Beherrschung) *Corollku*
Zauberschule des Kalifen zu Mherwed (Beschwörung) *Mherech ben Tuleyman ben Haschnabah*
Pentagramm-Akademie zu Rashdul (Beschwörung) *Belizeth Dschelefsunni (bis 25. Per.); Hasrabal ben Yakuban*
Konzil der Element im Raschtulswall (Beschwörung) *Pyriander Di'Ariarchos* (Feuer); *Sumudai Gerberowa* (Humus); *Reto Sandström* (Wasser); *Rovena v. Shamaham* (Luft); *Emmeran v. d. Nordmarken* (Erz); *Thorhalla Wengenholmer* (Eis)
Akademie der Geistreisen zu Belhanka (Bewegung) *Kiamu Vennerim*
Schule des Direkten Weges zu Gerasim (Bewegung) *Anastasius Silberhaar und Mondglanz Eichenfeld*
Schule der Hellsicht zu Thorwal (Hellsicht) *Cellyana von Khunchom*
Akademie der Erscheinungen zu Grangor (Illusion) *Jikhbar al Kharechem*
Schule des Seienden Scheins zu Zorgan (Illusion) *Khorena saba Merisa*
Kampfseminar Andergast (Kampf) *Aljawa Walsareffnaja*
Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen (Verständigung) *unbekannt*
Akademie der Verformungen zu Lowangen (Verw. v. Leb.) *Elcarna Erillion von Hohenstein*
Schule des Wandelbaren zu Tuzak (Verw. v. Leb.) *aufgelöst*
Halle des Quecksilbers zu Festum (Verw. v. Unb.) *Jaunava Dagoneff*
Drachenei-Akademie zu Khunchom (Verw. v. Unb.) *Khadil Okharim*
Halle des Windes zu Olport (Verw. v. Unb.) *Hadrunir Windweiser*
Seminar der Elfischen Verständigung & Natürlichen Heilung zu Donnerbach (Heilung/Verständigung)
Bannakademie Fasar (Antimagie/freies Gebiet) *Sarim al Jabar*
Academia der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin (keines) *Prishya von Garlischgrötz zu Grangor*
Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva (Hellsicht/Kampf) *Rhenaya Cerrillio*
Jesko von Koorbruch

Weitere: *Rakorium Muntagonus* (Verw. v. Unb., Khunchom); *Tyros Prahe* (Verw. v. Unb.); *Tarlisin von Borbra* (ODL); *Dschelef ibn Jassafer* (Pentagramm-Akademie); *Aleya Ambareth* (Hellsicht, Sphärologie, Thorwal); *Melwyn Stoerrebrandt* (Dritter Ksl. Hofmagus, Gareth); *Xhindan* (Obersthofmagus, Vinsalt); *Metelessa xa Comari* (Illusion, Zorgan); *Salandrion Farnion Finkenfarn* (Metamagie, Punin); *Domaris v. Atalente* (Privatgelehrte, Greifenpaß)

Bruderschaft der Wissenden

Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar (Beherrschung) *Thomeg Atherion*
Halle der Macht zu Lowangen (Beherrschung) *Oswyn Puschinske*
Dunkle Halle der Geister zu Brabak (Beschwörung) *Demelioë Nandoniella Terbysios*
Schule der Variablen Form zu Mirham (Verw. v. Unb.) *Salpikon Savertin*
Universität zu Al'Anfa (Hellsicht/Kampf) *Dirial von Zornbrecht-Lomarion*

Weitere: *Irschan Perval* (Verw v. Unb., Al'Anfa)

Ohne Ausrichtung

Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik (keine) *Orchet von Hirschfurten, Praiowine Westfar*
Rhayodan de Porcupino, Robak von Punin
Meliosane Espenhain ("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 Zeforika (schwarz, Beh.)

Andere Zauberkundige

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 Theatralo (Al'Anfa)
Haschnabah 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)

Schwesternschaft 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)

DSA – Boxen, Spielhilfen und Module

Die folgenden Seiten setzen die Auflistung aller bislang erschienenen DSA-Publikationen seit dem Erscheinen von **Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges** im Frühjahr 1995 fort.
Seit der Übernahme durch *Fantasy Productions* hat **Das Schwarze Auge** ein 'Facelifting" erfahren. Bei einigen der folgenden Publikationen handelt es sich lediglich um inhaltlich unveränderte Neuauflagen der ursprünglich bei *Schmidt Spiel und Freizeit* erschienenen **DSA**-Produkte im neuen, zeitgemäßen Design. Andere haben zudem eine Überarbeitung erfahren – in der jeweiligen Kurzbeschreibung wird explizit auf Art und Umfang der Aktualisierung eingegangen. Beginnen wir mit dem Regelwerk und den Regionalmodulen, die in **Boxen**form erschienen sind. Die Abfolge entspricht der chronologischen Folge des Erscheinens:

Hier sollen noch einmal kurz die Grundregelwerke Erwähnung finden. Dazu zählen: *Die Helden des Schwarzen Auges* (Grundregeln), *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab* (Ausbauregeln) sowie *Götter, Magier und Geweihte* (Magieregeln und Götterpantheon).
Einen globalen Einblick in die Spielwelt vermittelt *Das Land des Schwarzen Auges* (diese Box wird Ende '99 durch *Die Welt des Schwarzen Auges* ersetzt); *Dunkle Städte, lichte Wälder* befaßt sich eingehend mit den Völkern der Zwerge und Elfen. *Die Wüste Khom und die Echsensümpfe*, *Thorwal und die Seefahrt des Schwarzen Auges*, *Das Fürstentum Albernia*, *Das Orkland* sowie *Al'Anfa und der tiefe Süden* liefern ausführliches Hintergrundmaterial zu ausgewählten Regionen.



Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos
Die Fauna und Flora Aventuriens
Verfasser: Michael Johann, Thomas Römer, Gun-Britt Tödter u.a.
Illustrationen: Caryad, Ruud van Giffen, Jens Haupt, Ina Kramer, Christian Turkund Ugurcan Yüce
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1996
Phantastische Kreaturen bevölkern Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges: Majestätische Drachen beherrschen die Lüfte, vielarmige Kraken durchstreifen die Meere, und hochgiftige Maraskantaranteln lauern im Unterholz des Dschungels auf ihre Opfer. Aber auch die aventurische Pflanzenwelt hält so manche Überraschung bereit – und das zauberkräftige Kairanrohr, die fleischfressende Disdychonda oder das unheimliche Winselgras seien hier nur als wenige Beispiele genannt. Die Spielhilfe *Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos* präsentiert die reichhaltige Tier- und Pflanzenwelt Aventuriens und stellt Meistern wie Spielern viele Ergänzungen und Erweiterungen zur Verfügung, um Abenteuer in der Wildnis zu einem unvergeßlichen Spielerlebnis werden zu lassen.
*Mit der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** liegt eine grundlegende Überarbeitung der **Kreaturen des Schwarzen Auges** aus dem Jahr 1989 vor.*

Inhalt:
- *Bestiarium Aventuricum* (Die Fauna Aventuriens – zu Lande, zu Wasser und in der Luft; 272 S. A5)
- *Herbarium Aventuricum* (Ein Kompendium der Heil-, Gift- und Würzpflanzen; 176 Seiten A5)
- *Drachen, Greifen, schwarzer Lotos* (Nutztiere, Regelergänzungen zu Jagd und Kampf; 104 Seiten A4)
- 2 Farbtafeln (exemplarische Tiere und Pflanzen)
- Ein Indexbogen

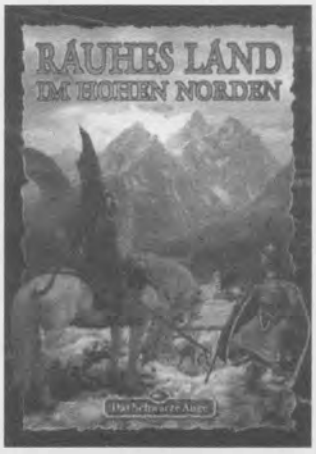
Fürsten, Händler, Intriganten
Verfasser: Jörg Raddatz, Thomas Römer u.a.
Illustrationen: Caryad, Ruud van Giffen, Werner Klocke, Ina Kramer, Susi Michels, Josef Ochmann, Jörg Raddatz u. Christian Turk
Planzeichnungen: Ralf Hlawatsch, Jörg Raddatz
Farbkarten: Ina Kramer
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1996
'Reich des Horas' ist der Name für die Regionen des Lieblichen Feldes, der Drôler Mark und der Zyklopeninseln, regiert mit starker Hand von Kaiserin Amene, reich an Bildung, Kunst und Wissenschaft – das fortschrittlichste Land Aventuriens, wenn man seinen Bewohnern glauben darf.
Aber auch wenn es hier keine Untiere in den Wäldern oder endlose, gefahrvolle Weiten gibt, können entschlossene Helden uralte Geheimnisse aufdecken, finstere Zauberei bekämpfen und Ruhm und Ansehen gewinnen – dafür sorgen schon die Mächtigen dieses Landes: Fürsten, Händler und Intriganten. In dieser gehaltvoll ausgestatteten Box wird das höfische und städtische Leben des Horasreiches beschrieben, die Intrigen und Geheimbünde, die Flotte Ihrer Horaskaiserlichen Majestät, die Rivalitäten des Adels und die Geheimnisse der reichen Kaufleute – alles, was Sie für eine Mantel-und-Degen-Kampagne in der zivilisiertesten Region Aventuriens benötigen.



*Die Box **Fürsten, Händler, Intriganten** ersetzt die Spielhilfe **Das Königreich am Yaquir**, die 1990 in Heftform erschien.*

Inhalt:
- *Das Reich des Horas* (Landschaften, Staatswesen, Stadtbeschreibungen, 142 Seiten A4)
- *Fürsten, Händler, Intriganten* (Hintergründe, Lebensstil und Karrieren, wichtige Meisterpersonen und Organisationen, 112 Seiten A4)
- *Im Schatten des Adlers* (Abenteuer und Szenariovorschläge für das Spiel im Horasreich, 60 S. A4)
- 2 Landkarten
- Farbige Stadtpläne von Vinsalt, Grangor und dem Grangorer Hafen
- s/w-Stadtpläne von Vinsalt, Kuslik, Grangor, Rethis, Neetha, Methumis, Drôl, Belhanka und Arivor

Rauhes Land im hohen Norden
Verfasser: Britta Herz, Ralf Hlawatsch, Ina Kramer, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Hadmar von Wieser u.a.
Illustrationen: Caryad, Horus, Ina Kramer, J. Raddatz, U. Yüce
Planzeichnungen: Ralf Hlawatsch
Farbkarten: Ina Kramer
Boxcover: Thomas Thiemeyer
Erscheinungsjahr: 1998
Das Bornland, das erst vor wenigen hundert Jahren von den Theaterrittern erobert und unter den Pflug gebracht wurde, die endlose Steppe, deren Boden nur wenige Monate im Jahr überhaupt auftaut, der undurchdringliche Nornja-Tann, das majestätische und abweisende Eherne Schwert, durchflossen vom launischen Born und dem tückischen Walsach – all dies gehört zum Rauhen Land im hohen Norden.
Kein Wunder, daß Schwermut und unbändiger Lebenswille gleichermaßen die Bewohner der Region prägen, vom zerlumpten Leibeigenen über den gewieften Festumer Kaufmann und die entschlossene Rittsfrau bis hinauf zum Bronnjaren, dem gestrengen Herrn über Leben und Tod.
Doch nicht nur Nachfahren der Mittelländer bevölkern den hohen Norden: Die Nivesen, die mit ihren Herden durch die endlose Steppe ziehen, die Handel treibenden Norbarden, ja selbst die rotpelzigen Goblins werden detailliert beschrieben. Und da gibt es noch Milzenis, den Riesen aus



dem Bornwald, und Fuldigor, den Alten Drachen, der im Ehernen Schwert hausen soll ...
*Die Box **Rauhes Land im hohen Norden** ersetzt die Spielhilfe **Das Bornland**, die 1989 in Heftform erschien.*

Inhalt:
- *Das Land an Born und Walsach* (Regionalbeschreibung des Bornlands, 168 Seiten A4)
- *Rauhes Land im hohen Norden* (Die Lande der Nivesen, 68 S. A4)
- *Von Meuchelmördern und Drachentötern* (Abenteuer im hohen Norden, 50 Seiten A4)
- *Geschichten aus dem Bornland* (Kurzgeschichten, 16 Seiten A4)
- 3 farbige Landkarten
- ein großformatiger, farbiger Stadtplan von Festum
- weitere Karten und Pläne (viele davon in Farbe)

Stolze Schlösser, dunkle Gassen

Verfasser: Britta Herz, Ralf Hlawatsch, Björn Berghausen, Lena Falkenhagen, Stefan Küppers, Michael Meyhöfer, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Michelle Schwefel, Fiete Stegers, Gun-Britt Tödter, Hadmar von Wieser u.a.
Illustrationen: Björn Berghausen, Caryad, Frank Freund, Ina Kramer, Susanne Lork, Don-Oliver Matthies, Jörg Raddatz u. Thomas Thiemeyer
Planzeichnungen: Ralf Hlawatsch
Farbkarten: Ina Kramer
Boxcover: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1998

Die Kernlande des Mittelreichs mit ihrem Reichtum und ihren vielen hunderttausend Bewohnern waren immer schon das Ziel begehrlicher Blicke und feindlicher Eroberungen. Doch jedes Mal haben die stolzen und selbstbewußten Garetier, die starrsinnigen, mit den Zwergen verbündeten Koscher, die ritterlich-praiotischen Greifenfurter und die genauso traviagläubigen wie intriganten Darpatier ihre Eigenheiten wahren können und sich aus dem Staub der Geschichte erhoben. Und so prägen geschichts- und abenteuerträchtige Orte und Regionalstolz das Land der stolzen Schlösser.



Diese reich ausgestattete Box befaßt sich mit der Kaiserstadt Gareth, der größten Metropole des Kontinents, in deren dunklen Gassen Armut und Reichtum, Prunk und Elend eine gefährliche Mischung bilden, mit den Edlen des Reiches und ihren Ränkespielen, der Geschichte und Geographie der Kernprovinzen Garetien, Kosch, Darpatien und Greifenfurt, dem Leben und der Kultur in diesen Landen, der Struktur und Organisation des Mittelreichs und vielem anderen mehr.

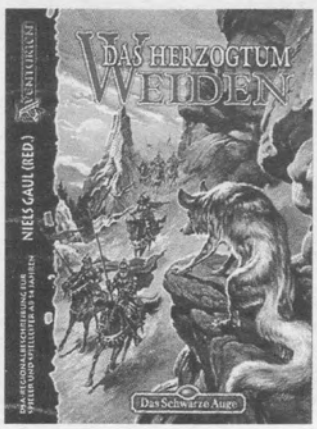
Inhalt:
- *Land der stolzen Schlösser* (Regionalbeschreibung der zentralen Provinzen des Mittelreichs, 144 Seiten A4)
- *Die Kaiserstadt Gareth* (Stadtbeschreibung, 56 Seiten A4)
- *In dunklen Gassen* (Abenteuer in Gareth, 40 Seiten A4)
- 2 farbige Landkarten
- farbiger Stadtplan der Stadt Gareth im A1-Format
- weitere Karten und Pläne

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:

Das Herzogtum Weiden

Verfasser: Niels Gaul, Daniel Simon Richter, Tim Spier u.a.
Illustrationen: Caryad
Planzeichnungen: Niels Gaul
Boxcover: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1997

Im Herzogtum Weiden – gelegen auf der ständig von Ork-Überfällen bedrohten Nordseite des Mittelreiches – scheint die Zeit langsamer zu verstreichen als im schnellebigen Gareth oder in den südlichen Provinzen. In Weiden steht das Rittertum noch in voller Blüte, kämpferische Kriegerorden schützen das Land, uralte Geschlechter heften stets neuen Ruhm auf ihre Schilde. Aber Weiden ist auch ein Land der Hexerei, der Mythen und Legenden, von denen sich viele als wahr erwiesen haben und bis in unsere Tage wirken. Nur eines ist die Provinz Weiden nicht: ein Platz für Leute, die Ruhe und Frieden suchen. Wer Schwert oder Zauberstab nicht zu führen vermag, der wird im Land Herzog Waldemars einen schweren Stand haben.



Inhalt:
- *Das Herzogtum Weiden* (umfassende Provinz-Beschreibung, 72 Seiten A4)
- großformatige Farbkarte der Stadt Trallop und weiterer wichtiger Orte
- s/w-Karte der Region im historischen Stil

Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges

Verfasser: Michael Meyhöfer, Jörg Raddatz, Thomas Römer u.a.
Illustrationen: Nicolas Bau, Claus Biswanger, Caryad, Jochen Fortmann, Ruud van Giffen, Jens Haupt, Ralf Hlawatsch, Horus, Ina Kramer, Susi Michels, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Bryan Talbot, Christian Turk, Krzysztof Wlodkowski u. Ugurcan Yüce
Farbtafeln: Bernd Faust, Niels Gaul, Ruud van Giffen, Jens Haupt, Ralf Hlawatsch, Michael Meyhöfer, Thomas Römer, Dieter Rottermund, Thomas Thiemeyer u. Krzysztof Wlodkowski
Titelbild: Ina Kramer
Erscheinungsjahr: 1995

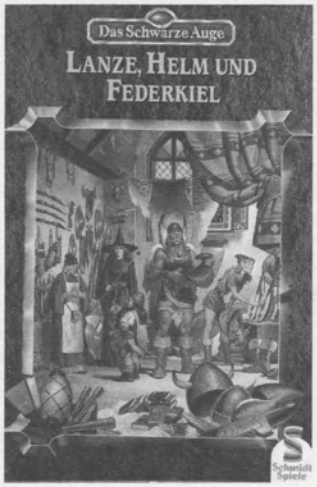
Aventurien von A'Layis Hiphon bis Zzzt. Auf 330 Seiten findet sich ausführlich beschrieben alles Wissenswerte über Aventurien, dazu viele Farbtafeln mit aventurischen Wappen, Karten und diversen Bildern sowie eine Übersicht aller bis dahin erschienenen DSA-Produkte. Eine großartige Hilfe am Spieltisch wie auch beim Entwerfen eigener Abenteuer.
Die erste Auflage des Lexikons erschien in rotem Einband, alle späteren in grünem.



Lanze, Helm und Federkiel

Konzept, Design und Grafik: Ideenschmiede Paul und Paul (Guido Paul, Marion Paul, Ralf Paul, Thorsten Felden)
Ornamente: Stefanie Schmidt
Redaktion: U. Kiesow, T. Römer
Boxcover: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1996

Lanze, Helm und Federkiel – typische Ausrüstungsgegenstände eines aventurischen Helden. Bislang konnten Sie sich diese Gegenstände nur vorstellen; mit dieser Spielhilfe halten Sie eine neue Dimension des Schwarzen Auges in der Hand!
Schwert und Weinschlauch am Gürtel, Fackeln und Seil im Rucksack, eine Kiste auf dem Packpferd – jetzt wissen Sie endlich, wo Ihr Held seine Ausrüstung mit sich herumträgt. Welches Schwert darf's denn sein – der Schmied legt eine Auswahl seiner besten Stücke vor. Alriks Rucksack verschwindet in den schäumenden Fluten des Born – was hat Alrik nun alles verloren?
All diese Situationen – und noch viel mehr – können Sie jetzt mit den Ausrüstungskarten und -mappen dieser Spielhilfe plastisch erleben und durchspielen. Erschließen Sie eine neue Dimension des Abenteuerspiels!
Das in dieser Box vorgestellte Ausrüstungssystem wurde in den alten (Schmidt-)Ausgaben der Bo-



xen ***Fürsten, Händler, Intriganten*** *und* ***Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos*** *mit zusätzlichen Ausrüstungsbögen erweitert.*

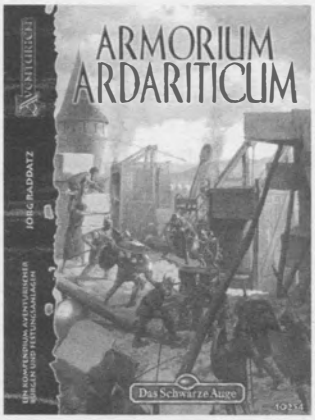
Inhalt:
- Drei großformatige Ausrüstungsmappen mit Einsteckhüllen
- Eine kleinformatige Ausrüstungsmappe mit Einsteckhüllen
- 10 Bögen mit jeweils 20 Ausrüstungskarten
- Sichtschirm mit Ausrüstungstabellen
- Regelheft

Kaiser Retos Waffenkammer

Verfasser: Jörg Raddatz, Thomas Römer, Florian Don-Schauen
Illustrationen: Nicolas Bau, Ina Kramer
Titelbild: Angus McBride
Erscheinungsjahr: 1998 (Neuausgabe)

Aventurische Waffen: Von den Äxten der Thorwaler zu den Blasrohren der Mohas, vom zierlichen Wurfmesser bis zum riesigen Andergaster, von einfachsten Holzspeeren bis zu den modernen Fernkampfwaffen des Horasreichs finden Sie hier alles, was das Kriegerherz begehrt.
Aventurische Rüstungen: Gambesons, Kettenhemden, Plattenpanzer, Lederharnische, Helme und Schilde, ja sogar komplette Ritterrüstungen beinhaltet der Teil über die 'zweite Haut', die das Leben eines aventurischen Abenteurers erheblich verlängern kann.
Dazu weitere Hintergrundinformationen zum Waffenschmieden, zum Waffenhandel und zur Verbreitung der hier vorgestellten Gerätschaften sowie eine ausführliche Tabelle mit allen Werten.
Inhaltlich überarbeitete Neuausgabe des Klassikers aus dem Jahre 1993.





Armorium Ardariticum

Verfasser: Jörg Raddatz, mit Beiträgen von Gunter Kopf, Susi Michels und Thomas Römer
Illustrationen: Don-Oliver Matthies, Olaf Papke, Fangorn
Titelbild: Thomas Thiemeyer
Erscheinungsjahr: 1998

Burgenbau: Was kostet ein repräsentativer Palas? Wo werden üblicherweise Motten errichtet? Wie schützen sich die Tobrier vor den Goblins und die Weidener vor den Orks? Welche Mauerdicke haben die Fundamente eines Bergfrieds? Was unterscheidet eine Höhenburg von einer Schildwehrburg? Belagerung und Sturm: Wie lange benötigen Sappeure, um die Mauern zu untergraben? Wie lange halten die Nahrungsvorräte einer belagerten Burg? Welchen Schaden richtet ein Onager an? Wie ist ein Belagerungsturm aufgebaut? Wann kapituliert die Burgbesatzung?
Aventurische Burgen und Wehranlagen: Vom thorwalschen Ottaskin und der Hafenbastei im Südmeer über orkische Palisaden und Weidener Wehrtempel bis hin zur hochmodernen horasischen Festung Neu-Oberfels und zum Herz des rondrianischen Wehrbaus, der Löwenburg zu Perricum, finden Sie hier mehr als 20 beispielhafte aventurische Burgen und Wehranlagen versammelt, alle reich mit Ansichten, Plänen und Schnittzeichnungen illustriert.

DSA-Meisterschirm

Verfasser: Thomas Römer und Florian Don-Schauen
Illustrationen: Ugurcan Yüce
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Erscheinungsjahr: 1998

Im Eifer des Gefechts werden immer wieder allerlei Werte und Tabellen gebraucht, die bisher auf zahllose unterschiedliche DSA-Produkte verteilt waren. Mit dem DSA-Spielleiterschirm haben Sie nun endlich eine Sammlung all dieser Tabellen in den Händen, die das lästige Herumsuchen überflüssig macht.
Auf der Innenseite dieses dreiseitigen Schirmes finden Sie alles, was Sie beim Ausspielen eines Kampfes brauchen; in dem 28seitigen Heft erwartet Sie darüber hinaus in übersichtlicher Form alles, was Sie sonst im Spiel brauchen können, darunter viele Tabellen, die in dieser Form extra zusammengestellt wurden: die Zaubersprüche, Kräuter und Gifte, Reisezeiten, Magieresistenzen, Einkaufspreise, Feiertage etc. pp.
Ein Muß für jeden Spielleiter, hilfreich für alle Spieler.





Diese Sammlung enthält folgende neun Farbkarten im Relieffeffekt:

- Westliche Zyklopeninseln
- Das Liebliche Feld und die angrenzenden Gebiete
- Die Wüste Khom und Mhanadistan
- Gorien, der Balash und Thalusien
- Das Regengebirge
- Die Echsensümpfe und das nördliche Regengebirge
- Mysobien und die Syllaner Halbinsel
- Altoum und die westlichen Waldinseln
- Die östlichen Waldinseln

Von Brabak nach Grangor

Das aventurische Kartenwerk 1: Südaventurien
Farbkarten: Ina Kramer
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Erscheinungsjahr: 1998

Es handelt sich dabei um jene Karten, die in den Boxen *Die Wüste Khom und die Echsensümpfe*, *Al'Anfa und der Tiefe Süden* und *Fürsten, Händler, Intriganten* enthalten sind.
Die beiden übrigen Kartensets (*Mittelaventurien* und *Nordaventurien*) erscheinen noch im Laufe des Jahres '99 bzw. Anfang 2000, womit dann Karten von ganz Aventurien im bewährten Relief-Effekt vorliegen.

Die nächste Gruppe von Publikationen bilden die eigentlichen Spielmodule, die **Abenteuerhefte**. Die mittlerweile mehr als 100 Hefte waren seit **Nedime** mit einer blauen, gelben oder roten Ecke versehen, in der sich die Abenteuernummer 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 (in der ersten Ausgabe) noch keine farbigen Ecken zeigten. Alle anderen Abenteuer folgen der A-Zählung.

Da seit geraumer Zeit die Trennung zwischen Abenteuern für das Basis- und das Ausbauspiel aufgehoben ist, haben die neu erschienenen Module auch ein einheitliches Erscheinungsbild erhalten (graue Ecken bei den alten Abenteuern der *Schmidt*-Ausgabe, hintergrundfarbige Ecken bei der *FanPro*-Ausgabe).

Das Fest der Schatten

Abenteuer-Nummer: 52
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 8–12
Komplexität: hoch
Ort: Grangor
Zeit: in neuerer Zeit
Autorin: Michelle Melchers
Illustrationen: Christian Turk
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1994

Grangor ist gewiß eine der schönsten Städte Aventuriens, aber die Götter scheinen sich gegen sie verschworen zu haben: Kaum 20 Jahre ist es her, daß die 'blutige' Krimhelde Vanderzee in Grangor wütete, und nun schwimmen wieder schrecklich zugerichtete Leichen in den Kanälen!



Die Grangorer Warenschau – Messe und Volksfest zugleich – wird überschattet von den schrecklichen Ereignissen: Panik und Raserei drohen von den Einwohnern Besitz zu ergreifen, falls sich nicht auf der Stelle jemand findet, der dem grausamen Spiel ein Ende macht.

Doch das ist leichter gesagt als getan, denn wer immer Grangor erretten will, der muß sein Leben in die Waagschale werfen ...



Am Rande der Nacht

Abenteuer-Nummer: 54
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 4–6
Komplexität: niedrig
Ort: Maraskan
Zeit: 21 Hal (1014 BF)
Autor: Karl-Heinz Witzko
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1994

"... mit viel mehr Zähnen, lang und gelb. Schwarzes Blut quoll aus seinem Rachen, schwarzes Blut aus seinem Maul! Es war nicht tot, Schwesterchen, es lebte. Es lebte und kam näher, eingehüllt in dunkle Schlieren, es kam näher und es sprach zu mir! Es sprach, Schwesterchen, es sprach! Ich habe Angst, solche Angst!"

Wenn Sie keine Angst haben wollen, dann Hände weg von diesem Buch!

Die 2-bändige Kampagne wird im Soloabenteuer **Die Ungeschlagenen** fortgesetzt.

Die Ungeschlagenen

Abenteuer-Nummer: 55
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 5–7
Komplexität: Experte
Ort: Gareth & Maraskan
Zeit: 22 Hal (1015 BF)
Autor: Karl-Heinz Witzko
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1995

Ein Jahr ist vergangen, seit Sie aus den uralten Schriften der Beni Rurech Ihre Zukunft und die Aventuriens erfuhren. Sie haben versucht, mit dem Wissen um das Ende der Welt, wie Sie sie kannten, und mit Ihren Alpträumen weiterzuleben. Jetzt kehren Sie zurück nach Maraskan. Sie scheuen weder die giftige Tier- und Pflanzenwelt der Insel, noch den lautlosen Krieg zwischen Rebellen und Kaiserlichen oder die mörderischen Umtriebe der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas. Es sind unbedeutende Gefahren gegenüber der, die von dem finstersten Magier Aventuriens droht, der nach Jahrhunderten aus dem Limbus zurückkehren wird und dem Sie den Kampf angesagt haben.



Fortsetzung des Soloabenteuers **Am Rande der Nacht**.



Unsterbliche Gier

Abenteuer-Nummer: 57
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 9–14
Komplexität: hoch
Ort: Weiden
Zeit: Frühwinter 23 Hal (1016 BF)
Autor: Hadmar von Wieser
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1995

Winter in Weiden: Ein halbes Jahr nach dem Alptraum ohne Ende ruft ein Brief des Herzogs unsere Helden in das winterliche Herzogtum. Nun, wahrscheinlich nicht gerade eine Gelegenheit, sich von den Alpträumen zu erholen – aber schrecklicher als die Katastrophe von Dragenfeld kann es ja wohl nicht kommen, oder? Das Abenteuer enthält viele Informationen zum Herzogtum Weiden sowie Regelerweiterungen und ausführliche Beschreibungen zu den aventurischen Vampiren, einer von Irr- und Aberglauben umwitterten Art!

Zweiter Teil der Kampagne um die Sieben Gezeichneten und die Rückkehr Borbarads.



Für die Königin, für Rondra!

Abenteuer-Nummer: 59
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 2–4
Komplexität: niedrig
Ort: Kurkum
Zeit: um 22 Hal (1015 BF)
Autor: Andreas Blumenkamp (Ulrich Kiesow)
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1995

Kurkum, ein Name mit einem verheißungsvollen Klang. Es gibt nur wenige Orte in Aventurien, die so sehr von Legenden umwoben sind wie jene Amazonenburg in den Beilunker Bergen. Wie es heißt, soll man sich dort der göttlichen Rondra nahe fühlen, denn auf Kurkum hat sie ein halbes Hundert ihrer besten und prächtigsten Kriegerinnen versammelt. Kurkum ist auch die Wohnstatt der Königin Yppolita, die noch immer als eine der größten lebenden Heldinnen unserer Tage gilt. Ihr Ruhm strahlt heller denn je, und viele sehen in ihr die Retterin Aventuriens in kommenden dunklen Zeiten. So mancher aventurische Kämpe, und erst recht so manche Reckin, würde ein Vermögen dafür geben, einmal vor den Kurkumer Thron treten zu dürfen und den Worten der Königin zu lauschen, aber nur wenigen ist es vergönnt, das Tor zur Amazonenburg zu durchschreiten. Vielleicht sind Sie einer dieser wenigen. Wenn Sie die Reise zur Burg nicht wagen, werden Sie es nie erfahren ...

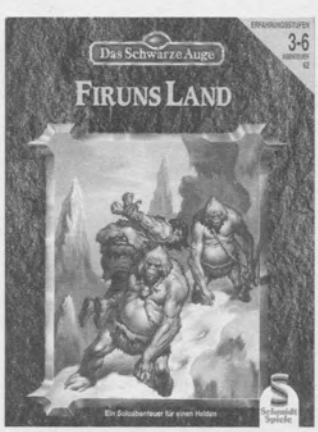


Wenn der Zirkus kommt
Abenteuer-Nummer: 60
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 6–10
Komplexität: mittel
Ort: Khunchom
Zeit: Travia 21 Hal (1014 BF)
Autorin: Gun-Britt Tödter
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1995
Irgendwann – zumeist, wenn das Alter kommt – stellt auch der reichste Händler fest, daß Dukaten allein nicht glücklich machen, und er fragt sich, welche Fehler er in der Vergangenheit gemacht hat, wo er seinem Leben eine Wendung hätte geben können, und ob es klug war, stets dem Golde und nicht der Liebe zu folgen.
Ein solcher Handelsherr beauftragt die Helden, eine Geliebte aus lang vergangenen Tagen zu finden. Die Suche führt bald zu einem kleinen Wanderzirkus, zu einer Truppe freundlicher, lustiger Gaukler, mit denen die Helden rasch Freundschaft schließen. Allzu bald aber stellen sie fest, daß über der bunten Schar die Schatten einer dunklen Vergangenheit lasten, und sie müssen am eigenen Leib erfahren, daß alte Verwünschungen und Flüche oft die schrecklichsten sind.

In Liskas Fängen
Abenteuer-Nummer: 61
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 9–14
Komplexität: hoch
Ort: Nordaventurien
Zeit: um 23 Hal (1016 BF)
Autor: Ralf Hlawatsch
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1995
Kein Held lebt auf Dauer von den guten Taten allein. Des Köhlers Töchterlein den Fängen der Entführer zu entreißen, zeugt zwar von Edelmut, aber die Heldenkasse bleibt leer. Irgendwann müssen einmal wieder frische Dukaten her! Da kommt die Kunde von einem Schatz am Oblomon wie gerufen. Unermeßlicher Reichtum liegt dort verborgen, unbewacht, und wartet nur darauf, von einer findigen Heldengruppe eingesackt zu werden. Also Leute, beschafft euch ein paar Packpferde – weil ihr so viel Gold gar nicht allein forttragen könnt –, und dann nichts wie los, hinein in die aventurische Taiga. Ihr müßt nur bedenken, daß dort oben andere Gesetze herrschen als bei euch daheim und daß andere Götter das Sagen haben, aber das soll euch nicht schrecken. Es wird schon schiefgehen, oder?
Dem Abenteuer liegt eine Farbkarte des Oblomon-Gebiets von Ina Kramer bei.



Firuns Land
Abenteuer-Nummer: 62
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 3–6
Komplexität: Einsteiger
Ort: Nordaventurien
Zeit: um 21 Hal (1014 BF)
Autor: Wendel Hennen
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1995
Firuns Land ist ein rauhes Land. Dem Unerfahrenen hat es wenig mehr zu bieten als Entbehrungen, Hunger, Frost und so manche Begegnung mit einem gnadenlosen Jäger des Nordens – in Tier- oder Menschengestalt. Ja, man muß



klug, geschickt und ausdauernd sein und eiserne Nerven haben, wenn man in Firuns Land Fuß fassen will.



Yaquirwellen
Abenteuer-Nummer: 63
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 3–6
Komplexität: niedrig
Ort: Almada
Zeit: um 22 Hal (1015 BF)
Autor: Ralf Hlawatsch
Illustrationen: Jens Haupt
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1996
Wo sind die verschwundenen Yaquirwellen, und – vor allem – was sind sie? Um dies zu ergründen, ist schon ein Streifzug durch die Unterwelt Punins nötig. Alles in allem ein gutbezahlter Auftrag für einen mittellosen Helden. Aber seien Sie vorsichtig: Sie können niemanden trauen, und die zweifelhaften Elemente, mit denen Sie es zu tun bekommen werden, kennen keine Skrupel ...

Goldene Blüten auf Blauem Grund
Abenteuer-Nummer: 64
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 10–15
Komplexität: hoch
Ort: Kurkum
Zeit: Rah. 26 Hal (1019 BF)
Autorin: Lena Falkenhagen
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1996
Der Schatten des Dämonenmeisters ist über das Land gefallen, und finstere Heere rüsten zum Sturm auf die zivilisierten Reiche Aventuriens. Die Zeit ist gekommen, in der Helden und Heldinnen Seite an Seite mit den berühmten Amazonen streiten, um dem Verderben Einhalt zu gebieten.
Doch wer wird das Banner der Amazonen – die Goldenen Blüten auf Blauem Grund – in die Schlacht tragen? Wo ist Gilia, die



Tochter Yppolitas und künftige Königin der Amazonen?
Ein Abenteuer der Nebenlinie der Borbarad-Kampagne.

Grenzenlose Macht
Abenteuer-Nummer: 65
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 10–15
Komplexität: hoch
Ort: Finsterkamm
Zeit: Pra. 24 Hal (1017 BF)
Autor: Thomas Finn
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1996



Tief im Finsterkamm liegt das Kloster Arras de Mott, in dem der praiosgefällige Orden des Hüters über Geheimnisse wacht, die nicht für eines Menschen Auge bestimmt sind. Lange war die Stätte von den Orks besetzt, und erst seit wenigen Monden haben wieder Demut und Andacht Einzug in den Mauern gehalten. Aber in letzter Zeit häufen sich seltsame Ereignisse in der Umgebung der Anlage. Birgt das Kloster gar ein Geheimnis, von dem nicht einmal die gelehrten Mönche etwas wissen – ein Geheimnis, das den Schlüssel zu Grenzenloser Macht birgt?
Ein Abenteuer der Nebenlinie der Borbarad-Kampagne.



Ingerimms Schlund
Abenteuer-Nummer: 66
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 2–5
Komplexität: Experte
Ort: Waldinseln
Zeit: um 21 Hal (1014 BF)
Autor: Gerd Tillmann
Illustrationen: Ruud van Giffen
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1995
Ihre Helden haben bereits den Seeoger bezwungen? Dann scheinen sie die Richtigen zu sein für eine Expedition in Ingerimms Schlund – einen geheimnisvollen, erloschenen Vulkan, wo angeblich dunkle Gestalten ihr Unwesen treiben. Aber das sind sicher nur Gespenstergeschichten, von einfältigen Schiffern erdacht, um kleine Kinder zu erschrecken – oder etwa nicht ...?!
Ingerimms Schlund richtet sich trotz seiner niedrigen Spielstufe eher an versierte Spielleiter und an erfahrene Spieler, die erst kürzlich einen neuen Charakter ins Heldenleben geschickt haben. Dieses Abenteuer knüpft lose an das DSA-Gruppenabenteuer **In den Höhlen des Seeogers** an.

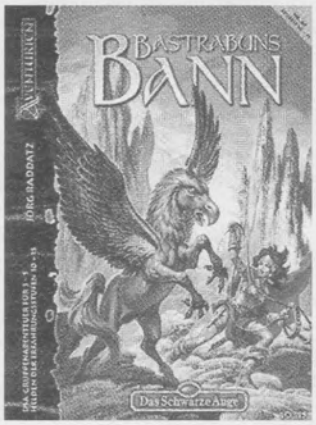


Pforte des Grauens
Abenteuer-Nummer: 67
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 10–15
Komplexität: mittel
Ort: Maraskan
Zeit: Anfang 26 Hal (1019 BF)
Autor: Thomas Römer
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1996
Ein dreister Raubzug führt die Helden im Auftrag höchster Kreise nach Maraskan. Dort im Dschungel erwarten sie jedoch nicht nur Rebellen und kaiserliche Gardisten, nicht nur drückende Hitze und giftige Insekten, sondern vor allem ein unsagbar schrecklicher Fund, der das Antlitz Deres auf immer zu verändern vermag ...
Dritter Teil der Kampagne um die Sieben Gezeichneten und die Rückkehr Borbarads.

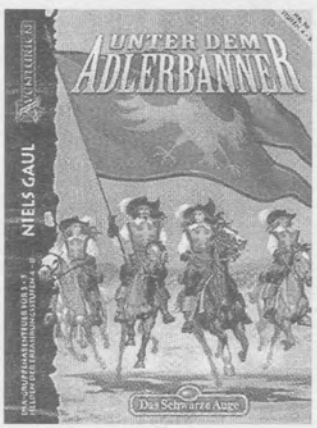


Bishdariels Fluch
Abenteuer-Nummer: 68
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 4–8
Komplexität: hoch
Ort: Perlenmeer u. Al'Anfa
Zeit: um 24 Hal (1017 BF)
Autorin: Michelle Melchers
Illustrationen: Christian Turk
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1996
Es mag schon einmal vorkommen, daß ein Aventurier an den Entschlüssen der Zwölfgötter zweifelt und er zu Mitteln greift, die den Sterblichen eigentlich verborgen bleiben sollten – wenn dies jedoch ein Borongeweihter tut, dann mag es vorkommen, daß ihn Bishdariels Fluch trifft und er eine gefährliche Queste antreten muß, um seine Reue unter Beweis zu stellen. Begleiten Sie ihn auf seiner Reise über das tückische Perlenmeer und durch dampfende Dschungel bis hin nach Al'Anfa, in die verrufenste Stadt des gesamten Kontinents!

Bastrabuns Bann
Abenteuer-Nummer: 69
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 11–16
Komplexität: mittel
Ort: Mhanadistan
Zeit: ab Efferd 26 Hal (1019 BF)
Autor: Jörg Raddatz
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1996



Vor längst vergangener Zeit errichtete der legendäre tulamidische Herrscher Bastrabun einen Schutzwall, der sein Volk vor den tyrannischen Echsenherrschern schützen sollte. Aber ist diese Barriere auch heute noch in der Lage, magisches Unheil aus dem Osten abzuwehren? Ist Bastrabuns Macht auch dem Ansturm des Dämonenmeisters gewachsen? Was hat es mit den seltsamen Kreaturen auf sich, die bereits hinter der Bannmauer ihr Unwesen treiben?
Vierter Teil der Kampagne um die Sieben Gezeichneten und die Rückkehr Borbarads.



Unter dem Adlerbanner
Abenteuer-Nummer: 70
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 4–8
Komplexität: hoch
Ort: Horasreich
Zeit: Anfang 26 Hal (1019 BF)
Autor: Niels Gaul
Illustrationen: Ruud van Giffen
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1996
Das wiedererstandene Reich des Horas ist nicht nur das Zentrum aventurischer Kultur und Wissenschaft, sondern auch – und vor allem – ein Land der Intrigen und Ränkespiele. An vielen anderen Orten Aventuriens wäre die Suche nach einem Siegel, das in falsche Hände geraten ist, mit geringen Schwierigkeiten behaftet – im Horasreich aber wird das Abenteuer zu einem Balanceakt auf schmaler Degenklinge. Wenn schon ein falscher Schritt auf den Richtplatz oder vor die Schwerter skrupelloser Söldlinge führen kann, dann sind Helden gefordert, die neben einer scharfen Klinge auch Mut und Einfallsreichtum ihr eigen nennen können.
Dieses Abenteuer ist lose mit der Borbarad-Kampagne verknüpft und findet eine Fortsetzung in **Shafirs Schwur**.



Das Dschungelgrab
Abenteuer-Nummer: 71
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 4–7
Komplexität: Einsteiger
Ort / Zeit: Dschungel / beliebig
Autor: Ralf Hlawatsch
Illustrationen: Christian Turk
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1996
Der Dschungel – von den einen wird er als das vollkommenste Wunderwerk Tsas bezeichnet, die anderen nennen ihn den grünen Grund der Niederhöllen. Beides hat etwas für sich, denn in der Tat findet man nirgendwo auf dem ganzen Kontinent so reiches und buntes Leben wie im Urwald, andererseits lauert hier stets der rasche Tod in Form von Giftschlangen oder anderen Raubtieren. Es braucht schon einen gestandenen Kämpfer, der sich hierhin wagt, um das Geheimnis des Dschungelgrabs zu lüften.
Erster Teil der Kampagne *Am Fuß des Geisterfelsens*.

Die Mondsilberkugel
Abenteuer-Nummer: 72
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 5–8
Komplexität: Einsteiger
Ort / Zeit: Dschungel / beliebig
Autor: Ralf Hlawatsch
Illustrationen: Christian Turk

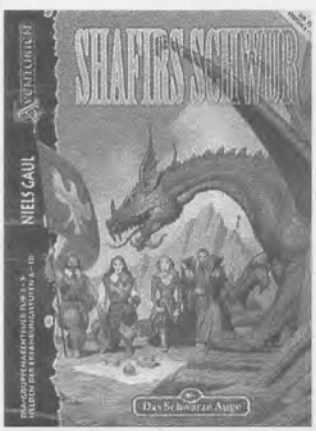


Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1997

Die Mondsilberkugel ist ein mächtiges, magisches Artefakt. Als solches stiftet sie einige Aufruhr unter den Oijaniha am Geisterberg. Ein paar junge, ehrgeizige Krieger würden das Zauberding nur zu gern besitzen, um sich an die Spitze des Stammes zu schwingen. Anderseits mögen es die Geister gar nicht, wenn man in ihrem Dschungel nach Art der Blaßhäute zaubert.

Aus dem Dilemma gibt es nur einen Ausweg. Die Kugel muß fort, und zwar dorthin, wo sie herkam: zu ihrem Schöpfer und Meister. Ihr Held hat diese ehrenvolle Aufgabe übernommen und begibt sich auf die Reise. Und diese führt – als ob es im Dschungel nicht schon genug Gefahren gäbe – auch noch durch die Gebiete der feindlichen Stämme ...

Abschlußband der Kampagne *Am Fuß des Geisterfelsens.*



Shafirs Schwur
Abenteuer-Nummer: 73
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 5–10
Komplexität: hoch
Ort: Horasreich
Zeit: Praios 27 Hal (1020 BF)
Autor: Niels Gaul
Illustrationen: Ruud van Giffen
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1996

Das Horasreich ist bekannt für seine Kultur und Gelehrsamkeit, für Degenduelle und Intrigen. Ungewöhnlicher ist schon, daß nun finstere Zauberei das Liebliche Feld bedroht, daß das Kaiserhaus selbst sich zum Handeln genötigt sieht und daß wohl nur der Rat des alten Kaiserdrachen Shafir Hilfe versprechen mag.

Allein, für einen Drachen hat alles seinen Preis ...

Shafirs Schwur ist der zweite und abschließende Teil der in **Unter dem Adlerbanner** begonnenen Kampagne um das uralte yaquirische Kronsiegel.



Wind über Weiden
Abenteuer-Nummer: 74
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 1–3
Komplexität: Einsteiger
Ort: Weiden
Zeit: um 25 Hal (1018 BF)
Autor: Wendel Hennen
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1997

Ein junger Ritter ist unterwegs auf das Turnier in Trallop. Schließlich will man den alten Hasen mal zeigen, was es heißt, sich zu bewähren. Aber schon im Vorfeld, auf dem Weg zum Turnier, kommt es zu interessanten Zwischenfällen. Ob da nicht jemand ein Interesse daran besitzt, den jungen Ritter besser erst gar nicht am Turnier erscheinen zu lassen?

Feenflügel
Abenteuer-Nummer: 75
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 6–10
Komplexität: niedrig
Ort: Rote Sichel
Zeit: ab 25 Hal (1018 BF)
Autorin: Gun-Britt Tödter
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1997

Auch mitten in Aventurien gibt es Regionen, in denen Menschen spurlos verschwinden können – und eben dies scheint einer jungen Magierin zugestoßen zu sein,



die losgezogen war, die Geheimnisse der Roten Sichel zu ergründen. Im Auftrag ihrer ehemaligen Lehrmeisterin machen sich die Helden nun zu einer Rettungsexpedition auf, in deren Verlauf sie nicht nur auf Goldgräber und Goblins, Gebirgsbäche und Gletscher stoßen, sondern auch auf jahrtausendalte Spuren, die auch heutzutage noch viele tausend Dukaten einbringen können: das Geheimnis der Feenflügel.

Wo keine Sonne scheint
Abenteuer-Nummer: 76
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 1–3
Komplexität: Einsteiger
Ort: Tobrien
Zeit: Ing. 27 Hal (1020 BF)
Autor: Ralf Hlawatsch
Illustrationen: Ruud van Giffen
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1997

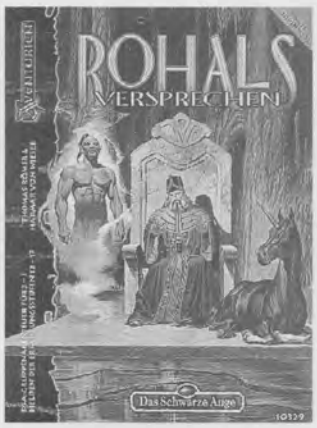


Die Invasion der Borbaradianer hat das Mittelreich zwar seiner östlichsten Provinz beraubt, aber noch immer gibt es dort Stätten, an denen sich Reichstreue und Zwölfgötterglaube verschanzt haben. Im Auftrag der Rondrakirche brechen Sie auf, um eben jenen Widerständlern Beistand zu leisten. Aber: Einst eine blühende Region, ist Tobrien nun ein Land, in dem die Bäume vergiftete Früchte tragen, in dem die Flüsse fauliges Wasser führen und jeder seines Nachbarn Feind ist: ein verlorenes Land, wo keine Sonne scheint ...

Spur in die Vergangenheit
Abenteuer-Nummer: 77
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 4–6
Erfahrungsstufen: 7–12
Komplexität: hoch
Ort: Horasreich
Zeit: Rah. 26 Hal (1019 BF)
Autor: Michael Johann
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1997

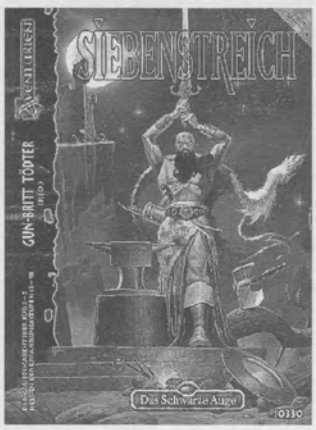


Der Besuch des Rahjafestes im Lieblichen Feld hätte für die Helden so erholsam sein können, wäre da nicht die Nachricht, daß eine ihrer Bekannten spurlos verschwunden sei – und das mitten im hochzivilisierten Horasreich. Die Helden vermuten horasisches Intrigenspiel, doch als sie der Sache auf den Grund gehen, werden sie in Geschehnisse verwickelt, die in ferner Vergangenheit – in den Magierkriegen – wurzeln und doch die Gegenwart grundlegend verändern können.



Rohals Versprechen
Abenteuer-Nummer: 78
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 12–17
Komplexität: mittel
Ort: Mittelaventurien
Zeit: Ende 27 Hal (1020 BF)
Autoren: Thomas Römer und Hadmar von Wieser

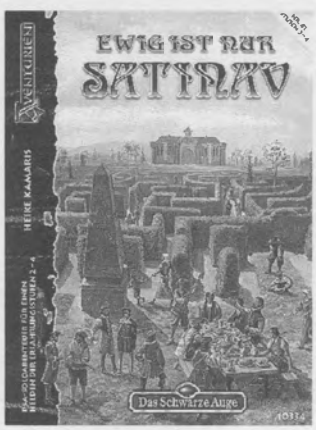
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1998
Vor mehr als vierhundert Jahren verbannte Rohal seinen Bruder Borbarad ins Nichts des Limbus. Rohal, der größte Magier aller Zeiten, der angesehene Kaiser, wurde seitdem ebenfalls nicht mehr gesehen. Nun aber ist Borbarad aus seinem Gefängnis zwischen den Sphären zurückgekehrt und überzieht das Land mit Mord und Brand, und nichts scheint ihn aufhalten zu können. Aber heißt es nicht in allen Überlieferungen, daß Rohal versprochen habe, wiederzukehren, wenn die Not am größten ist? Fünfter Teil der Kampagne um die Sieben Gezeichneten und die Rückkehr Borbarads.



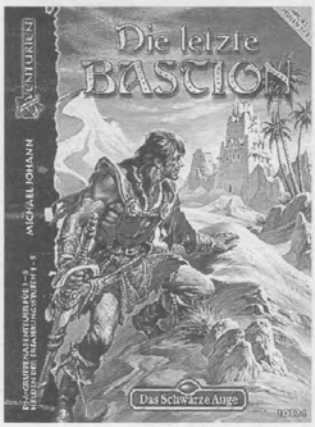
Siebenstreich
Abenteuer-Nummer: 79
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 13–18
Komplexität: hoch
Ort: Garetien & Schwarze Lande
Zeit: Sommer 28 Hal (1021 BF)
Autoren: Gun Britt Tödter (Red.), Lena Falkenhagen, Timo Gleichmann, Gunter Kopf, Susi Michels, Thomas Römer und Hadmar von Wieser
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1998
Die Klinge der Helden von einst ... Siebenstreich. Von Praios befohlen, von Ingerimm geschmiedet und von Rondra den größten Recken eines Zeitalters überantwortet, ist diese Waffe der Schrekken der Dämonen, Nemesis der Schwarzen Horden, ein Hoffnungsschimmer in diesen finsteren Zeiten und vielleicht das Instrument, das Borbarads Fall einleiten wird. Allein, Siebenstreich ist seit vielen Jahrhunderten verschollen, und nicht nur eine göttergefällige Queste wird nötig sein, bis das Geschenk der Götter wieder in den Händen der Sterblichen liegt ... Sechster Teil der Kampagne um die Sieben Gezeichneten und die Rückkehr Borbarads.



Über den Greifenpaß
Abenteuer-Nummer: 80
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 1–3
Komplexität: Einsteiger
Ort: Koschberge
Zeit: Gegenwart
Autor: Thomas Finn
Illustrationen: Ruud van Giffen, Caryad
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1998
Im kleinen Städtchen Gratenfels wird ein alternder Magier entführt und eine Kristallkugel, die angeblich noch aus den Magierkriegen stammen soll, aus der Garnison gestohlen. Da der Herr der Stadt im Moment keine seiner Gardisten entbehren kann, sucht er ein paar wackere Streiter und Streiterinnen, die für ihn dieses Verbrechen aufklären. Wer eignet sich mehr für diese Aufgabe als eine Gruppe junger Helden, die sich kurz zuvor durch ihren Mut und ihre Einsatzbereitschaft ausgezeichnet haben?



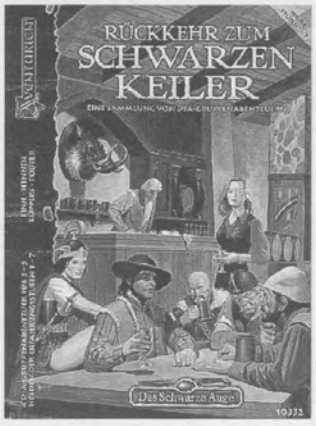
Ewig ist nur Satinav
Abenteuer-Nummer: 81
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 2–4
Komplexität: Einsteiger
Ort: Horasreich
Zeit: in jüngerer Zeit
Autorin: Heike Kamaris
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Thomas Thiemeyer
Erscheinungsjahr: 1998
Eigentlich wolltet Ihr, Edler Herr oder Edle Dame, nur zur Opernsaison eine Reise nach Vinsalt antreten, und auch die Übernachtung sollte keine spektakuläreren Ereignisse mit sich bringen als vielleicht einen dumpfen Schädel nach gepanschtem Wein. Doch da manche Götter wohl über einen äußerst seltsamen Humor verfügen, findet Ihr Euch inmitten von Ereignissen wieder, über die Ihr bislang nur staunend in alten Folianten gelesen habt: Alte Flüche und unnennbare Lästerungen wirken bis in die Gegenwart und ziehen Euch in ihren Bann – ein Bann, aus dem kein Entrinnen möglich scheint ...



Die letzte Bastion
Abenteuer-Nummer: 82
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 1–5
Komplexität: (Meister/Spieler) niedrig / Einsteiger
Ort: Khomwüste
Zeit: in jüngerer Zeit
Autor: Michael Johann
Illustrationen: Don-Oliver Matthies
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1998
Die Begleitung einer Karawane durch die gnadenlosen Weiten der Khom ist genau der richtige Auftrag für abenteuerlustige junge Helden mit dem Herz am rechten Fleck und ein wenig Erfahrung mit Schwert oder Zauberstab, geeignet, um ein wenig von der Welt kennenzulernen. Außerdem gibt es in der Khom giftige Skorpione und gefährliche Löwen, unbarmherzige Sandstürme, wilde Wüstenräuber und fanatische Novadikrieger – allemal genug, um Mut, Scharfsinn und die eigenen Fertigkeiten unter Beweis zu stellen. Aber die Wüste birgt noch weitere Geheimnisse, und das der Letzten Bastion ist eines der gefährlicheren von ihnen ...



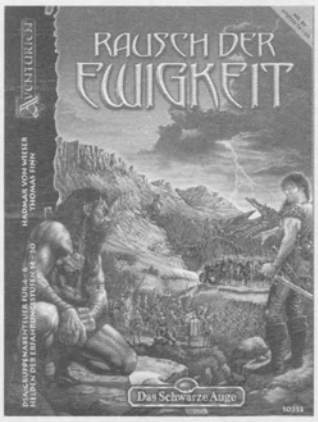
Brogars Blut
Abenteuer-Nummer: 83
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 6–10
Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel
Ort: Garetien und Schw. Lande
Zeit: 28 Hal (1021 BF)
Autoren: Jörg Raddatz, Heike Kamaris
Illustrationen: Don-Oliver Matthies
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1998
Schatodor, die Hauptstadt der Brillantzwerge, ist unter dem Ansturm der Schwarzen Horden gefallen. Viele Bewohner des Bergkönigreichs sind in ihren unterirdischen Hallen umstellt und eingeschlossen, und die verräterischen Zwerge, die sich selbst Brogars Blut nennen, stehen kurz davor, Calmans Volk den Todesstoß zu versetzen. Hilfe kann nur von außen kommen ...
Ein Abenteuer am Rande der Borbarad-Kampagne.



Rückkehr zum Schwarzen Keiler
Abenteuer-Nummer: 84
Art: Sammelband mit Gruppenabenteuern
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 1–7
Komplexität: niedrig
Ort: Mittelreich
Zeit: 28 Hal (1021 BF)

Autoren: Thomas Finn, Bernhard Hennen, Stefan Küppers und Gun-Britt Tödter
Illustrationen: Caryad, Don-Oliver Matthies, Frank Freund, Christian Turk
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1998
Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler – wer erinnert sich nicht an diese legendäre Schänke, in der so manche Heldenlaufbahn ihren Anfang nahm?
Nun, fast ein aventurisches Vierteljahrhundert später, wird es Zeit, einmal nachzusehen, was aus dem Wirtshaus, seinen Bewohnern und dem Gratenfelser Umland geworden ist ...
Diese Sammlung enthält die Abenteuer: *Das Geheimnis des Schwarzen Keilers*, *Der Erbe von Kranick*, *Das steinerne Schiff* und *Geisterstunden*.

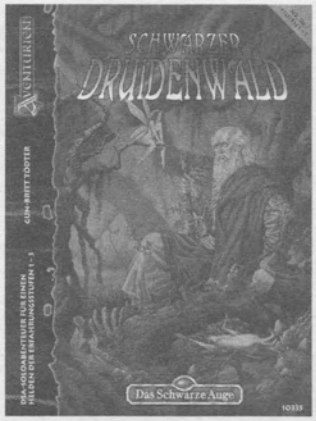
Rausch der Ewigkeit



Abenteuer-Nummer: 85
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 4–6
Erfahrungsstufen: 14–20
Komplexität: hoch
Ort: östliches Mittelreich
Zeit: Ingerimm 28 Hal (1021 BF)
Autoren: Hadmar von Wieser, Thomas Finn
Illustrationen: Don-Oliver Matthies
Titelbild: Tom Thiel
Erscheinungsjahr: 1999
Die Entscheidungsschlacht: Obwohl Borbarad selbst noch nicht in die Kriegsgeschehnisse eingegriffen hat, ist fast ganz Ostaventurien in seiner Hand. Wenn es in dieser Schlacht nicht gelingt, den Dämonenmeister zu Fall zu bringen, dann kann sich ihm niemand mehr in den Weg stellen.
Doch vorher müssen noch die letzten Allianzen geschmiedet und die letzten Rätsel der Prophezeiung um die Sieben Gezeichnten gelöst werden.
Der furiose Abschlußband der Kampagne um die Sieben Gezeichneten enthält auch einen Spielplan, Counter und Regeln, um die Dritte Dämonenschlacht als Brettspiel nachzuspielen.

Schwarzer Druidenwald

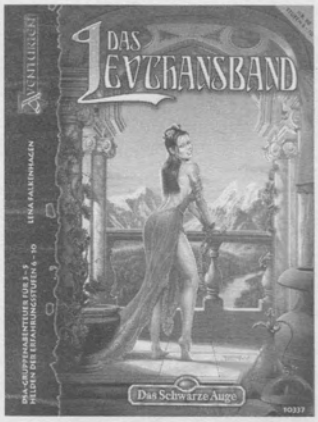
Abenteuer-Nummer: 86
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 1–3
Komplexität: Einsteiger
Ort: Tobrien und Schwarze Sichel
Zeit: 28 Hal (1021 BF)



Autorin: Gun-Britt Tödter
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Tom Thiel
Erscheinungsjahr: 1999
Ysilia ist vollständig in der Hand der Nachfolger Borbarads. Das heißt jedoch nicht, daß alle Bewohner dieser Stadt begeisterte Anhänger Borbarads sind. Wer jedoch nicht schnell genug fliehen konnte, der wird versklavt und bis zum Tode ausgebeutet – und darüber hinaus. Wer jedoch noch jung ist und die Hoffnung noch nicht aufgegeben hat, der findet vielleicht eine Möglichkeit zur verzweifelten Flucht. Doch es reicht noch nicht, Ysilia entflohen zu sein – vor der Grenze gilt es auch noch, den geheimnisumwitterten Schwarzen Druidenwald zu durchqueren ...

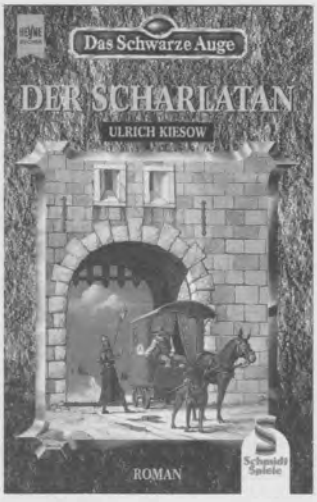
Das Levthansband

Abenteuer-Nummer: 88
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 6–10
Komplexität: mittel
Ort: Svelltland
Zeit: 29 Hal (1022 BF)
Autorin: Lena Falkenhagen
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Tom Thiel
Erscheinungsjahr: 1999
Zunächst geht es eigentlich nur darum, eine Rahja-Geweihte auf

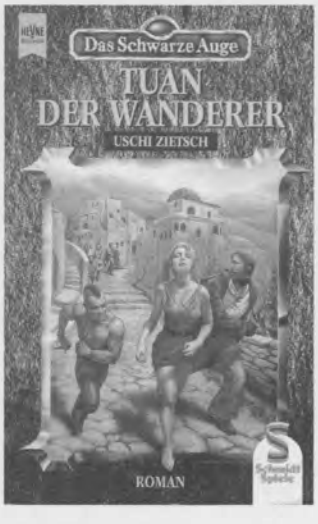


ihrer Reise durchs Svelltland zu begleiten. Aber natürlich bleibt es nicht dabei. Nach einigen merkwürdigen Vorfällen werden die Helden gebeten, den Diebstahl eines Heiligen Artefakts aus dem Rahja-Tempel zu Tiefhusen aufzuklären – und sie sehen sich bald mit Vorfällen konfrontiert, deren Auswirkungen ganz Nord-Aventurien betreffen könnten.
Dieses Abenteuer wird mit dem Titel **Sumus Blut** fortgesetzt.

DSA – Romane bei Heyne



Der Scharlatan
Romannummer: 06/6001
Autor: Ulrich Kiesow
Kartenentwurf: Niels Gaul
Titelbild: Dieter Rottermund
Erscheinungsjahr: 1995
Als Selissa, die beste in der Eliteeinheit der Ferdoker Lanzenreiterinnen, des Verrats und des Mordes bezichtigt wird, wenden sich selbst ihre Freunde und Kampfgefährtinnen von ihr ab.
Einzig ein Junker aus dem Bornland und ihre Stallmagd halten noch zu ihr – und der Scharlatan, ein alter Jahrmarktzauberer, den das Leben verbittert hat. Mit Schwert und Magie zieht die seltsame Schar tapfer in den ungleichen Kampf um Selissas Ehre und Erbe.

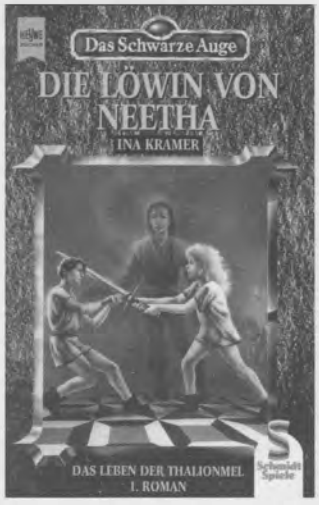


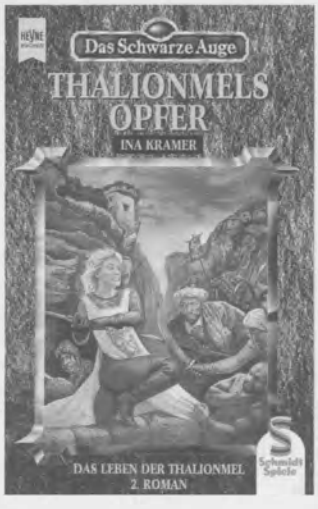
Túan der Wanderer
Romannummer: 06/6002
Autorin: Uschi Zietsch
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Attila Boros
Erscheinungsjahr: 1995
Aigolf Thuranson, der Seebär aus dem Bornland, haßt die Sklaverei mehr als alles andere auf der Welt. Und so ist es für ihn Ehrensache, den jungen Waldmenschen Túan aus seinen Ketten zu befreien und ihn in seine südliche Heimat zurückzubringen. Doch das Vorhaben ist schwieriger, als Aigolf erwartet hat: Túans Mutter wurde verschleppt und der Junge von seinem Stamm verstoßen. Auf der Reise durch Aventurien hat das ungleiche Paar gefährliche Abenteuer zu bestehen.



Die Zeit der Gräber
Romannummer: 06/6003
Autor: Björn Jagnow
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1995
An zwölfmal dreißig Tagen herrschen die Zwölfgötter in Aventurien, und der Gerechte muß keine Furcht haben, aber an fünf Tagen regiert der Namenlose Gott. Da bleiben die Menschen in ihren Häusern und halten Türen und Läden fest geschlossen. Wer aber – wie die junge Narena und ihr Freund Wulfen – ausgerechnet an den Tagen des Namenlosen durch die "Stadt der Toten" streift, weiß nicht, welche Gefahren er weckt und welche Mächte er herausfordert.

Die Löwin von Neetha
Romannummer: 06/6004
Autorin: Ina Kramer
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Attila Boros
Erscheinungsjahr: 1995
Thalionmel – dieser Name gebietet Ehrfurcht in den Tempeln und an den Feuern Aventuriens, denn unter den furchtlosen Heiligen der Kriegsgöttin Rondra war Thalionmel die tapferste, als es darum ging, die Heimat gegen den Ansturm der Feinde zu verteidigen. Dieser erste von zwei Romanen über *Das Leben der Thalionmel* beschreibt die frühen Jahre der aventurischen Landadeligen – ein heiteres, behütetes Leben, bis eine schreckliche Tat die Idylle für immer zerstört ...





Thalionmels Opfer
Romannummer: 06/6005
Autorin: Ina Kramer
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Attila Boros
Erscheinungsjahr: 1995
Nach einem schweren Schicksalsschlag geht die junge Thalionmel nach Neetha. Im Tempel des Sieges findet sie Annahme und Trost, doch halten die Götter noch manche Versuchung und Prüfung für sie bereit, bevor sie Rondra, der Herrin, das größte Opfer bringen kann.
Der zweite Roman über *Das Leben der Thalionmel* schildert ihren Werdegang als Geweihte der Kriegsgöttin bis zu ihrem legendären letzten Kampf auf der Brükke von Neetha.



Feuerodem
Romannummer: 06/6006
Autorin: Pamela Rumpel
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Dieter Rottermund
Erscheinungsjahr: 1995
In Thorwal sind die Bräute rar. Darum zieht der junge Firunwulf in die weite Welt hinaus, um die Frau fürs Leben zu suchen, doch er findet zunächst nur männliche Gefährten: den Sänger und Bogenschützen aus dem Nivesenland. Und als Firunwulf endlich vor der Frau seiner Träume steht, trifft er auf einen Nebenbuhler, der unmenschliche Grausamkeit und dämonische Macht in sich vereint. Ein tödlicher Wettstreit der beiden Kontrahenten beginnt.



Katzenspuren
Romannummer: 06/6007
Autorin: Christel Scheja
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1995
Ilnamar ay Shorn, der erfahrene Kämpe und asketische Ordensritter, kennt seit Jahren nur ein Ziel: Er muß Djamila, die spöttische Diebin mit den Augen einer Katze, zur Strecke bringen und ihrer gerechten Strafe zuführen. Doch als Ilnamar die hübsche Djamila endlich zu fassen bekommt, sehen sie sich plötzlich einem gemeinsamen, übermächtigen Feind gegenüber. In der Not schließen der Gardist und die Königin der Diebe einen höchst zerbrechlichen Bund ...



Der Drachenkönig
Romannummer: 06/6008
Autorin: Uschi Zietsch
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Dieter Rottermund
Erscheinungsjahr: 1995
In den fernen Walbergen lebt das Volk der Hagrim, gefangen in abergläubischer Furcht vor dem "Drachenkönig", dem es seine wertvollste Besitztümer und sogar die Menschen opfert. Als Kapitän Aigolf Thuranson in das Dorf verschlagen wird, steht für ihn fest, daß er die verängstigten Bauern von ihrem Aberglauben befreien wird, doch dann stößt er auf ein Problem: Der grausame und habgierige Drachenkönig ist keineswegs ein Fabelwesen – er existiert, und er ist zornig.

Der Göttergleiche
Romannummer: 06/6009
Autor: Ulrich Kiesow (Hrsg.)
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Dieter Rottermund
Erscheinungsjahr: 1995
Ein Sammelband mit merkwürdigen, unheimlichen und unterhaltsamen Begebenheiten aus der Welt des Schwarzen Auges. Mit Erzählungen von: Petra Baum (Maligno), Lena Falkenhagen (Wolfstränen), Ulrich Kiesow (Der Göttergleiche*), Ina Kramer

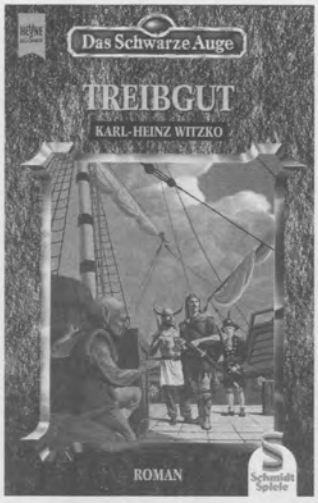


(Die Freifrau und der Zauberlehrling), Jörg Raddatz (Einen Drachen zu töten*) und Christel Scheja (Die Diebe von Rashdul*). Die mit * gekennzeichneten Erzählungen wurden bereits in dem Geschichtenband "Mond über Phexcaer", erschienen 1990 bei Fantasy Productions, veröffentlicht.

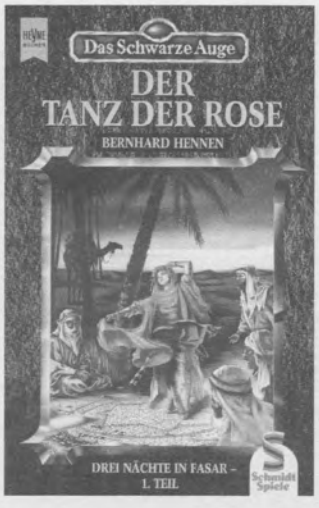


Die Legende von Assarbad
Romannummer: 06/6010
Autor: Jörg Raddatz
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1996
"Seid gewarnt vor Assarbad!" So klingt es in den Träumen des aranischen Prinzen Arkos. Doch wer ist die verschleierte Frau, jene Traumgestalt, die diese rätselhafte Warnung überbringt? Und was verbindet den vor Jahrtausenden verschollenen Magiermogul Assarbad mit dem gefürchteten Borbarad, einem anderen Schrecken der Vergangenheit, der bis in unsere heutigen Tage wirkt? Prinz Arkos begibt sich auf eine gefahrvolle Queste.

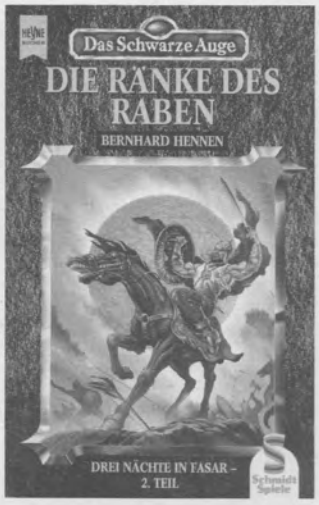
Treibgut
Romannummer: 06/6011
Autor: Karl-Heinz Witzko



Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Dieter Rottermund
Erscheinungsjahr: 1996
Die "Heiligen Rollen" hatten Borbarads Kommen vorhergesagt, sie hatten prophezeit, daß viele Maraskaner ihre Heimat verlassen würden, um an einen Ort zu fliehen, der ihnen Schutz vor Borbarad, dem Dämonenmeister, bieten könnte. Wo aber auf der Welt lag dieser Ort? Die Schriften verschweigen es, und die Suche nach ihm glich der nach einem Zweiglein im Treibgut des Hira ... Nein, niemand wußte, ob dieser Ort sich finden ließe, nicht einmal, ob er überhaupt existiert.



Der Tanz der Rose
Romannummer: 06/6012
Autor: Bernhard Hennen
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1996
Die Mittagsglut hat die meisten Händler aus dem Basar vertrieben, als ein geheimnisvoller Greis erscheint, um den wenigen, die nicht in ihre Häuser geflohen sind, die Geschichte von Omar und Melikae, der Tänzerin, zu erzählen, eine Geschichte, die wie ein Märchen beginnt und dennoch von einem wahren Schicksal handelt. Die Wahrheit aber ist stets gefährlich. Warum sonst sollte ein mächtiger Krieger nach dem Leben des alten Märchenerzählers trachten?
Erster Band der Trilogie "Drei Nächte in Fasar".



Die Ränke des Raben
Romannummer: 06/6013
Autor: Bernhard Hennen
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1996
Am zweiten Tag seiner Erzählung berichtet der Greis Mahmud von den Ränken des Hohepriesters von Al'Anfa, der das Land mit einem grausamen Krieg überzieht. Obwohl das Schicksal die Salzgängerin Nereida, den Wüstensohn Omar und die Tänzerin Melikae getrennte Wege gehen läßt, verirren sich alle drei im tödlichen Ränkespiel des Al'Anfaner Raben.
Zweiter Band der Trilogie "Drei Nächte in Fasar".



Das Reich der Rache
Romannummer: 06/6014
Autor: Bernhard Hennen
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Ruud van Giffen
Erscheinungsjahr: 1996
Nachdem Omar jede Spur der Tänzerin Melikae verloren hat, verdingt er sich in der Armee des Kalifen, um in seiner Verzweiflung den Tod in der Schlacht gegen die Al'Anfaner zu suchen. Melikae aber ist in die Hände des Magiers Abu Dschenna gefallen, der, von Rachsucht und Machtgier getrieben, keine Moral mehr kennt und dem Wahnsinn nahe ist.
Abschlußband der Trilogie "Drei Nächte in Fasar".



Hinter der eisernen Maske
Romannummer: 06/6015
Autor: Hans Joachim Alpers
Titelbild: Ruud van Giffen
Erscheinungsjahr: 1996
Der junge Thalon wird gezwungen, unter dem finsteren und geheimnisumwitterten Kapitän Eiserne Maske dem Piratenhandwerk nachzugehen. Obwohl er bald das Vertrauen des Kapitäns gewinnt, kann er die erlittene Demütigungen nicht vergessen.
Der erste Roman über "Die Piraten des Südmeers" schildert, wie Thalon in die Auseinandersetzungen zwischen den Südmeerpiraten und dem Despoten von Ghurenia hineingezogen wird.

Im Farindelwald
Romannummer: 06/6016
Autorin: Ina Kramer
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1996
Werwesen aller Art, böse Feen und tückische Geister hausen im Farindelwald, und namenlose Gefahren warten auf den Wanderer, der sich verirrt. Anselm Peckert, ein besonnener Medicus, der zu seinen Verwandten nach Salza reist, zieht es trotz aller Warnungen in den Wald, und das Verhängnis nimmt seinen Lauf. Auch Sylphinja, eine junge Hexe, verschlägt es in den Farindelwald. Schicksalhafte Begegnungen erwarten die beiden ...
Erster Teil der "Reise nach Salza".



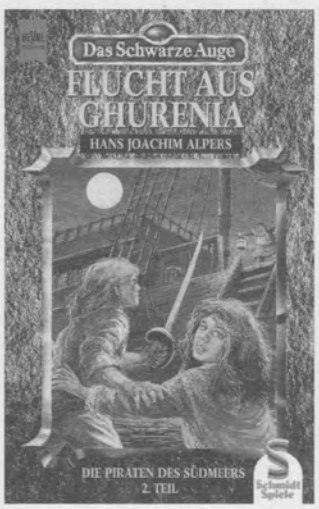
Die Suche
Romannummer: 06/6017
Autorin: Ina Kramer
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1996
Bei der Hexe Karlitta findet Sylphinja Aufnahme und stößt auf ein Geheimnis ihrer Mutter. Als Mitglied der Schwesternschaft darf sie schließlich das große Hexenfest besuchen. Doch es soll anders kommen ... Auch Anselm entdeckt Zusammenhänge, die ihm eine schwere Entscheidung abverlangen. Er tritt die Reise in den hohen Norden an und trifft Sylphinja wieder. Nun zeigt es sich, daß die beiden ihre Questen nur gemeinsam zu Ende bringen können.
Abschlußband der "Reise nach Salza".



Die Gabe der Amazonen
Romannummer: 06/6018
Autor: Ulrich Kiesow
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Dieter Rottermund
Erscheinungsjahr: 1996



"Yppolita wird mich hassen, solange sie lebt. Sie wird eines Tages zurückkehren, um den Thron zurückzuerobern. Es wird einen Krieg geben, der viele unserer Besten das Leben kosten wird. Das darf nicht geschehen. Darum, Hana, wirst du meine Schwester in die Trollzacken führen und sie dort erschlagen und vergraben." Hana hob die Hand zum Gruß und verließ den Raum. Es stand ihr nicht an, einer Königin zu widersprechen ...
Die Erstausgabe dieser Erzählung erschien bereits 1987 bei Fantasy Productions.



Flucht aus Ghurenia
Romannummer: 06/6019
Autor: Hans Joachim Alpers
Titelbild: Ruud van Giffen
Erscheinungsjahr: 1997
Thalon verliebt sich ausgerechnet in Alina, die Tochter der mächtigen Kauffrau Murenbreker. Als die beiden fliehen, haben sie nicht nur die Häscher des Despoten von Ghurenia, sondern auch den Murenbreker-Klan am Hals.
Der zweite von drei Romanen über "Die Piraten des Südmeers" schildert Thalons verzweifelten Kampf um die Liebe und ein eigenbestimmtes Leben in einer Welt, die ihm beides nicht zubilligen will.



Spuren im Schnee
Romannummer: 06/6020
Autor: Karl-Heinz Witzko
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1997
"Die übliche Verfahrensweise besteht darin, daß der Auftraggeber an die Bruderschaft herantritt. Heißt der Zweite Finger sein Anliegen gut, so bestimmt er einen von uns, sich der Sache anzunehmen, worauf der oder die Erwählte für einen stillen oder spektakulären Tod des Opfers sorgt. Wir versuchen, uns bei der Erledigung unserer Arbeit nach den Wünschen des Auftraggebers zu richten. Nicht nach allen natürlich, denn schließlich sind wir keine Unmenschen. Doch nun zu dir, Bruderschwester ..."

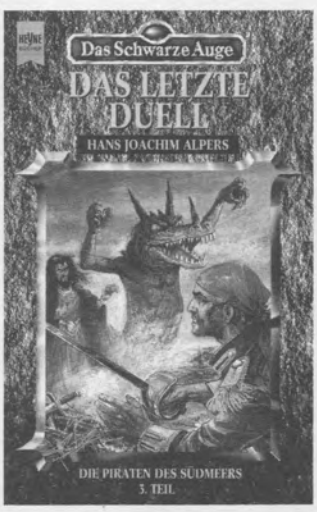


Schlange und Schwert
Romannummer: 06/6021
Autorin: Lena Falkenhagen
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Dieter Rottermund
Erscheinungsjahr: 1996
Ein Fluch hallt durch die Jahrtausende ... A'Sar, eine junge Magierin aus Fasar, träumt Seltsames

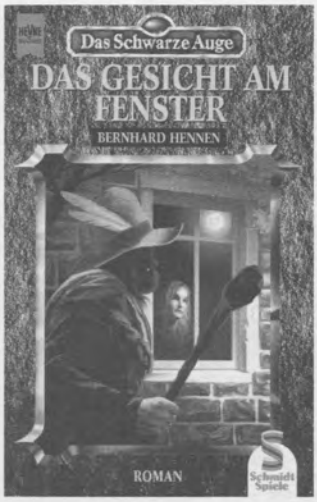
aus längst vergangenen Zeiten. Um Licht ins Dunkel zu bringen, bricht sie auf, doch gibt es Gefahren, denen selbst eine Zauberin nicht trotzen kann – wohl aber Yeto, ein Kämpfer aus dem Orden der al'Sajid, der für die ungewöhnliche Frau ins Feuer ginge – doch geht seine Liebe so weit, daß er für sie Rondra, die Kriegsgöttin, verrät?



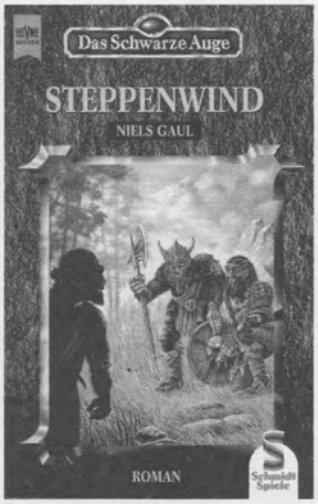
Der Spieler
Romannummer: 06/6022
Autor: Christian Jentzsch
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1996
Am Spieltisch ist Halgor unbesiegbar, doch dem Widersacher gegenüber, der ihn Mörder nennt, muß er passen. Bis er während der Namenlosen Tage die Möglichkeit erhält, einen Pakt mit einem Erzdämon zu schließen.



Das letzte Duell
Romannummer: 06/6023
Autor: Hans Joachim Alpers
Titelbild: Ruud van Giffen
Erscheinungsjahr: 1998
Thalon schmiedet ein Bündnis gegen den Praefos von Ghurenia. Die Seeschlacht steht unmittelbar bevor – die Allianz ist brüchig. Da kommt es zu einem Duell mit dem gefürchtetsten Piratenkapitän. Abschlußband der Trilogie "Die Piraten des Südmeers".



Das Gesicht am Fenster
Romannummer: 06/6024
Autor: Bernhard Hennen
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Dieter Rottermund
Erscheinungsjahr: 1997
Der Friede der letzten Gottesnamen und eine leere Geldkatze zwingen den Söldner Tikian, sein Leben im »Schlund« zu fristen, dem Elendsviertel von Al'Anfa. Dort erweckt das Gesicht einer Frau seine Aufmerksamkeit, die nachts am Fenster eines Hauses sitzt. Bei Tag indes findet er nur eine Ruine vor. Tikian hält sich nicht an den Rat, in Al'Anfa keine Fragen zu stellen, und so stoßen seine Nachforschungen überall auf Mauern des Schweigens. Bis ihm eine Bettlerin eine Geschichte erzählt ...



Steppenwind
Romannummer: 06/6025
Autor: Niels Gaul
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1997
Der Roman behandelt die Ereignisse im hohen Norden Aventuriens; wie der finstere Graf Uriel von Notmark mit seinen Schergen versucht, das friedfertige Bjaldorn – dessen Kristallpalast das höchste Heiligtum des Firun darstellt – zu erobern, und wie Brin von Rhodenstein und Hauka, die Wölfinnentochter vom Schwert der Schwerter geschickt werden, um Baron Trautmann von Bjaldorn und den Weißen Mann, den höchsten Firungeweihten, zu unterstützen.



Der Lichtvogel
Roman-Nummer: 06/6026
Autor: Hadmar von Wieser
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1997
Das geheimnisumwitterte Konzil der Elemente im Raschtulswall überwacht alljährlich das Ritual des Lichtvogels und lädt erstmalig wegen der dräuenden Bedrohung Borbarads auch Nichtmagier dazu ein, u.a. auch den berühmten Raidri Conchobair. Doch dann geschieht Schreckliches: Borbarad läßt das Ritual stören, und seine dämonischen Schergen stehlen das Ei des Allvogel des Lichts, so daß Raidri und seine Freunde sich auf eine gefährliche Queste begeben: Sie müssen das Ei zurückholen, damit das heilige Ritual vollendet werden kann.
Erster Teil der Reihe "Elementare Gewalten".

Die Boroninsel
Roman-Nummer: 06/6027
Autorin: Lena Falkenhagen
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Thomas Thiemeyer
Erscheinungsjahr: 1997
Im Fürstenpalast zu Havena geschehen unheimliche Dinge, die den Stallburschen Fion unverhofft in den Mittelpunkt des Geschehens rücken. Doch dieser ist nur ein Unschuldiger im Inrah-Spiel von mehreren Vampiren, einerseits



den borongläubigen "Kindern der Nacht" und andererseits den Schergen des Namenlosen, den "Kindern der Finsternis". Und nun scheint Fion alles zu verlieren, seine Familie, seine Liebe, sein Leben ...
Erster Band der "Rabenchronik".



Aus dunkler Tiefe
Roman-Nummer: 06/6028
Autorin: Barbara Büchner
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Arndt Drechsler
Erscheinungsjahr: 1997
Der Neunaugensee galt schon immer als geheimnisvoll und mysteriös. Doch in den letzten Wochen geschahen – durch finsterste Schwarzmagie ausgelöst – unheimliche Dinge in Trallop, denen die Kriegerin Farnlieb und ihre Freunde gemeinsam auf den Grund gehen wollen, um das Übel zu bekämpfen, das die Weidener Lande, wenn nicht gar ganz Aventurien bedroht. Und nur noch einer kann am Ende noch helfen: Der geheimnisvolle Rohezal vom Amboß ...

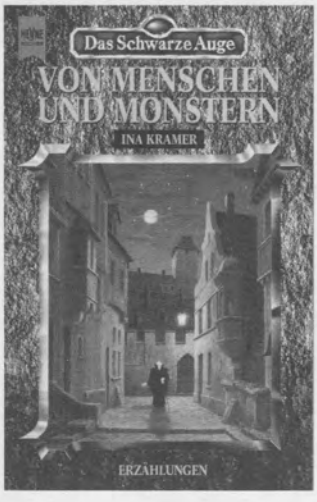
Kinder der Nacht
Roman-Nummer: 06/6029
Autorin: Lena Falkenhagen
Illustrationen: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Dieter Rottermund



Erscheinungsjahr: 1997
Die Geschichte des jungen Stallburschen Fion vom Fürstenpalast zu Havena geht weiter, denn nun muß er seine Schuldlosigkeit beweisen, die durch seine intriganten Gegner in Frage gestellt wurde. Selbst seine besten Freunde schenken ihm keinen Glauben mehr – doch Hilfe von unerwarteter Seite scheint das Blatt doch noch wenden zu können.
Zweiter und letzter Teil der "Rabenchronik".



Das zerbrochene Rad
Romannummer: 06/6000
Autor: Ulrich Kiesow
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Dieter Rottermund
Erscheinungsjahr: 1997
Die Schergen Borbarads, des mächtigsten Schwarzmagiers der aventurischen Geschichte, überziehen das Land mit Mord und Brand. Wer sich seiner grausamen Soldateska widersetzt, wird vernichtet. Einer Woge gleich wälzt sich der dämonische Heerzug vorwärts. Auch im Bornland findet Borbarad verräterische Kampfgenossen. Doch dann stößt er auf erbitterte Gegner – den Grafen von Geestwindskoje und die berühmte Thesia von Ilmenstein. Es kommt zur Entscheidungsschlacht an der Misa. Den Bornländern ist klar: Wenn die vereinten Armeen aus Gareth und Festum den Mordbrennern, Dämonen und Beschwörern unterliegen, wird Bornland untergehen, zermalmt von Borbarad und seinen Spießgesellen. Nur die Barden werden dann noch von dem prächtigen Land am Born und seinen tapferen Bewohnern künden ...
Autor und DSA-Erfinder Ulrich Kiesow verstarb, bevor dieser Roman erschien. Damit ist dieses 960 Seiten starke Werk zu seinem Vermächtnis geworden.



Von Menschen und Monstern
Roman-Nummer: 06/6030
Autoren: Ina Kramer (Hrsg.), Barbara Büchner, Hadmar von Wieser, Ulrich Kiesow, Lars Feddern, Stefan Küppers, Stephan Johach und Christel Scheja.
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Manfred Halder
Erscheinungsjahr: 1998
Diese Sammlung von Kurzgeschichten führt den Leser nahezu über den ganzen aventurischen Kontinent: Das Bornland, Albernia, Garetien und das Horasreich sind nur ein paar Stationen auf einer kurzweiligen Reise.

Heldenschwur

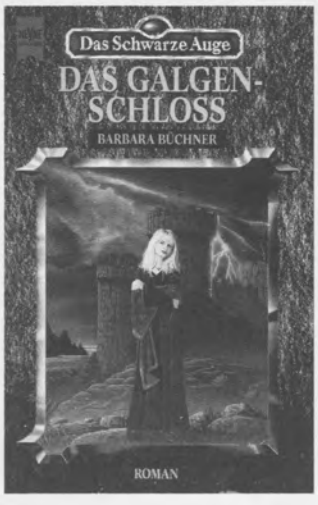


Roman-Nummer: 06/6031
Autor: Johan Kerk
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Manfred Halder
Erscheinungsjahr: 1998
In vielen Landstrichen erzählt man sich die Geschichten um die Heldentaten der Heroischen Vier, die vor einiger Zeit große Questen gemeinsam bestritten haben. Doch die Gefährten haben sich schon lange getrennt und gehen jetzt ihre eigenen Wege, obwohl sie immer wissen, daß eine Nachlässigkeit aus der Vergangenheit sie auch heute noch einholen kann ...



Das letzte Lied
Roman-Nummer: 06/6032
Autorin: Gun-Britt Tödter
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Manfred Halder
Erscheinungsjahr: 1998
Tjalf Sturmlied, der thorwalsche Skalde, ist ein Kind Swafnirs. Dieser Segen (oder Fluch?) brachte ihn schon manches Mal in arge Nöte, doch die größte Gefahr droht ihm erst, als er die Rahjafreuden mit der Kriegerin Jara kennenlernt und nun befürchten muß, in seiner unbezwingbaren Kampfeswut nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden zu können. Und so wird die Reise von Tjalf und seinen Gefährten in dem von den Orks besetzten Gebieten des Svelltschen Städtebundes, in dem unheimliche Dinge passieren, auch von diesem inneren Kampf Tjalfs geprägt.

Das Galgenschloß
Roman-Nummer: 06/6033
Autorin: Barbara Büchner
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Arndt Drechsler
Erscheinungsjahr: 1998
Mikail lebt, seit er drei Jahre alt ist, in der Obhut eines Magiers in Donnerbach, ohne jemals von den genauen Umständen seiner Geburt zu erfahren. Doch als eine Botin vom Tod der Mutter Mikails berichtet, erfährt er, daß er nun



der Baron von Ouvenske ist. Gemeinsam mit seinem Freund Thezmar – einem Magus der Donnerbacher Akademie – macht er sich auf den Weg nach Sewerien zu seiner Baronie. Doch die vier von den Zinnen trutzig abstehenden Galgen auf dem Familienschloß sind ein böses Omen, und in nur kurzer Zeit wird Mikail gemeinsam mit Thezmar in eine düstere Geschichte hineingezogen, die noch nicht beendet ist, nachdem die beiden unter Aufbietung aller Kräfte eine Vampirplage verhindert haben, denn nun kündigt sich die Inquisition an ...

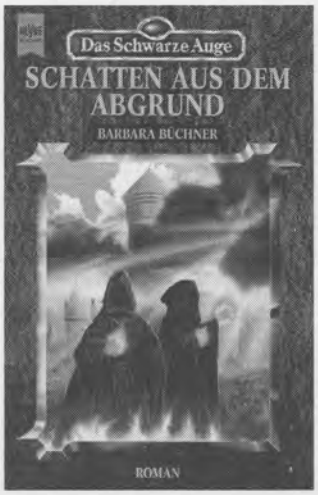


Tod eines Königs
Roman-Nummer: 06/6034
Autor: Karl-Heinz Witzko
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Arndt Drechsler
Erscheinungsjahr: 1998
Dajin, der erste freie König Maraskans, wird von einem Thronusurpator umgebracht, doch eine tapfere Gardistin der Palastwache und ihr – unter ganz besonderen Umständen entdeckter – neuer Bekannter sorgen dafür, daß der jüngste Sohn des gemeuchelten Königs überlebt. Doch die Flucht verläuft nicht so rosig wie geplant, so daß die Gardistin schwer

verletzt in einem Dorf zurückbleibt, während ihre Kameraden mit dem Säugling weiter den Häschern des neuen Königs, der natürlich keinen zusätzlichen potentiellen Konkurrenten auf dem Lilienthron gebrauchen kann, entfliehen. Doch dabei sterben alle – bis auf den Säugling, der kurz darauf von zwei Maraskanern gefunden wird, die den kleinen Balg wie ihren eigenen Sohn aufziehen, ohne zu wissen, wen sie da aufgenommen haben. Der Lebensweg des Kleinen ist nicht leicht, und es dauert geraume Zeit, bis er zu sich selbst findet.
Erster Roman um die Könige von Maraskan.

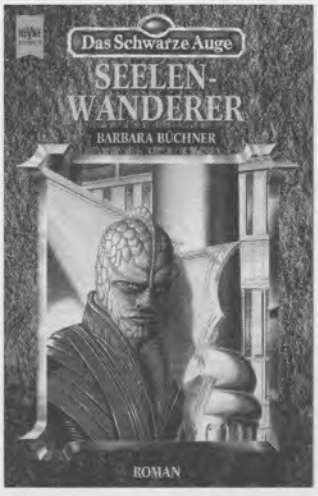


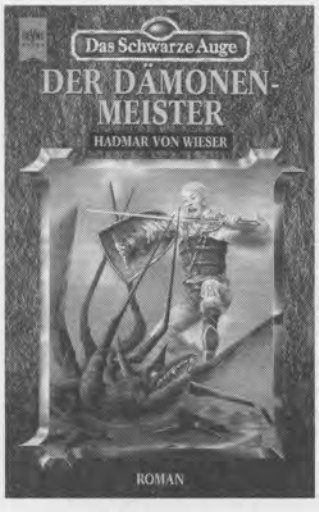
Der Schwertkönig
Roman-Nummer: 06/6035
Autor: Hadmar von Wieser
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Arndt Drechsler
Erscheinungsjahr: 1998
Raidri Conchobair beschreibt autobiographisch von seinem Leben, das den albernischen Adligen schon in früher Jugend in ferne Regionen geführt hat. Spätestens, seitdem er das Donnersturmrennen gewonnen hat, ist sein Name in aller Munde, und unter Kaiser Reto hilft er, das unabhängige Maraskan zu erobern, während ihm inzwischen schon lange der Beiname *Schwertkönig* gegeben wurde, da er in seiner Schwertkunst unübertroffen ist.
Erster Bande aus der Reihe "Das Leben des Raidri Conchobair" .



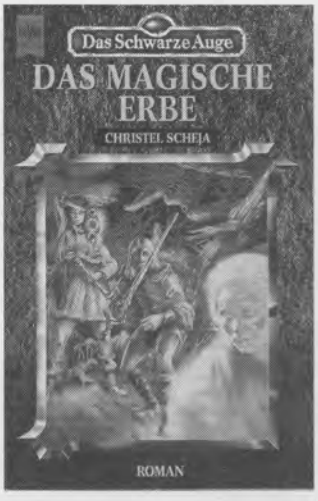
Schatten aus dem Abgrund
Romannummer: 06/6036
Autorin: Barbara Büchner
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Arndt Drechsler
Erscheinungsjahr: 1998
Die Hexen Ofrim und Morla stekken in der Klemme: Der Inquisitor Kunrad von Marmelund schickt seine Schergen zur Baronie der Geschwister, um Anhänger der grausamen Echsenkulte aufzuspüren. Schließlich unterwirft er Ofrim sogar der Folter ...

Seelenwanderer
Romannummer: 06/6037
Autorin: Barbara Büchner
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Arndt Drechsler
Erscheinungsjahr: 1999
In den aranischen Bergen lauert ein Fluch. Von Elfenkraft in Stein gebannt, bereitet ein uralter Echsenpriester seine Auferstehung vor. Zwei Hexen übernehmen die Aufgabe, ihn unschädlich zu machen. Doch im Kampf gegen böse Mächte geraten sie selbst in den Bann des Verderbens.





Der Dämonenmeister
Romannummer: 06/6038
Autor: Hadmar von Wieser
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1999
Der vollendete Meister der Schwertkunst und einer der größten lebenden Helden Aventuriens kämpft gegen Borbarad und seine Dämonenhorden. Erst als er das Schwert Siebenstreich für sich gewonnen hat, ist die Zeit reif für die Entscheidungsschlacht gegen das abgrundtief Böse.
Zweiter Bande aus der Reihe "Das Leben des Raidri Conchobair".



Das Magische Erbe
Romannummer: 06/6039
Autorin: Christel Scheja
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1999
Bei der Rückkehr in ihre Heimat Albernia wird die Bardin Merydwen von der Vergangenheit eingeholt. Unversehens gerät sie in das Ränkespiel des mächtigen Feenherrschers Elathalion. Doch ein geheimnisvolles Schmuckstück bringt sie mit einem Krieger und einer Magierin zusammen, deren Schicksal vor endloser Zeit schon einmal mit dem ihren verwoben war. Gemeinsam nehmen die drei den Kampf gegen Elathalion auf.

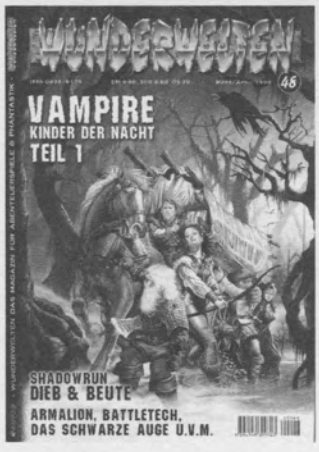
DSA – Weitere Veröffentlichungen

Seit Erscheinen des Lexikons sind natürlich auch wieder zahlreiche Produkte zu nennen, die zwar in engem Zusammenhang mit DSA stehen, aber nicht in die bisherigen Kategorien einzuordnen sind, weswegen ihnen hier ein eigener Abschnitt zugebilligt werden soll.



◆ An erster Stelle sei hier natürlich der **Aventurische Bote** erwähnt, der weiterhin das "Hausmagazin" für DSA-Spieler ist. Auch er erscheint inzwischen bei Fantasy Productions (wo gegen 4,– DM in Briefmarken ein Probeexemplar abzurufen ist), Abonnements laufen hingegen über die AVG Abonnement Vertriebsgesellschaft mbH, Pf. 112202, 20422 Hamburg.

◆ Nicht allein mit DSA, sondern mit Rollenspiel allgemein beschäftigt sich die Zeitschrift **WunderWelten**, die ebenfalls von



Fantasy Productions zweimonatlich herausgebracht wird. Neben Buch- und Spielrezensionen gibt es hier regelmäßige Berichte über Neuerscheinungen auf dem Rollenspielmarkt sowie Artikel zu unterschiedlichen Bereichen, die sich rund ums Rollenspiel drehen. Natürlich ist DSA einer der wichtigsten Schwerpunkte der WunderWelten.

◆ Aus der Welt der Bits und Bytes ist zu berichten, daß die Nordland-Trilogie durch **Schatten über Riva** vervollständigt wurde, während das Hilfsprogramm DSA-Tools durch das erweiterte **DSA-Tools de luxe** ersetzt wurde.

◆ Für alle diejenigen DSA-Fans, die ihr Hobby gerne am Revers tragen, sind kleine Metall-Pins herausgekommen. Neben dem DSA-Logo gibt es noch das Wappen des Mittelreichs und des



Horasiats – weitere Motive sind geplant.

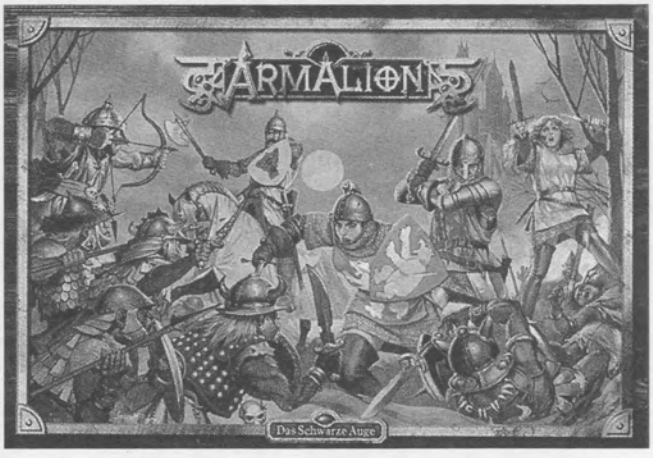
◆ Natürlich ist auch die Serie der **Aventurischen Miniaturen** fortgesetzt worden, mittlerweile sind weit über 150 unterschiedliche Miniaturen erhältlich – darunter solche besonderen Schätze wie der Hummerier oder der Achaz auf Reitechse.

◆ Nicht nur, um diese Miniaturen im Spiel einsetzen zu können, sondern vor allem, um Kämpfe mit zahlreichen Beteiligten flüssig abhandeln zu können, ist **Armalion** entwickelt worden: das Miniaturenspiel zu DSA. Neben der großen Grundbox (die das doppelte Format herkömmlicher DSA-Boxen aufweist) gibt es mittlerweie acht Einheiten-Boxen, in denen



jeweils fünf bis zehn weitere Miniaturen enthalten sind.

◆ Nur am Rande sollte noch erwähnt werden, daß auch die Serie der DSA-Kalender fortgesetzt worden ist.



Die Einträge und Seitenzahlen im Stichwortverzeichnis sind mit verschiedenen Schriftmerkmalen (fett und/oder kursiv oder Einrückung) ausgestattet, um ein zügiges Auffinden von Begriffen zu erleichtern.

Hauptmerkmal ist die gerade oder kursive Ausrichtung von Begriffen und Seitenzahlen: 'gerade Ausrichtung' verweist auf Einträge im »Lexikon«, *kursive Ausrichtung* kennzeichnet Einträge aus dem »Almanach«.

Fette Schrift weist – Überschriften ausgenommen – grundsätzlich auf einen eigenen Eintrag in Lexikon oder Almanach hin.

Seitenzahlen werden normal, kursiv, fett oder fett-kursiv dargestellt:
Fett – der vorstehende Begriff hat einen eigenen Eintrag im Lexikon;
Fett-Kursiv – desgleichen, jedoch im Almanach;
'Normal' – der vorstehende Begriff ist irgendwo auf der entsprechenden Seite im Lexikon zu finden;
Kursiv – desgleichen, jedoch im Almanach.

Eckige Klammern '[]' beinhalten stets einen Verweis '>' auf einen anderen Begriff im Stichwortverzeichnis.

Runde Klammern '()' beinhalten meist eine Erläuterung zum voranstehenden Begriff oder verweisen auf ein vorhandenes Unterkapitel; die Abkürzung 'FT' verweist auf eine Farbtafel zwischen den genannten Seiten im Lexikon; '(Abb.)' weist auf eine oder mehrere Abbildung(en) auf der (den) vorstehenden Seite(n) hin.

GESPERRTE SCHRIFT kennzeichnet umfangreichere Themen-Artikel.

'Eingerückte Stichworte' stehen stets mit dem darüber befindlichen Haupteintrag in Zusammenhang. Ein vorangestellter Punkt '•' kennzeichnet eine Überschrift der folgenden Unterbegriffe.

Durchgestrichene ~~Seitenzahlen~~ bedeuten, daß ein Eintrag aus dem Lexikon aventurisch nicht länger aktuell ist; durchgestrichene ~~Stichworte~~ sollten aufgrund ihrer Schreibweise oder ihres Inhalts Borons gnädigem Vergessen anheimfallen.

Auf die alphabetische Reihenfolge wurde bereits auf den ersten Seiten des Almanachs eingegangen, das häufiger verwendete Kürzel 'ZT' steht für 'Zeittafel'.

A

Aal *(Speisefisch)* 1
Aal *(Geschütz)* 1
***Aarenstein* 1**
Aarkopf 1
Abagund 1, 12 (Abb.)
***Abbadorn* 1**
Abilacht 1
  Tag der Katastrophe **91**, **244**
Abilachter Fleckvieh 13; ***1***
Abilachter Reiter 1
Abilachter Stinker 1
Aboralm 1
Abracoor 1
Abramelin 1
Abraxandor 1
***Abszint* 1**
Abtmarschall 1
Abtprimas 1
Abu Dhelrumun 1
***Abu Terfas* 1**
Abudijian-Theater 1, 231
Abysmaroth 1
Abyssabel 1
Abyssandur 1
Academia Arcomagica 1
Academia Armarorum 7
Academia d. Hohen Magie 1-2
  Pentagrammaton **50**
  Punin (Zeittafel) **202**
Academia Magica Transformatorica 114
Accademia Contramagica 113
Accademia Mysteria Arcana 6
Achan 2, 143 (Abb.)
Achaz [>Echsenmensch]
Achmad'Sunni 2
***Achorhobai* 1**
Acker 2, 165
***Adamantenland* 1**
Adawadt 165 (Abb.) [>Riesen]
***Adawadtgürtel* 1**
Addiermaschine 2
ADEL 3-6
  Allgemeiner Überblick **3**
  Götter d. Adels **3**
  Rang u. Namen **3-4**
  Krönung, Wahl u. Erhebung **4**
  Ritterschlag u. Weihe **5**
  König u. Reich **5**
  Adel über Adel **5**
  Erbrecht, Rechte, Pflichten **5**
  Jagd u. Schranke **5-6**
  Zwangsehen, Diplomatie **5**
Adel/Adlige 2
***Adelskornture* 1**
Adelskonvent 2
Adelsmarschall 2
  Adelskornture **1**
  Bornland (Politik u. Handel) **44**
  Dallenthin, Jucho v. **17**
  Tjeika von Notmark **252**; ***65***
  Widderorden **276**
Adelsversammlung 2
  Adelskornture **1**
  Bornland (Politik u. Handel) **44**
  Stoerrebrandt **238**
Adept(us) 2
Adler 2
  Bergadler **40**
  Goldadler **26**
  Königsadler **146**
  Seeadler **227**
Adlergarde 2; ***1***
  Tuzaker Aufstand **258**
Adlerkrone 2
***Adler-Orden* 1**
***Adlerschnabel* 1**
Adlerspitze 2 (Abb.)
Adlerthron 2
  Bosparan **46**
***Admiral-Vikos-Sieg* 1**
***Admiral-von-Seweritz-Schule* 1**
***Adoptivkönige* 1**
Aeltikan 2, 266
  Zzzt **296**
Aeniko 2, 267
Aeniko-Strudel 2, 267
***Aëserion* 1**
Affen 2
  Kalekken **137**
  Löwenaffen **39**
  Moosäffchen **172**
  Paaviane **194**
  Riesenaffen **54**
  Sumpfrantzen **241** (Abb.)
  Zirkusäffchen **75**
Affenmensch 2
Agam Bragab [>Nordstern]
Agapyr 6
Agha 6; ***1***
  Kalifat (Heer) **139**
Aghira 6
  Calaman **55**
  Tag d. Zorns **244**
Agribaal 6
Agrimoth 6
  Agribaal **6**
  Arjunoor **31**
  Azzitai **32**
  Je-Chrizlayk-Ura **134**
  Kah-Thurak-Arfai **136**
  Schänder der Elemente **56**
  Taifelel **62**
  Tuur-Amash **257**
***Ahornsirup* 1**
***Ahrholt* 1**
Ahrholter Apfelkäse [>Ahrholt]
Aidari 6
  Siberschwäne **230**
Aiguillon 202, 205
***Aikar Brazoragh* 1**
  Khezzara **143**
Aikul 6
  Wilde Jagd **277**
Aimar-Gor 6
***Aitherion* 1**
Akademie der Erscheinungen 6-7
Akademie der Geistigen Kraft 7
Akademie der Geistreisen 7
Akademie der Herrschaft 17; ***1-2***
Akademie der Mag. Rüstung 7
Akademie der Verformungen 7-8
***Akademie der Vier Türme* 2**
Akademie des Mag. Wissens 8
  Gilindor, Hesindiane 102
Akademie Schwert und Stab 8
  (Abb.); ***2***
Akademie v. Pentagramma 195
Akademie v. Licht u. Dunkelheit 8
Akademiesiegel [>Gildensiegel]
***Akbashi, Kerim* 2**
Akidos 8
Akkharid 8-9
Akrabaal 9
Akrr'tzr 9
Al Benush 9
  Aslam **6**
***Al Rakshaz* 2**
Alaani 12, 234
Al-Achami 9
***Al'Acharni* 2**
Al'Ahabad 9
***Alam-Terekh* 2**
  Terekh **63**
Alandra saba Onaron [>Akademie der Erscheinungen]
Al'Anfa 9-11 (Abb.)
  Klima **9**
  Landschaft **9**
  Tierwelt **9**
  Bevölkerung **9**
  Landwirtschaft **9**
  Handwerk u. Bergbau **9**
  Siedlungen **9-10**
  Verkehr u. Wege **10**
  Handel u. Währung **10**
  Sitten u. Brauchtum **10**
  Kunst **10**
  Wissenschaft u. Bildung **10-11**
  Religion **11**, 294
  Magie **11**
  Regierung u. Verwaltung **11**
  Recht u. Gesetz **11**
  Armee u. Flotte **11**
  Zeittafel **11**
  • **A–Z**
  Erscheinen Golgaris **21**
  Große Seuche **28**
Al'Anfaner *(Edelkatze)* **11**
  Al'Anfa (Kunst) **10**
Al'Anfaner Ritus **11**
  Nemekath/-äer **178**
  Orden des Schwarzen Raben **190**
  Puniner Ritus **202-203**
***Alanfanische Prophezeiungen* 2**
***Alanfanischer Trollmops* 2**
***Alanfanisches Imperium* 2**
Alant 12
Alassow [>Alatzer]
***Alatzer* 2**
Alavi-See 12
***Alay* 2**
A'Layis Hiphon 1, 210; ***2***
Alben 12
Albenhus *(Ort)* **12**
Albenhus *(Gft.)* **12**
Albenhus, Gelda v. 12
Albernia 12-14
  Klima **12**
  Landschaft **12-13**
  Tierwelt **13**
  Bevölkerung **13**
  Landwirtschaft u. Fischfang **13**
  Handwerk **13**
  Wege u. Siedlungen **12-14**
  Handel **14**
  Magie **14**
  Regierung u. Verwaltung **14**
  Armee u. Flotte **14**
  Zeittafel **13**
  • **A–Z**
  Al-Bhernija **9**
Albernische Axtschwinger 294
***Albernische Falken* 2**
Al-Bhernija 9
***Al'Bor* 2**
Alborn [>Firdayon, Alborn]
Alchimie/Alchimist 14
  Siegel der Elemente **230**
***Al'Dabar* 2**
Aldara v. Kuslik 294; ***37***
Aldare [>Firdayon, Aldare]
Aldec Praiofold II. 14
  Praioslob von Selem **200**
***Aldec-Käfer* 2**
***Aldenia* 2**
***Alderhaag* 2**
***Alderich von Notmark* 2** *(Abb.)*
Aldifreid *(Person)* ***2***
Aldifreid *(Versform)* ***2***
Aldinor 14, 17
***Aldubhor* 2**
Aldyra *(Horasmark)* **14**; ***2***
Aldyra *(Ort)* ***2***
***Aldyramon* 2**
***Alemitische Bucht* 2**
Alfen 14
Algendämon [>Ulchuchu]
***Al'Gorton* 2**
Al'Hani 11-12, 272
Alk [>Riesenalk]
***Allaventurischer Konvent* 2-3**
Allesgebärende 14
Allesspendende Mutter 14
Alleswandlerin 14
***Allgemeine Schiffsglocke* 3**
Alligator 14
Allmächtiger Baumeister 14
Allvogel 14
Al'Mada 12, 16
Almada 14-17
  Klima **14**
  Landschaft **14-15**
  Bevölkerung **15**
  Landwirtschaft **15**
  Siedlungen **15**
  Handel u. Verkehr **15**
  Sitten u. Gebräuche **15**
  Künste **15**
  Wissenschaft u. Bildung **15**
  Religion **15-16**
  Regierung u. Verwaltung **16**
  Heereswesen **16-17**
  Recht u. Ordnung **17**
  Zeittafel **16**
  • **A–Z**
  Kühler Schrubbel **151**
Almadaner Dynastie 17
  Eslamiden **82-84**
  Zeittafel **84**
Almadani *(Person)* **17**
  Almada (Almadanis) **15**
Almadani *(Tanz)* **17**
  Almada (Künste) **15**
Almosar 17
***Almosenbörse* 3**
Alp [>Nachtalp]
Alphana *(Rauschkraut)* ***3***
  Al'Anfa (Handel und Währung) **10**
Alphana *(Al'Anfa, alt)* ***3***
  Al'Anfa (Zeittafel) **110**
Alraune 17
  Wühlschwein **279**
Al'Rik ibn Abu [>Nedime]
Alrik (v. Almada) 17
  Kosch (Zeittafel) **149**
Alrurdan 17
***Alschera* 3**
Altaïa 17; ***3***
Altaventurisch 17
Alt-Bosparan 17
***Alte Consuley* 3**
Alte Drachen 17
  Aldinor **14**
Alte u. Erhabene Al-Achami-Akademie 7
Alter Ugdalf [>Ugdalfskronir]
Alter Vater 17
***Alter vom Berg* 3**
***Älterer der Äonen* 3**
Altes Reich 17-18
  Zeittafel **18**
  • **A–Z**
  Korelkin **147**
  Puniner Ritus **202**
Altes Volk 18
Ältester Besucher [>Wanderer zwischen d. Sphären]
Altgüldenländisch 18
  Aureliani **6**
***Altijar* 3**
Altimont 18
  Jade **34**
Altoum 18
  Edas **20**
  Kajubo **137**
  Pirateninseln **51**
Altoum-Jade 18 *[>Jade]*
Altoum-Winde 18
  Kauca **142**
Altsvelltsümpfe 18-19
Altzoll 19
Altzwergisch 19
Alveran 19
  Melliador **42**
Alveraniar 19
  Bishdariel *(BOR)* **41-42**
  Mythrael *(RON)* **173**
  Schelachar (PRA) **57**
  Uthar *(BOR)* **261**
  Ymra **283**
***Alveranie* 3**
Amazeroth 19
  Beel'Ymash **36**
  Bha'Levek **41**
  Herr des Wahnsinns **30**
  Karunga **141**
  Mhek'Thagor **169**
  Qok'Maloth **204**
  Quitslinga **204**
  Sornbuths Ring **60**
  Uridabash **260**
  Vielgestaltiger Blender **69**
  Xamanoth **281**
Amazone 19 (Abb.)
  Glaube u. Grundsätze **19**
  Org. d. Amazonenordens **19**
  Rechtl. u. wirtschaftl. Stellung **19**
  Aussehen u. Kleidung **19**
Amazonenkrone 19
***Amazonenliebe* 3**
***Amazonenrösser* 3**
Amazonensäbel 19
Amazonisch 20
Ambareth, Aleya 20
Ambla 20
Ambocebra 20
Amboß(gebirge) 20

Rohals Zinne **55**
Zwergengold **292**
Zwergenkohle **292**
Amboßzwerg 20-21 (Abb.)
Verbreitung **20**
Lebensweise **20**
Erscheinungsbild **20**
Geselligkeit **20-21**
Glaube u. Magie **21**
• A–Z
Almada (Tierwelt) **14**
Ambros von Kosch 21
Amdeggynmassiv 21
Ameise 21
Amelthona Praiadne II. ~~21~~; ***3***
Amene I. ***3***
Amene II. ***3***
Amene III. ~~21~~ (Abb.); ***3***
Amene-Horas ***3***
Adlerschnabel ***1***
Amethystlöwin ***3***
Amhallah 21
Amhallas [>Süd-Almada]
Amhallassih 21
Wüstengalan **280**
Yrosien **283**
Amhallassih-Kuppen 21
Amm el-Thona ~~21~~; ***3***
Amöbe 21
Amper 21
Amran 21
Amran Gerbald 21
Amran Khallas 194 (Abb.); ***3***
Amran Kutaki 21
Amran Nemoras 21, 295 (Abb.)
Zyklopeninseln (Zeittafel) **294**
Amran Thjemen 21
Amran Thurak 21
Amrifas 21
Amul al-Hinnj ***3***
Anatomische Akademie 21-22
Ancarion der Rote ***3***
Anchopal 22 (Abb.)
Anconiten 12, 22
Anconius (v. Baburin) 22
Andalkan 22
Andaryn II. [>Nostria (Zeittafel)]
A. der Wahnwitzige 182
A. der Prächtige 182
Andergast *(Stadt)* 22
Andergast *(Kgr.)* 22-25
Klima **23**
Landschaft **23**
Tierwelt **23**
Bevölkerung **23**
Landwirtschaft **23**
Handwerk u. Bergbau **23**
Siedlungen **23**
Verkehr u. Wege **23**
Handel u. Währung **23**
Sitten u. Brauchtum **23-24**
Kunst **24**
Wissenschaft u. Bildung **24**
Religion **24**
Magie **24**
Regierung u. Verwaltung **24**
Recht u. Gesetz **24**
Armee u. Flotte **24-25** (Abb.)
Zeittafel **25**
• A–Z
Kronenhirsch **150**
Andergaster *(Person)* **25**
Andergaster *(Waffe)* **25** (Abb.)
Andergasti 25
Anderswelt 25
Andikan 25
Fledermausinsel ***23***
Andra 25
Andrafall [>Nostria (Zeittafel)]
Anfelsinen 9; ***3***
Anfla ***3***
Angarai 25
Angbar 25
Angbarer Ritus ***3***
Angbarer See *(Gewässer)* **25**
Angbarer See *(Gft.)* ***4***
Angbarosch vom Kosch 25-26
Angbarsch 26
Ange 26
Angenburg ***4***
Angram 26
Angrosch 26
Allmächtiger Baumeister **14**
Heilige Halle **121**
Angroschax 26
Angroschim 26
Angroschna 26
Angroscho 26
Angroschs Axthieb 26
Angroschs Waffenmeister ***4***
Angst, Die [>MAGISCHE BÜCHER]
Angstgift 26
Ankbesi, Dulhug ***4***
Ankerboot 26
Ankram ***4***
Annalen d. Götteralters ***4***
Av. Götter- u. Heldensagen ***6***
Eherne Schwert, Das ***20***
Anoiha 26, 295 (Abb.)
Anshag v. Glodenhof 26
Answin v. Rabenmund 26
Answinkrise/Answinisten 26
Antidodekarion ***4***
Antidot ***4***
Antilope 26
Halmar-Antilopen **115**
Antimagie 26
Akademie d. Mag. Rüstung **7**
Bannakademie Fasar **34**
Bannakademie zu Ysilia **34**
Halle d. Antimagie **113-114**
Schule der Austreibung **223**
• A–Z
Koschbasalt **149**
Anval 26
Äon [>Zeitalter]
Apep 26; ***4***
Goldmäulchen ***26***
Apeps Säule ***4***
Aphasmayra 26
Aphestadil 26
Arachnae 26
Aragoja, Messalia di ***4***
Aralzin (von Bethana) ***4***
Aran 26
Arangen 9, 26
Arania-Pferde ***4***
Aranien 26-29; ***4***
Klima **26**
Landschaft **26-27** (Abb.)
Bevölkerung **27**
Landwirtschaft **27**
Handwerk u. Bergbau **27**
Siedlungen **27**
Verkehr u. Wege **27**
Handel u. Währung **27**
Sitten u. Brauchtum **27-28**
Künste **28**
Wissenschaft u. Bildung **28**
Religion **28**
Magie **29**
Regierung u. Verwaltung **29**
Recht u. Gesetz **29**
Armee u. Flotte **29** (Abb.)
Zeittafel **28**
• A–Z
Oron (Schwarz-Aranien) ***48***
Winselgras **279**
Wurfscheibe **280**
Yagan-Nuß **282**
Yalaiad **282**
Aranier 29
Aranischer Exodus 29; ***4***
Arax 29
Höhlenspinne **125**
Arbach 29
Arbalette ***4***
Arbalettieri ***4***
Arbalone 4-5 *(Abb.)*
Arbaloniere ***5***
Arcanum [>MAGISCHE BÜCHER]
Arcanum Interdictum ***5***
Archiv Z ***5***
Archon ***5***
Archon Megalon [>Megalon, A.]
Archonten ***5***
Ardare 29
Ardariten 29-30
Arethin v. Jergan 30
Arethiniden 30
Argan/-strauch 30
Argelianisches Gericht ***5***
Argelion ***5***
Ariarchos [>Di'Ariarchos]
Arika ***5***
Arinkelwald ***5***
Ariolan Weißblatt [>Nostria (ZT)]
Aristokratie 9; ***5***
Arivor *(Ort)* 30; 105 (Abb.)
Arivor *(Erzherrschaft)* **30**
Zeittafel **30**
Arivor *(Stadtmark)* ***5***
Arivor, Bogumil v. 43
Arjuk 31
Arjunoor 31
Arkane Lehr- u. Forschungsanstalt 8
Arkanes Institut d. Zwölfgöttlichen... 8
Arkanil 31
Arkanium 31
Arkhobal 31
Arkis 31
Arkos II. 31; ***5***
Arkos ben Ardas ***5***
Arkos von Zorgahan ***5***
Arlinsburg ***5***
Armada ***5***
Armalion 31
Armbrust 31 (Abb.)
ARMEE UND FLOTTE ***5***
Arn-Horas 31; 149
Arö 31
Arombolosch Sohn d. Agam 31
Arras de Mott *(Person)* 31
Herbald ***30***
Arras de Mott *(Kloster)* 189 (Abb.); ***5***
Arrati 31
Arratistan 31
Artefakte und Alchemica [>MAGISCHE BÜCHER]
Arupanaq ***5***
Arÿios ***5***
Asboran ***5-6***
Ascandear (von Baburin) ***6***
Aschubim 31
Asdharia 31
Asfaloth 31
Hzn. des Wimmelnden Chaos ***30***
Asgareol, Hilperton ***6***
Ashim Riak Assai ***6***
Ask ***6***
Askanisches Meer ***6***
Askari 31
Agha 6
Asker Batzen ***6***
Aslam ***6***
Albenhus *(Ort)* **12**
Asmodena-Horas 31
Aso 31
Aspe ***6***
Asqarath/Asqarathi 31
Asralion Sommertau 276
Assarbad ***6***
Astaran 31
Asterion ***6***
Astrale Kraft 31
Thonnys **247**
Astraltrank ***6***
Astrolabium 31
Astrologie/Astronomie/ Astrowissenschaften 239
Atak 31
Atalente [>A'Tall]
A'Tall 1
Atamsee ***6***
Atan-Kiefer 31
Atanax 31
Atax Stahlauge ***6***
Athavar Friedenslied ***6***
Atherion, Thomeg 32
Athyros ***6***
Atlas ***6***
Atmaskot Blutsäufer 32
Thorwal (Zeittafel) **250**
Atmon 32
Audienzia 32
Brabak (Audienzia) **50**
Auelf 32, 77
Auerhahn 32
Auerochs 32
Aufstand v. Gareth [>Garether A.]
Auge Firuns [>Iyi]
Auge Liskas [>Nordstern]
Augen d. Kammer 32
Augen d. Namenlosen 32
Aurelia ***6***
Aureliani ***6***
Aurika ***6***
Aurikaner ***6***
Aurin und Raurin ***6***
Aurrghrhrropp ***6***
Äußere Ozeane ***6***
Aventurien 32
Av. Götter- u. Heldensagen ***6***
Aventurischer Bote 32
Aventurisches Bardentreffen ***6***
FEIERTAGE (Peraine) **91**
Aves *(Göttersohn)* 32
Akademie d. Geistreisen **7**
Paradiesvogel **195**
Aves *(Wandelstern)* **32**
Aves-Freunde/-Loge ***6***
Aveskatze ***6***
Awalakim ***6***
Axorda-Baum 32
Ayaodôn ***6***
Ayla al-Yeshinna 32
Yeshinna/al-Yeshinna **283**
Ayla v. Schattengrund [>Schattengrund, A.]
Ayla Ylarsîl von Donnerbach ***6***
Aytan 32
Azamir 32
Azhlazah 32
Azzitai 32

B

Baburin *(Ort)* 33 (Abb.)
Baburin *(Sultanat)* ***7***
Baccanaq 33
Badilak ***7***
Badilakaner ***7***
Bahamuth ***7***
Bakter 33
Balash 33
Mungo **172**
Zuckernuß **287**
Baldrom ***7***
Balestra ***7***
Adlerschnabel ***1***
Balestrina ***7***
Balgenhorst, Gelpert ***7***
Balgerick ***7***
Balgericke ***7***
Baliho *(Ort)* 33-34
Weiden (Zeittafel) **276**
Baliho *(Gft.)* **34**
Balihoer Bärentod 34, 35
Balihoer Rad 34
Baliiri 34
Baliiri-Schwur 34
Balkha'bul 34
Ball der erblühten Rose ***7***
Ball der jungen Knospen ***7***
Balläster 34 (Abb.)
Balligur ***7***
Balligur, Praionor di ***7***
Ballûng-în-hoîh ***7***
Balträa ***7***
Baltrea 34
Zyklopeninseln (Zeittafel) **294**
Banchab *(Fluß)* ***7***
Banchab *(Domäne)* ***7***
Banchaber Blende ***7***
Bandurria 34
Bangra ***7***
Bankhaus Bosparan ***7***
Bankhaus Plötzbogen [>Plötzbogen]
Bankhäuser
Bankhaus Bosparan ***7***
Bankhaus Plötzbogen [>Plötzbogen]
CAC-Creditanstalt ***13***
Grangorer Darlehensbank ***27***
Handelsbank ya Strozza ***29***
Nordlandbank **180**
Bannakademie Fasar 34
Bannakademie zu Ysilia 34
Banner 34
Bannstaub 34
Bannstrahl Praios' 34-35
Barbarenschwert 35 (Abb.)
Barbarenstreitaxt 35 (Abb.)
Bardentreffen [>Aventurisches B.]
Bardo 35, 55 (Abb.)
Bären
Baumbär **36**
Baumwürger ***9***
Borkenbär **43**
Firunsbär **94**
Grimmbär [>Schwarzbär]
Höhlenbär **125**
Orklandbär **192**
Schwarzbär **224**
Bärenfelsen ***7***
Bärengarde ***7***
Bären-Inseln ***7***
Bärenklamm ***7***
Bärenkrone ***7***
Bärenmarder ***8***
Bärentod, Balihoer 34, 35
Barjed ***8***
Baron/-in 35
Adelskonvent **2**
Baronie 35
Barun-Ulah 35
Bärwalde 35
Baryd 35
Basaltfaust 11; ***8***
Basalt-Salamander 35
Bashar ***9***
Basilamine 35
Basilisk 35
Basiliskenblick ***9***
Basilisken-Panzerkröte ***9***
Basiliskentag 35
Basiliskum ***9***
Basilius der Große ***9***
Basjanbach, Joana von ***9***
Bastardschwert 35
Bastrabun 35
HELDEN u. HELDENSAGEN **120**
Yash'Hualay **283**
Bastrabuns Bann 35-36
Bataillon 36
Batzen 36
Baumbär 36
Baumdrache 36, 62-63
Bäumen 36
Nachrichtenübermittlung **36**
Strafe **36**
Baumschleimer 36
Baumspinne ***9***
Baumwürger ***9***
Bausch 36
BAUSTILE ***8*** *(Abb.)*
Bedon 36
Beel'Ymash 36
Befreiungsstil ***9***
Beherrschung/-szauberei 36
Akademie d. Herrschaft ***1-2***
Akademie d. Geistigen Kraft **7**
Halle d. Macht **114**
Schule der Beherrschung **223**
Beil 36
Beilunk *(Ort)* 36-37 (Abb.); ***9***
Beilunk *(Markgft.)* 37-38; ***9***
Klima **37**
Landschaft **37**
Tierwelt **37**
Bevölkerung **37**
Landwirtschaft **37**
Handwerk u. Bergbau **37**
Siedlungen **37**
Handel u. Verkehr **37**
Wissenschaft u. Bildung **37-38**
Religion **38**
Regierung u. Verwaltung **38**
Heereswesen **38**
Recht u. Ordnung **38**
Zeittafel **38**
Beilunker Berge 38
Zwergengold **292**
Zwergenkohle **292**
Beilunker Botenpferde ***9***
Beilunker Reiter 38; ***9***
Albernische Falken ***2***
BOTENDIENSTE **48**
Beilunker Stiefel 38
Bej'Kelhachamada [>Wanderer zwischen d. Sphären]
Bel-i ***9***
Belcramer Hügel ***9***
Beldurian, Bradonon 38
Beleman 38
Belemans Schwester [>Nuianna]
Belen-Horas 38-39
Zyklopeninseln (Zeittafel) **294**
Belhalhar 39 (Abb.)
Jenseitiger Mordbrenner ***34***
Karnoth **141**
Zant **285**
Belhanka *(Ort)* **39**
Belhanka *(Grafschaft)* ***9***
Belhanka *(Stadtmark)* ***9***
Belhanker Suppe ***9***
Belizeth Dschelefsunni ***9***
Belkelel 39 (Abb.)
Herrin d. Schwarzfaulen Lust ***30***
Thaz-Laraanji **246**
Belmart 39
Antidot ***4***
Belshirash 39
Eisiger Jäger ***21***
Karmanath/Karmanthi **141**
Thalon **246**
Umdoreel **260**
Usuzoreel **261**
Yash'Natam **283**
Belzhorash 39
Brukha-Klah **53**
Duglum **66**
Hektabaël/Hektabeli **121**
Sordul **237**
Tlaluc **252**
Benbukkel 39
Ulikkaneel **260**
Benbukkula *(Insel)* **39**
Benbukkula *(Condominium)* ***9***
Bender der Einäugige 39
Bendrom 39
Beni Arrat 39
Beni Avad 40
Beni Brachtar 40

Beni Geraut Schie 40
Wüstenelfen 280
Beni Habled 40
Beni Kharram 40
Beni Khibera 40
Beni Novad 40
Beni Nurbad ~~40~~; ***9***
Al-Bhernija 9
Beni Oroni 40
Beni Rurech 40
Beni Schebt 40
Beni Shadif 40
Beni Tarasch 40
Beni Terkui 40
Benisabaya Maraskani 9
Benisabayad 9
Benivilla 9
Bennain 40
Heff-Bennain, Berthol von ***29***
Bennain, Algei ni 9
Bennain, Cuanu ui 9
Albernia (Regierung u. Verw.) 14
Bennain 40
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Bennain, Efferdan ui 9
Bennain, Emer ni 9-10 *(Abb.)*
Bennain 40
Bennain, Invher ni 132; ***10***
Bennain, Rhuad ui 10
Bennain, Thorn [>Nahema (Zeittafel)]
Bennain von Elenvina, Idra 10
Bennain von Kuslik-Galahan, Finnian 10
Beorn (der Blender) [>Thorwal (ZT)]
Berg, vom 10
Wappen 10 (Abb.)
Berg, Leomar vom 154; ***10***
Berg, Xaviera vom 10
Bergadler 40
Bergkönig 40-41
Arombolosch Sohn d. Agam 31
Berglöwe 41
Bergschrat 10
Berik 41
Berilis [>Du Berilis]
~~**Berlingham v. Methumis 81**~~
Berlinghân v. Methumis 10
Eolan IV. B. 81
Bernsteinbucht 41
Beschwörung/-szauberei 41
Dunkle Halle d. Geister 66-67
Nekromantie 177
Pentagramm-Akademie 195-196
Zauberschule des Kalifen 285
Beskan 41
Bethana *(Ort)* 41 (Abb.)
Bethana *(Grafschaft)* ***10***
Bethana, Udora von 10
Bethana-Aralzin, Hesindiane 10
Bethanahut 10
Bethanier 10
Bewahrer d. Kraft 41
Bewegung/-szauberei 41
Akademie d. Geistreisen 7
Schule des Direkten Weges 224
Bey/-sa 41
Beybashar 10
Beylunkh 41
Beyroun, -i 10
Beyrounat 10
Bha'Levek 41
Biber 41
Bidenhocker 41; ***10***
Bieselbach 10
Biestinger 41
Bilar-Pferde 10
Bilku 41
Bilku-Archipel 10
Binsböckel 10
Bireme 41
Birkholt 10
Birscha 10
Bishdariel 41-42
Bisminka von Jassula 10
Biuntarda 119
Bjaldorn 42; ***10***
Bjaldorner Waldschrat 10
Blakharaz 42
Asqarathi 31
Heshtot 122
Irhiadzal 132
Blankhäute 10
Blasrohr 42
Blattkopfotter 10
Blaudorsch 42
Blaue Keuche 42
Thorwal (Zeittafel) 250
Blaue Mahre 42
Blaue Pfeile 42
BOTENDIENSTE 48
Blaue Rochen 10
Blauer See 42
Teufelstisch 245
Blauer Turm 10
Blaufalke 42
Blaufuchs 11
Blauhimmelstern 11
Blauunke 42
Bleiche Alara 11
Bleiche Sieche 11
Bleichgründler 42
Blindfisch 11
Blitzstrahl-Bund 11
Blitzwender 11
Blutbanner 11
Blutblatt 11
Blutdorn 11
Blütenfeen/-jungfern 42, 87 (Abb.)
Blutfisch 42
Piranha 199
Blutfliegen 11
Blutiger Rotz 42
Thorwal (Zeittafel) 250
Blutkonvent (zu Arivor) 11
Blutrochen *(Schiff)* [>ZT Zyklopeninseln]
Blutzehnt 42
Blutzinnen 42
Hilvalskopf 123
Blutzwillinge 11
Bluugh, Jandon ~~42~~; ***11***
Boabungaha 42
Bocadilia 42
Bock 42
Bodar 42
Bodar II. 42
Bodir 42
Bodirbirne 11
Bodironien 42
Bodirsalm 43
Bodrin, Helkor von 11
Boltan 43
Bolzenwerfen 11
Borned *(Grafschaft)* ***11***
Borned *(Ort)* ***11***
Borned *(Adelsrolle)* ***11***
Boran 43; ***11***
Borbarad 43 (Abb.); *86 (Abb.)*
Bethanier 10
Öffner der Tore 47
Sphärenschänder 60
Tharsonius von Bethana 63
Borbaradianer 43
Borbarad-Moskito 43
Borbarads Rückkehr 11
Borbra 43
Borkenbär 43
Born 43-44 (Abb.)
Aspe 6
Walsäsche 271
Borndorn 44
Bornemund 11
Bornisch 44
Bornischer Krieg 11
Bornland 44-45 (Abb.)
Landschaft 44
Klima 44
Flora u. Fauna 44
Bevölkerung 44
Politik u. Handel 44-45
Flotte u. Heer 45
Schätze d. Landes 45
Straßen u. Verkehr 45
Zeittafel 45
• A–Z
Moloch 171
Sonnenluchs 237
Weißhirsch 276
Winzlinge 279
Zinstag 286
Bornländer 45
Bornländer Bunte 45
Bornstör 45
Boron *(Gottheit)* 45-46
Al'Anfaner Ritus 11
Bishdariel 41-42
Borons Schlafgemach 11
Golgari 106
Golgariten 106
Hüter der Nacht 31
Jünger des Schlafes 34
Khalid Al-Ghunar 35
Marbiden 166
Nemekath/-äer 177-178
Nirgendmeer 178
Orden des Schwarzen Raben 190
Patriarch 195
Puniner Ritus 202-203
Rabe/-nvögel 205
Rabe *(Sternbild)* 205
Rabe von Punin 205
Rabenpaß 205
Rabenschnabel 205
Rabensprache 205
Rad, gebrochenes 205
Tag des Großen Schlafes 90, 244
Totenfest 254
Unwiderruflicher Pfeil 260
Uthar *(Alveraniar)* 261
Uthar *(Sternbild)* 261
Visar 264
Visaristen 264-265
Wanderer zw. d. Sphären 272
Boron *(Monat)* 45-46
Nebelmond 176
Boronanger 46
Borondria 11
Boroni 46
Boronrad *(Symbol)* 46
Boronrad *(Insel)* 46, 267
Borons Schlafgemach 1
Borons Silberkelch 46
Boronsmähne 11
Boronsmütze 11
Boronsotter 46
Boronsraben 11
Boronsschlinge 11
Boronssichel 46
Boronstrommel 11
Boronstropfen 46
Borontag 46
Boronwein 10, 265; ***11***
Bosnickel 11-12
Bosparan *(Ort)* 46
Thorwal (Zeittafel) 250
Bosparan *(Oper)* ***12***
Bosparan Herold 12
Bosparaner Nobilitarium 12
Bosparanie 12
Bosparaniel 12
Bosparanisches Blatt 12
Bosparanisches Reich 46
Bosparanjer 46
Bosparano 46, 234
Akademie Schwert u. Stab 8
Bosparans Fall 46
Bosparanshain 12
Bosquir 46
Bote des Lichts 46-47
Aldec Praiofold II. 14
Helus Praiodan I. 122
Hilberian Praiofold III. 123
Kathay Praiotin XI. 142
Noralec Praiowar I. 179
• A–Z
Heliodan 122
Linkes Szepter 156
Rechtes Szepter 209
BOTENDIENSTE 48
Albernische Falken 2
Beilunker Reiter 38
Falkenflug 86
Großkgl. Selemer Kuriere 111
Ksl. Boten- u. Kurierdienst 136
Postendienst Pertakis 51
Silberne Falken 230
Brabacciano 47
Brabaci 47
Brabacuda 12
Brabak 47-50 (Abb.)
Klima 47
Landschaft 47
Tierwelt 47
Bevölkerung 47-48
Landwirtschaft 48
Handwerk u. Bergbau 48
Siedlungen 48
Verkehr u. Wege 48
Handel u. Währung 48-49
Sitten u. Brauchtum 49
Künste 49
Wissenschaft u. Bildung 49
Religion 49
Magie 49
Staat 49-50
Audienzia 50
Recht u. Gesetz 50
Armee u. Flotte 50
Zeittafel 50
• A–Z
Thorwal (Zeittafel) 250
Brabakbengel 50
Brabakdrift 50
Brabaker Bilderpostille [>PERIODIKA]
Brabaker Rohr 50
Brabaker Schweiß 50
Brabaker Vitriol [>Vitriol]
Brabaker Waldelefant 50
Brabaker Wasserbüffel 12
Brack 50
Braggu 50
Bragold 12
Brandan 50-51
Tal der Elemente 62
Brandans Ring 51
Branibor 51
Braunchen 51
Braunenklamm 51
Braunsfurt 51
Braunwasser 51
Brautmond 51
Brayanskrone 12
Brazoragh 51
Aikar Brazoragh 1
Raschtula 206
Brecheisbucht 51
Bredenhag 51
Bredero, Dapifer ter 51
Bregelsaum 51
Bregelsaum (Zeittafel) 272
Karloff v. B. 272
Ludelbert v. B. 272
Oleana v. B. 272
Wildgrimm I. v. B. 272
Wildgrimm II. v. B. 272
Bregelsaum, Throndwig von 251
Bregelsaum (Zeittafel) 272
Breite 51
Breitenau 51
Breitschwert 51
Brelak 12
Brenan [>Brandan]
Brendan 51
Brendon [>Brandan]
Brieftaube 12
Brigella 51
Brig-Lo 51-52 (Abb.)
Hügel d. Vier 127
Brigon-Horas 52
Brillantzwerg 52
Verbreitung 52
Lebensweise 52
Kunstsinn 52
Glaube u. Magie 52
• A–Z
Calaman 55
Xenos Sohn des Xoniosch 281
Brin (von Gareth) 52 (Abb.); ***12***
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Brinask 52
Brinasker Marschen 52-53
Alderhaag 2
Drei Klageweiber 18
Bringen 53
Brobim 12
Wilde Zwerge 227
Brodosch 53
Brogar 53
Wilde Zwerge 277
Brokscal 53
Bronn 53
Bronnjar 12
Bruch 53
Brücke von Ebelried 12
Brücker Spitze 12
Brüder, Die [>Die Brüder]
Bruder d. Blutes 53
Brüder v. Monad 53
Bruderloser 53
Bruderschaft d. Wissenden 53
Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius [>Anconiten]
Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas 12
Bruderschaft v. Wind u. Wogen 53 (Abb.)
Brukha-Klah 53
Gepanzerte Made 25
Brumil 12
Brunnenkresse 12
Bryda 53
Bukanier 12
Bund aus Feuer und Erz 53
Bund der Freidenker 12
Bund der Schwarzen Schlange 12
Bund des Schwertes 12
Bund des Wahren Glaubens 53
Bund des W. Pentagramms 53-54
Akademie v. Licht u. Dunkelheit 8
Bund von Land und Meer 12
Bunte Hausschweine 54
Bunte Lichter v. Perricum 54
Bunte Mauern (v. Methumis) 54
Bunter Hund 12
Burdaq 12
Burgenkatz [>Firunsbärchen]
Bürgermarmor 12
Buskurdh 54
Byakka 54

C

CAC *[>Cayserlich Adiventiurische Compagnye]*
CAC-Creditanstalt 13
Calaman 55
Caldaia 55
Calijnaar 55
Calomiriel 13
Cammerlengo 13
Cancellario 13
Canilaraan 13
Cantera 55
Canyzeth 55
Caralus d. Löwe 55
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Carhelan, Elon 13
Carlog 55
Carolan Schlangenstab 13
Cavalliera/Cavalliere 13
Cavazo, Dio Cardassion de 13
Cayserlich Adiventiurische Compagnye 13
Cedraion 13
Celianada, Cedor *[>Eskenderun, Cedor von]*
Cella 55 (Abb.); ***13***
Cellyana v. Khunchom 55
Cembalo, Havenisches 13
Cereborn 13
Cha ay Zhamorrah 13
Chabab 55
Chababien *(Sultanat)* 55; ***13***
Chababien *(Erzherzogtum)* ***13***
Zeittafel ***13***
Chababische Gärten 14
Chag 55
Challawalla 14
Chaluk 55
Chalukistan 14
Chalwen 55
Chamäleon-Springkraut [>Basilamine]
Chamallah al-Ghatar ibn Rafim 55
Chamib al Etba 55
Chamir 14
Chaneb 55
Chap mata Tapam 55
Charazzar 55
Charismaring 14
Charyb'Yzz 55
Charypser Feuer [>Hylailer Feuer]
Charypso 55-56
Aragoja, Messalia di 4
Waldmenschen (Zeitafel) 270
Charyptik 14-15 *(Abb.)*
Klima ***14***
Sumulogie ***14***
Flora ***14***
Fauna ***14***
Geschichte ***14-15***
Charyptisches Meer [>Charyptik]
Charyptoroth 56
Hzn. der Nachtblauen Tiefen 30
Ulchuchu 259
Unbarmherzige Ersäufen 67
Vhatacheor 264
Yo'Nahoh 283
Cheria 56
Cheriacha 56
Al'Anfa (Handel u. Währung) 10
Cherkemal 15
Cherzak 15
Chetoba 15
Chi'Khro 56
Chimäre 56
Chimärologie 15
Abu Terfas 1
Pardona 195
Zurbaran 75
Chirakahs 56
Chonchinis 56
Chorbash 56
Chorhop 56
Arupanaq 5
Thorwal (Zeittafel) 250
Chrmk 56
Chronica Eternica 15
Chrs H'Ranga 56
Chr'Ssir'Sir 56
Ch'ryskl 55
Chuchas 56
Chutal 56

Chwaraz 15
Cichanebi 56
Ciszk'Hr 56
Clameth 15
Codex Albyricus 56-57
Akad. d. Magischen Rüstung 7
MAGISCHE BÜCHER 41
Codex Corvinus 15
Codex Daemonis [>MAG. BÜCHER]
Codex Methumicus 15
Codex Pax Aventuriana 15
Codex Raulis 15
Codex Sauris [>MAGISCHE BÜCHER]
Collegium Canonicum 8, **57**
Colurna [>Corula u. C.]
Comari, Methelessa ya 15
***Commandantur 15** (Karte 19)*
Comto-Ogman-Urkunde 15
Conchobair, Raidri** ~~56~~ (Abb.); **15
Condominium 15
Condottiere 15
Connetabel 15
Consiliere 15
Conventus u. Schule d. Fremd- u. Selbstbewegung 7
Convocata/Convocatus 15
Cor 57
Corapia 57
Cor-Berge 57
Corula u. Colurna 57
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Corullku 57
Cosseïra 15
Cosseïra, Berytos** 57; **15
Zyklopeninseln (Zeittafel) **294**
Crasulet, Mondino Torbenias 15
Cron-Ämter 15
Cron-Convent 15-16
Cron-Legion 16
Cron-Secretario 16
Cron-Siegel 16
Crumold 16
Cumrat *(Begriff)* **57**
Cumrat *(Landschaft)* **57**
Cumrat *(Kaiserpfalz)* **57**
Cuori 16
Cuoris 16
Curfan (v. Jergan) 57
Curoban 16
***Cusimo v. Grangor** [>Garlischgrötz, Cusdimo von]*
Custodias, Alrik 16
Cyclopea 57
Curoban 55

D

Dabla 58
Dachse 58
Daimonicon [>MAGISCHE BÜCHER]
Daimonid 17
Dajin
Dajin I. **58**
Dajin VII. **58**
Dalek-Horas 58
Dalek-Horas II. 58
Dalek-Horas III. 58
Dalida-Horas 58
Dallenthin, Jucho v. 17
Dalvrettawald 17
Dämon 58
*Ifriit **32***
*Mibogor **43***
***Dämonenarche** [>Ma'hay'tamim]*
***Dämonenbanner 17** (Abb.)*
Dämonenbrache 58
Dämonenfäule 58
Dämonenklaue 17
Dämonenkrone 17
Dämonenmeister 58
Dämonenschlacht, 1. 58-59 (Abb.)
Zyklopeninseln (Zeittafel) **294**
Dämonenschlacht, 2. 59
Hügel d. Vier **127**
Vierertempel 51(Abb.), **264**
Dämonenschlacht, 3. 17
Dämonensultan 59
Pardona **195**
Dämonologie/Dämonenbeschwörung 59
Dunkle Halle d. Geister **66-67**
Pardona **195**
Tagesherrscher **244**
Dannike, Errike 59
Dar'Klajid 59
Darador 59
Darando 59
Darbonia 59
Darmfraisch 59
Darmpfeifen 59
Quetschbeutel **204**
Darna 59
Waldmensch (Zeittafel) **270**
Darpat 59
Darpatbulle 59
Darpathecht 59
Darpatien 59-60
Klima **59**
Landschaft **59**
Tierwelt **59**
Bevölkerung **59**
Landwirtschaft **59**
Handwerk u. Bergbau **59**
Wege u. Siedlungen **59-60**
Handel **60**
Regierung u. Verwaltung **60**
Armee u. Flotte **60**
*Zeittafel **17***
Darpatischer Landbote 17
Dascovia, Horasio H. [>Sapallyo]
Daspota** 182; **17
***DBA** [>Direktorium f. Besondere Angelegenheiten]*
De Lithis [>MAGISCHE BÜCHER]
De Sylphur 60
Mizirion III. d. S. **171**
Peleiston d. S. **195**
Debrek 60
Debrek-Linie 18
Degen 60
Dekapus 60
Dela 60
Deliberas, Asteratus 18
Delphin *(Meerestier)* **60**
Delphin *(Sternbild)* **60**
Delphinkrone 18
Delphin-Manuskript 18
Delphinthron 18
Demokratie 60
Akademie d. Geistreisen **7**
Denar 60
Denderan 60
Depositschein 18
Dere 60
Hohlwelttheorie **125**
Weltendiskus **276**
Dergel 60
Der-lachend-über-das-Schlachtfeld-schreitet 60
Dermot von Paavi 60
Derographie 18
Desiderat 18
Despoten v. Despiona 18
Dettmar 18
Deut 60
Deutschnackeln/-schnickeln 60
Dha [>Nordstern]
Dhachmani 60
Dharai 60
Dhargun 18
Dharinya 18
Dharzjinion 18
Dhaza 18
Dhenanto 18
Diamantenes Sultanat 60
Punin (Zeittafel) **202**
Di'Ariarchos, Pyriander 18
Dickspecht 60
Die Brüder 60
Diener/-in des Lebens 18
Diener Sumus 60-61
Xenos Sohn des Xoniosch **281**
Difar 61
Difarsieche 18
Dimiona von Oron 18
Direktorium f. Besondere Angelegenheiten 18
Dirham 61
Dirimethos II. (d. Reiche) 61, 294
Disdychonda 61
Diskusstafette 61
***Djadurzak** [>Jagdgras]*
Djer 61
Djer Chuzach 61
Djer Larkashmi 61
Djer Tulam 61
Djinn [>Dschinn]
Djurmold 61
Dogul 61
Walsäsche **271**
Dogulawend, Ghorio [>Ghorio v. K.]
Doguler Bausch 61
Dolch *(Waffe)* **61**
Dolch *(Sternbild)* **61**
Dorn/-na 18
Domäne *(Liebl. Feld)* **61**
Domäne *(Niederhöllen)* **61**
Domaris v. Atalente 61
***Domna Saya** [>Zeforika, Saya di]*
Donf 61
Donnerbach *(Ort)* **61-62** (Abb.)
Donnerbach *(Fluß)* **62**
Donnerhall 62
Donnerklinge, Rondred 18
Donnernder Himmelsreiter 62
Donnerorden [>Orden des Donners]
Donnersturm 62
Doppelbogen 62
Doppelkhunchomer 62 (Abb.)
Doppelstück 62
Doresian, Jaro 18
Dorschbarsch 62
Dotter 62
Dotz 62
Dozman 62
Zweikaiserjahr **287**
Drache *(Sternbild)* **62**
Drache *(Kreatur)* **62-64**, 120 (Abb.)
Baumdrache **62-63**
Gletscherwurm **63**
Grubenwurm **63**
Höhlendrache **63**
Horndrache **63**
Kaiserdrache **63** (Abb.)
Meckerdrache **63**
*Perldrache **50***
Purpurwurm **63**
Riesenlindwurm **63-64**
Tatzelwurm **64**
Westwinddrache **64** (Abb.)
Drachenei 64
Drachenei-Akademie 64
Drachengarde** 64; **18
Drachenhals (Abb.) [>Thorwaler]
Drachenkräutlein 18
Drachenkrieg 64
Molcho **171**
Drachenkrieg, Erster 64
Drachenkrieg, Zweiter 64
A'Tall **1**
Drachenlibelle 18
Drachenodem 64
Drachenschiff 64
Drachenschuppen 18
Drachenspalt 64
Drachenspeichel *(Elixier)* **64**
Drachenspeichel** (Sekret) **18
Drachenstein 64, 262
Drachensteine 65
*Apeps Säule **4***
*Raulsjoch **54***
Drachenstein-Turnier 18
Drachenthron 18
Drachentöter *(Waffe)* **65**
Drachentöter** (Helden) **18
Drachentränen 18
Drachenzahn 65
Drachenzähne 18
Drachisch 65
Draconiter 65
Abtprimas **1**
Dragenfeld 65
Dragoner 65
Dragosch v. Sichelhofen [>Sichelhofen]
Drakned-Hieroglyphen 65
Drakonia 18
Drasdech 65, 108 (Abb.)
Draustein *(Burg)* [>Abagund]
Drehörner [>Rashduler Drehörner]
Drei Horaskaiser 18
Drei Klageweiber 18
Dreiecksrochen 65
Dreigehörnte Wächter d. Limbus 65
Dreikroneninsel 18
Dreizack 65
Drodont, Pher 65, 272
***Drôl** (Ort)* **65**
***Drôl** (Königreich)* **65**; *19 (Karte)*
Drôler Commercien-Syndicat 19
Drôler Mark 65
Drôler Spitze** 65 (Abb.); **19
Drolina 65
Dromedar 19
Dromone 66
Droste, Drostin 19
Druide/Druidin 66 (Abb.)
Vulkanglasdolch **265**
Widharcal **276**
Druidenpilz 19
Dryade 66
Dryadenwald 66
Dschadir der Kühne 19
Dschadra *(Stoßspeer)* **66**
Dschadra** (milit. Einheit) **19
Dschelef ibn Jassafer 19
Dschella 66
Dschinn/Djinn 66
Akademie d. Geistigen Kraft **7**
Pentagramm-Akademie **195**
Dschiss(andra) 66
Dschungeltiger 19
Du Berilis 66
Dualismus *(Zwölfgötter)* **66**
Almada (Religion) **16**
Dualisten **99** (Abb.)
Lowanger D. **158**
Dubar 66
Dublone 66
Al'Anfa (Handel u. Währung) **10**
WÄHRUNGEN **268**
Duell 19
Duglum 66
Duglumspest 66
Dujar 19
Dukaten 66
Dukatengarde** 9, 237; **19
Dukatenstempel 19
Dumpfschädel 66
Dumron Okosch 66
Dunkelalben 66
Dunkelmond 66
Dunkle Halle d. Geister 66-67
Brabak (Magie) **49** (Abb.)
Dunkle Zeiten [>Dunkles Zeitalter]
Dunkles Zeitalter 67
Academia d. Hohen Magie **2**
Könikreisch des Nordens **146**
Durchlaucht 67
Dyll 19

E

Ebeldürn 20
Ebelried 20
Ebenholz 68
Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) **9**
Eberfänger 68
Eberstamm** 68; **20
*Wappen **20** (Abb.)*
Eberstamm, Anshold von 20
Eberstamm, Baduar von 20
Eberstamm, Blasius von** ~~42~~; **20
Eberstamm-Mersingen, Efferdane von 20
Eberstamm-Mersingen, Geldor von 20
Echsenmensch 68-71 (Abb.)
Verbreitung **68**
Erscheinung u. Völker **68**
Geschichte **69-70**
Siedlungen **70**
Nachbarn **70**
Sitten u. Brauchtum **70**
Recht u. Gesetz **70**
Künste u. Wissenschaften **70**
Religion **70-71**
Magie **70-71**
Zeittafel **70**
• Völker
Orkland **68-69**
Waldinseln **69**
Loch Harodrôl **69**
Selem, Mysob, Mhanadi **69**
H'Rabaal u. Regengebirge **69**
Maraskan **69**
Weitere Völker **69**
• A–Z
Jhrarhra **135**
Kristallomantie **150**
Krsh Tssh'Kt **150**
Krup'Hruz **151**
*ZEITRECHNUNGEN (Andere Völker) **78***
Echsensümpfe 71-73 (Abb.)
Tsh'Awah **257**
Echsenwesen 73 (Abb.)
Shinthr **229**
Ssrkhrsechim **238**
Echsisch 73, 235-236
Edas 20
Edelhochgeboren 73
Edelsteinmagie [>Kristallomantie]
Edle/-r 73
Eestiva 73
Efeuer 20
Effendi 20
Efferd *(Gottheit)* **73**
*Brunnenkresse **12***
Charyptoroth **56**
Delphin *(Sternbild)* **60**
*Delphin-Manuskript **18***
*Efferds Wasserreich **20***
Hügel der Vier **127**
Hüter der Zirkels **128**
Meister der Brandung **167**
Meister des Flusses **167**
Tag des Wassers **89**, **244**
Efferd *(Monat)* **73**
Regenmond **209**
Efferdan v. Andergast [>Galahan v.A., Efferdan]
Efferdas** (Baronie) **20
Efferdas** (Ort) **20
Efferdbart 73
Efferdbrüder 73
Efferdfeuer 73
Efferdgeweihte 73
Efferdland 73
Efferdpfeiler 73
Efferds Wasserreich 20
Efferdsfrüchte 73
Efferdsmoos 20
Efferdssieche 73
Efferdstümmler [>Delphin]
Efferds Wasserkrug 73
Egel 73
Egelschreck 73
Eherne Schwert, Das** (Buch) **20
Ehernes Schwert 73-74
Nebelauen **175**
Steinbock **238**
Ehernes Zeitalter [>Zwerg (E.Z.)]
Ehhn 74
Ehrenstein 74
Jarlak d. Waidmann **134**
Yerodin v. E. [>Tobrien (ZT)]
Ehrenstein, Arngrimm von 20
Ehrenstein, Bernfried von 20
*Eberstamm-Mersingen, Efferdane von **20***
Ehrenstein, Dietrad von 20
***Ehrenstein, Kunibald F.v.** 151; **20**, 80 (Abb.)*
Ehrenstein, Kunibrand von 20
Eibon, Virilys 20-21
Eidechse *(Reptil)* **74**
Eidechse *(Sternbild)* **74**
Eigeborene 74
Eigenhöriger/Eigenleute 74
Einhorn 74 (Abb.)
Einhorngras 74
Einsamer See [>Abbadom]
Eis 74, 75-76
Eisbär *(Tierart)* **74**
Eisbär *(Sternbild)* **74**
Eisegrein 74
Eiselfen 74, 77
Eisengarde 74
Eisenkober, Nostrianus 21
Eisenkrabbe 74
Eisenwald *(Gebirge)* **74**
Eisenwald *(Bergfreiheit)* **74**
Eisenwalder Langohrschaf 14, **74**
Eiserne Maske 21
Eiserne Tiger 74
***Eisiger Jäger** [>Belshirash]*
Eissegler 74
Eiszinnen 74-75
Mastodon **167**
Wilde Zwerge **277**
Eitriger Krötenschemel 75
El Burum 75
El Envina 75
*Aslam **6***
El Harkir 75 (Abb.)
El'Ankhra 21
Elben 75
Elburum 75
Elch 45 (Abb.), **75**
Eldgrimm (der Lange) Oriksson
Kendrar **142**
Nostria (Zeittafel) **182**
Thorwal (Zeittafel) **250**
Eldoret 21
Elefanten 75
Al'Anfa (Tierwelt) **9**
Elem 75
Elementares Hexagramm 21
Elementargeist 76
Elementarherren 76
Elementarismus 76
Elementarkriege [>Zwerg (Elementarkriege)]
Elemente 75-76 (Abb.)
Eis (Kälte, Frost, Schnee) **74**
Erz (Fels, Stein) **81**
Feuer **92**
Humus (Erde) **128**
Luft (Wind) **159**
Wasser **274**
• A–Z
Siebtes Element **230**

Zitadelle der Elemente 287
Elenvina 76
Aslam 6
Elenviner Vollblut 76
Eleonora von Aranien 21
Eleve/Elevin 80
Academia d. Hohen Magie 2
Elf/-e/-in 76-79 (Abb.)
Erscheinung u. Völker 76-77
Auelfen 77
Waldelfen 77 (Abb.)
Firnelfen 77 (Abb.)
Steppenelfen 77
Andere Völker 77-78
E. u. ihre Nachbarn 78
Recht u. Gesetz 78-79
Künste u. Wissenschaften 79
Religion 79
Magie 79
Zeittafel 78
• A–Z
Alben 12
Alfen 14
Hohes Volk 125
Holberker 125
Nordstern 181
Ometheon 188
Orima 190
Pandlarin 195
Wüstenelfen 280
Zauberlieder 285
Elfenbein 79
Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
Elfenbeintraum [>Boronwein]
Elfenkönig 79
Elfenlieder 80
Zauberlieder 285
Elfenrösser 80
Elfenstern 80
Elfisch *(Sprache)* 80
Elfisch *(Begriff)* 80
Elidamuscheln 80
Elion Sohn des Umasch 1
Elissa 21
Elite-Garderegiment 97
Adlergarde 2; *1*
Bärengarde 7
Drachengarde 64; *18*
Greifengarde 27
Löwengarde 158
Raul von Gareth 54
El'Karram 21
El'Sadamash 21
Elysmine [>Nostria (Zeittafel)]
Emersche Reichsreform [>Mittelreich] 44
Emetiel 21
Emir/-in 80; *21*
Emirat 80
Enarch der Goldmacher 21
Encyclopaedia Sauria [>MAGISCHE BÜCHER]
Endurium 80
Engasal 80
Enqui 80
Entermesser 80
Enzyclopaedia Magica 80-81
MAGISCHE BÜCHER 41-42
Spezialgebiet 237
Eolan IV. Berlinghân [>Berlinghân]
Epizykel/Epizyklen 81
Er, dem Morden Freude ist 81
Erbuntertänigkeit 81
Erdkraft 81
Erdstag/Erdtag 81
Ergoch 81
Erhabene/-r *(Zwölfgötterglauben)* 81
Erhabene/-r *(Fasar)* 81
Erhabene Weisheit 81
Erian 21
Eridur von Pailos 21
Erkin *(Fluß)* 81
Erkin *(Sultanat)* 81
Erlaucht 81
Erleuchtungsfest 81
Erntefestmassaker 81
Erscheinen Golgaris 21
Erster Stein 21
Erwählter 81
Erz 81
Agrimoth 6
Elemente (Erz) 75
Erzbringer 21
Erzdämon 81
Blakharaz *(Tyakra'man)* 42
Belhalhar *(Xarfai)* 39
Charyptoroth *(Globomong)* 56
Lolgramoth *(Thezzphai)* 156
Thargunitoth *(Tijakool)* 246
Amazeroth *(Iribaar)* 19
Belshirash *(Nagrach)* 39
Asfaloth *(Calijnaar)* 31
Tasfarelel *(Zholvar)* 244
Belzhorash *(Mishkhara)* 39
Agrimoth *(Widharcal)* 6
Belkelel *(Dar'Klajid)* 39
• A–Z
Antidodekarion 4
Unheiligtum 260
Erzherrschaft 81
Erzherzogtum Kuslik 81
Erzmaga, Erzmagus 21
Erzmagier 21
Erzwissensbewahrer 81
Erzzwerg 81-82 (Abb.)
Verbreitung 81
Lebensweise 81-82
Kunst 82
Gesellschaft 82
Glaube u. Magie 82
• A–Z
Almada (Tierwelt) 14
Esbadosch Sohn des Ertax 21
Eschin vom Quell 21
Tal der Elemente 62
Esel
Quadan 204
Schwarze Thaluser 226, 246
Eskenderun 21
Eskenderun, Cedor von 21
Eslam 82
Eslam I. 82
Eslam II. 82
Kaisersamm 137
Vallusa (Zeittafel) 262
Eslam III. 82
Eslam IV. 82
Kynos von Cres 153
Eslam V. 82
Eslam von Almada 21
Eslamabad 82
Eslamiden 82, 84
Zeittafel 84
Eslamidischer Baustil (FT 56/57), 84 (Abb.)
Eslamo 84
Eslamsberge 21
Eslamsbogen 84
Eslamsbrück 84, *21*
Eslamsgrund *(Grafschaft)* 84
Eslamsgrund *(Ort)* 84
Eslamsroden 84
Esquiria, Esquirio 21
Eternen 84
Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
Eternium 84-85
ETIKETTE 83
Fächersprache 86
Etilia 85
Etlaskan 85
Euer/Eure 85
Eugalp 21
Eule 85
Nachtwind 174
Schädeleule 220
Ew. 85
Ewiger Drache v. Phecadien 85
Ewiger Eiskristall 85
Ewiges Volk 85
Exemplarische Armee 21
Arbalone 4-5
Expeditionsflotte 21

F

Fabulon 86
Fächersprache 86
FAHC [>Fsl. Aranische Handels-Compagnie]
Fahrende Gemeinschaft 86
Fahrsprecher 22
Fajlaraan 22
Faldahon, Gwidûhenna v. 112; *22*
Faldegorn 22
Falken 86
Blaufalke 42
Sturmfalke 240
Falkenberg-Rabenmund, Dschijndar 66, 86; *22 (Abb.)*
Punin 201
Falkenberg-R., Trautmann v. 22
Falkenflug 86
Falkenhag, Angunde 22
Falkenhag, Orsino von 22
Falkenstein, Praiodane 200
Falkenträne 22
Farnerlin 22
Famerlor 86
Famerlorsfeuer 22
Fana 22
Fanalolie 86
Fangschrecke [>Praiosanbeterin]
Fantholi (Horn) 22
Fantholi (Periodikum) 22
Faqir 22
Fargol Sohn des Fanderam 22
Farindelwald 86
Farindel Wipfelwind 86
Farlorn 86
Farsid, Kalman zu 22
Fasan 86
Fasar 86
Akademie d. Geistigen Kraft 7
Faß 86
Fatas *(Tochter Satinavs)* 86
Fatas *(Stern)* 86
Faun 86
Favorit 22
Fee 86-88 (Abb.)
Windspiel 278
Winzlinge 279
Feenhörnchen 22
Feenwelt 88
Albernia (Magie) 14
Feh 88
Feiermond [>Feuermond]
FEIERTAGE 89-91
Feilscher 88
Feister Blutsäufer [>Shruuf]
Felsdrache 88
Felsfelden 22
Felsknacker 88, 211
Felsspalter 88
Fenwasian 22
Feqs 22
Ferdok *(Ort)* 88
Ferdok (Gft.) 22
Ferdoker 88
Ferdoker Garde 88
Ferdoker Warmblut 22
Ferkina-Pony 22
Ferkinas 88
Rascha 206
Raschtula 206
Ferrara 88
Ferruginion 23
Fest d. eingebrachten Früchte 88, 89
Fest d. Freuden 88, 91
Ball d. erblühten Rose 7
Ball d. jungen Knospen 7
Festenland 88
Festina 23
Festo Firdayon [>Firdayon, Festo]
Festum 88, 92
Admiral-v.-Seweritz-Schule 1
Alte Consuley 3
Wappen 92 (Abb.)
Festumer Bucht 92
Festumer Colonialcompagnie 23
Festumer Flagge 23
Festumer Wechsel- und Einlagenhalle [>Nordlandbank]
Feuer 92
Agrimoth 6
Elemente (Feuer) 75
Feueratem 92
Feuerberg [>Vulkan]
Feuerfliege [>Drachenlibelle]
Feuerkopf 92
Thul 251
Feuerkraut 92
Feuermeer 23
Feuermolch 92
Feuermond/Feiermond 92
Feuermoos 23
Feueropal 23
Feuerqualle 92
Feuerschlick 92
Feuerskorpion [>Roter Skorpion]
Feuertag
Feuertaufe 92
Feuerzunge 92
Finage 92
Finbair-See 92
Finger 92
Finsterbach 92
Finsterer Svellt 92
Finsterkamm 92-93 (Abb.)
Finstermark 93
Finsternisse 93
Firdayon 93
Firdayon, Alborn 14
Firdayon, Aldare 14 (Abb.); *23*
Firdayon, Amene III. 21 (Abb.), *23*
A'Layis Hiphon 1; *2*
Firdayon, Aldare 14; *23*
Firdayon, Festo 88
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Firdayon, Jaltek 23
Firdayon, Aldare ~~14~~ (Abb.); *23*
Firdayon, Khadan 143
Kgl. Orden des Roten Drachen 36
Firdayon, Salkya 23
Firdayon, Timor ~~252~~, *23*
Firdayon-Bethana, Hakaan 23
Firdrom 93
Firnelf 77 (Abb.), 93
Jagdmesser 134
Ometheon 188
Wilde Zwerge 277
Firnläufer 23
Firnluchs 23
Firnpony 23
Firnyak 23
Firun *(Gottheit)* 93
Alter vom Berg 3
Belshirash 39
Firuns Jagdgründe 23
Hängender Gletscher 115
Haugriff 119
Hjedan 124
Iyi 133
Kristallpalast 150
Meriban 168
Mikail von Bjaldorn 169
Nidari 178
Rajok 206
Tag der Ifirn 90, 244
Tag der Jagd 90, 244
Tag des Hirschen 90, 244
Weißer Jäger 276
Weißer Mann 276
Wilde Jagd 276-277
Firun *(Monat)* 93
Frostmond 96
Sonnenwende 237
Firunen 93-94
Wappen 93 (Abb.)
Firuns Jagdgründe 23
Firunsatem 94
Firunsbär 94
Firunsbärchen 23
Firunshirsch [>Weißhirsch]
Firunsstraße 23
Firunswall 94
Erzbringer 21
Kharkush 143
Firunzapfen 94
Fischechse 94
Fischerfest 89, 94
Fischerspinne 23
Flachadel 94
Flammberger Bucht 94
Flanedrius [>Punin (Zeittafel)]
Fleckenhai 94
Fleckenpanther 23
Fledermaus *(Flattertier)* 94
Fledermaus *(Wurfwaffe)* 94
Fledermausinsel 23
Flindrich 94
Flinker Difar 94
Florett 94
Floßleute 94 (Abb.)
Klammermoloch 145
Moloch 171
Fluch d. Eisens [>Agribaal]
Flug d. Zehn 94
Flugechse 23
Flugsalbe 94
Flußfetzer [>Blutfisch]
Flußkarpfen 94
Flußpiraterie 1
Flußvater 94-95
Flüsterer, Der [>Yel'Arizel]
Foggwulf 95 (Abb.)
Thorwal (Zeittafel) 250
Foliant *(Buchformat)* 95
Foliant *(Sternkartensammlung)* 95
MAGISCHE BÜCHER 41
Foslarin, Saldor 95
Foss 95
Fouhad 23
Fran-Horas 95 (Abb.)
Punin (Zeittafel) 202
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Fraternitas Uthari 23
Freibeuter 23
Freiheit 95
Freischar/Freischärler 95
Freischar Saljeth 95
Freistadt 95
Freizauberei 23
Fremdenlegion 95
Frengammer, Arne F. & Sohn 95
Frenja Thorkillsdotter 95
Freunde Sumus [>Diener Sumus]
Freydirsbank 95
Swafnirsrast 242
Friede v. Kuslik 152
Friede v. Oberfels 23
Friede v. Weidleth 23
Friedenskaiser 95-96
Nasul-Horas 175
Zeittafel 96
Friedhof d, Seeschlangen 96
Friedlosigkeit 96
Frigorn 96
Fringlas [>Nostria (Zeittafel)]
Frisund 96
Fronwesen [>LEIBEIGENSCHAFT]
Frostmond 96
Frostwurm 96
Frühhelaischer Stil [>BAUSTILE]
Frumold 96
Fuchs *(Bodenräuber)* 96
Silberfuchs 230
Fuchs *(Sternbild)* 96
Füchsisch 96
Fuldigor 96
Funduq 23
Fünfas 96, 233
Funkeldrache [>Zwergdrache]
Furalm 23
Fürst/-in 96
Fürst d. Tulamiden 96
Fürst-Erzgeweihter 96
Fürstlich Aranische Handels-Compagnie [>Mada Basari]
Fürstprotektor 96
Furt der Klagen 23
Fylke 23

G

Gabelschwanz 97
Gabetaj 97
Gadang 97 (Abb.)
Gadangstiere 97
Gajka 97
Galahan 24
[>Kuslik-Galahan]
Galahan, Aillil Andara 24 (Abb.)
Galahan, Franka Salva 24
Galahan v. Andergast, Efferdan 24
Galahan v. Hussbek, Juban 24
Galahanisten 24
Galeasse 24
Galebra 97
Galeere 97
Galeerenflottille, 3. 14
Galeone 24
Gal'k'zuul 97
Galotta, Gaius Cordovan E. 97; *24*
Gandar 97
Gandolf von Gareth 24
Gans 97
Gänseluchs 97
Garadan 97, 233
Garafan 97
Garalor 97
Garderegiment 97; *24*
Garèn 97; *24*
Gareth *(Ort)* 98, (FT 120/121)
Wappen 98
Gareth (Familie) 24
Brin v. G. 52 (Abb.); *12*
Geldana v. G. 100
Golambes v. G.-Streitzig 105
Hal v. G. 29
Olorand v. G.-Rothenfels 24
Raul v. G. 8, 209
Rohaja v. G. *54-55 (Abb.)*
Rude II. v. G. 14, 216
Selindian Hal v. G. 59
Sighelm v. G. 230
Sigman v. G. 230
Storko v. G. 61 (Abb.)
Ugdalf v. G. 259
Vallusa v. G. 262
Wappen 24 (Abb.)
Yppolita v. G. 74
Gareth brennt 98
Gareth, Vertrag v. 182
Garether Aufstand 98
Garether Pamphlet 98
Garethi 98
Garethischer Stil [>BAUSTILE]
Gareth-Rothenfels, Olorand 24
Gareth-Streitzig, Golambes v. 105
Garetien 98-99
Klima 98
Landschaft 98
Tierwelt 98
Bevölkerung 98

Landwirtschaft 98
Handwerk 98
Wege u. Siedlungen 99
Regierung u. Verwaltung 99
Armee u. Flotte 99
Zeittafel 99
Garf I. 99
Garfolora 99
Gargyl 99
Garhelt Rorlifsdotter-Jandasdotter 99
Garlischgrötz zu Grangor 99
Cusimo v. G. **24**
Prishya v. G. **24**
Garlischgrötz-Veliris, Adaon v. **24**
Garrensand 99
Garthai, Sharraz **25**
Gartimpener Schwestern **25**
Gashok 99-100
Svelltscher Städtebund (ZT) **242**
Gast, Der [>Wanderer zwischen d. Sphären]
Gatamo 100
Gaugraf/Gaugräfin 100, ***25***
Zehntmann/Zehntfrau **285**
Gaukelweihe **25**
G'dzill 100
Gebelaus 100
Gebirgsbock **25**
Gebrüder Grimmson **25**
Gefangene Rahja [>Zug der G. R.]
Gefesselte Seele 100
Wiedergänger **276**
Geflügelte Reiter **25**
Gegenkaiser 100
Ehrenstein, Kunibrand von **20**
Harun I. [>Kaiserlose Zeit]
Porquid von Ferdok **51**
Salman v. Baliho [>Weiden (ZT)]
• A–Z
Kaiserlose Zeit **136**
Geheiligte Glyphen v. Unau 100
Gehörn 100
Gehörnte Dämonen 100
Achorhobai **1**
Agribaal *(AGM)* **6**
Altijar **3**
Aphasmayra **26**
Aphestadil **26**
Arjunoor *(AGM)* **31**
Arkhobal *(AGM)* **31**
Asqarathi *(BLK)* **31**
Azamir **32**
Azzitai *(AGM)* **32**
Balkha'bul *(TSF)* **34**
Beel'Ymash *(AMZ)* **36**
Bha'Levek *(AMZ)* **41**
Dharai *(LGM)* **60**
Dreigeh. Wächter d. Limbus **65**
Duglum *(BLZ)* **66**
Eugalp **21**
Hanaestil **115**
Heskatet **122**
Irhiadzal *(BLK)* **132**
Isphanil **133**
Isyahadin **133**
Je-Chrizlayk-Ura *(AGM)* **134**
Kah-Thurak-Arfai *(AGM)* **136**
Karakil *(LGM)* **141**
Karmoth *(BLH)* **141**
Khai-Kharnarrud **35**
Muwallaraan **44**
Nirraven *(TGT)* **178**
Nishkakat *(AMZ)* **178**
Quitslinga *(AMZ)* **204**
Rahastes **205**
Shaz-man-yat **229**
Shihayazad **229**
Shruuf *(BLH)* **229**
Tlaluc *(BLZ)* **252**
Tuur-Amash *(AGM)* **257**
Ulchuchu *(CPT)* **259**
Umdoreel *(BLS)* **260**
Vhatacheor *(CPT)* **264**
Yo'Nahoh *(CPT)* **283**
Geifernder Schnitter 100
Geißler 100
Gelbe Sichel 100
Hazaphar **29**
Gelbfuchs 100
Gelbherzen 100
Gelbpelz **25**
Gelbschwanzskorpion 100
Geldadel 100
Geldana v. Gareth 100
Geldlehen **25**
Gelehrsame Stube **25**
Geleitbrief 100
Geliebte(r) d. Göttin 100
Galahan, Aillil Andara **24**
Stellona, Rahjalina **238**
Yasinthe von Tuzak **74**
Gemeinschaft der Freunde des Aves **25**
Gemeinschaft des Lichts **25**
Gemhar 100
Generalpräfekt **25**
Geode 100-101 (Abb.)
Eschin vom Quell **21**
Herren d. Erde **122**
Weiße Berghunde **276**
Xagul Sohn des Xorax **281**
Gepanzerte Made **25**
Gepard 101
Gerasim 101
Geraucis 101
Gerbald I. (v. Gareth 101
Gerbald II. (v. Gareth 101
Gerbelstein 101
Gerdenwald v. Ebelried, Frankwart **25**
Gerindor **25**
Geringer **25**
Gerion, Hagen **25**
Gernat 101
Gernotsborn, Delo von **25**
Geron d. Einhändige 101
Abbadorn **1**
HELDEN U. HELDENSAGEN **120**
Gerons-See **25**
Geronsspitze **25**
Gerrano, Landor **25**
Gertlind [>Nostria (Zeittafel)]
Geschichten v. 1001 Rausch **25**
Gesellschaft d. Mondkontors **25**
Gespensterinsel **25**
Gespräche Rohals des Weisen [>MAGISCHE BÜCHER]
Gestaltenwandler 101
Höherer G. **204**
Gevatter d. Todes 101
Gevri 102
Gewürzinseln **25**
Gezeichnete **25**
Ghambir Sohn des Gruin **25**
Gharrachai **25**
Gharyak 102
Ghibli **25**
Ghorinchai **25**
Ghorio (v. Khunchom) 102
Ghosipar, Liscom [>Liscom v. Fasar]
Ghul 102 (Abb.)
Ghuné, Luceo de **25**
Gieriger Feilscher **25**
Gigant 102
Hazaphar **29**
Kauca **35**
Mithrida **43**
Ogeron **47**
Raschtul **206**
Sicheln **229**
Sokramur **60**
Gigantenkriege **25-26**
Gilbe 102
Gilborn v. Punin 102
Gildenmagie **26**
Gildenrat **26**
Gildensiegel 102
Gildensprecher **26**
Gilemon Sohn des Gilim **26**
Gilia von Kurkum **26**
Gilia von Kurkum, Thesia **65**
Gilindor 102
Hesindiane G. 102
Yehodan G. 6, 102
Gilmon Quent *[>Quent zu Mhoremis]*
Gil'-Patar 102
Girikh 102
Gjalska 102
Gjalsker Kreideklippen 102
Gjalskerland 102
Glacerion **26**
Glantuban 102, 211
Glatthäute **26**
Glaubensrat **26**
Glefe 102
Gletscherwurm 63, 103
Globomong 103
Globule 103
Inseln im Nebel **132**
Glodenhof, Anshag v. 26
Weiden (Zeittafel) 276
Glorana die Schöne **26** *(Abb.)*
Glorania **26**
Glowasil **26**
Glückstag 103
Gnitze 103
Gnom 103
Gnor'a'khir 103
Gnorakir 103
Goblin 103-105 (Abb.)
Geschichte **103-104**
Verbreitung **104**
Kultur **104**
Religion, Mythologie u. Magie **104**
Lebensformen **104-105**
• A–Z
Kuunga Suula **152**
Goblinisch 105
Goblinka 105
Goblin-Pauke 105
Goblinpfad 105
Goblinwiese 105
Golambes [>Gareth-Streitzig, G.v.]
Goldadler **26**
Goldauge **26**
Goldene Aldare **26**
Goldene Bücher **26**
Goldene Bucht **26**
Goldene Legion **26**
Goldener-Adler-Orden *[>Adler-O.]*
Goldener Falke [>Ucuri]
Goldener Gott **26**
Goldenes Zeitalter [>Zwerg (G.Z.)]
Goldenhelm 105 (Abb.)
Goldfelsen *(Gebirge)* **105**
Drei Horaskaiser **18**
Zwergengold **292**
Goldfelsen *(Kronmark)* **105**
Goldfelser 105
Goldfelser Klippziegen 106
Goldfelser Stieg **26**
Goldleim 106
Goldmäulchen **26**
Goldsholmr 106
Golem 106
Golf von Perricum 106
Strom von Perricum **240**
Golf von Prem 106
Golf von Riva 106
Golf von Tuzak 106
Strom von Perricum **240**
Golgari *(Alveraniar)* **106**
Golgari *(Schiff)* **26**
Golgaris Erscheinen [>E. Golgaris]
Golgariten 106
Gonede 106
Gonfaloniere **26**
Gorbanor **26**
Gorben von Rommilys **26**
Gorfang 106
Gorien *(Kalifat)* **106**
Gorien *(Aranien)* **26**
Gorische Steppe 106
Gorische Wüste 22 (Abb.), 106 (Abb.)
Gorwin vom Großen Fluß, Hartuwal **26**
Gotongi 107
Gottdrache [>Pyrdacor]
Götterfirst 107
Götterlauf 107
Götternamen 107
Götterzahn **26**
Gottesherrschaft [>Theokratie]
Gottesnamen 107
Gottkaisertum 107
Göttliche Zwillinge 107
Göttlicher Jaguar [>Kamaluq]
Grabur Sohn des Farbug **26**
Gradient **27**
Gradnochsjepengurken **27**
Graf/Gräfin 107
Adelskonvent **2**
Grafenkolleg
Aranien (Regierung u. Verw.) **29**
Waldgraf **266**
Grakvaloth 107
Gran 107
Grande/-ssa **27**
Granduchessa/Granduco **27**
Grangor *(Ort)* **107** (Abb.)
Wappen **107** (Abb.)
Thorwal (Zeittafel) **250**
Grangor *(Hzm.)* **107-108**
Grangor *(Zeittafel)* **108**
Grangor *(Stadtmark)* **27**
Grangorer Darlehensbank **27**
Grangorer Gemach **27**
Grangorer Hai 108
Grangorer Stil **27**
Grangoria **27**
Grangorinen/Grangorellen 108
Gransignor/-a **27**
Gratenfels *(Ort)* **108**
Gratenfels *(Landgft.)* **108**
Gratenfelser Apfel **27**
Graue Berge 108
Graue Garden **27**
Graue Magie/Graumagier 108
Akad. siehe >Magierakademien
Graue Stäbe v. Perricum **108**; ***27***
Tarlisin von Borbra **244**; ***62***
Grauer Geier **27**
Graulgatschthor **27** *(Abb.)*
Grautier **27**
Grauzahn 108
Gravesh 108-109 (Abb.)
Greif *(Wesen)* **109**
Garafan **97**
Hjaldorberge **124**
Jermoran **34**
Orungan **48**
Greif *(Herold)* **109**
Greif *(Sternbild)* **109**
Greifax Rechtsetzer 109
Greifenfurt *(Ort)* **109**
Greifenfurt *(Markgft.)* **109**
Greifengarde **27**
Greifenpaß 109
Greifenstein, Hilberian G. [>Hilberian]
Greifenzinne 109
Greifkatze 109
Grenzland 109
Grenzzeit 109
Greve 109
Grimm, Tordosch **27**
Grimmbär [>Schwarzbär]
Grimmfrostöde 109-110
Mastodon **167**
Grimring **28**
Grishik 110
Griswolf/Grimwolf 110
Grolm 110 (Abb.)
Religion **110**
Verbreitung **110**
Magie **110**
Grolmisch 110
Gron'gu'mur **28**
Gror 110
Groschen 110
Große Bresche **28**
Große Graue Gilde d. Geistes 110
Tanz der Mada **244**
Große Havarie **28**
Große Lotterie 110
Große Mosse 110
Große Olochtai 110
Große Seuche **28**
Großemir 111
Großer Fluß 111 (Abb.)
Albernia (Lands.) **12-13** (Abb.)
Albernia (Wege u. Siedlungen) **14**
Flußvater **94-95**
Jurlojur-jor **135**
Muhrsape **172**
Necker **176**
Großer Schröter 111
Großer Schwarm 111
Srf'Srf **238**
Großer Zehnt 111
Großes Jahr 111
Großes Volk/Großlinge 111
Großfürst/-in 111
Großherzog/-in 111
Großinquisitor 111
Großkönig 111
Großköniglich Selemer Kuriere 111
Großlinge **28**
Großtintler 111
Grottenschrat **28**
Growin Sohn d. Gorbosch ~~**112**~~; ***28***
Grubenwurm 63, 112
Gruftassel 112
Grüne Ebene 112
Grüne Schleimschlange 112
Grünschrecke **28**
Grünwal 112
Grünwasser **28**
Gryphonen **28**
Gubernator **28**
Gugella **28**
Gulaghal 112
Guldebrandt **28**
Gulden 112
Güldene Halle Unseres Herrn Praios 112
Güldenfinger 112
Güldenland 112
Albernia (Handel) **14**
Güldenländer **112**
Gylda **112**
Gylduria ya Glasal **112**
Hjaldingard **124**
Jurga Tjalfsdotter **135**
Meer der Verlorenen **167**
Thaesunu **63**
Güldenländer 112
Güldenländer Braunvieh 13; ***28***
Güldenländischer Tempelstil **28**
Güldenlandstrom 112
Hjaldinggolf **124**
Guldinger, Tschimorn 270
Gulmond 112
Guraan [>Hesindigo]
Guraanstrauch **28**
Gürtelechse **28**
Gurthar **28**
Gurvan Praiobur I. 112
Gurvan Praiobur II. 112
Gurvanianische Choräle 112
Gurvanmade **28**
Gut Diamant **28**
Gutes Volk 112
Gwaryd 112
Gwen-Petryl-Steine 112
Gwidûhenna v. Faldahon [>Faldahon, G.]
Gylda 112
Gylduria ya Glasal 112
HELDEN u. HELDENSAGEN **120**
Gysdaios, Insina 294

H

Haarige Gepürgsküh 113
Habicht 113
Hacksilber 113
Haffax, Helme **29** *(Abb.)*
Hagal Rekdai 113
Hale 113
Streifenhai **240**
Tigerhai **252**
Hain d. Könige [>A'Layis Hiphon]
Haipu 113
Hairan 113
Hajadda [>Wanderer zw. d. Sphären]
Hakendolch 113
Hakenspieß 113
Hal (von Gareth) **29**
Tuzaker Aufstand **258**
Hal *(Zeitrechnung)* **29**
Halbelf 77-78, 113
Halbfinger 113
Halbgift 113
Halbgötter
Satinav **219**
Simia **231**
Ucuri **259**
Xeledon **281**
Halbschwadron 113
Halbspann/Halbschritt 113
Haldur-Horas 113
Halle d. Antimagie 113-114
Halle d. Erleuchtung 114
Halle d. Lebens 114
Halle d. Macht 114
Halle d. Metamorphosen 114
Halle d. Quecksilbers 114-115
Stoerrebrandt **238**
Halle d. Vollendeten Kampfes 115
Halle d. Weisheit 114
Halle d. Windes 115
Halmar 115
Zweikaiserjahr **287**
Halmar-Antilopen 115
Hammer u. Amboß 115
Hammerfaust 115
Hammerfaust v. Vinay 115
Hammerhai 115
Hammerschlag 115
Hammerwerfer *[>Naharnah-Werfer-Geschütz]*
Hanaestil 115
Hand Borons **29**
Handelsbank ya Strozza **29**
Handelshäuser
Arupanaq **5**
Dhachmani **60**
Gerbelstein **101**
Liegerfeld **38**
Mada Basari **40**
Maraskankontor **42**
Stoerrebrandt **238-240**
Strozza **61**
Terdilion **63**
Warrlinger **272**
Weyringer vom Berg **72**
Hanfla **29**
Anfla **3**
Hängender Gletscher 115
Harani 115
Haranija 115
Harbaliom Bosparani **29**

Harben 115 (Abb.), 118
***Harbosch* 29**
Hardelbach 118
Hardenfels, Calderine v. 55
***Hardenfels, Wunnemar von* 29**
Hardenstein, Conrad v. 57
***Harem Khablas* 29**
Harfe *(Sternbild)* 118
Haridiyon [>Thaliyin, H.]
Harika (von Bethana) ~~118~~; ***29***
***Harizan* 29**
Harmlyner [>Nostrianer]
Harnischgürtler 118
***Harodia* 29**
***Harodien* 29**
Harordak 118
Harotrud 118
Harpun-Aal 1
Harpyie 118
Hjaldorberge **124**
Hartsteen 118
Hartuwal Gorwin *[>Gorwin, H.]*
Harun I. 136, 202
Hasen
Orklandkarnickel **192**
Pfeifhase **198**
Riesenlöffler **212**
Rotpüschel **216**
Hasrabal ben Yakuban 119; ***29***
Abu Dhelrumun 1
Haugriff 119
Haumesser 119
Hauptmann 6, 119
Hausschweine 119
Havena *(Ort)* 119 (Abb.), 121
Moorburg **172**
Havena *(Mark)*
Abagund 1
Albernia (Regierung & Verw.) **14**
Havena-Fanfare 121
***Hazaphar die Gelbe* 29**
H'Chuchas 121
Hedsch 121
***Heff-Bennain, Berthol von* 29**
***Heilenhorst, Lanzelind* 29**
***Heilig-Blut-Orden* 29-30**
Heilige
Ardare *(RON)* **29**
Argelion (HES) ***5***
Arras de Mott *(PRA)* **31**
Ascandear (RAH) ***6***
Badilak (TRA) ***7***
Canyzeth *(HES)* **55**
Cereborn (HES) ***13***
Ghorio *(KOR)* **102**
Gilborn v. Punin *(PRA)* **102**
Ingrasim, Ilpetta (ING) ***33***
Khabla *(RAH)* **143**
Khalid Al-Ghunar (BOR) ***35***
Kupperus **151**
Mikail von Bjaldorn *(FIR)* **169**
Heilige Halle 121
Heiliger Drachenorden
[>Draconiter]
Heiliger Hain d. Peraine 121
Heiliger Orden Unserer Herrin Rondra v. Theater in Arivor
[>Theaterorden]
Heiliger Orden zur Wahrung
[>Orden zur Wahrung]
Heiliger Stein d. Ingerimm 121
***Heiliges Horarium* 30**
Heilkräuter *(Übersicht)* 121
HEILKUNDE 116-118
Gesellschaft u. Kultur **116-117**
Stand d. Medizin **117**
Anästhesie **117**
Wundmedizin u. Chirurgie **117**
Seuchen u. Siechen **117-118**
Kräuterkunde u. Herbarien **118**
Hygiene u. Sauberkeit **118**
Seelenheilkunde **118**
Heilmagie/Heilzauberei 121
Akademie d. Verfommungen **7-8**
Halle d. Lebens **114**
Seminar der elfischen Verständigung **228**
***Heimatflotte* 30**
Heimatstern [>Nordstern]
Heitere Göttin 121
Hektabaël/Hektabeli 121
Hela-Horas 121
Hellah **122**
Zehnt *(Münze)* **285**
Helasgabel 121
Held 121
HELDEN U. HELDENSAGEN 120
Bastrabun
Bennain, Cuanu ui Brin (v. Gareth)
Caralus d. Löwe
Conchobair, Raidri
Corula u. Columa
Geron d. Einhändige
Gylduria ya Glasal
Firdayon, Festo
Hlûthar v. Nordmarken
Jurga Tjalfsdotter
Lamea
Leomar v. Baburin
Raschtul-al-Scheik
Rohal (der Weise)
Thalionmel v. Neetha
Urnislaw v. Usipaunen
***Heldenrain* 30**
Heldentrutz 121-122; ***30***
Zeittafel **121**
***Heldenzeitalter* 30**
Heliodan 122
Hellah 122
Hellebarde 122
Hellebardiere 122
Hellsicht/Hellseherei 122
Akademie d. Mag. Wissens **8**
Schule der Hellsicht **223-224**
Universität von Al'Anfa ***67***
Helm 122
Helus Praiodan I. 122
Hemandu 122
Hengisfort, Viburn von 264
***Heptarchen* 30**
Herbald [>Arras de Mott]
Herdin (v. Tuzak) 122
Hermetica Destructiva 122
Herr d. 1000 Wagen [>Trallop Gorge]
Herr der Neun Tödl. Streiche 122
Herr der Rache [>Blakharaz]
Herr der Sechsten Sphäre
[>Wanderer zwischen d. Sphären]
Herr der vollkommenen Seelen
[>V'Sar]
Herr des Blutes [>Wanderer zwischen d. Sphären]
Herr des Neides [>Tasfarelel]
Herr des Wahnsinns [>Amazeroth]
Herren der Erde 122
Herrenechsen 122
Herrin der Ruhelosigkeit
[>Lolgramoth]
Herrin der Schwarzfaulen Lust
[>Belkelel]
Herrin der Untoten [>Thargunitoth]
Herz des Sturms 1; ***30***
Herzog/-in 122
***Herzog-Eolan-Universität* 30**
Herzogin der Nachtblauen Tiefen
[>Charyptoroth]
Herzogin des Ewigen Siechtums
[>Belzhorash]
Herzogin des Wimmelnden Chaos
[>Asfaloth]
Herzog-Wahrer 122
Heshinja 122
Heshtot 122
Hesinde *(Gottheit)* 122
Alleswandlerin **14**
Argelion ***5***
Canyzeth **55**
Cereborn ***13***
Draconiter **65**
Erleuchtungsfest **81**
Heshinja **122**
Hesindes Hain ***30***
Hoher Schlangenrat ***30***
Immerwährender Hort ***32***
Leuchtende Kugel ***38***
Mokoscha **171**
Naclador **174**
Orakel von Altäia ***48***
Prüfungsfest **201**
Rascher Wahn **206**
Schlange *(Sternbild)* **222**
Schlangenstab ***57***
Versenkungsfest **263**
Xeledon **281**
Hesinde *(Monat)* 122
***Hesindes Hain* 30**
***Hesindespiegel* 30**
***Hesindianisch* 30**
Hesindigo 122
Heskatet 122
Hetfrau/Hetmann 122
Hetfrau (-mann) d. Hetleute 122-123
Garhelt Rorlifsdotter-J. **99**
Hyggelik (der Große) **128**
Tronde Torbensson **256**
• **A-Z**
Hjalding **124**
Hetleute 123
Hetfrau (-mann) d. H. **122-123**
Hjalding **124**
Hexe (FT 56/57), 123 (Abb.)
Rächerinnen Lycosas **204**
Schöne der Nacht **222**
Schwesternschaft d. Wissens **227**
Seherinnen v. Heute u. Morgen **228**
Töchter der Erde **254**
Verschwiegene Schwesterns. **263**
Widharcal **276**
Hexenfest 123
***Hexeninsel* 30**
Hexenkatz 123
Aveskatze ***6***
Hexenverfolgungen 123
Hilberian Praiofold III. 123
Hilval 123
Hilvalskopf 123
Himmelsrichtungen 123
Himmelswölfe 123
Gorfang **106**
Liska **156**
Reißgram **210**
Rotschweif **216**
Himmlischer Herold [>Ucuri]
Hippogriff 124
Hira 124
Hiradwurz 124
Hirsche
Kronenhirsch **150**
Reh/-bock **209**
Weißhirsch **276**
Hirschfurten, Orchit von 189
Hirschfurten, Ungolf von 189
Hirschkäfer [>Großer Schröter]
Hitzemond 124
Hjalding 124
Hetfrau (-mann) d. Hetleute **122-123**
Hetleute **123**
Jarl **134**
Hjaldingard 124
Hjaldinger 124 (Abb.)
Jurga Tjalfsdotter **135**
Hjaldinggolf 124
Hjaldorberge 124
Hjalmefjord 124
Thorwal (Zeittafel) **250**
Hjalske 124
Hjalskes Rotbrand [>Premer Feuer]
Hjedan 124
Hlûthar v. Nordmarken 124
HELDEN u. HELDENSAGEN **120**
Hlûthars Siegel [>Hlûthar]
Hochadel 124
Hochelfen 124
Simjala ***60***
Hochgeboren 124
Hochkönig 124
Greifax Rechtsetzer **109**
Ramoxosch III. **206**
Swerka vom Amboß **242**
Xagul Sohn des Xorax **281**
• **A-Z**
Zwerg (Ehernes Zeitalter) **292**
***Hochmagier* 30**
***Hochmeister d. Gelehrsamen Stube* 30**
Hochseeschwadron, 2. 14
Hochwohlgeboren 124
Hoftag, Kaiserlicher 210
Hohe Drachen 124
Hohe Eternen 124-125
Khomblick ***35***
Hohe Risso 125
Hoheit 124
***Hohenstein, Elcarna Erillion v.* 30**
Akademie d. Verfommungen **7**
***Hoher Lehrmeister* 30**
Hoher Mawdli 125
***Hoher Rat* 30**
***Hoher Schlangenrat* 30**
Hohes Volk 125
Höhlenbär 125
Höhlendrache 63, 125
Höhlenpanther 125
Höhlenspinne 125
Hohlfinger 125
Hohlspann 125
Hohlweltheorie 125
Holberker 125
Ohort **187** (Abb.)
***Holdan, Sirlan von* 30**
Holde 125
Holk 125
Höllenkraut 125
Holzfälleraxt 125
Honak 125
Honak, Amir 125
Honak, Amira 125
Honak, Bal 125
Honak, Tar 125
Honingen *(Ort)* 125-126
Honingen *(Gft.)* 126
Abilacht 1
Ulghain, Teria ni ***67***
***Honinger Tiegel* 30**
***Horadan von Rethis* 30**
Zyklopeninseln (Zeittafel) **294**
***Horaquilan* 30**
Horarium *[>Heiliges Horarium]*
Horas *(Göttersohn)* 126
Horas-Apokryphen **126**
Stab und Schwert Orden ***60***
Zirkon ***75***
Horas *(Titel)* 126
Horas *(Wandelstern)* 126
Horas' Erscheinen ~~126~~;
[>ZEITRECHNUNGEN 76, 78]
Horas-Apokryphen 126
***Horasdomäne* 30**
***Horasdor* 30**
***Horasdukat* 30**
***Horasgarde* 30-31**
***Horasia* 31**
***Horasiat* 31**
***Horasische Ehrenlegion* 31**
Horas-Kaiser/-Titel [>Horas, Titel]
Adlerthron **2**
***Horaskaiserliche Hochseeflotte* 31**
***Horasksl. Mechanici-Schule* 31**
Horaskaiserlicher Staats-Orden d. Goldenen Adlers *[>Adlerorden]*
***Horaskanal* 31**
***Horaslegion* 31**
Arbalettieri ***4***
Arbaloniere ***5***
***Horasmark* 31**
***Horasproklamation* 31**
***Horasreich* 31**
Adler-Orden ***1***
***Horassiegel* 31**
Horasstadt 126
***Horasstil* 31**
***Horasstraße* 31**
Horastag ~~126~~; ***31***
***Horaswall* 31**
Horaszeit [>Siedlerzeit]
Horathi 126
Horndrache 63, 126
Hornechse 126
Hornisse 126 (Abb.)
Hornziege [>Gebirgsbock]
Horoskop [>STERNKUNDE]
***Horsen-Rabenmund, Racalla* 31**
***Hort der toten Schiffe* 31**
Horusche 126
Hospitaliter v. Joborn 126
Hôt-Alem 126-127
H'Rabaal 127
H'Ranga 127
H'Rangarim 127
***H'Rangor* 31**
Hranngar 127
H'Rezzem 127
H'Rtsi 127
Allesgebärende **14**
Hruruzat 127
H'Szint 127
Alleswandlerin **14**
Hügel d. Vier 127
Hügel v. Half 182
Hügelzwerg 127-128
Verbreitung **127**
Lebensweise **127**
Baukunst **127**
Gesellschaft **127**
Handwerk **127**
Horte **128**
Glaube u. Magie **128**
Hurrmerier *31*
Humus 128
Agrimoth **6**
Elemente (Erde) **75**
Hund *(Sternbild)* 128
Hunde
• **Rassen**
Alanfanischer Trollmops ***2***
Bornländer **45**
Bosparaniel ***12***
Bunte Hunde ***12***
Firnläufer ***23***
Geringer ***25***
Goldene Aldare ***26***
König-Khadan-Läufer ***36***
Liebliche Prinzessin Yasmina ***38***
Nivesischer Steppenhund **179**
Schwarze Shantalla ***58***
Schwarzer Olporter **224**
Siebenwindläufer ***59***
Steppenhund **238**
Weißer Berghund **276**
Winhaller Wolfsjäger **279**
Tuzaker **258**
• **A-Z**
Wildkatze **277**
***Hundert Tage von Kuslik* 31**
***Hussbek* 31**
Hüter der Flamme 128
***Hüter der Nacht* 31**
Hüter des Kodex 128
Hüter des Zirkels 128
Hüterin der Ewigkeit [>Kha]
Hyarrik 128
Hyggelik (der Große) 128
Thorwal (Zeittafel) **250**
Hylailer Dreikreuz 128
Hylailer Feuer 128
***Hylailer Granatapfel* 31**
***Hylailer Seemost* 31**
***Hylailer Seesöldner* 31**
Hylailos 128
Hylpia 128

Ibekla 129
Ibonka 129
Gespensterinsel ***25***
Insel der Geister ***33***
***Ibralosch Sohn des Igen* 32**
Ifirn 129
Aidari **6**
Ifirnsrudel ***32***
Iloinen Schwanentochter **129**
Lidari **156**
Nidari **178**
Silberschwäne **230**
Yidari **283**
Ifirns Ozean 129
Ifirnshai 129
Ifirnsrudel 32 *(Abb.)*
Ifirnstern [>Nordstern]
***Ifriit* 32**
***Ignerion* 32**
Ikanaria 129
***Ilara* 32**
***Ileana von Jergan* 32**
***Illuminierte* 32**
***Illumnestra* 32**
Illusionismus/Illusionszauberei 129
Akademie d. Erscheinungen **6-7**
Phantasmagorisches Institut **198**; ***51***
Schule d. Seienden Scheins **224**
Ilmenblatt 10, 129
Alphana ***3***
Ilmenstein *(Schloß)* 129
Waffensammlung (**FT 120/121**)
Ilmenstein *(Adelsgeschlecht)* 129
Ilmenstein, Haldana v. 129 (Abb.)
Ilmenstein, Thesia v. 129 (Abb.)
Iloinen Schwanentochter 129 (Abb.)
Ifirnsrudel ***32***
Ilsur 129, 131, ***32***
Tobrien (Zeittafel) **254**
Iltapeth u. Istapher 129
Iltis 129
Wildkatze **277**
Iltoken 131
Zarrsi **285**
Ilvat 131
Imman 131
Immerwährende Chronik *[>Chronica Eternica]*
***Immerwährender Hort* 32**
***Imperator des Südens* 32**
***Imperium Renascentum H.* 32**
***Index Wehrheimium* 32**
Informations-Institut 17; ***32***
Ingald Ingibjarsson 131
Ingalf von Silas [>Xeledon]
Ingerimm *(Gottheit)* 131-132
Agrimoth **6**
Allmächtiger Baumeister **14**
Angbarer Ritus ***3***
Asgareol, Hilperton ***6***
Heiliger Stein **121**
Hügel d. Vier **127**
Hüter d. Flamme **128**
Ingerimms Esse ***32***
Ingerimms Schlund ***32***
Ingrasim, Ilpetta ***33***

Meister der Esse 42
Mokoscha 171
Tag der Katastrophe 91, 244
Tag der Waffenschmiede 91, 244
Tag des Aufbruchs 91, 244
Tag des Feuers 91, 244
Tempel der Ewigen Flamme 62
Troll ~~255-256~~ (Abb.); *66*
Xorloscher Ritus 73
Zyklopenwaffen 296
Ingerimm *(Monat)* 132
Feuermond/Feiermond 92
***Ingerimms Esse* 32**
Ingerimms Schlund *(Raschtulswall)* **32**
Ingerimms Schlund *(Waldinseln)* **33**
Ingerimms-Massaker (13 ING 419 v.H.)
Punin (Zeittafel) 202
Ragath (Zeittafel) 205
Ingfallspeugen 132
Tempel d. Heiligen Sanges **62-63**
Ingra 132
Wilde Zwerge 277
Ingrakuppen 132
Ingrasch 132
***Ingrasim, Ilpetta* 33**
Ingrim 132
Ingval 132
Inirk 132
***Innerer Ozean* 33**
INQUISITION 130-131
Prozesse u. Methoden 130
Urteil u. Bestrafung 130
Inrah *(Karten)* 132 (Abb.)
Porträts der Mächtigen **51**
Inrah *(Brettspiel)* 132
***Insanctum* 33**
***Insel der Geister* 33**
***Inseln der Feuerberge* 33**
Inseln im Nebel 132
***Institut der Arkanen Analysen* 33**
IRH *[>Imperium Renascentum H.]*
Irhiadzal 132
Iribaar 132
***Iribaarslilie* 33**
***Irinia von Andergast* 33**
***Irrhalken* 33**
Irrlicht 132
Irrlichthügel 132
***Irsgrim, Janana* 33**
Iryanleder 132
Panzerechse 195
Isdira 132
Mandra 162
Taubra 245
Tundra 257
Isen 132
Isenhag 132-133
Isiriel 133
Isiz-Horas ~~133~~; *33*
***Isladir* 33**
***Islaraan* 33**
***Isora von Elenvina* 33**
Isphanil 133
Istapher [>Iltapeth]
***Istina* 33**
Isyahadin 133
Itzach 133
***Ius meridiana* 33**
Ivash 133
Iyi 133
Yidari 283

J

***Jade* 34**
Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
Altoum 9
***Jagdgras* 34**
Jagdmesser 134
***Jagdpardel* 34** *(Abb.)*
Jagdrecht 134
Jagdspieß [>Saufeder]
Jaguar 134
Jaguarlilie 134
Jahr des Tairach 134
Jahresfieber 134
Jahreszählung *[>ZEITRECHNUNG]*
***Jalob* 34**
Jaltek *[>Firdayon, Jaltek]*
***Jandora von Bosparan* 34**
Jandraskan 134
Jannendoch *(Burg)* [>Abagund]
***Janoschkopf* 34**
Jarl 134
Fylke **23**
Jarlak der Waidmann 134 (Abb.)
Jasalinkraut 134
Javalasi 134
Je-Chrizlayk-Ura 134
Jel-Horas 134-135
Jenseitiger Mordbrenner
[>Belhalhar]
Jergan 135
***Jergenquell, Ulfing von* 34**
***Jermoran* 34**
Jhrarhra 135
Jikhbar al Kharechem 6; ***34***
***Jikhbar ibn Tamrikat* 34**
Jilaskan 134
Jindir 135
Joborn 135
Joborner Verbrüderung 135
Nostria (Zeittafel) 182
***Jolskrim* 34**
Joraani 135
Jorgen v. Hamlyn [>Schule d. Lebens]
Joruga 135
***Jünger des Schlafes* 34**
Junker/-in 135
Jurga Tjalfsdotter 135
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Jurgalied 135
Jurlojur-jor 135

K

Kabasflöte 136
Kabash 136
Kabashpforte 136
Achan 2
Kah-Thurak-Arfai 136
Kaiman [>Riesenkaiman]
Kairan 136
Kaiser 136
Kaiser a. d. Silbernen Schiff 136
Kaiserdrache 63 (Abb.), 136
Ancarion der Rote 3
Agapyr 6
Apep 26; *4*
Faldegorn 22
Kurungur 37
Rhazzazor 54
Shafir der Prächtige 229; *59*
***Kaiserhörnchen* 35**
Kaiserlich-Garethische Informations-Agentur (KGIA) 136
Maraskanabteilung 165
Kaiserliche Durchlaucht 136
Kaiserliche Geschwister 136
Kaiserliche Hoheit 136
Kaiserliche Majestät 136
Ksl. Boten- u. Kurierdienst (KBKD) 136
BOTENDIENSTE 48
***Kaiserlicher Marstall zu Punin* 35**
***Kaiserliches Gestüt zu Gareth* 35**
Kaiserlose Zeit 136-137
Ks.-Perval-Akad. [>Halle d. Macht]
Kaisersarm 137
Kaiserschwur [>Adelskonvent].
***Kaiserskopf* 35**
Kaiserstern 137
Kajubo 137
Kalekken 137
Kalender [>ZEITRECHNUNGEN]
Kaleschka 137
Kalif 137 (Abb.)
Abu Dhelrumun 1
Malkillah III. 162
• A–Z
Zeittafel 137
Kalifat 137-140
Klima 137
Landschaft 137
Flora 137
Fauna 137
Bewohner 137-138
Aussehen 138
Sprache 138
Wirtschaft 138
Handwerk 138
Bodenschätze 138
Handel u. Verkehr 138
Währung 138
Siedlungen 138
Sitten 138
Kunst, Musik, Dichtung 138
Wissenschaft u. Bildung 138
Religion 138-139
Magie 139
Regierung 139
Städte 139
Provinzen 139
Recht 139
Heer 139
Zeittafel 140
Kamah *(Fluß)* **35**
Kamah *(Kamel)* **35**
Kamaluq 140
Burdaq **12**
Jaguar 134
Kamele
Dromedar **19**
Kamah **35**
Mehari 204
Qai'Ahjan 204
Qai'Chelar 204
Qaimuyan 204 (Abb.)
Kamelspiel 140
Kampfmagie/Kampfzauberei 141
Akad. d. Magischen Rüstung 7
Akad. Schwert u. Stab 8; *2*
Halle d. Vollend. Kampfes 115
Kampfsem. Andergast 140-141
Universität von Al'Anfa **67**
Kampfseminar Andergast 140-141
Kampfstab 141
Kannemünde 141
Kanzlei 141
Kap Brabak 141
***Kap der Stürme* 35**
***Kap Sanin* 35**
Kap Walstein 141
Karakil 141
Karat 141
Karavelle 141
Karen 141
Karengras 141
***Karfunkelspalter* 35**
Karfunkelstein 141
***Karinor* 35**
Hevane K. 125
Karkis 141
***Karmakorthäon* 35**
Karmanath/Karmanthi 141
***Karmatische Kausalknoten* 35**
***Karnesin* 35**
Karmoth 141
Karracke 141
***Kartell, Das* 35**
KARTOGRAPHIE 142
Karunga 141
Kasimir (v. Nostria) 141
Kasimir I. *(der Große)* 182
Kasimir IV. 182
***Kasimiten* 35**
Kasmyrin
K. III. *(der Weise)* 182
Andarion K. 182
Kasparbald (v. Nostria) 182
Kasparyn I. 182
***Kataphrakten* 35**
Kathay Praiotin XI. 142, 149, 201
Katzen
Al'Anfaner 11
Aranier 29
Aveskatze **6**
Burgenkatz [>Firunsbärchen]
Cha ay Zharnorrah 13
Firunsbärchen **23**
Hexenkatz 123
Scheunenkatz 220
Kauca *(Sturm)* **142**
Kauca *(Gigantin)* **35**
Kaucatan 142
***Ka'Wezyrad* 35**
KBKD 142
Keft 142
***Keke-Wanaq* 35**
Kelch *(Madamal-Phase)* **142**
Kelch *(Sternbild)* **142**
Kelmon 142
Kémet, Lucardos von 159
***Kemi* 35**
Kendrar 142
Nostria (Zeittafel) 182
***Kendrifari, Olvarja* 35**
Kenkaukis, Aryudus 31
Kergai 142
***Kerkersieche* 35**
***Keshal Rohal* 35**
Keshal Rondra 142
***Keshal Taref* 35**
Kethenis 143
Kettenstab 143
Keule 143
Kevûn 143
KGIA 143
Kha 143
Kha, Mysterium von 143
Khabla *(Heiliger)* **143**
Khabla *(Frau Rastullahs)* **143**
Khadan [>Firdayon, Khadan]
***Khai-Kharnarrud* 35**
Khalaff 143
***Khalid Al-Ghunar* 35**
Kharkush 143
Khedive 143
***Khefu* 35**
Khezzara 143
Khom/-wüste 143 (Abb.)
• Oasen
Achan 1
Alam-Terekh **2**
Birscha **10**
El'Ankhra **21**
Kireh **36**
Shebah **59**
Tarfui **62**
Virinlassih 264
Yiyimris **74**
• A–Z
Ras **53**
Wadi 266
Wal-el-Khomchra 266
Zze Tha 296
***Khomblick* 35**
Khomer Hiebdolch 143
Khomfeldzug *[>Khomkrieg]*
Khomgeier 143
Khomgepard [>Jagdpardel]
***Khomkrieg* 36**
Khomknolle [>Mhanadiknolle]
***Khomra* 36**
Khomwacht 143
Khoram-Gebirge 143
Khoramsbestie 143
Khoramswühler [>Gelbpelz]
Khunchalla 143
Khunchom *(Ort)* **143-144**
Khunchom *(Fsm.)* **144**
Yalaiad 282
Khunchom *(Zeittafel)* **144**
Khunchomer 144
Khunchomer Kodex 144
Khunchomer Königsmütter 144
***Khunchomer Korrespondenz* 36**
***Khunchomer Nadel* 36**
***Khunchomer Windsmähnen* 36**
Khurkach 144-145
Kinder d. Nacht [>Vampir]
Kinder d. Winde 145
***Kireh* 36**
***KKAB* 36**
Klabauter/-mann 145, 146
***Klahat* 36**
Klammermoloch 145
Klapperschlange 145
Kleine Leute/- Wesen [>Fee]
Kleiner Oreal 145
Kleiner Zehnt 145
***Kleinwardstein* 36**
Klippechse 145
Waran 272
***Klippenzahn* 36**
Klippziegen [>Goldfelser K.]
Kluge Kaiser 145
Nardes (von Gareth) 175
Ugdalf (von Gareth) 259
Zeittafel 145
Knardukas [>Karfunkelspalter]
Knat 145
Knechtschaft [>LEIBEIGENSCHAFT]
***Knopphold* 36**
Knorre 145
***Knüppeldamm* 36**
Knurrwaller 145
Kobold 145 (Abb.)
Koboldisch 146
Kodnas Han 146
Kogge 146 (Abb.)
Kokanu [>Kun-Kau-Peh]
Kolenbrander, Erigard 146
Kolenbrander, Gorge 146
***Koloß von Al'Anfa* 36**
Komorish 146
Konch/-Rinde 146
König/-in 146
***König des Südens* 36**
***Könige zu Vinsalt* 36**
Zeittafel **36**
***König-Khadan-Läufer* 36**
Königlich Kusliker Karossen 146
Königliche Durchlaucht 146
Königliche Hoheit 146
Königliche Majestät 146
***Königlicher Orden des Roten Drachen* 36**
Königreich Yaquiria *[>Yaquiria]*
Königsadler 146
Königsmacher [>Kukris]
König-Therengar-Kanal 146
Könikreisch des Nordens 146
***Konstabler* 36**
Konvent der verfinsterten Sonnenscheibe [>Dunkle Halle]
***Konvoi-Erlaß* 36**
***Konzil der Elemente* 36-37** *(Abb.)*
Konzil der Geister 146
Kor *(Halbgott)* **146-147**
Kirchliche Nennung 147
Kult 147
• A–Z
Ghorio (v. Khunchom) 102
Hüter d. Kodex 128
Khunchomer Kodex 144
Orden des Schwarzen Löwen **48**
Panther **49**
Kor *(Wandelstern)* **147**
***Korden, Yendan* 37**
Korelkin 147
Korisande 147
A'Tall 1
Zyklop 293
Korogai 147
***Korsaren* 37**
Korswandt, Wendrewka v. 276
Kosch *(Gebirge)* **147**
Eschin vom Quell **21**
Kosch *(Fsm.)* **147-149**
Klima 147
Landschaft 147
Tierwelt 147
Bevölkerung 147-148
Landwirtschaft 148
Handwerk u. Bergbau 148
Siedlungen 148
Handel u. Verkehr 148
Sitten u. Gebräuche 148
Künste 148
Wissenschaft u. Bildung 148
Religion 148
Regierung u. Verw. 148-149
Heereswesen 149
Recht u. Ordnung 149
Zeittafel 149
• A–Z
Sighelms Halm, Duridan von 59
Koschammer 149
Koschbasalt 149
***Koschgau* 37**
***Koschim* 37**
Koschkröte 149
Koschkurier 149
***Kosmogonika* 37**
***Kosmopolitismus* 37**
Kossike 149-150
***Kraftgürtel* 37**
Krakenmolch 150
Zwergkrakenmolch 292
Krakonier 72 (Abb.), **150**
Yash'Hualay 283
***Krallerwatsch* 37**
Krankheiten
Basiliskenblick 9
Brabaker Schweiß 50
Difarsieche **18**
Kerkersieche **35**
Paralyse [>Basiliskenblick]
Tollwut 254
Wundfieber **72**
Krayenhorst 150
Kreis der Einfühlung 150
Krieg am Gr. Fluß [>Kaiserlose Zeit]
Krieg d. Magier [>Magierkriege]
Krieger/-in 150
Kriegerakademien
Mutter Rondra (Rethis) 172
Trutzburg zu Prem 256
Kriegsbeil 150
Kriegsbogen 150
Kriegsflegel 150 (Abb.)
Kriegshammer 150 (Abb.)
Kristallomantie/Kristallomagie 150
Domaris v. Atalente 61
Kristallpalast 150
Krone 150
Kronenhirsch 150
Kronkolonie Südmeer 150
***Kronverweser/-in* 37**
Krötenbrut 150
Krötengezücht [>Basilisk]
Krsh Tssh'Kt 150
Krs'Zzah 150
Kr'Thon'Chh 150
Krup'Hruz 151
Kühler Schrubbel 151
Kukris 151
Waffengift 266
Kullbach, Lutisana von ~~159~~; *37*
Kungutzka 104

***Kunibalds Grab* 37**
Kun-Kau-Peh 151
Kuperus [>Kupperus]
Kupperus 151
Küraß 151
Kürassier 151
Kurkum 19 (Abb.), 151; ***37***
Gilia von K. ***26***
Kurkuma ***37***
Schlacht um K. ***57***
Thesia Gilia von K. ***65***
Ulissa von K. ***67***
Valaring ***69***
Wappen 19 (Abb.)
Yppolita von K. 283; ***74***
***Kurkuma* 37**
***Kurkumer Löwinnentempel* 37**
Kurkumer Nelkenöl 151
Kurrzug 151
***Kurungur* 37**
Kurzbogen 151
Kurzschwert 151
Kuslik *(Ort)* 151-152
Zeittafel 152
Kuslik *(Erzherzogtum)* ***37***
Kuslik, von
Aldara v. K. 294; ***37***
Kusmara v. K.-Galahan 152
Kusmina v. K.-Galahan 152; 37
Romin v. K.-Galahan ***37***
Kusliker Dynastie [>Kusliker Kaiser]
Kusliker Friede 152, 294;
Aarenstein 1
***Kusliker Galeere* 37**
Kusliker Kaiser 152
Zeittafel 152
Murak-Horas 172
Obra-Horas 186
Kusliker Kompaß 152
***Kusliker Krise* 37**
Kusliker Lamellar 152
Kusliker Säbel 152
***Kusliker Seesöldner* 37**
Kusliker Zeichen 152
Kuslik-Galahan 152; ***37***
Galahan ***24***
Kuslik-Galahan, Kusmara v. 152
Firdayon, Alborn 14
Kuslik-Galahan, Kusmina v. 152 (Abb.); ***37***
Kuslik-Galahan, Rominv. ~~152~~, ***37***
Kusmara [>Kuslik-Galahan, K.]
Kusmina *[>Kuslik-Galahan, K.]*
***Kusminianer* 37**
Kutaki 152
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Kuunga Suula 152
Kvill 152
Kvillotter 152
Kvirasim 152-153
Kyndoch *(Ort, Windhag)* 153
Kynos von Cres 153
Kyshn't 153

L

Ladifaahri 154
***Laguana* 38**
Läjan 154
Lamahria 154
Lamea 154
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
***Lamijah* 38**
Lämmergeier [>Khomgeier]
Lamsen 154
Land 154
***Land der Ersten Sonne* 38**
***Land des Horas* 38**
Land Jenseits 154
Landadel ~~154~~; ***38***
Landgraf/Landgräfin 154
Landherr/-in 154; ***38***
***Landlehen* 38**
***Landstadt* 38**
Landwehr 154
Waffenpflicht 266
Langbogen 154
Langdolch 154
***Lange Tafel* 38**
***Langmähne* 38**
Langohrschafe [>Eisenwalder L.]
Lanzengang [>Tjoste]
Lanzenreiter 154
Laraan 154
Canilaraan ***13***
Fajlaraan ***22***
Tirlaraan ***65***
Lata 154
***Lautenherz, Gilmor von* 38**
LAW *[>Loyalistisch Almadan. Wehr]*
Lebensspendende Göttin [>Nurti]
Lechmin v. Weiseprein
[>Weiseprein]
***Lehen* 38**
***Lehnadel* 38**
Lehnspflicht 154
LEIBEIGENSCHAFT 157-158
Allgemeines 157
Pflicht und Gehorsam 157-158
Sklaverei 158
***Leibrente* 38**
***Leichhörnchen* 38**
Leichnam, belebter 154
Zombie 287
***Lern* 38**
Lemming 154
Lemon 154
Leng 154
Leomar vom Berg [>Berg, L. v.]
Leomar von Baburin 154; ***38***
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Leonardo 154-155
Leskari 155
***Leskarines* 38**
***Lessankan* 38**
Letta 155
***Letzte Kreatur* 38**
Leuchtapfel [>Nordstern]
***Leuchtende Kugel* 38**
***Leuchtturm von Sylla* 38**
Leufurten 155
Leutnant 155
Leviatan 72 (Abb.), 155 (Abb.)
Herrenechsen 122
Kr'Thon'Chh 150
Levschije 155
Levthan *(Halbgott)* 155
Mannwidder 162
Levthan *(Wandelstern)* 155
Levthan-Flöte 155
***Levthansband* 38**
Lex Imperia 155-156
***Lex Zwergia* 38**
***Lhasor* 38**
Liber Zhamnoricam [>MAGISCHE BÜCHER]
Lichtelfen 156
Niamh Goldhaar 178
***Lichtvogel* 38**
Lichtvolk 156
Lidari 156
Liebden 156
***Liebliche Prinzessin Yasmina* 38**
Liebliches Feld **(FT** 120/121), 154; ***38***
Adlerkrone 2
Adlerthron 2
***Liegerfeld* 38**
***Liga Freier Reiche* 38**
Lilienthron 156
Limbus 156
***Lindion Dunkelhaar* 39**
Lindwürmer 156
Eternen 84
***Lindwurmrücken* 39**
Linke Hand [>Bruderschaft d. Wissenden]
Linkes Szepter 156
Linkhand 156
***Lioma* 39**
***Liscom von Fasar* 39** *(Abb.)*
Liska 156
Nivilaukaju 179
Llanego 156
***Llanegowald* 39**
Llanka 156
Lobpreisungen d. Namenlosen, Die 13 [>MAGISCHE BÜCHER]
Loch, Das (Abb.) [>Thalusa]
Loch Harodrol 156
Alligator 14
Stehende Steine 238
Sturzpelikan 240
Löffelkraut 156
***Loge* 39**
Lolgramoth 156
Dharai 60
Difar 61
Herrin der Ruhelosigkeit ***30***
Karakil 141
Ratlose, Die ***53***
Yel'Arizel 283
***Lolonna, Dagon* 39**
Lorcha 156
Lorfas *(Ort)* ***39***
Lorfas *(Bezirk)* ***39***
Lorgolosch 156, 158
Lorsol 158
***Lorthax Sohn des Loin* 39**
Los 158
Allvogel 14
Losstern [>Nordstern]
Lot 158
Lotos 158
Lowangen 158
Svelltscher Städtebund (ZT) 242
Lowanger Dokument 158
Lowanger Dualismus 158 (Abb.)
Löwen
Berglöwe 41
Lioma ***39***
Sandlöwe 219
Schattenlöwe ***57***
Waldlöwe ***71***
***Löwenaffe* 39**
***Löwenbrand, Rondrasil* 39**
Löwenburg 158
Löwengarde 158
***Löwenhaupt* 39**
Selinde III. v. L. 276
Walderia 266
Wallfried IV. 276
Löwenhaupt, Waldemar von 266, 274 (Abb.), ~~276~~; ***39***
Löwenhaupt, Walpurga v. 271; ***39***
Walpurgasbotschaft ***71***
Löwenhelm 159
Löwenritter 159
Löwenstein 159
Löwenschwert 159
***Löwinnenschwerter* 39**
***Loyalistisch Almadanische Wehr (LAW)* 39**
Lubida [>Teremon, L.v.]
Lucardus [>Kémet, L.v.]
Luchs 159
Firnluchs ***23***
Sonnenluchs 237
***Lucifera* 39**
Luft (Wind) 159
Agrimoth 6
Elemente (Luft) 75
Lulanie 159
Luloa 159
Lumerian 159
Lutanas 159
Lutisana v. Kullbach [>Kullbach, L.]
***Lutisana von Perricum* 39**
***Lyios* 39**
Lykanthropie 159
Lyngwyn 159
Lysira 159

M

***Machsiz* 40**
Mactans 160
Mada 160
Tanz der Mada 244
***Mada Basari* 40**
***Madablüte* 40**
Madamal 160
***Madaraestra* 40**
Madatag 160
Madaya, Träumende 160
***Maga, -us* 40**
Magica ... 160
Clarobservantia [>Hellsicht]
Combattiva [>Kampfmagie]
Communicativa [>Verständigung]
Conjuratio [>Beschwörung]
Contraria [>Antimagie]
Controllaria [>Beherrschung]
Curativa [>Heilmagie]
Moventia [>Bewegung]
Mutanda [>Verw. v. Lebewesen]
Phantasmagorica [>Illusionismus]
Transformatorica [>Verw. v. Unb.]
Magie
Allaventurischer Konvent ***2-3***
Siegel der Elemente 230
Spezialgebiet 237
Zauberlieder 285
Zirkel 286-287
Magie, Borbaradianische
Akademie d. Geistigen Kraft 7
Tarlisin von Borbra 244
Magie der Echsenmenschen
Kristallomantie 150
Magie des Stabes [>MAGISCHE BÜCHER]
Magie, Graue [>Graue Magie]
Magie, Schwarze [>Weg d. Linken Hand]
Magie, Weiße [>Weg d. Rechten Hand]
Magiedilettanten 160
Magier 161
Prüfungsfest 201
Tanz der Mada 244
Magierakademien 161
• Weiße Magie (Rechte Hand)
Akademie d. Herrschaft 17; ***1-2***
Akad. d. Magischen Rüstung 7
Akad. d. Magischen Wissens 8
Akad. Schwert u. Stab 8; ***2***
Akad. v. Licht u. Dunkelheit 8
Halle der Metamorphosen 114
Halle des Lebens 114
Halle d. Vollendeten Kampfes 115
Informations-Institut 17; ***32***
Schule der Austreibung 223
• Graue Magie
Academia d. Hohen Magie 1-2
Akademie d. Erscheinungen 6-7
Akademie d. Geistreisen 7
Akademie d. Verformungen 7-8
Bannakademie Fasar 34
Bannakademie zu Ysilia 34
Drachenei-Akademie 64
Halle der Antimagie 113-114
Halle des Quecksilbers 114-115
Halle des Windes 115
Kampfsem. Andergast 140-141
Kreis der Einfühlung 150
Pentagramm-Akademie 195-196; ***49***
Phantasmagorisches Institut ***51***
Schule der Beherrschung 223
Schule der Hellsicht 223-224
Schule des Direkten Weges 224
Schule d. Seienden Scheins 224
Schule des Wandelbaren 224; ***58***
Seminar der elfischen Verständigung 228
Zauberschule des Kalifen 285
• Schwarze Magie (Linke Hand)
Akademie d. Geistigen Kraft 7
Dunkle Halle d. Geister 66-67
Halle d. Macht 114
Schule der Variablen Form 223
Universität von Al'Anfa ***67***
• A–Z
Studiosa/Studiosus 240
Magierflorett 161
Magiergilden 161
Eschin vom Quell ***21***
Magierkriege 161 (Abb.)
Albernia (Magie) 14
Morghai 172
Stadt in den Wolken ***60***
Tobrien (Zeittafel) 254
Weiden (Zeittafel) 276
Magiermogule 161
Magierpferde 161
***Magierphilosophie* 40**
Magierschwert 161
Magiertraditionen [>Magiergilden]
***Magietheorie* 40**
Magieverbot *(Havena)*
Albernia (Magie) 14
Havena 119
Karmesin ***35***
***MAGISCHE BÜCHER* 41-42**
Magische Metalle 161-162
Arkanium (Marboblei) 31
Endurium 80
Eternium 84-85
Mindorium 169
Titanium 252
Magische Schilde [>MAGISCHE BÜCHER]
Magister/Magistra 162
***Magister der Weisen Herrin* 40**
Magisterin der Magister 162
Akademie d. Mag. Wissens 8
Magokratie 162
Magus *[>Maga]*
Mahammadat [>Vielleibige Bestie]
***Ma'hay'tamim* 40** *(Abb.)*
Mahlstrom
Aeniko-Strudel 2, 267
Pailischer Mahlstrom ***49***
Mähnenschafe [>Premer M.]
Mahwad (al-Rasul) 162
Mailam Rekdai 162
***Malkillabad* 40**
Malkillah I. 162
Malkillah II. 162
Rafim al-Maugir 205
Malkillah III. 162 (Abb.)
Kalif 137 (Abb.)
Mustafa ibn Khalid 1, 137
Mustafa von Unau 172
Zauberschule des Kalifen 285
***Malmer* 40**
***Malomis* 40**
***Malur* 40**
Malur u. Hohensteyn-Korden, Urras 260
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Malvina 162
Mammut (FT 56/57), 162
Mammuton 162
Manak 162; ***40***
Waldmenschen (Zeittafel) 270
***Manakus-Aufstand* 40, 42**
Mandalya 162
Mandlaril 162
Mandra 162
Mandragora *(Wurzel)* 162
Mandragora *(Gift)* 162
***Manekh-Chanebi* 42**
***Manesh* 42**
Männertod 162
Mannwidder 162
Manrek 162
Mantikor 162
Mantrash'Mor 162; *79 (Abb.)*
***Manu Al'Planes* 42**
***Manufaktur* 42**
***Mara* 42**
Marandoline 162
Marano 162-163
Maraskan 163-165
Klima 163
Landschaft 163 (Abb.)
Tierwelt 163
Volk u. Sprache 163
Landwirtschaft 163
Handwerk u. Bergbau 163
Siedlungen u. Architektur 163
Verkehr u. Wege 164
Handel u. Währung 164
Sitten u. Brauchtum 164
Kunst 164
Wiss., Bildung, Religion 164
Magie 164-165
Staatliches 165
Recht u. Gesetz 165
Militär 165
Zeittafel 164
• A–Z
Kodnas Han 146
Nordstern 181
Reichsdiskus ***54***
Tetrarch ***63***
Weiß-Maraskan ***71***
Wurfscheibe 280
Yagan-Nuß 282
Maraskanabteilung 165
Maraskanfeder 165
Libelle 165
Tausendfüßler 165
Maraskani/-sch 165
Maraskanische Riesenkrabbe 165
Maraskanischer Säuerling [>Konch-Rinde]
Maraskanischer (Turm-)Baustil 165
Maraskankakerlake 165
Marandoline 162
Maraskankette 165
Akrabaal 9
Mendrina 167
Tee 245
***Maraskankontor* 42**
Dhachmani 60
Gerbelstein 101
Stoerrebrandt 238, 240
Warrlinger 272
Maraskanpony 166
Maraskansund 166
Strom von Perricum 240
Maraskantarantel 166
Maraske [>Maraskantarantel]
Maraskerine *(Mandarine)* 9; ***42***
Maravedi 166
Marbiden 166
Marbo *(Halbgöttin)* 166
Marbo *(Wandelstern)* 166
Marboblei 166
***Marbos Odem* 42**
***Marchesa/Marchese* 42**
Marder 166
***Mardilo* 42**
Marhibo 166
Marhynia 166
Mark 166
Region 166
Randprovinz 166
Markgraf/Markgräfin 166
Markgrafschaft 166
Marktmond 166
Markttag 166
Horastag ***31***

Markverweser/-in 166
Marmor
Hohe Eternen 125
Marsch d. Tausen Oger [>Zug d. O.]
Marschall/-in 166
Titel *(Militär)* 166
Titel *(Orden)* 166
Marschallsamt 166
Maru 72 (Abb.), 166-167 (Abb.)
Akrabaal 9
***Marudret* 42**
Maruk-Methai 167
Marustan 167
Marvinko 167
Abelmir v. M. 42
Croenar v. M. 57; *42*
Tharinda v. M. 42
Maß 167
Mastodon 167
MASZE UND GEWICHTE 165
***Mätresse* 42**
Maultier 167
Amul al-Hinnj 3
Mautaban 167
Mawdli/-yat 167
Ma'zakeroth Schamaschtu [>MAGISCHE BÜCHER]
Mechanici-Schule [>Horasksl. M.-S.]
Meckerdrache 63, 167
Meer der Sieben Winde 167
Beleman 38
Thunfisch 251
Westwinddrache 64 (Abb.), 276
Zyklopensee 296
Meer der Verlorenen 167
Meerkalb 167
Meermenschen 167
***Megalon, Archon* 42** *(Abb.)*
Mehari [>Qai'Ahjan]
Meile 167
Meister der Brandung 167
***Meister der Esse* 42**
Meister des Bundes 167
Meister des Flusses 167
***Melliador* 42**
Menacor 167
Menchal 167
Antidot 4
***Menchal ak'Taran* 42**
Mendena *(Ort)* 167
Mendena *(Gft.)* 167
Mendenischer Eber 167
Mendrina 167
Mengbilar 167
Mengbilla 10, 168, 250, 294
Al'Bor 2
Aldenia 2
Mengbiller Feuer [>Hylailer Feuer]
Mengbiller Wahn 168
***Menkirdes von Rethis* 42**
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
***Menschenfresserinsel* 42**
***Mentor* 42**
Menzel (von Gareth) 168
Menzheimer Au 168
***Mephaliten* 42-43**
***Merach-Strauch* 43**
Süßer Tod 241
***Mercenario* 43**
Merek 168
Meriban 168
***Meridiana* 43**
***Merkantiltheorie* 43**
Mermydion II. Thaliyin 168
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
***Merymakon* 43**
***Merymakos I.* 43**
Merymakos II. 168; *43*
Merymakon 43
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Meskinnes 168
Messer 168
Messergras 168
Messergrassteppe 168
Metak 168
***Metamagie* 43**
***Methumia* 43**
***Methumian* 43**
Methumis *(Ort u. Hzm.)* 168
Methumis *(Stadtmark)* ***43***
***Methumischer Stil* 43**
***Methumis-Tabak* 43**
***Metuant, Oderin du* 43**
***Mezzani, Phedro ya* 43**
***Mhaharan-Shah* 43**
Mhanadi 168-169 (Abb.)
***Mhanadiknolle* 43**
Mhanadistan 169
Khoramsbestie 143
Mungo 172
Stinktier 238
Süßer Tod 241
Tee 245
Weiße Gadangstiere 276
Mhek'Thagor 169
***Mherech ben Tuleyman* 43**
Mherwati 169
Mherwed 169
Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
Amul al-Hinnj 3
Zauberschule des Kalifen 285
Mherwedböcke 169
Mibelrohr 169
***Mibogor* 43**
Mikail von Bjaldorn 169
Mikkan 169
Milzenis [>Riesen]
Mindere Geister/Mindergeister 169
Mindorium 169
Miniwatu 169
***Minotauren* 43**
***Miralay* 43**
Mirbelfliege [>Mirbelstein]
Mirbelstein 169
Mirham 169-170
***Mirhamer Brautwerbung* 43**
Mirhamer Seidenliane 170
***Mirharnionette* 43**
***Mironos von Rethis* 43**
Mir-Theniok 169
Misa 170
Walsäsche 271
Misa von Rukaldu [>Rukaldu]
Misamund 170
Mishkara 170
***Mithrida die Rote* 43**
Mittelreich **(FT 120/121)**, 170-171, *43-44*
• **Provinzen**
Albernia 12-14
Almada 14-17
Beilunk 37-38; *9*
Darpatien 59-60
Darpatien (ZT) *17*
Garetien 98-99
Greifenfurt 109
Heldentrutz 121-122; *30*
Kosch 147-149
Maraskan 163-165
Nordmarken 180-181
Tobrien 253-254; *65*
Warunk 272; *71*
Weiden 274-276
Winhall 278-279; *72*
Windhag 277-278
• **A–Z**
Akad. d. Magischen Rüstung 7
Akad. Schwert u. Stab 8; *2*
Adelskonvent 2
Friede v. Weidleth 23
Gareth, Vertrag v. 182
Informations-Institut 32
Kaiserlose Zeit 136-137
Kaiserwappen 170 (Abb.)
Koschgau 37
Tralloper Vertrag 255
Tuzaker Aufstand 258
Weidener Erlaß 276
Zyklopeninseln, Vertrag m. d. 294
Mizirion III. (de Sylphur) 171
***Moarana* 44**
***Moghul/-i* 44**
Moha 171
Nordstern 181
Mohacca 10, 171
Mohagoni 171
Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
***Mohaska* 44**
Mohassins 171
Mohisch 171
Mokolasch 171 (Abb.)
***M'Okool* 44**
Ranagh 206
Sumpforks 241
Mokoscha 171
***Molchenberg* 44**
Molcho 171
Moloch 171
Aurrghrhrropp 6
Molokdeschnaja 171
Monarchin des Ewigen Siechtums *[>Belzhorash]*
Mond *(Monat)* 172
Mond *(Phexkirche)* ***44***
***Mondkontor* 44**
Mondkrieger [>Schattenkrieger]
***Mondrazar vom Goldfelsen* 44**
***Mondschatten* 44**
Mondsilber 172
***Mondsilbersultana* 44**
Moorburg 172
Moosäffchen 172
Morcan 172
Morfu 172 (Abb.)
Tlaluc 252
Morfugift 172
***Morfureiter* 44**
Morgen 172
Morgendornstrauch 172
Morgenstern 172
Morghai 172
Moskito 172
Moskitoinseln 172, 266-267
Aeltikan 2
Javalasi 134
Mikkan 169
Mououn 172
Muhrsape 172
***Mulziber (von Jergan)* 44**
Marandoline 162
Mumie 172 (Abb.)
Mündel des Kalifen 172
Mungo 172
***Muntagonus, Rakorium* 44**
Munter, Bastan 270; *44*
Mura 172
Murak-Horas 172
Weiden (Zeittafel) 276
***Murakianer* 44**
Murawid 172
Mustafa ibn Khalid [>M. v. Unau]
Mustafa v. Unau 172
Kalif 137 (Abb.)
Malkillah III. 162 (Abb.)
Mutter Meer [>Mououn]
Mutter Rondra 172
***Muwallaraan* 44**
Mygdonia I. 172; *44*
Aranien (Zeittafel) 28
Mylamas 172
Säulen des Himmels 56
***Mylamazza* 44**
Myrburg 172-173
***Myridanum* 44**
Mysob 173
Alligator 14
Mysobien *(Landschaft)* ***44***
Mysobien *(Grafschaft)* ***44***
Mysobviper 173
Mythrael 173

N

***Naaghot-Shaar* 45**
Nabla 174
***Nabuleth* 45**
Nachen *(Sternbild)* 174
Nachtalben 174
Nachtalp 174
Nachtdämon [>Kah-Thurak-Arfai]
Nachtschatten/-s Turm 174
Nachtwind *(Waffe)* 174
Nachtwind *(Eule)* 174
Naclador 174
Nader 174
Nadrafall [>Nader]
Naftanstaude 174
Nagra 174
Nagrach *(Erzdämon)* 174
Nagrach *(Fluß)* 174
***Nagrachpfeil* 45**
Nagrakoje 174
***Nagwa* 45**
***Nahamah-Werfer-Geschütz* 45** *(Abb.)*
Nahema ai Tamerlein 174 (Abb.)
Holberker 125
Zeittafel 174
Naira Kageja 175
Naira Kubuch 175
Naira Theluzi 175
Namenlose Sternenleere 175
Große Bresche 28
Namenlose Tage 175
Namenloser 175
Älterer der Äonen 3
Dhaza 18
Goldener Gott 26
Grakvaloth 107
Ivash 133
Maruk-Methai 167
Naaghot-Shaar 45
Ratte 209
Rattenkind 54
Rattenpilz 54
Turim Sohn des Xolgorim 257
Namenstier 175
Nanduria *(Schrift)* 175 (Abb.)
Nanduria *(Agentur)* ***45***
Nandus *(Halbgott)* 175
Nandus *(Wandelstern)* 175
Nandus-Schrift [>Nanduria]
Nanurda 175
Nanurta [>Nanurda]
Napewanha 175
Naranda Ulthagi [>MAGISCHE BÜCHER]
Nardes (von Gareth) 175
***Nargazz Blutfaust* 45**
Narken 175
Nasenflöte [>Kabasflöte]
Nashörner 175
Warzennashorn 272
Wollnashorn 279
***Nasuleum* 45**
Nasul-Horas 175
Natter 175
Navigation
Hylailer Dreikreuz 128
Kusliker Kompaß 152
Nordstern 181
Südweiser 240
***Nayrakis* 45**
Nazir, Bahram 33
Nebachot 175
Nebelauen 175
Nebelfest 89, 175
Nebelhalle zu Trallop 175
Nebelmond 176
Nebelmoor 176
***Nebelstein* 45**
Nebelwald *(Regenwald)* ***45***
Nebelwald *(Tobrien)* ***45***
Nebelwelt 176
Nebelzinnen 176
Necker 176 (Abb.)
***Neckerkraut* 45**
***Neckkupfer* 45**
Nedime 1; *45*
Neersand 176-177
Neetha *(Ort)* 177
Neetha *(Stadtmark)* ***45***
Neethaner Langaxt 177
Nekromantie 177
Skelett, belebtes 231
Tierkadaver, belebter 252
***Nelgab* 45**
Nemekath/-äer 177-178
Codex Corvinus 15
Nihrman 46
***Nemezijn* 45**
***Nemrod, Dexter* 45-46**
Neogüldenländischer Stil 178; *8 (Abb.)*
Akademie d. Geistreisen 7
***Neohelailischer Stil* 46**
Nephazz 178
Nesselviper 178
Tinzal 252
***Neu-Bosparan* 46**
***Neu-Elern* 46**
***Neuer Wall* 46**
Neues Reich *[>Mittelreich]*
Neugeburt 178
***Neu-Jergan* 46**
Neunaugen 178, 276
Neunaugensee 178, 276
Kairan 136
Neunfinger [>Riesen]
***Neunschwänzige Katze* 46**
***Nevelung, Gwendion von* 46**
***N'hatoëp* 46**
***Niam von Bosparan* 46**
Niamh Goldhaar 178
Nickel 178
Nidari 178
***Niedere Dämonen* 46**
Braggu *(TGT)* 50
Brukha-Klah *(BLZ)* 53
Difar *(LGM)* 61
Hektabaël/Hektabeli *(BLZ)* 121
Heshtot *(BLK)* 122
Karnanath/Karmanthi *(BLS)* 141
Karunga *(AMZ)* 141
Morcan *(TGT)* 172
Nephazz *(TGT)* 178
Sordul *(BLZ)* 237
Thalon *(BLS)* 246
Thaz-Laraanji *(BLL)* 246
Usuzoreel *(BLS)* 261
Yel'Arizel *(LGM)* 283
Zant *(BLH)* 285
Niederhöllen 178
Seelenmühle 58
Nihrman 177, 294; *46*
Nikkali 178
Pirateninseln 51
***Nilaya* 46**
Niobara von Anchopal 178
Niobaras Sternkundliche Tafeln [>MAGISCHE BÜCHER]
Niothia-Horas 178
Nipakau 178
Waldmensch (Religion) 271
Nirgendmeer 178
Nirraven 178
Nishkakat 178
***Nisut* 46**
Nivese 178-179 (Abb.)
Nivilaukaju 179
Nordstern 181
Wolfsmensch 279
Wurfkeule 279
Nivesisch 179
Nivesischer Steppenhund 179
Nivilaukaju 179
Noiona von Selem 179
Noioniten 179
Noralec Praiowar I. 179
***Noralec-Otter* 46**
Norbarde 179-180
Alaani 12
Al-Bhernija 9
Gajka 97
Molokdeschnaja 171
Nunnur 185
Serach 229
Surjeloff 241
ZEITRECHNUNGEN (Jahreszählungen der Menschen) 78
Norbardisch [>Alaani]
Norburg 180
Norburger Riesen 180
Tobimora-Falben 253
***Nordask* 46**
Norddrakenburg 180
Nordfalk, Avon 32
Nordhag 180
Nordhimmel 180
Drache 62
Elfenstern 80
Gehörn 100
Held 121
Hund 128
Kaiserstern 137
Ogerkreuz 186
Uthar 261
Nordlandbank 180
Archiv Z 5
Plötzbogen 199
Reichsdiskus 54
Nordmähnen 180
Nordmarken 180-181
Klima 180
Landschaft 180
Tierwelt 180
Bevölkerung 180
Landw. u. Fischfang 180-181
Handwerk u. Bergbau 181
Wege u. Siedlungen 181
Handel 181
Regierung u. Verwaltung 181
Armee u. Flotte 181
Nordstern 181
Nordvest 181
Nordwalser Höhen 181
Wilde Zwerge 277
Norntal 181
Nosteria [>Nostria (ZT)]
Nostria *(Ort)* 181
Nostria *(Kgr.)* 181-183
Klima 181
Landschaft 181
Tierwelt 181-182
Bevölkerung 182
Landwirtschaft, Handwerk u. Handel 182-183
Siedlungen 183
Verkehr u. Wege 183
Währung 183
Zeitrechnung 183
Künste 183
Wissenschaft u. Bildung 183
Religion u. Mythen 183
Magie 183
Staat 183
Recht u. Gesetz 183
Armee u. Flotte 183
Flagge u. Wappen 183 (Abb.)
Zeittafel 182
• **A–Z**
Knat 145
Nostria Thamos *[>Nostriacus, T.]*
Nostriaahorn 183

***Nostriacus, Thamos* 46**
***Nostriaden* 46**
Nostrianer 183
Nostrisch-Andergastsche Kriege 184
Nostria (Zeittafel) 182
Nosulgur 184
Nothilf 184
Notmark 184
Alderich von N. 2 *(Abb.)*
Tjeika von N. 252; *65*
Uriel von N. ~~260~~ (Abb.); *67*
***Notmarker, Ingolf* 46**
Novadi 184 (Abb.)
Akkharid 8
Cheriacha 56
Kasimiten 35
Khalaff 143
Khunchalla 143
Mawdli/-yat 167
Mumie 172
Nordstern 181
Sturzpelikan 240
Tugruk Pascha 257
Novize 185
Nuianna 185
Nujuka 185, 234
Tundra 257
Numesi 185
***Nun'kun'tur* 46**
Nunnur 185
***Nuraghe* 46**
Nuran Leskari 185
Nuran Riva 185
Nuran Rorwhed 185
Nuran Trasic 185
Nurti 185
***Nur'Za* 46**
Nuvak 185
Nymphe 185
***Nyssides* 46**

O

***Oberfels* 47**, *81 (Abb.)*
***Ober-Yaquirien* 47**
Almada (Regierung u. Verw.) 16
Almada (Zeittafel) 16
Oblarasim 186
Oblomon 186
Obogyn 186
Obra-Horas 186
***Obsidian* 47**
Kethenis 143
Ochsenherde 186
Ochsenwasser *(Gewässer)* 186
Ochsenwasser *(Grafschaft)* 186
***Octavo* 47**
Odenius (d. Tüftler) 186; *47*
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
***ODL* 47**
***Offenbarung d. Sonne* 47**
***Offenbarungen v. Balträa* 47**
***Öffner der Tore* 47**
Oger 186 (Abb.)
Oger der Meere [>Storback, Kun]
Ogerfänger 186
Ogerkreuz *(Sternbild)* 186
Ogerkreuz *(Waffe)* *47*
Ogerlöffel 186-187
***Ogermauer* 47**
***Ogeron* 47**
Ogerschelle 187
Ogerschlacht 187
***Ogerzähne* 47**
Ogrisch 187
Ohort 187
***Ohzara* 47**
Oijaniha 187
***Oikaldiki* 47**
Phrenos ay O. 47
Thursis ay O. 47
***Okharim, Khadil* 47**
Oktagon 187
***Oktogon* 47** *(Abb.)*
Okwach 187
Olat 187
Olginwurz 187
***Oligarchie* 48**
Olku 187
Oloarkh 187
***Olochkratie* 48**
Olochtai *(Orkstamm)* 187
Olochtai *(Gebirge)* 187
Ologhaijan 187
Olport 187-188
Olporter [>Schwarzer Olporter]
Olporter Hering 188
Olportsteine 188
Berik 41
Gandar 97
Inirk 132
Karkis 141
Manrek 162
Narken 175
Serreka 229
Sigorast 230
Skerdu 231
Sorkten 237
Olportwal 188
Olruk-Horas I. 188
Olruk-Horas II. 188
Olrukiden 188
Zeittafel 188
***Omegatherion* 48**
***Omerta* 48**
Ometheon 188
Elf (Zeittafel) 78
Magierphilosophie 40
Omokhan 188
Omrais 188
***Ondifalors* 48**
Ongalo 188
Ongalo-Bullen 188
***Onjaro* 48**
***Onjegano* 48**
Onjet 188
***Opal* 48**
Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
***Opalthron* 48**
***Opernfestspiele* 48**
Oppajeh-Ameise 188
***Oradella* 48**
Orakel vom Purpurberg 188
***Orakel von Altäia* 48**
***Orakel von Balträa* 48**
Orazal 188
Orbatal 13
Orbitarium 188-189
Orchidee 189
***Ordamon* 48**
Ordamons Krone 55
Orden der Gesegneten Heilerschaft [>Therbuniten]
Orden der Göttlichen Kraft 189
Orden d. Grauen Stäbe [>Graue Stäbe]
Orden der Heiligen Ardare zu Arivor [>Ardariten]
Orden der Jagd zu Ask 189
Orden der Noiona [>Noioniten]
Orden der Schwerter zu Gareth [>Schwerter von Gareth]
Orden der Wächter vom Magischen Recht [>Wächter Rohals]
Orden der Wächter Rohals [>Wächter Rohals]
***Orden des Blutroten Stabes* 48**
Orden des Donners 189
Löwenhaupt, Walpurga v. 271; *39*
Weiden (Zeittafel) 276
Orden des Goldenen Falken *[>Ucuriaten]*
Orden des Heiligen Badilak *[>Badilakaner]*
Orden des Heiligen Hüters 189-190
Arras de Mott (Kloster) 5
***Orden des Schwarzen Löwen* 48**
Orden des Schwarzen Raben 190
Boronsraben 11
Rabengarde 53
Orden des Tempels zu Jergan [>Templerorden]
Orden vom Heiligen Blute 190
Orden vom Magischen Recht *[>Rohalswächter]*
Orden zur Sanften Ruhe[>Marbiden]
Orden zur Wahrung 190
Abtmarschall 1
Erian 21
Ordo Custodis Rohaliensis [>Wächter Rohals]
Oreal 190
***Organa Tochter des Ordamon* 48**
Orhima 190
Orichai 190
Orima 190
Ork 190-191 (Abb.)
Erscheinung 190
Geschichte 190
Verbreitung 190
Gesellschaft 190-191
Kultur u. Lebensart 191
Religion u. Magie 191
Staatswesen 191
Heerwesen u. Kriegszüge 191
• **Stämme**
Gharrachai 25
Ghorinchai 25
Korogai 147
Mokolasch 171 (Abb.)
Olochtai 187
Tordochai 254
Truanzhai 256
Tscharschai 257
Zholochai 286 (Abb.)
• **A–Z**
Holberker 125
Kurrzug 151
Ranagh 206
Südweiser 240
Yagrik 282
Orkenhort 191
Orkensturm 192
Ork (Heerw. u. Kriegszüge) 191
Orkenwehr 192
Orkfresser [>Riesen]
Orkisch 192
Orkkriege
• **1. Orkkrieg** 276
• **2. Orkkrieg** 276
Schlacht a. d. Blutfeldern 221
• **3. Orkkrieg** 276
Orkensturm 192
Schlacht a. d. Silkwiesen (II) 221
Orkland 192
Wollnashorn 279
Orklandbär 192
Orklandbovist 192
Orklandhörnchen [>Lemming]
Orklandkarnickel 192
Orklandpony [>Orkpony]
Orknase 192
***Orkpony* 48**
***Orksch* 48**
Orkschädelsteppe 192-193
Orkval 193
***Ornamentalistik* 48**
Ornamentik, Thorwalsche 249 (Abb.)
Ornib 193
Oron *(historisch)* 193
Yulag-Horas 284
Oron *(Schwarz-Aranien)* *48*
***Oropheïa* 48**
Orrakhar 193
***Orta* 48**
***Orungan* 48**
Orvai Kurim 193
***Osdask* 48**
O'shr 193
Osterfelde 193
Otta 193 (Abb.)
Ottajara 193
Ottajasko 193
Windzwinger 278
Ottaskin 193
Ottermenschen 193
Ouvenmas 193
Ouvenstam 193
Overthorn 193
Owilmar von Gareth 193
Ox 193
Ozeaniden 193

P

Paavi *(Ort)* 194
Paavi *(Herzogtum)* 194
Paaviane 194
Paavipony 194
***Pailischer Mahlstrom* 49**
Pailos *(Insel)* 194, 295 (Abb.)
Skebos 231
Pailos *(Waffe)* 194-195
Pailos *(Herzogtum)* *49*
Pailos, von
Rohafan v. P. 294
Pailoshummer 195
Pakhizal al-Marfun 195
Pakoor 195
***Pakt v. A'Layis Hiphon* 49**
Palakar 195, 295 (Abb.)
Palamydas *[>Thaliyin, P.]*
Paligan 195
Alara P. 195
Palmviper 195
***Palmyramis* 49**
Palmyrener [>Palmyramis]
***Panaq-Si* 49**
Pandlaril 195, 276
Pandlarin 195
***Panther* 49**
***Panthergarde* 49**
Pantherklaue 195
Panzerechse 195
***Paquamon, Dorgando* 49**
Paradiesvogel 195
Paralyse *[>Basiliskenblick]*
***Paramantus* 49**
***Paraphernalium* 49**
Pardel 195
***Parder* 49**
Pardona 195 (Abb.)
Nachtalben 174
***Pardonasgabe* 49**
Parkauki 195
Partisane 195
Wurmspieß 280
Paschok 195, 233
Patriarch 195
***Pavonisches Paar* 49**
***Pei-Pei-Assel* 49**
Pekladi 195
Peleiston (de Sylphur) 195
***Pelmides von Rethis* 49**
Pelura 195, 232
Zapfenklickern 285
Pentagramm 195
Beschwörung 195
Spiel 195
Pentagramm-Akademie 195-196; *49*
***Pentagrammaton* 50**
Perainäpfel 196
Anfelsinen 9, *3*
Arangen 26
Citronen 9
Limonen 9
Maraskerinen 9; *42*
Pampelmusen 9
Pomeranzen 9
Peraine *(Gottheit)* 196
Belzhorash 39
Diener/-in des Lebens 18
Heiliger Hain 121
Honinger Tiegel 30
Hospitaliter v. Joborn 126
Peraines Garten 50
Phraisop 51
Saatfest 218
Storch *(Sternbild)* 240
Therbun von Malkid 247
Therbuniten 247
Ulghain, Teria ni 30
Peraine *(Monat)* 196
Saatmond 218
***Peraineblatt* 50**
***Perainefurten* 50**
***Peraines Garten* 50**
***Peri III. Setepen* 50**
***PERIODIKA* 50**
Allgemeine Schiffsglocke 3
Aventurischer Bote 32
Darpatischer Landbote 17
Fantholi 22
Koschkurier 149
Seewind 59
Perjin
Perjin I. 196
Perjin II. 196
Perjin III. 196
Perjinbulbe [>Gurvanmade]
Perlbeißer 196
***Perldrachen* 50**
Perle von Hylailos 196
Perleninseln 197, 267
Aeniko 2
Ibonka 129
Kossike 149-150
Nuvak 185
Pekladi 195
Setokan 229
Sorak 237
Sukkuvelani 240
Perlenmeer *(Ozean)* 196-197
Tobrische Brise 254
Tobrische See 254
Zitterrochen 287
Perlenmeer *(Mark)* *50*
Perl-Morfu 172 (Abb.), 196
Pernstein, Delusia 182
Perricum *(Ort)* 197
Perricum *(Gft.)* *51*
Pertakis *(Domäne)* 197; *51*
Pertakis *(Ort)* *51*
Perval *(Kaiser NR)* 197
Kaiserlich-Garethische Informations-Agentur 136
Kaiserlose Zeit 136
Perval *(Familie, Al'Anfa)* *51*
Irschan P. 51
Pestsporenpilz 197
Pfalzgraf/Pfalzgräfin 197; *51*
Pfeffer 198
Pfefferfresser 198
Pfefferinseln 198, 266
Iltoken 131
Pfeifenkraut 198
***Pfeiffer* 51**
Pfeifhase 198
Pfeil *(Sternbild)* 198
Pfeile des Lichts 198 (Abb.); *51*
Pfeilgift (d. Waldmenschen [>Wurara]
Pferde
Amazonenrösser 3
Arania-Pferde 3
Beilunker Botenpferde 9
Bilar-Pferde 10
Boronsmähne 11
Elenviner Vollblut 76
Ferdoker Warmblut 22
Ferkina-Pony 22
Firnpony 23
Langmähne 38
Norburger Riesen 180
Nordmähnen 180
Orkpony 48
Paavipony 194
Shadif 229
Svellttaler Kaltblüter 241
Teshkaler 245
Tobimora-Falben 253
Tralloper Riesen 255
Tulamiden 257
Warunker 272
Zwergenpony 292
PFLANZENKUNDE 196
Phantasmagorisches Institut ~~198~~; *51*
Phecadi 198
Phecadifälle 198
Phecadien *(Landschaft)* 198
Phecadien *(Grafschaft)* *51*
Phecadifälle 198
***Phecanostein* 51**
Phecanowald 198
Phenos 198
Phex *(Gottheit)* 198; *51*
Mada Basari 40
Mond 44
Mondkontor 44
Mondschatten 44
Mondsilbersultana 44
Mungo 172
Nebelfest 175
Nebelhalle zu Trallop 175
Orakel von Altäia 48
Phexcaer 199
Phexens Hort 51
Phexens Schattenraum 199
Tag des Phex 91, 244
Tasfarelel 244
Phex *(Monat)* 198
Marktmond 166
Phexcaer 199
Nostria (Zeittafel) 182
Thorwal (Zeittafel) 250
***Phexens Hort* 51**
Phexens Schattenraum 199
Phileasson [>Foggwulf]
Philosophia Magica [>MAGISCHE BÜCHER]
Phosphorpilz 199
Phraischaf/-wolle 199
Akkharid 8
Almada (Tierwelt) 14
***Phraisop* 51**
***Phraisop, Hylaria* 51**
***Phraisop, Leatmon (d.Ä.)* 51**
***Phraisop, Leatmon (d.J.)* 51**
Phrygaios 199
Piaster 199
Pike 199
Pikeniere 199
Pilkamm 199
Piranha 199
***Pirateninseln* 51**
Altoum 18
Nikkali 178
Souram 237
PIRATERIE 197
Atmaskot Blutsäufer 32
Brabacciano 47
Bund der Schwarzen Schlange 12
Daspota 182; *17*
Eiserne Maske 21
El Harkir 75 (Abb.)
Freibeuter 23
Kodnas Han 146
Pirateninseln 51
Storback, Kun 240
Straße von Sylla 240
Sylla 242-243
Tula (von Skerdu) 257 (Abb.)
Pirgermeister [>Nostria (Zeittafel)]
Plänkler [>Kürassier]

Platin [>Mondsilber]
Plättling 199
Plattwal 199
Platz 199
Plesse 199
Plötzbogen 199
***Plutokratie* 51**
Polarstern [>Nordstern]
Poltergeist [>Spuk]
Poltrion-Tormlyn-Stil 199
***Porquid von Ferdok* 51**
Port Corrad 199
Port Kellis 199
Port Stoerrebrandt 199-200
***Port Visar* 51**
Port Zornbrecht 200
***Porträts der Mächtigen* 51**
***Postendienst Pertakis* 51**
***Postgarethischer Stil* 51**
Potte 200 (Abb.)
***Pottwal* 51**
Prahe, Tyros 14, 200
***Praiokratie* 51**
Praios *(Gottheit)* 200, 214 (Abb.)
Arras de Mott 31
Blakharaz 42
Bannstrahl Praios' 34-35
Gemeinschaft des Lichts 25
Gilborn v. Punin 102
Hügel d. Vier 127
Illuminierte 32
Orakel von Baltäa 48
Orden d. Hl. Hüters 189-190
Orungan 48
Praiokratie 51
Praios' Lichtpalast 51
Praiosandel 51
Praiosfest 200
Schelachar 57
Sonnenlegion 237
Sonnenluchs 237
Sonnenszepter 237
Stadt des Lichts 238
Urischar 67
Wahrer der Ordnung 266
Praios *(Monat)* 200
Sommermond 237
Sonnenwende 237
***Praios' Lichtpalast* 51**
Praios' Neugeburt [>Wintersonnenwende]
***Praiosanbeterin* 51**
***Praiosandel* 51**
Praiosdank 200
Praiosfest 200
Praioslauf 200
Praioslob von Selem 200
Praiostag 200
Borontag 46
Swafnirtag 242
Prem 200 (Abb.)
Thorwal (Zeittafel) 250
Premer Feuer 200-201
Premer Mähnenschafe 201
Priesterkaiser 201
Aldec Praiofold II. 14
Helus Praiodan I. 122
Kathay Praiotin XI. 142
Noralec Praiowar I. 179
• A–Z
Herzog-Wahrer 122
Orden der Göttlichen Kraft 189
Protektorat 201
Sonnen-Gebieter 237
Stadt des Lichts 238
Statthalter 238
Thorwal (Zeittafel) 250
***Priesterkaiser* (Fisch) 51**
Prinz/-essin 201
Prinzessin-Erner-Brücke 201
Prinzregent/-in 201
Progenitor-Metall 201
Protektorat 201
Proto-Zelemja 201
Provinzherren 201
Adelskonvent 2
Kronverweser 37
Prüfungsfest 201
Puka-Puka 203
Punin 16 (Abb.), 201-202 (Abb.)
Zeittafel 202
Puniner Hornochsen 202
Almada (Tierwelt) 14
Puniner Ritus 202-203
Al'Anfaner Ritus 11
Purpur 203
Purpurblitz 203
***Purpurfeuer* 51**
Purpurner Lotos 203
Purpurschnecke 203
***Purpurturm* 51**
Purpurwurm 63, (FT 120/121), 203
Purzelaffe [>Zirkusäffchen]
Puschinske, Oswyn 203
Putras 203
Pyramide 203
Bauwerk 203
Würfelspiel 203, 233
Pyrdacor 203
Ancarion der Rote 3
A'Tall 1
Gottdrache 26
Pardona 195
Ssrkhrsechim 238

Q

Qai'Ahjan 204
Qai'Chelar 204
Qaimuyan 204 (Abb.)
***Qir* 52**
Qok'Maloth 204
Quadan 204
Quader 204
***Quahir* 52**
***Quarto* 52**
Quarzsand 9; ***52***
***Quasselwurz* 52**
Quelldunkel 204
***Quellentanz, Naheniel von* 52**
Quellnymphen 204
***Quent, Gilmon* 52**
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
***Questador* 52**
Quetschbeutel 204
Quillyana 204
Quitslinga 204
***Qurn-El* 52**

R

Rabe/-nvögel 205
Rabe *(Sternbild)* 205
Rabe von Punin 205
***Rabenfeder* 53**
***Rabenfelsen* 53**
***Rabengarde* 53**
***Rabenmund* 53**
Rabenmund, Answin G. H. v. 26
Hlûthars Siegel 124
Rabenmund, Dschijndar von *[>Falkenberg-Rabenmund, D.]*
***Rabenmund, Irmegunde* 53** *(Abb.)*
Rabenmund, Racalla von *[>Horsen-Rabenmund, R.]*
Rabenmund, Trautmann von *[>Falkenberg-Rabenmund, T.]*
***Rabenmund, Traviata von* 53**
Rabenpaß 205
Rabenschnabel *(Waffe)* 205
Rabenschnabel *(Kriegerschule)* ***53***
Rabensprache 205
Rächerinnen Lycosas 205
Rad 205
Rad, gebrochenes 205
Radrom 205
Warunker Braune 272
Radromtaler [>Warunker]
Rafim al-Maugir 205
Ragath *(Ort)* 205
Zeittafel 205
Ragath *(Gft.)* 205
Ragath, Bugo v. 205
Ragatien 205
Rahastes 205
Rahja *(Gottheit)* 205-206
Ascandear (von Baburin) 6
Belkelel 39
Geliebte(r) d. Göttin 100
Heitere Göttin 121
Khabla 143
Levthansband 38
Rahjaha 206
Rahjahi 206
Rahjaicum 206
Rahjas Kelch 206
Rahjas Zelt 53
Rascha 206
Stute *(Sternbild)* 240
Sulva 61
Sulvo 240
Tharf 246
Tharvun 63
Zug der Gefangenen Rahja 75
Rahja *(Monat)* 206
Brautmond 51
Rahjagefällig 206
Rahjaha 206
Rahjahi 206
Rahjaicum 206
***Rahjalieb* 53**
Rahjas Göttergabe [>Tharf]
Rahjas Kelch 206
***Rahjas Zelt* 53**
Rajdegga 206
Rajok 206
***Rakolus der Schwarze* 53**
Rakorium *[>Muntagonus, Rakorium]*
Rakula 206
***Rakull* 53**
Raller 206
Ramoxosch III. von Lorgolosch 206
***Ranafan* 53**
***Ranafandelwald* 53**
Ranagh 206
Ranak 206
***Rantzentod* 53**
Rapier 206
***Ras* 53**
Rascha 206
Rascher Wahn 206
Raschtul 206
Raschtula 206
Raschtul-al-Scheik 9, 206
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Raschtuls Atem 206
Raschtulsturm 207
Raschtulswall (FT 56/57), 207
Agapyr 6
Keshal Rondra 142
Konzil der Elemente 36-37 *(Abb.)*
Olginwurz 187
Tee 245
Rashdul 207-208; ***53***
Stadtplan R. (FT 184/185), 207
***Rashdul Kandscharot* 53**
Rashduler Drehörner 208
***Rashman Ali* 53**
***Raskador* 53**
Ras'Ragh [>Raschtula]
***Rassia die Rote* 53**
Rastlose, Die [>Lolgramoth]
Rastullah 208-209
• **Neun Frauen R.s**
Amm el-Thona 21
Dschella 66
Hellah 122
Heshinja 122
Khabla 143
Marhibo 166
Orhima 190
Shimja 229
Rastullahellah 209
Rastullahs Atem 209
Rastullahs Erscheinen 208 (Abb.), 209
***Rat der Zwölf* 53-54**
Rathil 209
Ratte 209
***Rattenkind* 54**
***Rattenpilze* 54**
***Ratzinger Allianz* 54**
Raubkatzen 209
Raubvögel 209
Rauhwolf 209
Raul von Gareth *(Kaiser)* 209
Akademie Schwert u. Stab 8
Raul von Gareth *(Regiment)* ***54***
***Raulsjoch* 54**
Rauschgurke 209
***Rauschkraut* 54**
Zithabar 287
***Ravensgard* 54**
Raxx'Mal 209
Razhashthar 209
***Rebellen vom Visarberg* 54**
Rechte Hand 209
Rechtes Szepter 209
***Rechtgläubige* 54**
Rechtmeile 209
Rechtschritt 209
Rechtspann 209
Rechtsseminar zum Greifen 209
***Rechtswahrer* 54**
***Refardeon II.* 54**
***Regatta der Sieben Winde* 54**
***Regatta der Wagemutigen* 54**
Regenbogenforelle 209
Regenbogenstaub 209
Regengebirge (FT 56/57), 209
• **Gipfel**
Helasgabel 121
• A–Z
Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
Kun-Kau-Peh 151
Süßer Tod 241
Regenmond 209
Regentschaftskriege [>Kaiserlose Zeit]
***Register der rondragefälligen Recken* 54**
Reh/-bock 209
Reichsbaron/-in 209
Reichsbehüter 210
***Reichsdiskus* 54**
Reichsforst 210
Troll 66
Reichsgrundreform 210
~~Beilunk (Zeittafel) 38~~
~~Warunk (Zeittafel) 272~~
Reichskongreß 210
Adelskonvent 2
***Reichsrat* 54**
***Reichsregent/-in* 54**
Reichsstraßen 210
R3 1, 13
Reichsvogt 210
Reinigungsfest 210
Reißgram 210
Nidari 178
Reitechse *[>Flugechse]*
***Renascentia* 54**
***Rennen um Thalionmels Rock* 54**
Rethis 210, 294, 294
Rethis, von
Horadan v. R. 30
Menkirdes v. R. 42
Mermydion II. *[>Thaliyin]*
Mironos v. R. 43
Palamydas [>Thaliyin]
Pelmides v. R. 49
Zesrad v. R. 294, 294
Rethon 210
Rethonik 210
Reto von Gareth 210
Reuther 210
***Rhazzazor* 54**
Rhodenstein 276; ***54***
~~Heilige Buche v. R. 276~~
Rhondara 210
Rhudainer 210
Rhÿs d. Schnitter 210
Abilacht 1
Tag der Katastrophe 91, 244
***Rh'yyl* 54**
Richter der Neun Streiche 210
Riedemer, Rondragabund von 215
Riementier *[>Gürtelechse]*
Riesen 210-211
Adawadt 211 (Abb.)
Felsknacker 211
Glantuban 211
Gorbanor 26
Männertod 162
Milzenis 211
Neunfinger 211
Orkfresser 211
Yumuda 211
***Riesenaffen* 54**
Riesenalk 211
Riesenameise 211
Riesenamöbe 211
Riesenfledermaus [>Vampirflederm.]
Riesenhai 211
Riesenhirschkäfer 211
Riesenkaiman 211
Riesenlindwurm 63-64, 211
Riesenlöffler 212
***Riesenschwarzgeier* 54**
Riesenspringegel 212
Riesland 212
Affenmensch 2
***Rijßen, Yaquiria ter* 54**
Rikai 212
Ranagh 206
Rinderbaron 212
Ringe *(Sternbild)* 212
Risso 212 (Abb.)
Rissodruide 212
Ritter 212-213
***Ritter der Rose* 54**
Ritter des Immerwährenden Kampfes 213
***Ritter-Rondramir-Geschichte* 54**
Ritterschlag 5 (Abb.), 213
Riva 213
Hjalmefjord 124
Svellts. Städtebund (Zeittafel) 242
Roab 213
***Robak von Punin* 54**
Robbe 213
Robbentöter 213
***Robureon* 54**
Rochen 213
Rochenwurm 213
Rodasch 213
Rodebrannt 213
Rogmarok 213
Rogolan 213
Rohafan von Pailos 213
***Rohaja von Gareth* 54-55** *(Abb.)*
Rohal 213 (Abb.), 276, ***55***
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Manu Al'Planes 42
Ru'halla 55
Rohals Verhüllung 90 (Abb.), 214
***Rohals Zinne* 55**
Rohalsche Maße 165, 214
Rohalsjünger 214
Rohalsschrift 214
***Rohalsstäbe* 55**
Rohalstag 214
Rohalswächter *[>Wächter Rohals]*
Rohalszeit 214
***Rohezal vom Amboß* 55**
Rommilys 214
Rondra *(Gottheit)* 214-215 (Abb.)
Ardariten 29-30
Belhalhar 39
Bund des Schwertes 12
Hügel der Vier 127
Krieger/-in 150
Lange Tafel 38
Meister des Bundes 167
Mythrael 173
Norburg 180
Orden des Donners 189
Orden vom Heiligen Blute 190
Orden zur Wahrung 190
Orkenwehr 192
Register der rondragefälligen Recken 54
Rondras Hallen 55
Sandlöwe 219
Schwerter von Gareth 227; ***58***
Senne 229
Tag der Helden 89-90, 244
Tag des Schwurs 89, 244
Templer v. Jergan 245
Thalionmel v. Neetha 245
Thalionmelfurt 245-246
Theaterorden 246-247
Wundersame Rüstung 279
Rondra *(Monat)* 215
Hitzemond 124
Rondragabund [>Riedemer, R.]
Rondrakamm 215 (Abb.)
Rondrarium 215
***Rondras Hallen* 55**
Rondratag 215
Rondrianisch 215
Rondrikan 215
Ronnar 215
Ror 215
Roremund 215
Westak-Tiefhusen 276
Rorwhed 215
Rosenkreuzer 215
***Rosenkrone* 55**
***Rosenohren* 55**
Rosenstadt [>Drôl]
Rotaugen [>Sumpfranzen]
***Rote Keuche* 55**
Rote Pfeilblüte 215
Rote Sichel 215
• **Gipfel**
Adlerspitze 1
Naira Kubuch 175
Naira Theluzi 175
• A–Z
Hippogriff 124
Mithrida 43
Rote und Weiße Kamele (FT 56/57), 215
Vierzig Kamele 264
Roter Aar *[>Aarenstein]*
Roter Drachenschlund 215
Roter Flußkrebs 215
Roter Löwenzahn [>Tarnele]
Roter Obsidian 216
Roter Paß 216
Roter Salamander 216
***Roter Skorpion* 55**
Rotfuchs 216
Rotpüschel 216
Rotschweif 216
Rotze 216 (Abb.)
Arbalone 4-5 *(Abb.)*
Rssahh 216
Zhlaah Vrehhg 286
***Ruban ibn Dhachmani* 55**
Ruberkopf 216
Rubine *(Sternbild)* 216
Rude I. von Gareth 216
Rude II. von Gareth 216

Aldec Praiofold II. 14
Praioslob von Selem 200
Ru'halla 55
Rukaldu, Misa von 170
Rukaris, Leon ~~216~~; *55*
Rulat* 216; *55
Runenalphabet 216
Runenschrift 216
Rur und Gror 216-217
Asboran 5-6
Tetrarch 63
Weltendiskus 276
Zaboron (v. Andalkan) 285
Zweigötter 287
Rurs Daumen 217
Rur-undGror-Nussen 217
Rüstungen (FT 120/121)
Küraß 151
Kusliker Lamellar 152
Ruthor 216
Ruuz 55

S

Saatfest 218
Saatmond 218
Säbel 218
Säbelzahntiger 218
Sad'Huarr 218
Sad'Nav 218
Saguraspinne 218
Sahib 56
Sajalana 218
***Sakrale 56** (Abb.)*
Saladan 218
Salamander *(Amphibie)* **218**
Salamander *(Elementarismus)* **218**
***Salamander** (Zeitschrift) [>PERIODIKA]*
Salamanderfeuer 56
Salamandersteine 218
Affenmensch 2
Hippogriff 124
Weißhirsch 276
Salandrion Finkenfarn 56
Saljeth 218
Saljeth-Pakt 218
Saljethweg 218
Salman 56
Salman v. Baliho [>Weiden (ZT)]
Salthel 218
Salza 218-219
Nostria (Zeittafel) 182
Schreckensnacht v. S. 58
Seeschlacht v. S. 227
Salzarele 219
Salzerhaven 218-219
Nostria (Zeittafel) 182
Samra 219
Samthauch 10, 219
Sandlöwe 219
Sandschak 219
Sandwolf 218
Sangulmeon 56
Sanin 219
Sanin d. Ä. 219
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Sanin d. J. 219
Sanin III. 219
Inseln der Feuerberge 33
Rateral S. XII. 219 (Abb.)
Sankt-Gerons-Loge 56
Sapallyo, Reo Cordovan 56
Sappenstiel, Rondriane von 56
Nostria (Zeittafel) 182
Sappeure 219
Sargasso-See 56
Satinav *(Halbgott)* **219**
Hornechse 126
Ssad'Nav 238
Satinav *(Stern)* **219**
Satrap, -a 56
Satuaria 219-220
Ssad'Huarr 238
Töchter Satuarias 254
Satuariensbusch 56
Satuul 220
Satyare 56
Satyr 220
Saufeder 220
Säulen des Himmels 56
Saustechen (zu Fürstenhort) 56
Saustecher [>Saufeder]
Savertin, Salpikon 220
Saz'adzz 56
Schädeleule 220
Schaf 220
Schalk 56
Schalljarß 56
Schamane 220
Schamaschtu 56
Schänder d. Elemente [>Agrimoth]
Scharlachkatze 56
Schatodor 220
Schatten 220
Schattengrund, Ayla 32
Schattengrundpaß 220
Windhag(berge) 277 (Abb.)
Schattenklotz 56
Schattenkrieger 56-57
Schattenlöwe 57
Schattenpaß 57
Schaufelhirsch 220
Scheich/Scheik 220
Scheinbasilisk 220
Schelachar 57
Schelm 220
Schenker des Irsinns [>Isyahadin]
Schetzeneck 220
Scheunenkatz 220
Wildkatze 277
Schicksalsklinge 250; ***57***
Schiff, Kapitän, Mannschaft 220
Schiffsgeschütze 220
Schiffsnamen
Blutrochen [>ZT Zyklopeninseln]
Golgari 26
Korisande 147
Schwarzkrake [>Storback, Kun]
Seeadler von Beilunk 255 (Abb.)
Stolz v. Al'Anfa 61
Stolz v. Rethis [>ZT Zyklopeninseln]
Schiffstypen 220
Bireme 41
Galeasse 24
Galeere 97
Holk 125
Knorre 145
Kogge 146 (Abb.)
Kusliker Galeere 37
Potte 200 (Abb.)
Schivone 220-221 (Abb.)
Schivonella 57
Thalukke 246
Trireme 255 (Abb.)
Zedrakke 285
Schild der Ardare 57
Schilling (I-III) 220
***Schinderwaat** [>Horaskanal]*
Akademie d. Erscheinungen 6-7
Schisma v. Punin [>Al'Anfaner Ritus]
Schivone 220-221 (Abb.)
Schivonella 57
Schlacht ...
am Cichanebisee (I) 221
am Cichanebisee (II) 221
am Gadang 221
am Szinto 221 (Abb.)
an der Trollpforte 57
auf den Blutfeldern 221
auf d. Silkwiesen (I) *(Answin)* 221
auf d. Silkwiesen (I) *(Orks)* 221
auf d. Vallusanischen Weiden 57
bei Ferdok 221
bei Ochs und Eiche 57
bei Tarfui 57
der Zwölfe 221
des Himmelsfeuers 221, 281 (Abb.)
im Drachenspalt 221
um Kurkum 57
von Arivor 221
von Eslamsbrück (Kaiserlose Zeit) 57
von Eslamsbrück (Borbarad) 57
von Jergan 221
von Marvinko 57
von Mendena 57
von Nebachot 221
von Olbris 57
von Orkenwall 221
von Punin 221
von Saljeth 221
von Unau 57
von Wjassuula 221-222
von Yrosien 222
von Ysilia 57
Schlacht von Jergan *(Spiel)* **221**
Schlachtfeldfieber 222
Schlachtreiter 222
Schlafkrankheit 222
Yagan-Nuß 282
Schlagring 222
Schlange *(Reptil)* **222**
Blattkopfotter 10
Mysob-Viper 173
Noralec-Otter 46
Würgeschlamge 280
Schlange *(Sternbild)* **222**
Schlangenauge 57
Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
Schlangenfluß [>Szinto]
Schlangenhabicht [>Gaukelweihe]
Schlangenstab 57
Schlangenzünglein 57
Schleichender Tod 222
Schleiensee 222
Schleimiger Sumpfknöterich 222
Schleuder 222
Schlinger 222 (Abb.)
Kr'Thon'Chh 150
Schlinggras 222
Schloß-Baliiri-Langhaar 57
Goldene Aldare 26
Schlund 222
Schmiedehammer 222
Schnappfisch [>Brabacuda]
Schneedachs 222
Schneegebirge 57
Schneeland 222
Schneelaurer 222
Schneepanther 57
Schneeschrat [>Yeti]
Schneetag 222
Schneidzahn 222 (Abb.)
Schnitter *(Waffe)* **222**
***Schnitter** (Rebellen) 57*
Scholar, -in 58
Schöne der Nacht 222
Schradok 58
Schranke, Recht der 222-223
Schrat/-ige 223
Schreckensnacht (v. Salza) 182, 219; ***58***
Schreckkatze 58
Schrift von Yash'Hualay
[>Yash'Hualay-Glyphen]
Schriftrolle *(Sternbild)* **223**
Schritt 223
Schröter 223
Schuboch 223
Schule ...
der Austreibung 223
der Beherrschung 223
der Heilung und Genesung [>Halle des Lebens]
der Hellsicht 223-224
der Variablen Form 223
des Direkten Weges 224
des Lebens 58
des Seienden Scheins 224
des Wandelbaren 224; *58*
Schutzgeist 224
Schwadron 224
Schwarmspinnerin [>Grünschrecke]
Schwarzbär 224
Schwarzbunte Schar 58
Schwarze Allianz 58
Schwarze Armee 58
Schwarze Garde 58
Schwarze Horden 58
Schwarze Kröte [>Tuur-Amash]
Schwarze Lande 58, 84-86
Schwarze Magie [>Weg d. Linken Hand]
Schwarze Olporter 224
Weiße Berghunde 276
Schwarze Shantalla 58
Schwarze Sichel 226
Affenmensch 2
Drachenthron 18
Naira Kageja 175
Sokramur 60
Schwarze Thaluser 226
Schwarze Witwe 58
Schwarze Wut 226
Schwarzelfen [>Nachtalben]
Schwarzer Bund d. Kor 226
Al'Anfa (Armee u. Flotte) 11
Schwarzer Lotos 226
Schwarzer Prinz der Chimären 226
Schwarzes Auge 226 (Abb.)
Sphärenauge 60
Schwarzgeier 226
Schwarzkittel [>Wildschweine]
Schwarzkrake *(Schiff)* [>Storback, K.]
Schwarzkuppen 58
Schwarzmagier 226
***Schwarz-Tobrien 58, 84-85, 86** (Karte)*
Schwerer Kopf [>Dumpfschädel]
Schwert *(Waffe)* **226**
Schwert *(Sternbild)* **226**
Schwert der Schwerter 226-227
Hengisfort, Viburn von 264
Schattengrund, Ayla 32
Schwert des Südens 58
Schwert und Schild 227
Schwertbruder/Schwertschwester 226
Schwerter von Gareth* 227; *58
Schwertfest 227
Schwerthai 227
Schwertkönig 227
Schwertzug 58
Schwesternschaft ~~227~~; 58
Schwesternschaft der Mada 227
Schwesternschaft d. Wissens 227
Schwur am Stein von Nosteria [>Nostria (ZT)]
See der klagenden Glocken 58
Seeadler 227
Seeadler von Beilunk 255 (Abb.)
SEEFAHRT 225
Seegardist 227
Seegraf 227
Seekönig* 227; *58
Dirimethos II. (d. Reiche) 61
Mermydion II. 168
Merymakos II. 168
Mironos v. Rethis 43
Odenius (d. Tüftler) 186; *47*
Palamydas 49
• A–Z
Adoptivkönige 1
A'Layis Hiphon 1, *2*
Rethis 210
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Seekönigreich beider Hylailos 227
Seelenheilunde [>HEILKUNDE]
Seelenmühle 58
Seelensümpfe 58
Seelentier 227
Seelenwaage [>Rethon]
Seemannspony [>Zwergenpony]
Seemond, Golodion 58
Seenland 227
Seerosenthron 227
Seeschlacht der vier Völker 58-59
Seeschlacht i. d. Tränenbucht 227
Seeschlacht von Harben 59
Seeschlacht von Methumis 59
Seeschlacht von Salza, Erste 227
Admiral-Vikos-Sieg 1
Seeschlacht von Salza, Zweite 227
Seeschlacht vor Charyso 227-228
Seeschlange 228
Seetiger 228
Seewind 59
Segelrochen [>Dreiecksrochen]
Seherinnen v. Heute u. Morgen 228
Seide, Brabaker 10
Selem (FT 56/57), 228
Akrr'tzr 9
Lem 38
Selemer Sümpfe 228 (Abb.)
Selemferkel 228
Selemgrund 228
Selemisch *(Begriff)* **228**
Selemisch *(Sprache)* [>Zelemja]
Selemitisch [>Selemisch *(Begriff)*]
Selindian Hal von Gareth 59
Selzin 59
Semaphor 59
Sembelquast 228
Seminar der elfischen Verständigung 228
Sendgraf 228
Seneb-Horas I. 228-229
Seneb-Horas II. 229
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Seneb-Horas-Straße 59
Senne 229
Sense 229
Septahengon 59
Serach 229
Serpentia 59
Serreka 229
Setokan 229
SEUCHEN
Karmesin 35
Rote Keuche 55
Schwarze Wut 226
Zorgan-Pocken 287
Seufzermoos 59
Sewak 59
Sewamund 59
Sewerien 229
Shadif *(Landschaft)* **229**
Wüstengalan 280
Shadif *(Pferderasse)* **229**
Shafir der Prächtige* 229; *59
Kabashpforte 136
Shamaham 229
Shanja 229
Shan'r'Trak 59
Shatak-Wurzel 229
Shaz-man-yat 229
Hanaestil 115
Isphanil 133
Madaraestra 40
Shebah 59
Sheik 229
Sheik-al-Sheik 229
Shekel 229
Shelhezan [>Wanderer zwischen d. Sphären]
Shenilo 59
Sheranbil 59
Shihayazad 229
Shîkanydad 59
Shila 229
Shimja 229
Shinthr 229
Shokobunga 229
***Shoy'Rina** (Ort) 59*
***Shoy'Rina** (Familie) 59*
Shruuf 229
Shumir 229
Shurinknolle 229
Sibur 59
Sichelhofen, Dragosch A. v. 65
Sicheln 229
Sichelstieg 229
Sichelwacht 230
Siebenstreich* 230, *59
Conchobair, Raidri ~~56~~; 15
Geron der Einhändige 101
Hlûthar von Nordmarken 124
Leomar von Baburin 154; *38*
Siebenwindläufer 59
Siebtes Element 230
Siedlerzeit 230
Siegel der Elemente 230
Sienna 230
Sighelm (von Gareth) 230
Sighelms Halm, Duridan von 59
Sigman (von Gareth) 230
Signor/-a 59
Signoria 59
Signorie 59
Sigorast 230
Sikaryan 59
Sikram *(Fluß)* **230**
Sikram *(Landgft.)* **230**
Ankram 4
Sikrami 59
Silas *(Ort)* **230**
***Silas** (Stadtmark) 59*
Silasilikum 59
Silberberg 59
Al'Anfa (Al'Anfaner) 9
Silberberger Würfelspiel 59
Silberbuchenwald 230
Silberfuchs 230
Silbergreif (Burg) (Abb.) [>Windhag(berge)]
Silberlöwe 230
Silberne Falken 230
Silberschwäne 230
Aidari 6
Lidari 156
Nidari 178
Yidari 283
Silbertaler 230
Silberwolf 230
Sildroyan 60
Silem-Horas 230
Silem-Horas-Bibliothek 230
Silem-Horas-Edikt 60
Silem-Horas-Straße 60
Silkwiesen 230
Simia *(Gottheit)* **231**
Simia *(Wandelstern)* **231**
Simjala 60
Sinecure 60
Singende Inseln 231
Sinistar 231
Sinoda 231
Siral 231
Al'Anfa (Klima) 9
Sirensteen 60
Sirensteen zu Irendor, Folnor 60
Arbalone 5-6
Sirinda Eulensang 60
Sirlan [>Holdan, Sirlan von]
Sjepengurken 60
Skalde/Skaldin 231 (Abb.)
Skebos 231
Skelett, belebtes 231
Skerdu 231
Sklavenauktion *(Al'Anfa)* 10, 90
Sklaveninsel 60
Sklaventod 231

Sklaverei [>LEIBEIGENSCHAFT]
Zhlaah Vrehhg 286
Skorpion 231
Skorpionkriege 231
Skraja 231, 237, 248 (Abb.)
***Skrechu* 60**
Skrupel 237
Smaragd 9
***Smaragdspinne* 60**
Smuitters, Mattilda 6
Sokkina 237
***Sokramur die Schwarze* 60**
Söldner 237 (Abb.)
Basaltfaust 11; ***8***
Dukatengarde 9, 237; ***19***
Goldene Legion ***26***
Kusliker Seesöldner ***37***
Schwarzer Bund d. Kor 226
Sturmbanner ***61***
Uhdenberger Legion 259
***Sombuths Ring* 60**
Sommermond 237
Son 237
Sonnen-Gebieter 237
Sonnenlegion 237
Sonnenluchs 237
Sonnensohn 237
Sonnenstadt 237
Sonnenszepter 237
Sonnenwende 237
Sorak 237
Sordul 237
***Sordulsapfel* 60**
Sorkten 237
Sorrish 237
Souram 237
Pirateninseln ***51***
Spahi 237
Agha 6
Spann 237
Speer 237
Speikobra 237
***Speispinne* 60**
Spektabilität 237
Spender [>Nosulgur]
Spezialgebiet 237
Sphären 237-238
***Sphärenauge* 60**
***Sphärenschänder* 60**
Sphinx 238; ***60***
SPIEL UND SPORT 232-233 (Abb.)
Tafel-Imman ***62***
Spötter, Der [>Xeledon]
SPRACHEN UND SCHRIFTEN 234-236
• Sprachen der Menschen
Garethi u. verwandte S. 234
Mohisch 171, 234
Nivesisch (Nujuka) 234
Norbardisch (Alaani) 234
Thorwalsch 234
Tulamidya (Tulamidisch) 234-235
Zelemja (Selemisch) 235
• Geheimsprachen u. -schriften
Atak 235
Zhayad 235
Füchsisch 235
Rabensprache 235
Nanduria 235
Arkanil 235
• Sprachen anderer Völker
Echsisch (Rssahh) 235-236
Elfisch (Isdira) 236
Drachisch 236
Koboldisch 236
Orkisch/Goblinisch/Trollisch 236
Zwergisch (Rogolan) 236
• Beispielsätze 236
• A–Z
Yar'Thaesumian ***74***
Springchamäleon 238
***Spuckmarder* 60**
Spuk 238
Srf'Srf 238
Ssad'Huarr 238
Ssad'Hvarr [>Ssad'Huarr]
Ssad'Nav 238
Ssd'l 238
Treppe der Götter 255
Ssrkhrsechim 238
Shinthr 229
***Ssrkhrsechu* 60**
***Staats-Advokatur* 60**
Staats-Orden des Goldenen Adlers *[>Adlerorden]*
Staats-Procuratur [>Adlerorden]
***Stab und Schwert Orden* 60**
Stadt der Freien 238
Stadt der Toten [>Totenmoor]
Stadt des Lichts 238
Stadt des Schweigens 9, 11; ***60***
***Stadt in den Wolken* 60**
***Stadtmark* 60**
***Stammväter d. Zwerge* 60-61**
Aboralm 1
Brogar 53
Curoban ***16***
Furalm ***23***
Gurthar ***28***
Harbosch ***29***
Ordamon ***48***
Xoldarim ***73***
Statthalter 238
Stehende Steine 238
Stein 238
Stein des Aaren [>Aarenstein]
Stein des Siegels [>Aarenstein]
Stein von Nosteria [>Nostria (ZT)]
Steinbock 238
Steineiche 238
Steineichenwald 238
Steinkreise [>Steinringe]
Steinringe 238
Steinwerfer [>Riesenalk]
Stellmachereien
Ferrara 88
Kolenbrander, Gorge 146
Königlich Kusliker Karossen 146
Stoerrebrandt 240
Stellona, Rahjalina 238
Stepahan *(Fam.)* 1; ***61***
Steppenelfen [>Elf (Steppenelfen]
***Steppenfuchs* 61**
Steppenhund 238
Steppenrind 238
Steppentiger 238
***Sterbliche* 61**
***Stern von Selem* 61**
Widharc-Auge ***72*** *(Abb.)*
***Sternentor* 61**
STERNKUNDE 239 (Abb.)
Stierbuckel 238
Stinkfrettchen 238
Stinkmarder
Iltis 129
Stinkfrettchen 238
Stinktier 238
Stinktier 238
Stoerrebrander 240
Stoerrebrandt 238, 240
Iltoken 131
Mir-Theniok 169
***Stoerrebrandt, Melwyn* 61**
Stoerrebrandt, Stover R. 240 (Abb.)
Admiral-v.-Seweritz-Schule ***1***
***Stolz v. Al'Anfa* 61**
Stolz v. Rethis *(Schiff)* 294
Storback, Kun 240
Storch *(Sternbild)* 240
Storko von Gareth *61 (Abb.)*
***Straße von Altoum* 61**
Straße von Sylla 240
Streifenhai 240
Streifenmaus [>Schwarzmaus]
Streifenmeister 240
Streithacke 240
Streitkolben 240
***Streitoger* 61**
Streitzig, Rondradan von 215
Strom von Perricum 240
***Strozza* 61**
***Strutzz der Troll* 61**
Stüber 240
Studiosa/Studiosus 240
***Sturmbanner* 61**
Sturmfalke 240
Sturmsense 240
Sturzpelikan 240
Stute *(Sternbild)* 240
Süd-Almada 240
***Südask* 61**
***Süd-Elemitische Halbinsel* 61**
***Suderstein* 61**
***Süderstrand, Belsarius* 61**
Südhimmel 240
Dolch 61
Harfe 118
Kelch 142
Nachen 174
Pfeil 198
Ringe 212
Rubine 216
Satinav 219
Schriftrolle 223
Sumus Schale 241
Ymra 283
Südmeer *(Ozean)* 240
Alemitische Bucht ***2***
Zyklop 293
Südmeer *(Königreich)* ***61***
Südmeer *(Condominium)* ***61***
Südpforte 240
Südweiser 240
Sukkuvelani 240
***Sulman al-Nassori* 61**
Sultan 240; ***61***
Sultanat 240
***Sulva* 61**
Sulvo 240
Sumiswald 240
Sumpfechse 240
Sumpfegel 240
Sumpffieber [>Brabaker Schweiß]
Sumpfkrakenmolch [>Zwergkrakenmolch]
Sumpfknöterich [>Schleimiger S.]
Sumpforks 241
Sumpfrantzen 241 (Abb.)
Sumpfratte 241
Sumu 241
***Sumulogie* 61**
***Sumus Kate* 61**
Sumus Schale *(Sternbild)* 241
Sunsura 241
Surjeloff 241
Süßer Tod 241
Suvar 241
Svall 241
Svelinya-Horas 241
Svellmya 241
Svellt (und Zuflüsse) 241
Svellttaler Kaltblüter 241
Svelltscher Städtbund 241-242
Zeittafel 242
Swafnir 242 (Abb.)
Aidari 6
Thorwal (Religion) 251
Thorwal (Zeittafel) 250
Swafnirgeweihte (Abb.) 251
Swafnirkinder 242
Swafnirsrast 242
Swafnirtag 242
Swafskari 242
Swelt 242
Swerka vom Amboß 242
Sybia (von Zorgan) 242 (Abb.); ***61***
Sylla 242-243
Alschera ***3***
***Syllaner Halbinsel* 61**
***Syllanischer Turmsturz* 61**
***Syllina* 61**
Sylphur 243
De Sylphur 60
Szinto 243
Alligator 14

T

***Tabu* 62**
***Tafel-Imman* 62**
***Tafeln des Tykates* 62**
Tag der Erneuerung *(TSA)* 91, 244
Tag der Heimkehr *(TRA)* 89, 244
Tag der Helden *(RON)* 89-90, 244
***Tag der Horaskränzung* 62**
Tag der Ifirn *(FIR)* 90, 244
Tag der Jagd *(FIR)* 90, 244
Tag der Katastrophe *(ING)* 91, 244
Tag der Treue *(TRA)* 90, 244
Tag der Waffenschmiede *(ING)* 91, 244
Tag des Aufbruchs *(ING)* 91, 244
Tag des Feuers *(ING)* 91, 244
Tag des Großen Schlafes *(BOR)* 90, 244
Tag des Hirschen *(FIR)* 90, 244
Tag des Phex *(PHE)* 91, 244
Tag des Schwurs *(RON)* 89, 244
Tag des Wassers *(EFF)* 89, 244
Tag des Zorns 244
Aboralm 1
Aghira 6
Calaman 55
Tage ohne Namen [>Namenlose Tage]
Tagesherrscher 244
Mibogor ***43***
Umdoreel und Usuzoreel 260
***Taifelel* 62**
Tairach 244
***Tal der Elemente* 62**
Tal der Kaiser 244
***Tal der Seufzer* 62**
***Tal der Türme* 62**
Taladur 244
Talaschin 244
Taler 244
***Talued* 62**
***Tamara (von Gerasim)* 62**
***Tamorlan von Shamaham* 62**
Tanz der Assinati [>Khunchalla]
Tanz der Mada 244
Tapam 244
***Tarfui* 62**
Tarlisin von Borbra 244, ***62***
Tarnele 244
Xordai 281
***Tarnkappe* 62**
Taschendrache 244
Tasfarelel 244
Balkha'bul 34
Gieriger Feilscher ***25***
Herr des Neides ***30***
Tasilla Abendglanz 244
Saljeth 218
Tätowierung 244-245
Tatzelwurm 64, 245
Taubra 245
Tausend Oger [>Zug der Oger]
***Taya* 62**
Teclador 245
***Tedesco von Perricum* 62**
Tee 245
***Tegalliani* 62**
***Telerion* 62**
***Tempel der Ewigen Flamme* 62**
***Tempel der Morgenröte* 62**
Tempel der Sonne 245; *56 (Abb.)*
***Tempel des Heiligen Sanges* 62-63**
***Tempelstil* 63**
Templer v. Jergan/Templerorden 245
Hemandu 122
Oktagon 187
***Tenobaals Federn* 63**
Tenos 245
***Terbysios, Demelioê N.* 63**
***Terdilion* 63**
***Terekh* 63**
Teremon 245 (Abb.)
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Teremon, Lubida von 159
***Tern* 63**
***Ternmuscheln* 63**
Terpe 245
***Ter-Rijßen-Archipel* 63**
***Terubis* 63**
Teshkal 245
Teshkaler 245
***Tetrarch* 63**
Teufelstisch 245
***Thaesumu* 63**
***Thalami Sora* 63**
Thalaria 245
***Thalassokrat/-in* 63**
***Thalassokratie* 63**
Thalionmel v. Neetha 245
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Thalionmelfurt 245-246
***Thaliyin* 63**
Haridiyon T. 168, 294; ***63***
Mermydion II. T. 168, 294; ***63***
Palamydas T. ***63***
Thalon 246
Thalukke 246
Thalusa 246
Thaluser (Esel) 246
Thaluser, Schwarze 226, 246
Thalusien 246
Süßer Tod 241
Tee 245
Zuckernuß 287
Thalusim 246
Thalus-Massiv 246
Tharf 246
Thargunitoth 246
Braggu 50
Herrin der Untoten ***30***
Morcan 172
Nephazz 178
Nirraven 178
***Tharleon von Donnerbach* 63**
***Tharsonius von Bethana* 63**
Tharun 246
***Tharvun* 63**
Thasch/-berge 246
Thaschpforte 246
***Thaumaturgie* 63**
Thaz-Laraanji 246
Theaterorden 246-247
Theaterritter 247
Weiden (Zeittafel) 276
Theaterritter 247
***Thaeatralo* 63**
Thegûn *(Ort)* 247; ***63***
Thegûn *(Grafschaft)* ***63***
Thegüner Bund 247; ***65***
Theokratie 247
Al'Anfa (Regierung u. Verw.) 11
Therbun von Malkid 247
Therbuniten 247
***Therengar* 65**
***Therengar-Terrier* 65**
***Theruka Tochter des Truwian* 65**
***Thesia Cilia von Kurkum* 65**
Thezzphai 247
***Thiolec, Thiornar* 65**
***Thirindar v. Schelf, Odina* 65**
Thonnys 247
Thorra 247
***Thorstor ibn Thorwulf* 65**
Thorwal *(Ort)* 247-248
Ort 247-248, 250
Stadt der Freien 238
Thorwal/-er (Zeittafel) 250
Thorwal *(Region)* 248
Gareth, Vertrag v. 182
Thorwal/-er (Zeittafel) 250
Thorwaler 247 (Abb.), 248-251
Erscheinungsbild 248
Lebensweise 248-249
Gesellschaft und Staat 249
Recht und Gesetz 249
Seefahrt 249-250
Kultur 250-251
Religion 251 (Abb.)
Zeittafel 250
• A–Z
Dotter 62
Fylke ***23***
Nordstern 181
Nuianna 185
Son 237
Tätowierung 244-245
Zorn der Mutter 287
Thorwaler Streithacke [>Orknase]
Thorwalsch 251
Throndwig v. Bregelsaum [>Bregelsaum, Throndwig]
Thuan-Horas 251
Thul 251
Thunfisch 251
Thurana 251
Thuranien 251
Thuranische Legion 252
Nostria (Zeittafel) 182
Thuran-See 251
Nostria (Zeittafel) 182
Thuranx 252
Thurgold 252
***Thûrstein* 65**
Tiefhusen 242, 252
***Tiefzwerge* 65**
Aboralm 1
Wühlschrat 279
***Tiergewand* 65**
Tierkadaver, belebter 252
***Tierkönige* 65**
Tie'Shianna 252
Tigerhai 252
Streifenhai 240
***Tiik-Tok-Baum* 65**
Tijakool 252
***Tikal* 65**
Timor Firdayon [>Firdayon, T.]
Tintlinge 252
Tinzal 252
***Tirlaraan* 65**
***Tirob* 65**
Tisal 252
Titanium 252
***Titularadel* 65**
***TITULATUR UND ANREDE* 64**
Tizam 252
Tjeika von Notmark 252; ***65***
Tjineus [>ZT Zyklopeninseln]
Tjolmar 252
Svellts. Städtebund (Zeittafel) 242
Tjoste 6 (Abb.), **(FT 120/121)**, 252
SPIEL U. SPORT 232
Tlaluc 252
Tlalucswurm [>Morfu]
Tobimora *(Fluß)* 252
Tobimora *(Lgft.)* 252-253
Tobimora-Falben 253
Tobimorien [>ZT Tobrien]
Tobrien 253-254; ***65***
Klima 253
Landschaft 253
Tierwelt 253
Bevölkerung 253
Landwirtschaft 253
Handwerk und Bergbau 253
Siedlungen 253
Verkehr und Wege 253

Handel 253-254
Künste 254
Wissenschaft und Bildung 254
Sitten und Brauchtum 254
Magie 254
Regierung und Verwaltung 254
Armee und Flotte 254
Zeittafel 254
Tobrische Brise 254
Tobrische See 254
Strom von Perricum 240
Tobrischer Krieg [>Kaiserlose Zeit]
Tobritzen 254
Tocamuyac 94 (Abb.), **254**
Töchter der Erde 254
Töchter Satuarias 254
Todeshörnchen [>Leichhörnchen]
Token 65
Tolak 254
Tollwut 254
Joruga 135
Tolman 65
Tommel 254
Tommelsfurt 254
Tordochai 254
Torese, Acano ya 65
Torese, Nepolemo ya 65
Toricum 65
Tote und Wiedergeborene Mada 255
Totenfest 254
Totenmoor 255
Tovalla 65
Trahelien 255
KKAB 36
Trallop *(Ort)* **255**, 276
Vogtei T. 276
Trallop *(Familie)*
Waldemar **266**, 274 (Abb.), 276; ***39***
Walderia **266**
Walpurga **271**; ***39***
Trallop *(Vogtei)* 276
Trallop Gorge 255
Tralloper Riesen 255 (Abb.)
Norburger Riesen 180
Tralloper Vertrag 255
Elf (Recht und Gesetz) **78**
Transaranica 255
Transpropriatorium 65
Transysilien 65
Trappe 255
Traschbart 255
Träumende Madaya 255
Traumpulver [>Regenbogenstaub]
Traumwelt [>Feenwelt]
Travia** (Gottheit)* ***65-66
Affenmensch **2**
Badilak ***7***
Badilakaner ***7***
Falkenberg-R., Trautmann v. ***22***
Hospitaliter v. Joborn **126**
Lolgramoth **156**
Rabenmund, Traviata von ***53***
Tag der Heimkehr **89**, **244**
Tag der Treue **90**, **244**
Travias Herberge ***66***
Travia** (Monat)* ***66
Weinmond **276**
Travias Herberge 66
Treppe der Götter 255
Trichterwurzel 66
Tridekapus 66
Trireme 255 (Abb.)
Triumvirat 66
Troll ~~**255**~~ ~~**256**~~ (Abb.); ***66***
Trollbirne 66
Trollfaust 256
Trollisch 256
Trollkopp 256
Trollkriege 256
Trollpforte 256
Trollzacken *(Gebirge)* **256**
Graulgatschthor ***27***
Troll ***66***
Trollzacken *(Landgrafschaft)* **256**
Strutzz der Troll ***61***
Trollzacker 256
Tronde Torbensson 256 (Abb.)
Thorwal (Zeittafel) **250**
Windzwinger **278**
Trontir von Alfz 256
Truanzhai 256
Trulinda Drakasdottir [>ZT Zyklopeninseln]
Trutzburg zu Prem 256
Tsa *(Gottheit)* **257**
Asfaloth **31**
Kobold **145**
Schlangenauge ***57***
Tag der Erneuerung **91**, **244**
Tsas Kreide **257**
Tsas Regenbogen ***66***
Zsahh **287**
Tsa *(Monat)* **257**
Neugeburt **178**
Tsantsa 66
Tsas Kreide 257
Tsas Regenbogen 66
Tscharschai 257
Tschausch 66
Tschokolat 66
Al'Anfa (Landwirtschaft) **9**
Tschopukikuhas 66
Tsh'Awah 257
Tsiina 257
Tugruk Pascha 257
Tula (von Skerdu) 257 (Abb.)
Tulamide *(Volk)* **257**
Mumie **172**
Nordstern **181**
Yeshinna/al-Yeshinna **283**
Zitar **287**
Tulamiden *(Pferderasse)* **257**
Tulamidisch [>Tulamidya]
Tulamidya 257
Tulnadron 66
Nothilf **184**
Waffengift **266**
Tundra 257
Turim Sohn des Xolgorim 257
Turnier 257
Tuur-Amash 257
Tuzak 257-258
Tuzaker 258
Tuzaker Aufstand 258
Tuzakmesser 258 (Abb.)
Tuzakwurm 258
Twelwan [>Wanderer zw. d. Sphären]
Tyakraman 258
Tyindareôs 66
Tykates von Rethis 258
Zyklopeninseln (Wiss.u.Bild.) **295**
Typenkomödie 66
Tyrakos 66
Tyrinth 66

U

Überwals 259
Walbergwidder **266**
Winzlinge **279**
Uchakbar, Khorim 259
Uchakbar, Larissa 67
Ucuri *(Halbgott)* **259**
Ucuri *(Wandelstern)* **259**
Ucuria *(Kontinent)* **259**
Ucuria** (Condominium)* ***67
Ucurian Jago 259
Ucurianer 67
Ucurianischer Baustil 67
Ucuriaten ~~**259**~~; ***67***
Udora von Bethana [>Bethana, U.]
Ugdalf (von Gareth) 259
Vierok **264**
Ugdalfskronir 259
Uhdenberg 259
Uhdenberger Legion 259
Uh'Juhn 259
Uigar Kai 67
Ukhraban 67
Ulchuchu 259
Uled Djebasch 259
Ulghain, Teria ni 67
Ulikkaneel 260
Ulikkani 259-260
Kyshn't **153**
Ulissa von Kurkum 67
Ulmenwürger 260
Umbracor 260
Umdoreel und Usuzoreel 260
Umerion 67
Umrazim 260
Unaiekk 260
Unau 260
Unau-Berge 67
Süßer Tod **241**
Unauer Krieg 260
Unaussprechliche 67
Unbarmherzige Ersäuferin [>Charyptoroth]
Unbarmherziger Verfolger [>Irhiadzal]
Ungebetene, Der [>Wanderer zwischen d. Sphären]
Unheiligtum/Unheiligtümer 260
Universalschule 260
Al'Anfa (Wiss. u. Bildung) **10**
Halle d. Erleuchtung **114**
Universität von Al'Anfa 67
Unterfels 67
Untote 260
Leichnam, belebter **154**
Mumie **172** (Abb.)
Skelett, belebtes **231**
Tierkadaver, belebter **252**
Zombie **287**
Unwiderruflicher Pfeil 260
Unze 260
Upval 260
Uralte (Wesen) 67
Uras 67
Urbet 67
Urdas 233, **260**
Uridabash 260
Uriel von Notmark ~~**260**~~ (Abb.); ***67***
Urischar 67
Urlem-See 67
Urnislaw v. Usipaunen 260
HELDEN u. HELDENSAGEN **120**
Urras v. Malur [>Malur]
Urrosh 260
Ur-Tulamidya 260
Uschuzzak 276
Usim-Horas I. 260-261
Usim-Horas II. 260
Usna ~~**261**~~; ***67***
Uspuschanna die Blutige 261
Usuzoreel 261
Utasch 261
Uthar *(Alveraniar)* **261**
Uthar *(Sternbild)* **261**
Uthuria 261
Ucuria **259**
~~***Utul-Iu 261***~~
***Utulu 68** (Abb.)*
Sonnensohn **237**
Utulumba 68

V

Va'Ahak 69
Vae 262
Vajhar 262
Valaring 69
Valavet 69
Vallusa 262
Zeittafel **262**
Tobrien (Zeittafel) **254**
Vallusa von Gareth 262
Vallusanische Weiden 69
Valpo (v. Almada) 262
Almada (Landschaft) **14**
Valposella **262**
Valpobär 69
Valposella 262
Valquir 262
Vampir 262-263
Kinder der Nacht **262**
Kinder der Finsternis **262-263**
Aberglaube und Wirklichkeit **263**
Sonstiger Aberglaube **263**
Vampirfledermaus 263
Vardari, Borsepe 69
Varena II. von Andergast 69
Varsinor [>Nacladorl]
Veliris** (Baronie)* ***69
Veliris** (Ort)* ***69
Veliris** (Familie)* ***69
Vellia, Maffia 69
Vendraminer 69
Venga 263
Vennerim, Kiamu 69
Verderbter Sohn der Mada [>Wanderer zwischen d. Sphären]
Verlorene Kolonie **182**
Verschlingende Tiefe, Die [>Ulchuchu]
Verschwiegene Schwesternschaft 263
Verschwörung v. Gareth, Die 69
Versenkungsfest 263
Verständigung 69
Kreis der Einfühlung **150**
Seminar der elfischen Verständigung **228**
Vertraute 263 (Abb.)
Hexenkatz **123**
Koschkröte **149**
Weiße Berghunde **276**
Verwandlung v. Lebewesen 263
Akademie d. Verformungen **7-8**
Halle d. Metamorphosen **114**
Schule des Wandelbaren **224**; ***58***
Verwandlung v. Unbelebtem 263
Akademie v. Licht u. Dunkelheit **8**
Drachenei-Akademie **64**
Halle d. Quecksilbers **114-115**
Halle d. Windes **115**
Schule der Variablen Form **223**
Veteranenhand 264
Vey 69
Vhatacheor 264
Viburn von Hengisfort 264
Vielfraß 264
Vielgestaltiger Blender 69
Vielleibige Bestie 69
Vierblatt 264 (Abb.)
Vierertempel 51(Abb.), **264**
Vierok 264
Vierok, Irian von 264
Vierzig Kamele 264
Vigilantenheer Bosparan 69
Vila/-y 264
Vinay 264
Vinsalt** (Ort)* ~~**264**~~ (Abb.); ***69-70
Vinsalt** (Reichsbaronie)* ***70
Vinsalter Königreich 264
Vinsalter Krieg 70
Vinsalter Oper 70
Vinsalter Opernball 70
Vinsalter Stutzer 264
***Virilys Eibon** [>Eibon, V.]*
Virinlassih 264
Visar 264
Tempel d. Heiligen Sanges ***62-63***
Wudu ***72***
Visaristen 264-265
Tempel d. Heiligen Sanges ***62-63***
Werdegast, Vitus ***72***
***Visra 70** (Abb.)*
Vitriol 70
Vogelfrei 265
LEIBEIGENSCHAFT (Pflicht und Gehorsam) **158**
Vogelinsel 70
Vogelspinne 265
Vogt 265
Vollmond [>Rad]
Voltan von Rommilys 265
Vragieswurzel 265
V'Sar 265
Vulkan 265
Vulkanglas 265
Roter Obsidian **216**
Vulkanglasdolch 265

W

Waarhunck [>Warunk (Zeittafel)]
Wächter Rohals **266**; ***71***
Wadi 266
Waffengift 266
Waffenpflicht 266
Wahrer der Ordnung 266
Wahrheitsamulett 71
WÄHRUNGEN 268-269 (Abb.)
Al'Anfa und der Süden **268**
Amazonen **268**
Andergast und Nostria **268**
Aranien **268**
Bornland **268-269**
Kalifat **269**
Liebliches Feld u. Zyklopeninseln **269**
Mittelreich **269**
Paavi **269**
Thorwal u.d Svelltscher Bund **269**
Trahelien **269**
Vallusa **269**
Zwerge **269**
Übersichtstafel **269**
• A–Z
Horasdor ***30***
Wajahd 266
Wal 266
Walberge 266
Affenmensch **2**
Steinbock **238**
Walberg-Nußbäume 266
Walbergwidder 266
Waldbaumwolle 266
Waldelefant [>Brabaker W.]
Waldelfen 77 (Abb.), **266**
Namenstier **175**
***Waldemar (der Bär)** [>Löwenhaupt]*
Walderia v. Trallop 266
Waldgraf 266
Waldinseln 2, 266-267
Pfefferinseln **198**, **266**
Moskitoinseln **172**, **266-267**
Zimtinseln **286**, **267**
Perleninseln **197**, **267**
Boronrad **46**, **267**
Pirateninseln ***51***
Unaiekk **260**
• A–Z
Inseln der Feuerberge ***33***
Paradiesvogel **195**
Puka-Puka **203**
Schwert des Südens ***58***
Ulikkaneel **260**
Würgedattel **280**
Waldlöwe 71
Waldmensch 267, 270-271 (Abb.)
Lebensraum **267**
Erscheinung **267**
Völker **270**
Geschichte **270**
Siedlungen **270**
W. u. ihre Nachbarn **270**
Sitten und Brauchtum **270-271**
Recht u. Gesetz **271**
Künste u. Wissenschaften **271**
Religion **271**
Magie **271**
Zeittafel **270**
• Stämme
Anoiha **26** (Abb.)
Chirakahs **56**
Darna **59**
Haipu **113**
Moha **171**
Napewanha **175**
Oijaniha **187**
Shokobunga **229**
Utulu ***68** (Abb.)*
Yakosh-Dej **282**
Yawa-Tinza ***74***
• A–Z
Burdaq ***12***
Kun-Kau-Peh **151**
Oppajeh-Ameise **188**
Tabu ***62***
Taya ***62***
Waldschrat 271
Waldspinne 271
Waldstein 271
Waldwacht *(Bergkgr.)* **271**
Angroschs Waffenmeister ***4***
Waldwacht** (Gft.)* **16**; ***71
Waldwebe 71
Waldwolf 271
Wald-wo-Regen-... 266
Wal-el-Khomchra 266
Wall des Todes 71
Waller 271
***Walpurga v. Trallop** [>Löwenhaupt]*
Walpurgasbotschaft 71
Walsach 271
Walsäsche **271**
Walsäsche 271
Walwut 271
Wanassiküh e 271
Wandelsterne 272
Aves **32**
Horas **126**
Kor **147**
Levthan **155**
Marbo **166**
Nandus **175**
Simia **231**
Ucuri **259**
Wanderer zwischen d. Sphären 272
Wappen **(FT 184/185)**
Waqqif 272
Waran 272
War'Hunk [>Warunk (Zeittafel)]
Warrlinger 272
Warunk** (Ort)* **272**; ***71
Schlacht bei W. **272**
Zeittafel **272**
Warunk *(Markgft.)* **272**
Warunker 272
Warunker Braune 272
Wanassiküh e **271**
Warunker Bullentaler 272
Warunker Wichtel 71
Warzennashorn 272
Waskir *(Ort)* **273**
Waskir *(alkoh. Getränk)* **274**
Wasser 274
Wasserflinke 274
Wassermann 274
Wassermaß 71
Wasserrausch 274
Wasserspeier 71
Wassertag 274
Zinstag **286**
Weg d. Linken Hand 274
Akademien [>Magierakademien]
Weg d. Rechten Hand 274
Akademien [>Magierakademien]
Wehrheim *(Ort)* **274**
Stadtplan W. **(FT 184/185)**, **273**

Wehrheim *(Grafschaft)* 274
***Wehrheimer Akkorde* 71**
***Wehrheimer Hämmerlinge* 71**
Weiden 274-276
Klima 274
Landschaft 274
Tierwelt 274
Bevölkerung 274
Landwirtschaft 274-275
Handwerk 275
Siedlungen 275
Verkehr u. Wege 275
Handel 275
Sitten u. Brauchtum 275
Künste 275
Wissenschaft u. Bildung 275
Herrschaft u. Struktur 275
Recht u. Gesetz 275
Armee 275-276
Zeittafel 276
Weiden, von
Odila v. W. [>ZT Weiden]
Weidener Erlaß [>ZT Weiden]
Weidener Unruhen [>ZT Weiden]
***Weidleth* 71** *(Abb.)*
Weidlether Friede *[>Friede v. W.]*
Weinmond 276
Weiseprein, Lechmin v. 154
Weißblatt, Ariolan 182
Weiße Berghunde 276
Weiße Gadangstiere 276
Weiße Magie [>Weg d. Rechten Hand]
Weiße Rondra [>Norburg] (Abb.)
Weiße Wacht, Die [>Neetha]
Weißer Jäger 276
Weißer Mann 276
***Weißes Auge* 71**
Weißhai [>Ifirnshai]
Weißhirsch 276
Weißkegel 276
Weißmagier 276
***Weiß-Maraskan* 71**
Weißschreck [>Schneelaurer]
***Weiß-Tobrien* 71-72, 86** *(Karte)*
Weltendiskus 276
Diskusstafette 61
Rurs Daumen 217
Zaboron (v. Andalkan) 285
Weltenfresser *[>Vielleibige Bestie]*
Wendolyn (v. Andergast) 276
Wendolyn VII. 276, *72*
Nostria (Zeittafel) 182
Wendrewka v. Korswandt 276
Wengenholm 276
Angenburg 4
Wengenholm, Erlan von Wengenholm 276
Wengenholm, Ilma von 72
***Wengenholm, Ilma von* 72**
***Wengenholm, Jallik von* 72**
Wenzeslaus [>Nostria (Zeittafel)]
***Wenzenlaus von Angergast* 72**
***Werckenfels, Praiodana A.* 72**
***Werdegast, Vitus* 72**
Werwolf/Werwesen 276
Wolfsmensch 279
***Wesir* 72**
Westak-Tiefhusen 276
Westenende 276
Westwinddrache 64 (Abb.), 276
***Weyringer vom Berg* 72**
Whassoi, Sadrak 276
Widderhörner 276
Widderorden 276
Widharcal 276
Agrimoth 6
***Widharc-Auge* 72** *(Abb.)*
***Wiedbrück, Delian von* 72**
***Wiederentstandenes Reich des Horas* 72**
Wiedergänger 276
Wiesel 276
Stinkfrettchen 238
Wilde Jagd 276-277
Aikul 6
Arjuk 31
Arö 31
Gorfang 106
Haugriff 119
Iyi 133
Rajok 206
Wilde Zwerge 277
***Wildhaarige* 72**
Wildkatze 277
Wildschweine 277
Wille zur Macht [>Maruk-Methai]
Windenfrachter 277
Windhag 277-278
Klima 277
Landschaft 277-278
Tierwelt 278
Bevölkerung 278
Wege u. Siedlungen 278
Landwirtschaft u. Fischfang 278
Armee u. Flotte 278
Windhag(berge) 277 (Abb.)
Windhager Techn. Regiment [>Albernia (Armee u. Flotte)]
Windspiel 278
Windstag 278
Windzwinger 278
Winhall *(Ort)* 278 (Abb.)
Winhall *(Markgft.)* 278-279; *72*
Winhaller Wolfsjäger 279
Winselgras 279
Winterbold 279
***Winterbote* 72**
Winterbruch 279
Winterbold 279
Winterelfen 279
Winterpraioswend [>Wintersonnenwende]
Wintersonnenwende 279
Winterunhold [>Winterbold]
Winzlinge 279
Wirselkraut 279
Witten 279
Wolf 279
Griswolf/Grimwolf 110
Rauhwolf 209
Sandwolf 218
Silberwolf 230
Waldwolf 271
Wolfsmensch 279
Wolfsmesser 279
Wolfsratte 279
Sumpfratte 241
Wolkenkopf 279
Wollnashorn 279
***Wudu* 72**
Wühlschrat 279
Wühlschwein 279
Wundersame Rüstung 279
***Wunderschild* 72**
***Wundfieber* 72**
Ulmenwürger 260
Wurara 279
Wurfbeil 279
Wurfdolch 279 (Abb.)
Wurfkeule 279
Wurfmesser 279-280 (Abb.)
Wurfscheibe 280
Wurfspeer 280
Würgedattel 280
Würgeschlamge 280
Wurmspieß 280
Wurm v. Chababien
Abbadorn 1
Drachentöter 18
Wüstenelfen 280
Wüstengalan 280
Wüstenskorpion 280
Omrais 188

X

Xagul Sohn des Xorax 281
Xamanoth 281
Xarfai 281
Xeledon 281
Xenos Sohn des Xoniosch 281
Xeraan 281; *73*
***Xoldarim* 73**
***Xolgorim* 73**
Turim Sohn des Xolgorim 257
Xordai 281
Xorlosch 281 (Abb.)
Aghira 6
Ingrakuppen 132
***Xorloscher Ritus* 73**

Y

Yagan-Nuß 282
Yagrik 282
Yakosh-Dej 282
Yalaiad *(Halbinsel)* 282
Yalaiad *(Sultanat)* *74*
Yallor 282
Yalsicor 282
***Yaq-Hai* 74**
Yaquir 282-283 (Abb.)
Bäumen 36
Warunker Braune 272
Windenfrachter 277
Yrosien 283
Yaquirbruch *(Landschaft)* 283
Yaquirbruch *(Krondomäne)* 283
Yaquiria *(Gft.)* ~~283~~; *74*
Yaquiria *(Kgr.)* *74*
Yaquirstieg 15, 283
***Yaquirstraße* 74**
Yaquirtal 283 (Abb.)
Stinktier 238
Yarbai 283
***Yar'dasham* 74**
***Yar'Thaesumian* 74**
Yarum-Horas 283
Yash'Hualay 283
Yash'Hualay-Glyphen 283
Yash'Natam 283
***Yasinthe von Tuzak* 74**
Yasmina (v. Nostria) 283
Yasmina II. *(die Großmütige)* [>Nostria (Zeittafel)]
Yasmina Araloth 283
Nostria (Zeittafel) 182
***Yasra* 74**
***Yawa-Tinza* 74**
Yel'Arizel 283
Yennalin 283
Yeshinna *(Namensteil)* 283
Yeshinna *(Amazonenburg)* *74*
Yeti 283 (Abb.)
Yetiland 283
Yidari 283
***Yiyimris* 74**
***Ykkandil* 74**
Ymra *(Alveraniarin)* 283
Ymra *(Stern)* 283
***Yol-Ghurmak* 74**
Yo'Nahoh 283
Yonahoh 283
***Yppodamea* 74**
***Yppolita (von Gareth)* 74**
Yppolita v. Kurkum 283; *74 (Abb.)*
Yrosien 283
Yrramis 283
Ysilia *(Ort)* 283-284; *74*
Tobrien (Zeittafel) 254
Ysilia *(Landgft.)* 284
Ysladir *[>Isladir]*
***Yslihöhen* 74**
Yslisee 253 (Abb.), 284
***Yslistein* 74**
***Ysolphur* 74**
Yulag-Horas 284
Yumuda 211, 284
Yumudas Insel 284
Yurach 284
Ork (Gesellschaft) 191
***Yyoffrinn-Thama, Llezean von* 74**

Z

Zaboron (v. Andalkan) 285
Zabooniten [>Zaboron]
***Zahrajan, Amber* 75**
Zansch'Jrr 285
Zant 285
Zapfenklickern 285
Zarrsi 285
Zauberlieder 285
***Zauberschlüssel* 75**
Zauberschule des Kalifen 285
Mherech ben Tuleyman 43
Zechine 285
Zedrakke 285
Zeforika *(Chorhop)* 285
Adnan Z. 285
Sarkisianan Z. 285
Saya di Z. 75
Zeforika *(Brabak)* 285
Brabak (Staat) 49-50
Zehnt *(Steuer)* 285
Zehnt *(Münze)* 285
Zehnteler 285
Zehntgraf 285
Zehntmann/Zehntfrau 285
Zeitalter ~~285~~; *75*
ZEITRECHNUNGEN ~~288-289~~; *76-78*
Unzulängliche Chroniken 76
• Kalender der Menschen
Monate u. ihre Entsprechung 76
Mada und ihre Zyklen 77
Jahreszählungen d. Menschen 78
• Kalender anderer Rassen 78
• Umrechnungstabellen
Zeitrechnungen im Vergleich 76
Immerwährender Kalender 77
Zelemja 235, 285
Yash'Hualay-Glyphen 283
Zendaijan 285-286
Z. d. Stille 285-286
Z. d. Täuscher 286
Z. v. d. Untergasse 286
Zerstörer [>Umbracor]
Zerzal 286
***Zesrad von Rethis* 75**
Zhamorrah 286
Zhayad 235, 286
***Zhimitarra* 75**
Zholochai 286 (Abb.)
Hyarrik 128
Kergai 142
Komorish 146
Omokhan 188
Pakoor 195
Sorrish 237
Yallor 282
Zhlaah Vrehhg 286
Zholvar 286
***Zikkurats* 75**
Zilit 72 (Abb.), 286
Chi'Khro 56
Yash'Hualay 283
Zimmetbaum [>Zinamo]
Zimtinseln 286, 267
Ibekla 129
Ilvat 131
Numesi 185
Ulikkani 259-260
Zinamo 286
Zinken 286
Zinsspindel 286
Zinstag 286
Zirkel ~~286-287~~; *75*
Zirkevist, Argonia 30
***Zirkon* 75**
***Zirkusäffchen* 75**
Zitadelle der Elemente 287
Zitadelle von Alveran 287
Zitar 287
Zithabar 287
Al'Anfa (Handel u. Währung) 10
Zitterrochen 287
***Zizirie* 75**
Zombie 287
Zorgahan 287; *75*
Zorgan *(Ort)* 287
Zorgahan 287; *75*
Zorgan *(Sultanat)* *75*
Zorgan-Pocken 287
Svellts. Städtebund (Zeittafel) 242
Zorn der Mutter 287
***Zornbrecht* 75**
***Zornbrecht, Walkir* 75**
Zornbrecht-Hauberach, Ralmir von 206
***Zornbrecht-Lomarion, Dirial von* 75**
Zorrigan [>Zorgan]
Zsahh 287
Allesgebärende 14
Allesspendende Mutter 14
Krs'Zzah 150
Zuckernuß 287
***Zug der Gefangenen Rahja* 75**
Zug der Oger, Erster 287
Zug der Oger, Zweiter 287
Zunderschwamm *75 (Abb.)*
***Zurbaran* 75**
***Zurbarans Tinktur* 75**
Zweigötter 287
Zweihänder 287
Zweikaiserjahr 287
Zweililien 287
Zweimühlen 287
Zwerch 287, 290
Zwerg 290-292 (Abb.)
Körperbau 290
Lebensweise 290
Familie, Sippe u. Gesells. 290-291
Völker 291
Geschichte 291
Elementarkriege 291-292
Goldenes Zeitalter 292
Ehernes Zeitalter 292
• A–Z
Eschin vom Quell 21
Nordstern 181
Stammväter der Zwerge 60-61
Wilde Zwerge 277
Wühlschrat 279
Zinsspindel 286
Zwergdrache 292
Zwergengold 292
Zwergenkohle 292
Zwergenporte 292
Zwergenpony 292
Zwergenschlägel 292
Zwergensilber 292
Zwergisch [>Rogolan]
Zwergkrakenmolch 292
Zwergwal 293
***Zwölf Menschenwunder* 79** *(Abb.)*
Koloß von Al'Anfa 36
Leuchtturm von Sylla 38
Zwölfblatt 293
Zwölfgeschwister 293
Zwölfgötter/-pantheon 293
Praios 200
Rondra 214-215
Efferd 73
Travia 65-66
Boron 46-47
Hesinde 122
Firun 93
Tsa 257
Phex 198; *51*
Peraine 196
Ingerimm 131-132
Rahja 205-206
• A–Z
Alveraniar 19
Alveranie 3
Orakel von Balträa 48
Praiosfest 200
Simia 231
Zitadelle von Alveran 287
Zwölfgötter-Edikt 293
Zwölfgöttliche Paradiese 79
Zwölfkreis 293
Zwölfgötter-Edikt 293
***Zwölfgöttliche Paradiese* 79**
***Zwölfgöttliches Konzil* 79**
Zwölfkreis 293
Greif *(PRA)* 109
Schwert *(RON)* 226
Delphin *(EFF)* 60
Gans *(TRA)* 97
Rabe *(BOR)* 205
Schlange *(HES)* 222
Eisbär *(FIR)* 74
Eidechse *(TSA)* 74
Fuchs *(PHE)* 96
Storch *(PER)* 240
Hammer u. Amboß *(ING)* 115
Stute *(RAH)* 240
Namenlose Sternenleere *(NAM)* 175
Zyatach 293
Zyklop 293 (Abb.)
Phenos 198
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
***Zyklopenflotte* 79**
Zyklopeninseln *(Namen)*
Akidos 8
Arkis 8
Baltrea 34
Hylailos 128
Hylpia 128
Kethenis 143
Kutaki 152
Mylamas 172
Pailos 194
Phenos 198
Phrygaios 199
Putras 203
Tenos 245
Zyklopeninseln *(Reich)* 293-296
Klima 293
Landschaft 293
Tierwelt 293
Erscheinung u. Sprache 293
Landwirtschaft 294
Handwerk u. Bergbau 294-295
Siedlungen 295
Verkehr u. Wege 295
Handel u. Währung 295
Sitten u. Brauchtum 295
Kunst u. Kultur 295
Wissenschaft u. Bildung 295
Religion 295-296
Magie 296
Zeittafel 294
• A–Z
Purpurschnecke 203
Storback, Kun 240
Thul 251
Zyklopensee 296
Zyklopeninseln *(Kgr.)* 296
Regierung u. Verwaltung 296
Recht u. Gesetz 296
Armee u. Flotte 296
Wappen 296 (Abb.)
• A–Z
Adoptivkönige 1
Archonten 5
Zyklopeninseln, Vertrag m. d. 294
Zyklopensee 296
Zyklopenwaffen 296
Zze Tha 296
Zzzt 296

ARMALION

MIT LANZEN, BOGEN UND HELLEBARDEN!



Berittene Korogai-Schützen • Best. Nr.: 19010

Garetische Panzerreiter • Best. Nr.: 19005

Garetische Garde-Hellebardiere • Best. Nr.: 19003

JETZT NEU IM HANDEL ERHÄLTLICH!







FANPRO

FANTASY PRODUCTIONS GMBH · POSTFACH 1416 · 40674 ERKRATH · HTTP://WWW.FANPRO.COM/

ARMALION

DER ORKENSTURM

Vom 27. Peraine des Jahres 17 bis zum 2. Phex 19 sah sich das Neue Reich der größten Gefahr der jüngeren Geschichte gegenüber: dem Orkensturm. Die lange als dumm und feige verlachten Schwarzpelze brachten den Menschen das Fürchten bei, und erst unmittelbar vor den Toren Gareths konnten sie gestoppt werden. Doch auch danach stellten marodierende Horden von Orks noch eine große Gefahr dar.

Der Orkensturm beschreibt den gesamten Verlauf dieses Krieges, stellt die beteiligten Einheiten und Persönlichkeiten vor und bietet zahlreiche Szenarien. Sowohl die großen Schlachten als auch die zahlreichen kleinen Scharmützel werden, ganz oder in Ausschnitten, zum Nachspielen vorgestellt; eine vollständige Liste aller Einheiten der Orks, des Mittelreiches und ihrer jeweiligen Verbündeten, ihrer Waffen und der sonstigen Ausrüstung sowie der Sonderregeln machen dieses Buch unentbehrlich für alle Armalion-Gefechte in dieser Kampagne.



ERHÄLTLICH IM 2. QUARTAL '99!

FANPRO

FANTASY PRODUCTIONS GMBH · POSTFACH 1416 · 40674 ERKRATH · HTTP://WWW.FANPRO.COM/

29 Hal

2514 Horas / 1022 BF

1 Pr	Sommersonnenwende (PRA)	21 Ro		11 Fe		4 Ma		27 Wa		20 Pr		13 Wi	
2 Ro	Praiosfest (PRA)	22 Fe		12 Wa	Tag der Treue (TRA)	5 Pr		28 Wi		21 Ro		14 Er	D
3 Fe	Praiosfest (PRA)	23 Wa		13 Wi		6 Ro		29 Er	○	22 Fe		15 Ma	
4 Wa		24 Wi		14 Er	D	7 Fe	Rohals Verhüllung	30 Ma	Tag der Ifirn	23 Wa		16 Pr	
5 Wi		25 Er	●	15 Ma		8 Wa		1 Pr		24 Wi	Glückstag (PHE)	17 Ro	
6 Er	Madatag	D 26 Ma		16 Pr		9 Wi		2 Ro		25 Er	○	18 Fe	
7 Ma	Horas' Erscheinen (HOR)	27 Pr		17 Ro		10 Er	D	3 Fe		26 Ma		19 Wa	
8 Pr		28 Ro		18 Fe		11 Ma		4 Wa		27 Pr		20 Wi	
9 Ro		29 Fe		19 Wa		12 Pr		5 Wi	1. Rastullahellah	28 Ro		21 Er	Tag der Waffenschmiede ○
10 Fe		30 Wa		20 Wi		13 Ro		6 Er	D	29 Fe		22 Ma	
11 Wa		1 Wi	Tag des Wassers (EFF)	21 Er	●	14 Fe		7 Ma		30 Wa	Versenkungsfest (HES)	23 Pr	
12 Wi		2 Er	D	22 Ma		15 Wa		8 Pr		1 Wi	Saatfest (PER)	24 Ro	
13 Er	○	3 Ma		23 Pr		16 Wi		9 Ro		2 Er	D	25 Fe	
14 Ma		4 Pr		24 Ro		17 Er	●	10 Fe		3 Ma		26 Wa	
15 Pr		5 Ro		25 Fe		18 Ma		11 Wa		4 Pr		27 Wi	
16 Ro		6 Fe		26 Wa		19 Pr		12 Wi		5 Ro		28 Er	D
17 Fe		7 Wa		27 Wi		20 Ro		13 Er	●	6 Fe		29 Ma	
18 Wa		8 Wi		28 Er	D	21 Fe		14 Ma		7 Wa		30 Pr	
19 Wi		9 Er	4. Rastullahellah ○	29 Ma		22 Wa		15 Pr		8 Wi		1 Ro	Fest der Freuden (RAH) bis 7. Rahja
20 Er	D	10 Ma		30 Pr		23 Wi		16 Ro		9 Er	●	2 Fe	
21 Ma		11 Pr		1 Ro	Totenfest (BOR)	24 Er	D	17 Fe		10 Ma		3 Wa	
22 Pr		12 Ro		2 Fe		25 Ma		18 Wa		11 Pr		4 Wi	
23 Ro		13 Fe		3 Wa		26 Pr		19 Wi		12 Ro		5 Er	●
24 Fe		14 Wa		4 Wi		27 Ro		20 Er	D	13 Fe		6 Ma	
25 Wa		15 Wi		5 Er	○	28 Fe		21 Ma		14 Wa		7 Pr	
26 Wi		16 Er	Nebelfest (PHE) D	6 Ma		29 Wa		22 Pr		15 Wi		8 Ro	
27 Er	●	17 Ma		7 Pr		30 Wi	Erleuchtungsfest (HES)	23 Ro		16 Er	D	9 Fe	
28 Ma		18 Pr		8 Ro	Tag der Horaskränzung (HOR)	1 Er	Tag der Jagd (FIR) Winterbruch ○	24 Fe		17 Ma		10 Wa	
29 Pr		19 Ro		9 Fe		2 Ma		25 Wa		18 Pr	2. Rastullahellah	11 Wi	
30 Ro		20 Fe		10 Wa		3 Pr		26 Wi		19 Ro		12 Er	D
1 Fe		21 Wa		11 Wi		4 Ro		27 Er	○	20 Fe		13 Ma	
2 Wa		22 Wi		12 Er	D	5 Fe		28 Ma		21 Wa		14 Pr	
3 Wi		23 Er	●	13 Ma		6 Wa		29 Pr		22 Wi		15 Ro	
4 Er	Tag des Schwurs (RON) D	24 Ma		14 Pr		7 Wi		30 Ro	Bis 1. Phex – Tag der Erneuerung (TSA)	23 Er	○	16 Fe	
5 Ma		25 Pr		15 Ro		8 Er	D	1 Fe	Tag des Phex (PHE)	24 Ma		17 Wa	
6 Pr		26 Ro		16 Fe		9 Ma		2 Wa		25 Pr		18 Wi	
7 Ro		27 Fe		17 Wa		10 Pr		3 Wi		26 Ro		19 Er	○
8 Fe		28 Wa		18 Wi		11 Ro		4 Er	D	27 Fe		20 Ma	
9 Wa		29 Wi		19 Er	●	12 Fe		5 Ma		28 Wa		21 Pr	
10 Wi		30 Er	Fischerfest (EFF) Prüfungsfest (HES) D	20 Ma		13 Wa		6 Pr		29 Wi		22 Ro	
11 Er	○	1 Ma	Tag der Heimkehr (TRA)	21 Pr		14 Wi		7 Ro		30 Er	D	23 Fe	
12 Ma		2 Pr		22 Ro	5. Rastullahellah	15 Er	●	8 Fe		1 Ma	Tag des Feuers (ING)	24 Wa	
13 Pr		3 Ro	1.-3. – Fest der eingebrachten Früchte (PER)	23 Fe		16 Ma		9 Wa		2 Pr		25 Wi	
14 Ro		4 Fe	Tag der Helden (RON)	24 Wa		17 Pr		10 Wi		3 Ro		26 Er	D
15 Fe	Schwertfest (RON)	5 Wa		25 Wi		18 Ro		11 Er	●	4 Fe		27 Ma	
16 Wa	Schwertfest (RON)	6 Wi		26 Er	D	19 Fe		12 Ma		5 Wa		28 Pr	
17 Wi		7 Er	○	27 Ma		20 Wa		13 Pr		6 Wi		29 Ro	
18 Er	D	8 Ma		28 Pr		21 Wi		14 Ro		7 Er	●	30 Fe	Reinigungsfest (HES)
19 Ma	Diskusstafette (Maraskan)	9 Pr		29 Ro		22 Er	D	15 Fe		8 Ma	Tag des Aufbruchs (ING)	Wa	Isyahadin
20 Pr		10 Ro		30 Fe	Tag des Großen Schlafs (BOR)	23 Ma		16 Wa		9 Pr		Wi	Aphestadil
				1 Wa		24 Pr		17 Wi		10 Ro		Er	Rahastes ●
				2 Wi		25 Ro		18 Er	D	11 Fe		Ma	Madaraestra
				3 Er		26 Fe		19 Ma		12 Wa		Pr	Shihayazad

RONDRA PRAIOS EFFERD TRAVIA BORON FIRUN TSA PHEX PERAINE INGERIMM RAHJA

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1999 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H.J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

FANPRO®

ISBN 3-89064-271-3

DM 39,95 SFr 37,00 ÖS 290

4 018522 102719

10271