Das Schwarze Auge



AVENTURISCHE NAMEN

Aventurische Namen



IMPRESSUM

Verlagsleitung
Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion
Eevie Demirtel, Nikolai Hoch

Regeldesign
Alex Spohr

Autor
Eevie Demirtel

Lektorat
Nikolai Hoch

Korrektorat
Frauke K. Forster, Jeanette Marsteller, Josch K. Zahradnik

Künstlerische Leitung
Nadine Schäkel

Coverbild
Luisa Preissler, Klaus Scherwinski

Satz, Layout & Gestaltung
Thomas Michalski

Layoutdesign
Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne
Lukas Banas, Sandra Braun, Tim Brothage, Verena Biskup, Marc Bornhoeft, Tristan Denecke, Anja Di Paolo, Fífa Finnsdottir, Regina Kallasch, Nele Klumpe, Jennifer Lange, Annika Maar, Ben Maier, Nathaniel Park, Luisa Preissler, Diana Rahfoth, Tia Rambaran, Janina Robben, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Elif Siebenpfeiffer, Karin Wittig

Copyright © 2015 by
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-113-2
Printed in EU 2016

Mit herzlichem Dank für Inspiration, Namensammelei und -entleihen an Armin Abele, Axel Spor, Bernhard Hennen, Robert Corvus, Daniel Simon Richter, Dominic Hladek, Marie Mönkemeyer, Lutz Berthold, Familie Vogt, Daniel Heßler, Gabriela Schäfer, Stephanie von Ribbeck, Nathan Fürstenberg, Hellerkönig, Josch K. Zahradnik, Vibarts Voice, Heike und Thorsten Most, Mister Potter und Giovanni Trapattoni, dessen Wutrede ein wirklich formidabler Platzhalter war. Wir danken Dirk Geetz herzlich, dass wir uns sein Schwert „Nachtschimmer“ ausleihen durften. Ganz besonders möchte ich außerdem allen Autorinnen und Autoren danken, die seit 1984 mit viel Fantasie und Liebe allen Wesen, Orten und Dingen in Aventurien ihren Namen gegeben haben. Ohne euch hätte dieses Buch wohl kaum das Licht der Welt erblickt.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort 5
Namen der Menschen 7
Al'Anfa & Tiefer Süden 8
Andergast 10
Aranien 11
Bornland 12
Anagramme 13
Ferkina 14
Fjarninger 15
Freie Städte des Nordens und das Dominium Donnerbach 16
Gjalsker 17
Hoher Norden 18
Horasreich 19
Namen der Bosparaner 20
Namen der Nordprovinzen 21
Uthurische Modenamen 22
Kemi 23
Maraskan 24
Mittelreich: Einleitung 26
Mittelreich: Albernia 27
Mittelreich: Almada 28
Alles über Alrik 30
Mittelreich: Garetien 31
Bühnen- & Künstlernamen 33
Mittelreich: Greifenfurt 35
Mittelreich: Kosch 36
Mittelreich: Nordmarken 37
Mittelreich: Perricum 38
Mittelreich: Rabenmark 39
Mittelreich: Rommilyser Mark 39
Mittelreich: Sonnenmark 40
Mittelreich: Tobrien 40
Mittelreich: Warunk 41
Mittelreich: Weiden 41
Mittelreich: Windhag 43
Nivesen 44
Norbarden 45
Alhanische Namen 46
Nostria 48
Schattenlande 49
Selem 50
Elemitische Namen 51
Südmeer & Bukanier 51
Svellttal 53
Sprechende Namen 54
Thalusien 55
Thorwal 55
Trollzacker 57
Tulamidenlande & Kalifat 58
Namen der Urtulamiden 61
Magier- und Weihenamen 62
Waldmenschenstämme & Utulu 63
Zahori 66
Zyklopeninseln 67
Cyclopeische Namen 68

Zwölfgötternamen 69
Praios 69
Rondra 70
Efferd 70
Travia 70
Boron 70
Hesinde 71
Firun 71
Tsa 72
Phex 72
Peraine 72
Ingerimm 72
Rahja 73
Halbgötter & Weltenschöpfung 73

Namen anderer Spezies 74
Echsenmenschen 75
Elfen 76
Steppenelfen 78
Hochelfen 78
Shakagra 79
Goblins 80
Grolme 81
Oger 82
Orks 83
Trolle 84
Zwerge 85

Regeln & Anhänge 88
Vorteile 89
Nachteile 89
Neue Sonderfertigkeiten 92
Namen für Tierbegleiter 93
Reittiere 93
Namen für Waffen 94
Silbenbaukasten 94
Index 95
Typische Namen nach Sprache 96

Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser,

Aventurische Namen ist für Spieler und Spielleiter gleichermaßen nützlich, wenn es darum geht, einen kulturell passenden, heroischen, exotischen oder ganz (außer)gewöhnlichen Namen für einen Helden oder eine Meisterperson zu finden.
Wir haben eine bunt gemischte Auswahl aus älteren und neueren Publikationen des **Schwarzen Auges** zusammengetragen und diese um neue Inhalte ergänzt.
Du kannst aus unzähligen Listen mit Vor- und Nachnamen, Ehrennamen oder Namen mit Bedeutung wählen. Stelle dir aus Silbenbaukästen und Übersetzungshilfen einen Namen ganz nach deinem Geschmack zusammen, oder lasse dich von den hier vorgestellten Namen für eine Region lediglich inspirieren, um etwas ganz Eigenes zu schaffen.

Zum Gebrauch dieses Buches

Innerhalb der Kapitel ist der Inhalt des Bandes stets nach dem Alphabet sortiert. Bei jedem Abschnitt findest du zudem eine kleine Aventurienkarte, auf welcher markiert ist, wo die gelisteten Namen ihren Ursprung haben und daher am verbreitetsten sind.
Falls du einmal unsicher sein solltest, wo genau eine gesuchte Kultur einzuordnen ist, kannst du schnell auf der **Übersichtskarte** auf der nachfolgenden Seite, im **Inhaltsverzeichnis** (Seite **4**) oder im **Index** (Seite **95**) fündig werden. Im Index haben wir zudem eine Übersicht zusammengestellt, in der du auch nach besonders typischen Namen in einer bestimmten Sprache suchen kannst.

Zuerst werden ab Seite **7** die **Namen der Menschen** vorgestellt. Das Mittelreich ist wegen zahlreicher Gemeinsamkeiten in den Provinzen zusammengefasst worden. Du findest also den Kosch unter „Mittelreich: Kosch" oder Tobrien unter „Mittelreich: Tobrien".
Bei einigen Regionen gibt es außerdem einen zusätzlichen Abschnitt mit historischen Namen. Hier werden Namen aus dem alten Bosparan vorgestellt, aus dem Seekönigreich Cyclopea, dem Reich der Alhanier und viele mehr. Diese Listen bieten Inspiration für altertümlich klingende und geschichtlich verbriefte Namen aus der abwechslungsreichen Vergangenheit Aventuriens. Der Fokus liegt dabei auf den Dunklen Zeiten (564 v.BF bis 162 v.BF).

Namen anderer Spezies (Seite **74**) findest du im zweiten Kapitel dieses Buches. Die Namen der Elfen- und Zwergenvölker, aber auch exotischerer Spezies' wie Echsenmenschen, Goblins oder Orks kannst du hier bequem nachschlagen.

Namensgenerator
Du brauchst auf die Schnelle einen Namen für eine Meisterperson oder willst deinen Helden per Zufall benennen? Schaue einfach in den hinteren Umschlag dieses Buches! Hier haben wir jeweils eine ganze Seite typisch mittelreichischer und typisch tulamidischer Namen zum Auswürfeln oder frei Wählen zusammengestellt.

Im Kapitel **Regeln & Anhänge** (Seite **88**) haben wir neue Vor- und Nachteile rund um die Namensgebung zusammengestellt. Hier finden sich auch einige neue Sonderfertigkeiten und weitere Namenslisten zu allerlei nützlichen Themengebieten, z. B. Namen für Tierbegleiter oder Waffennamen.
Des Weiteren enthält der Band einige kurze **Exkurse** zu aventurischer Namensgebung sowie Hintergrundinformationen und Auswahllisten, z. B. für Magier- und Weihenamen, Bühnen- und Künstlernamen, für Anagramme und zur Inspiration bei der Benennung nach den Zwölfgöttern.

Aufbau der Abschnitte

Nach einem kurzen Eingangszitat aus der jeweiligen Region werden die Besonderheiten der dortigen Kultur und der üblichen Namensgebung erläutert. An manchen Stellen findest du zudem kleine Aussprachehilfen, die bei allzu fremden Zungen Vorschläge liefern.
Die Namenslisten selbst tragen typische Vor- und Familiennamen zusammen. Aber auch wenn du Ausschau nach einem Adelsnamen halten willst, einen klangvollen Beinamen oder Übersetzungsbeispiele suchst, wirst du hier fündig werden.
Zu jeder Kultur und Spezies bietet dieser Band zudem Vorschläge zur Benennung nach berühmten **Helden & Heiligen**. Eine Auswahl wird jeweils an passender Stelle präsentiert, dabei liegt es jedoch im Auge des Betrachters, wie Taten und Namen der Genannten in Erinnerung geblieben sind. Wer zu Lebzeiten als Held gefeiert wurde, kann heute durchaus kritischer betrachtet werden. Und wer in den finsteren Schattenlanden als Heiliger verehrt wird, der ist jenseits der Heptarchien meist verhasst und gefürchtet zugleich.

Wir wünschen dir viel Spaß beim Stöbern, Ausprobieren und natürlich beim Spielen!

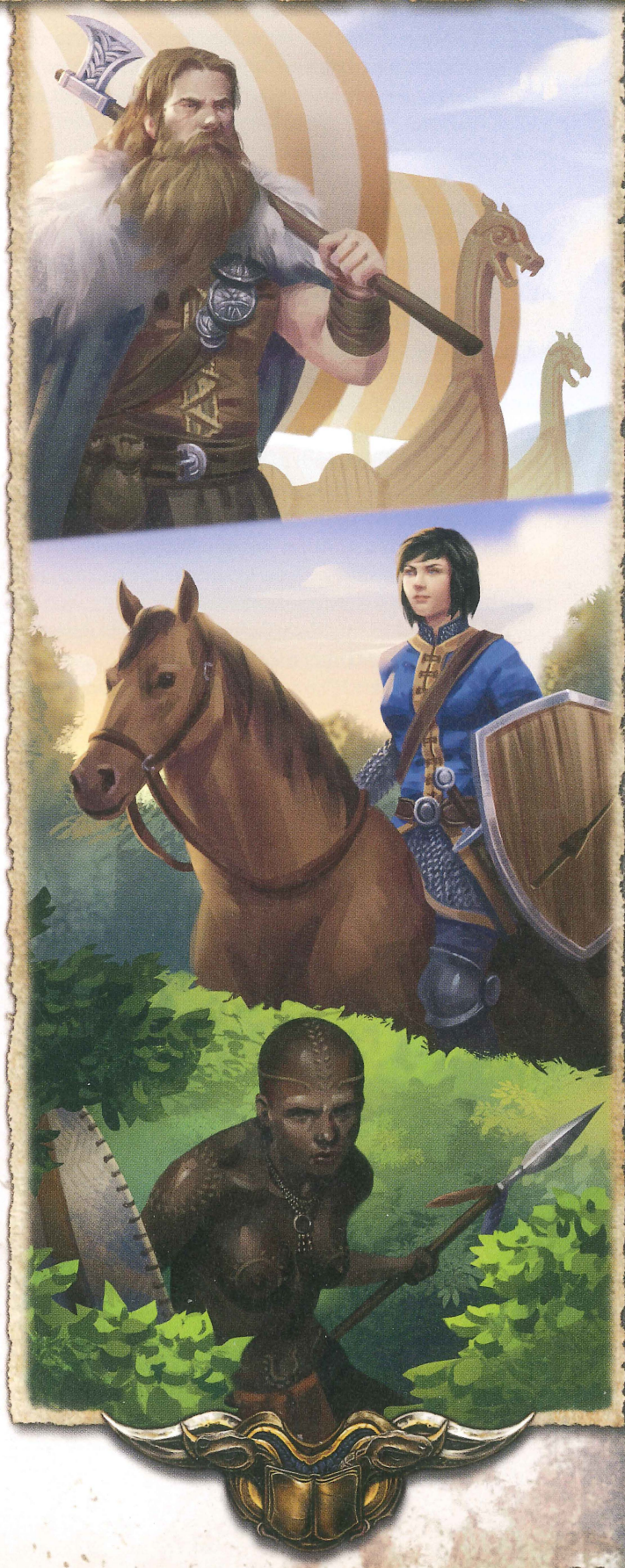
Eevie Demirtel (für die Redaktion),
im Taunus an einem kalten Oktobertag 2016


Aventurische Namen
Ejarninger (S. 15)
Hoher Norden (S. 18)
Nivesen (S. 44)
Gjalsker (S. 17)
Norbarden (S. 45)
Bornland (S. 12)
Freie Städte (S. 16)
Thorwal (S. 55)
Svellttal (S. 53)
Weiden (S. 41)
Andergast (S. 10)
Schattenlande (S. 49)
Tobrien (S. 40)
Greifenfurt (S. 35)
Rommilyser Mark (S. 39)
Nostria (S. 48)
Rabenmark (S. 40)
Warunk (S. 41)
Kosch (S. 36)
Garetien (S. 30)
Trollzacker (S. 57)
Sonnenmark (S. 40)
Albernia (S. 27)
Perricum (S. 38)
Nordmarken (S. 37)
Windhag (S. 43)
Almada (S. 28)
Ferkina (S. 14)
Aranien (S. 11)
Zahori (S. 66)
Maraskan (S. 24)
Tulamidenlande & Kalifat (S. 58)
Horasreich (S. 19)
Zyklopeninseln (S. 67)
Thalusien (S. 55)
Selem (S. 50)
Al'Anfa & Tiefer Süden (S. 8)
Waldmenschenstämme & Utulu (S. 63)
Südmeer & Bukanier (S. 51)
Kemi (S. 23)
0 40 80 120 160 200
Meilen
Holzum

NAMEN DER MENSCHEN



»Wie ich zu meinem Namen gekommen bin, willst du wissen? Dafür schuldest du mir aber mindestens zwei Bier!
Geboren wurde ich als Geron Bunsheimer, in einem beschaulichen Kaff namens Silkwiesen. Liegt direkt neben der Hauptstadt, hat aber wenig mit ihr gemein. Sehr beschaulich ist es da. Das einzig Spannende ist, dass die Reichsstraße 2 direkt vor der Haustür liegt. Wie das auf dem Dorf nun mal so ist, heißen die meisten Leute wenig spektakulär. Drei Retos hatten wir: den Dicken, den Kleinen und Reto den Zahnlosen. Die Rohajas haben wir durchnummeriert. Mit Geron hab ich noch Glück gehabt. In der Nacht meiner Geburt hat Rondra Blitze vom Himmel geschleudert, und meine Mutter hat angeblich lauter geschrien als der grollende Donner, da kam meinen Eltern ein rondragefälliger Name gerade recht.
Meine Großmutter, eine alte Maraskanveteranin, hat mir immer Heldengeschichten erzählt von meinem Namensvetter, dem heiligen Geron. Ich wollte auch in die Welt hinausziehen, um Ungeheuer zu erschlagen und eines Tages die Götterklinge Siebenstreich zu führen. Aber dann kam der Ork und hat alle erschlagen, die mir lieb und teuer waren. Spar' dir die Beileidsbekundungen. Ist lange her.
Als Waise blieb mir nichts Anderes übrig, als in die Stadt zu gehen, um ein Auskommen zu haben. Ein Freund meines Vaters hat mich in die Lehre genommen, ein Schneider. Wie hab' ich das gehasst, fast so sehr wie die verfluchten Schwarzpelze! Aber wenigstens kann ich heute auf Reisen Socken flicken wie kein Zweiter. Ja, meine Gefährten lieben das!
Geron aus Silkwiesen habe ich mich in Gareth manchmal auch genannt. Aber weil die Leute immer geschmunzelt haben, da das klang, als sei ich aus der hintersten Provinz, hab ich das schnell wieder sein lassen.
Irgendwann bin in dann im Südquartier versumpft. Das ist kein gutes Pflaster für jemanden, der jung und wütend ist, lass dir das gesagt sein. Aber die Söldner der Waisenmacher aus Meilersgrund haben mich aufgefangen, mir eine Waffe gegeben und ein Ziel in meinem Leben, etwas, wofür es sich zu kämpfen lohnt. Als ich dann das erste Mal mit meinen Kameraden im Feld war, da sagte der alte Weibel Eichenspalter: ›Junge, jetzt bist du ein richtiger Waisenmacher!‹ Und irgendwie ist das dann hängengeblieben, auch wenn das Leben als Söldner heute nichts mehr für mich ist.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Al'Anfa & Tiefer Süden



»Im wilden Süden kannst du sein, wer du willst! Hier fragt niemand groß nach Adelsbriefen oder Stammbaum, wenn du nur glaubhaft genug auftrittst, das nötige Gold mitbringst und dich durchzusetzen weißt. Ein klangvoller Name aber ist ein echter Türöffner, wenn du zu den Granden vorgelassen werden willst. Firunz Torfstecher kommt also schonmal nicht in Frage ... wie wäre es mit Flaminio Durantez? Das klingt doch nach was, oder?«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner, neuzeitlich

Die dem Brabaci entstammenden Namen des tiefen Südens, gleich ob in Al'Anfa, Brabak, Mirham oder auf den Waldinseln, sind blumig und klangvoll. Je mehr Eindruck ein Name macht, desto mehr Achtung bringt man in der Regel auch seinem Träger entgegen.
Viele Bewohner Meridianas tragen daher auch mehr als einen Vornamen, von denen zumeist einer zum Rufnamen erklärt wird. Bei den weiblichen Namen gelten solche als besonders vornehm, die auf *-e* oder *-is* enden.
Wer seine Tatkraft besonders betonen will, kürzt seinen Namen ab, meist hinter der ersten Silbe. Berühmte Beispiele hierfür sind Balphemor und Tarquinio Honak, die sich als Patriarchen Al'Anfas Bal und Tar nannten.
Auch Koseformen sind weit verbreitet. Diese werden bei Frauen durch das Anfügen von *-ela* oder *-ita* gebildet. Aus Imelde wird so Imeldela, Dolores wird zu Doloresita oder Dolorita. Bei Männern kommen die Endungen *-elo* oder *-ito* zum Einsatz. Diamantes wird so zu Diamantelo oder Diamantito.

Während Sklaven üblicherweise nur einen oder mehrere Vornamen tragen, führen Freie einen Familiennamen. Dieser wird zumeist von dem Elternteil übernommen, das mehr Einfluss besitzt oder schlicht den wohlklingenderen Namen hat. Nach Heiraten kommen jedoch auch Doppelnamen vor, etwa wenn eine Allianz zwischen zwei Häusern betont werden soll, beide Familien einander ebenbürtig sind, oder wenn der Träger besonders wichtig klingen möchte. Viele, die einst in den Süden kamen, um ihr Glück zu machen, hatten einen guten Grund, ihren alten Namen abzulegen. Es ist daher auch nicht unüblich, den Nachnamen zu wechseln, wenn man es zu Wohlstand gebracht hat. Es mag aber auch sein, dass der Name nicht eindrucksvoll genug klingt oder man gerade steckbrieflich gesucht wird. Aus vielen Vornamen in der Liste kann durch die Endungen *-ez*, *-uez*, *-es*, *-os* oder *-z* recht einfach ein Nachname gebildet werden. So wird Agusto zu Agustos, Moralo zu Moralez oder Iunivera zu Iuniverez.
Auch wenn es nur in wenigen Regionen des Südens überhaupt belehnten oder betitelten Adel gibt, ist doch an Prädikaten und Benamung fast alles üblich – es klingt schließlich gut. Solche Nachnamen werden mit *von*, *von und zu* oder *zum* angehängt oder sie werden von einem *da*, *di*, *de* oder *ya* eingeleitet. Beispiele für solche Namen sind d'Acostez, da Fontanoya, de Sylphur, de Torresca, di Zeforika, du Berilis, du Shoy'Rina, von Sas'adzz, ya Menario oder (von und) zu Nagra. Über den eigentlichen Stand des Namensträgers verraten derartige Konstruktionen jedoch wenig.

Regionale Besonderheiten

- In **Al'Anfa** sind besonders Namen mit Bezug zu Boron (siehe auch Seite **70**) verbreitet, der dort als höchster der Götter verehrt wird. Aber auch die anderen Götter und Halbgötter werden je nach persönlichen Vorlieben gern als Namenspaten herangezogen. Hier gibt es außerdem keinen klassischen Adel. Geld und Macht vereinen sich stattdessen in den Händen der Grandenfamilien: Bonareth, Florios, Honak, Karinor, Kugres, Paligan, Ulfhart, Wilmaan und Zornbrecht.
- In **H'Rabaal** und dem **Brabaker Sumpfland** haben manche Namen zudem dank dem echsischen Erbe der Region eine Besonderheit entwickelt: das gehauchte „H". In der Sprache der Echsenmenschen ist es ein Ehrfurchtslaut und wird besonders bei Göttern, Hochrangigen oder Übernatürlichem genutzt. Bei Namen wie K'Hestofer, G'Hliatan, Vald'Han oder G'Huizan wird das H also nur leicht gehaucht. Auch der Name einer der wichtigsten Familien aus H'Rabaal, die Charazzar, klingt ein wenig echsisch, während die Königsfamilie von Brabak, die Familie de Sylphur, zumindest auf den ersten Blick frei von solchen Einflüssen ist.
- Besonders unter **Sklaven** sind auch fremdländische Namen gang und gäbe, stammen diese doch aus aller Herren Länder. Besonders verbreitet sind neben den hier vorgestellten Namen auch tulamidische Namen (Seite **58**) und die der Waldmenschenstämme (Seite **63**).
- Seit der Entdeckung des Südkontinents **Uthuria** und der Aufnahme erster Handelsbeziehungen werden vor allem in Al'Anfa und Brabak vereinzelt auch uthurische Namen (Seite **22**) für den Nachwuchs gewählt.

Aussprachehilfe
Ein „J" wie in Jesabela, Rahjadés oder Jesidoro wird weich gesprochen wie „dsche". Ob das „Z" hart gesprochen wird oder nicht, kann je nach Name beliebig variiert werden, um ihm einen eigenen Klang zu geben. Am Namensende spricht man es üblicherweise wie ein scharfes „S".

Helden & Heilige: Amir Honak (Patriarch und höchste Autorität in Glaubensfragen), Bal Honak (Patriarch, stieg vom Borongeweihten zum Herrscher auf, Erbauer des Labyrinths unter dem Silberberg, Gründer der Basaltfaust), Brabacciano (auch: Kapitän Brabak, berüchtigter Pirat, dessen Schätze bis heute ihrer Entdeckung

harren), Elida von Salza (fuhr den Namenlosen Tagen zum Trotz mit Efferds Segen eine Schiffsladung Getreide bis nach Brabak), Hamarro ‚Der sanfte Pirat' (Herzensbrecher und tollkühner Piratenkapitän), Manaq (legendärer Einiger der Waldmenschenstämme, Anführer des Manakus-Aufstandes), Mizirion III. de Sylphur (Brabaker König, Zeit seines Lebens machtlos und pleite), Nemekath (Todesprophet und Visionär, höchster Heiliger des Al'Anfaner Boronkults), Tar Honak (Patriarch, führte einen Glaubenskrieg gegen die Novadis unter Malkillah III., galt bis zu seinem überraschenden Tod als unbesiegbar), Velvenya Karinor (erste Matriarchin Al'Anfas, vollzog das Kirchenschisma)

Vornamen (w): Adaque, Alara, Amira, Avessandra, Balatravis, Baniatella, Blanca, Boronaya, Calmora, Carimina, Cessandra, Cessaria, Consuela, Cortessa, Corvini(d)a, Desiderya, Desmonda, Diantha, Dolorita, Dominga, Doriana, Duridanya, Elodia, Emerencia, Emi(g)lia, Esmeralda, Estrella, Fiara, Fiona, Fiorella, Folsina, Galindia, Gerlita, Gilia, Heliantha, Hevane, Imelde, Imperia, Inarés, Iunivera, Ivarena, Jesabela, Jessande, Joseda, Karianna, Katalinya, Korrassón, Leona, Levita, Luisina, Marchesca, Maryarita, Mercara, Merida, Morisca, Neva, Nicolasina, Olea, Orelia, Phelicitas, Phelippa, Phranya, Praiociose, Querinia, Rahjadés, Ramira, Rayadés, Rimiona, Rosinia, Sabela, Salina, Santilia, Saranya, Simiona, Tomassina, Ugolines, Ulembina, Ursania, Vadoria, Valería, Varinella, Velvenya, Vida, Violanda, Xantilia, Ximena, Yvonya, Zalinés, Zephirina, Zeradia

Vornamen (m): Adario, Agusto, Alondro, Alriego, Alveron, Amato, Amir, Amirato, Apreno, Armado, Assanto, Boromeo, Cascado(r), Calmano, Coragon, Corvo, Damiano, Deredan, Desiderio, Diago, Diamantes, Dirial, Domingo, Dorio, Efferdito, Egiliano, Ellio, Emano, Emi(g)lio, Enrisco, Fiorenzo, Firunando, Flaminio, Gaiomo, Ghonzo, Ghorio, Gordo, Hesindiego, Iago, Imaculo, Imperio(so), Ingarin, Irato, Irschan, Jesidoro, Kalman, Kamillio, Khalid, Lirobal, Losian, Lucan, Lucio, Luiz, Mandolo, Marbi(d)o, Marboso, Marlo, Marno, Massino, Micirio, Moralo, Morisys, Nestario, Nostromo, Nuncio, Orelio, Panfilo, Pedresco, Praiopio, Quintilian, Rahiano, Rahjadan, Ramin, Ramon, Rayo, Romero, Rondrigan, Rondrigo, Salpico, Sandro, Simodo, Superbo, Tarquinio, Thiago, Tirato, Trienco, Tito, Ulan, Unnio, Vareno, Vessario, Vitario, Vito, Vittorio, Wilciano, Xenofero, Yorge, Yuan, Zurbaran

Familiennamen: Acostez, Albahir, Almanzar, Alvarez, Anthos, Arragenos, Barrera, Belafloros, Beratas, Boronez, Botero, Brabaker, Casarez, Charazzar, Comitez, Cornio, Delazar, Domin(gu)ez, Erabenas, Fontanez, Fontanoya, Fiovarez, Golgarez, Gorodez, Gorralas, Gredo, Gutmund, Hammerfaust, Immenstatt, Inezano, Jacobella, Kalando, Klippstein, Korig(u)ez, Lanistos, Lupinez, Madarez, Malagro, Marquez, Meridiana, Monterey, Montez, Morales, Nirrano, Oldenport, Olibantin, Phelipez, Piriones, Queseda, Quintone, Ramirez, Rivito(z), Rondriguez, Salmoran(t)es, Sandoz, Santana, Schönredner, Sylvaron, Tannspitz, Tiamartin, Treufreund, Uludaz, Zal(d)ahan



Andergast



»Das Königsturnier in Andergast, das müsst ihr gesehen haben, hoher Herr! Da reiten dann Ritter wie Bogumislaus Jindrich Bärental von Andrafall oder Sumudan Rothschild von Thuransfenn in die Schranken.«
—der Knappe Dietgar Krück zu einem Reisenden, neuzeitlich

Besonders beliebt sind in den Streitenden Königreichen althergebrachte Namen, die von Fremden oft als sperrig und umständlich belächelt werden. Statt Sohn oder Tochter nach dem aktuellen Herrscher oder gar einem Fremden zu benennen, greift man hier lieber auf die Namen von eigenen Ahnen zurück. Auch Namen mit Bezug zur Erdmutter Sumu sind bei Adel wie einfachem Volk beliebt.

Im Alltag behelfen sich viele Andergaster mit liebevoll ersonnenen Koseformen und Abkürzungen. So wird aus Olderich auch schon mal Olde oder aus Trautgold einfach Traute.

Die einfachen Leute führen nur selten einen Nachnamen. Stattdessen nennen sie sich meist nach ihrem Herkunftsort: Osgar aus Andrafall, Gerbald aus dem Wald oder Holde vom Haubeilerhof. Freibauern und Städter hingegen tragen ihren Nachnamen ebenso mit Stolz wie die adligen Familien. Besonders außerhalb der Städte ist es mancherorts üblich, dass Frauen den Familiennamen ihres Mannes übernehmen und ihm ein *-in* anhängen. So wird aus Marik Eichingers Frau nach der Eheschließung Mila Eichingerin.



Helden & Heilige: Andra Zornbold (Gemahlin des Landesvaters Argos, opferte sich zum Wohle der Bewohner), Arbogast der Alte (mächtiger Druide und weiser Hüter des Waldes), Argos Zornbold (legendärer Landesvater), Dorlen (Heilige der Rahjakirche, versöhnte die Streitenden vor Joborn mit Rahjas Liebeslicht), Wendelmir VI. Zornbold (König von Andergast)

Vornamen (w): Andela, Andra, Arnhild, Asumudette, Berga, Birsel, Domela, Dorota, Erlgard, Farnlieb, Fira, Freilinde, Gerswide, Gundel, Hadwiga, Hilda, Holdtraude, Ifirngund, Ildaria, Irmela, Koscha, Kunhuta, Larja, Ludmila, Marmelunde, Mina, Mirnhild Nia, ,Silvana, Sumiana, Suminella, Treshka, Trautgold, Traviane, Rusena, Varena, Waldegund, Wendeline

Vornamen (m): Andraus, Arnbold, Bogumil, Bogumislaus, Borkfried, Depold, Detter, Eichbald, Eichward, Erlmann, Eulrich, Firunislaus, Firunz, Gartwald, Gerwulf, Gilm, Gosthelm, Gwinnling, Havel, Holmar, Jagoslaus, Jindrich, Krusold, Ludewich, Marik, Mispert, Odoring, Ogo, Olderich, Osgar, Oswald, Seff(e)l, Steinrich, Strammgert, Sumudan, Sumudor, Trogar, Ulfried, Urichslaus, Wendemar, Wendolyn, Wengelyn, Wenzeslaus, Zoltan

Familiennamen: Alrikshuber, Birgelbaum, Bodiak, Borkmeister, Dreuber, Eichinger, Fassbender, Flößler, Haubeiler, Holzgut, Holzhauer, Joborner, Karden, Krück, Kuhbauer, Meeltheuer, Ochsenbrecht, Peutler, Roskop, Sattelhuber, Schweinwirt, Seffelgruber, Seggenmund, Straub, Tannhauser, Wenzelin, Wulfen, Zibbelgruber

Adelsnamen: Bärental, Billingen, Borkenquell, Buchenhain, Egeling, Kolburg, Langfurt, Leuengrund, Otternpfot, Reichenstieg, Rotbaum, Rothschild, Schönburg, Steineichenwacht, Tatzenhain, Tiefenklamm, Zitterfels, Zornbold

Silbenbaukasten

Vornamen (w): Adal-, Al-, A(r)n-, Doro-, Erd-, Erl-, Erm-, Far(n)-, Ger(s)-, Had-, Hild-, Hildi-, Hilm-, Hold-, Ifir(n)-, Ilda-, Immen-, In-, Inge-, Irmen-, Lud-, Kun-, Mirn-, Ro(t)-, Ru-, Sil-, Sumu-, Trave-, Travi-, Va-, Wal(d)-, Wende- // ana, ane, dela, eria, gard(a), gart, gret(e), gund(e), hild(e), huta, lieb, lind(e), line, mila, mine, neld(a), purga, rada, rella, rena, ria, rike, sena, seni, ta, traud(e), traut, trud(e), vana, wena, wid(e), wiga, wige, wind(e)

Vornamen (m): Adal-, Al-, An(d)-, Ar(g)-, Arn-, Bar(n)-, Bär-, Bartis-, Bins-, Bir(n)-, Biro-, Blat-, Blathis-, Blatt-, Bogu-, Bork-, Boro-, De-, Die(t)-, Edel-, Eich-, El-, Emmer-, Erl-, Eul-, Firn-, Firunis-, Gas-, Ger-, Gilm-, Gis- , Gost-, Hart-, Hol-, Hos-, Jago(s)-, Jin(d)-, Jo-, Kru-, Ladis-, Lude-, Mar-, Mis-, Od(e)-, Odo-, Ol-, Olde-, Oldi-, Os-, Se-, Stanis-, Stein(is)-, Sumu-, Tro-, Uhl-, Ul(l)-, Uri-, Urich(s)-, Wald- , Wende(l)-, Wendo-, Wenge-, Wenze(s)-, Yarus- // bald, bart, bert, bold, bolf, brand, brecht, erich, fing, fr(i)ed, gar, ganz, gor, gos, grimm, hard, helm, laus, lin, lyn, mann, mar, mil, mislaus, pert, pold, ran, rat, r(a)us, rich, rik, ring, ruk, sold, wald, ward, wein, wich, wulf

Familienname: Alriks-, Birgel-, Bork-, Eich-, Holz-, Kuh-, Ochsen-, Ros(s)-, Seff(e)l-, Segge(n)-, Tann- // bauer, baum, brecht, gruber, hauser, huber, inger, kop(p), meister, mund, wald, wall

Aranien



»Dein Sohn ist ein Nichtsnutz, Marwamir. Warum nur konntest du mir nicht mehr Töchter schenken? Wenn er es selbst zu nichts bringt, müssen wir ihn eben für unsere Zwecke einspannen. Ich hab's! Verheiraten wir ihn doch an die Emira von Chalukand. Die soll im Alter immer weniger Wert auf kluge Männer legen, sagt man. Dann kann er wenigstens den Namen seiner Mutter nicht mehr entehren.«

—aus dem Theaterstück Der Prinz von Chalukand, Zorgan, 1010 BF

In Aranien treffen seit Jahrhunderten Einflüsse des Mittelreiches und der Tulamiden aufeinander. Das sprichwörtlich gewordene baburinische Sprachgewirr blieb auch nicht ohne Einfluss auf die Namensgebung, und so finden sich neben mittelreichischen Vornamen (Seite **26**) im Norden und tulamidischen (Seite **58**) im Süden auch zahlreiche Vermischungen wie Yussufried oder Lailalinde. Häufig sind außerdem Anleihen bei den Zwölfgöttern, besonders Peraine, Rahja, Phex (oft auch tulamidisch Feqz). Rondra ist als Namenspatin besonders bei Kämpfenden und dem hauptsächlich im Norden Araniens bis hoch nach Perricum verbreiteten Volksstamm der Baburen beliebt.

Nachnamen sind vor allem bei Familien mittelreichischer Abkunft verbreitet, jedoch gibt es auch einige alte Sippennamen, die als solche genutzt werden. Beliebt ist auch in manchen Gegenden, den Herkunftsort durch anhängen eines *-i* zum Nachnamen zu machen. Die meisten Aranier führen jedoch, ebenso wie die Tulamiden, statt eines Nachnamens Vater- bzw. Muttername. Da in Aranien ein Matriarchat herrscht, wählen jedoch ausschließlich Männer den Namen ihres Vaters und stellen ihn mit *ibn* (Sohn des) ihrem eigenen Namen nach. Abdulon heißt also nach seinem Vater Abdulon ibn Dscheridan.
Frauen hingegen führen den Namen der Mutter, verheiratete Frauen den ihrer Schwiegermutter. Dieser wird entweder nach einem *saba* (Tochter der) genannt, oder aber sie stellen ihm *-sun(n)i* oder *-sunya* nach. Aylalind kann sich also, je nachdem, was in ihrer Familie üblich ist, auf drei Arten nach ihrer Mutter Dassareth nennen: entweder Aylalind Dassrethsunya, Aylalind Dassarethsunni oder Alylind saba Dassareth.
Adelsnamen werden je nach Familientradition und kulturellem Hintergrund mit *von* oder mit der tulamidischen Entsprechung *ay/ai* angehängt.

Helden & Heilige: Arkos von Zorgahan (Gemahl Königin Mygdonias, Mitbegründer des Theaterordens, Heiliger der Rondra), Arkos Shah II. (Herrscher Araniens), Ascandear von Baburin (Steinmetz, Rahjaheiliger der Hingabe), Dimiona von Zorgan (gefallene Prinzessin, Hexe und Belkelel-Paktiererin, bis zu ihrem Tod Heptarchin und Herrscherin Orons), Eleonora Shahi (Herrscherin Araniens), Leomar von Baburin (Rondraheiliger), Mygdonia I. (erste aranische Königin nach Bosparans Fall), Schukschum Turge (König der Diebe von Baburin, Phexens Liebling), Sybia al'Nabab (Herrscherin, die Aranien in die Unabhängigkeit führte, später Führerin der Mada Basari)

Vornamen (w): Aischanka, Alisanya, Arjun(n)a, Ashina, Asleika, Aylalind, Ayshira, Ayshulianne, Azizelis, Banazir(a), Belizath, Damara, Dassareth, Dilhabeth, Dunjanild, Elaisha, Eleonora, Emerbeth, Farissa, Fayrieke, Feruja, Feqzlind(e), Gazalinde, Halimyanis, Hamide, Hildebeth, Iphemia, Ishannah, Jashild, Jasina, Jushiberta, Kalashra, Khedrine, Khelbara, Khorena, Lailalinde, Leudira, Leushanya, Manjula, Merishja, Nedimsira, Neraidane, Perainibith, Peranshaya, Rahjadane, Rahjana, Rashpatane, Rhayadaque, Rondirai, Rondrayla, Sha(n)ya, Sherizeth, Shilaldara, Shulamunde, Shulinai, Sulajmaid, Sulamin, Sybia, Tsabine, Yathil(d)a, Yullabethild, Zulhaminai

Vornamen (m): Abdulon, Abdulrik, Abubrecht, Aliban, Amaryd, Amirwolf, Arkos, Arras, Assaban, Beyhelm, Djafardeon, Djemilassar, Dschadirfried, Dscheridan, Farukol, Hamarbald, Harunian, Hassanfried, Jashan, Jikhbald, Kashban, Korwan, Leomar, Leuhalla, Machmud, Marwamir, Melekhelm, Merkan, Muhalla, Mukarribald, Nabur, Nar(e)bold, Nezahet, Omjaralf, Peranjador, Rahjabert, Rahjadan, Rashdan, Rassan, Rasulan, Retoban, Rohaldor, Rondrador, Rondramir, Selimdor, Selimwar, Shabobert, Shafirio, Shamar, Sharondrio, Sulhamid, Sultanor, Taref, Tariq, Tuleffried, Wulftan, Yadail, Yassirman, Yorlak, Yussufried

Familiennamen: Aimaristani, ak'Shahbra, Alahjan, al'Akhdar, al'Awan, al'Barad, Alhazir, al'Keshal'Kharash, al'Kitab, as'Ahlan, as'Najaras, as'Sarjabaran, as'Sherchem, as'Tahan, Bishar, Elburumi, Elyeshinnah, Kahraman, Terekandi, Tiltenbrugger, Turshem, Zorgahani

Adelsnamen: al'Nabab, Ankrabad, Awallakand, Bakrachal, Barbrück, Bensunni Dassareth, Farukand, Nasiradbad, Ras Abris, Ras Surya, Revennis, Tasilimpfort, Tebahan, Tebanfurt, Terchabbrück, Untersternheim, Veharis, Yakshabar, Yasirabad, Yerkesh

Bornland



»Hast du schon gehört, Yasinde? Die Jannerloffs haben ihre Jüngste Nadschenka genannt. Ist ja ein niedliches Ding, noch keinen Mond alt. Aber das klingt irgendwie schon sehr ... norbardisch, muss ich sagen.«
—die Krämerin Gari Grumpen zu einer Vertrauten, Festum 1037 BF

Im Bornland ist das Garethi mal mehr, mal weniger stark von fremden Begriffen durchsetzt, und so sind selbst nivesisch oder norbardisch anmutende Namen keine Seltenheit. Üblicherweise trägt man Vor- und Zunamen, eine Ausnahme sind Leibeigene, die üblicherweise keine Familiennamen tragen. Sie nennen sich meist nur nach ihrem Herkunftsort, wenn sie diesen überhaupt einmal verlassen und eine genauere Bezeichnung erforderlich wird.
Abkürzungen oder kurze Rufnamen wie Danja, Thila, Elko, oder Ugo sind im Bornland beliebt. Darüber hinaus werden auch eigene Koseformen gebildet, indem der Name so verändert wird, dass er etwa auf *-ja*, *-ka* oder *-scha* endet. Aus Matajew wird z. B. Matjescha, aus Maline wird Malischka und aus Elwine Elwinka oder Elwinje.



Die Namen des Adels, der gern auch Doppelnamen wählt, schwanken zwischen hochtrabend, bedrohlich und lächerlich. Jedoch sollte es besser niemand wagen, einen Bronnjaren zu verlachen, weil er Rondrian von Sjepengurken oder Leomar von Schissna-Krempelow heißt.

Helden & Heilige: Anshag von Glodenhof (letzter Marschall der Theaterritter), Festo von Aldyra (Drachentöter, Gründer Festums und Neersands), Linjan von Elenau (Gewinner des Heiligengangs, Anführer der bornischen Truppen im Haffax-Feldzug), Nadjescha von Leufurten (amtierende Adelsmarschallin), Rondragabund von Riedemer (Theaterritterin, Rondras Schutzheilige der Waffen), Thesia von Ilmenstein (ehemalige Adelsmarschallin und Heldin im Kampf gegen Borbarad), Urnislaw von Uspiaunen (Erzmagier)

Vornamen (w): Alinja, Alwinje, Baernja, Bernischa, Danja, Dorlin, Duna, Dunjascha, Eljascha, Elkwine, Elmjescha, Firunja, Frinja, Gari, Geertja, Grimje, Gritten, Gudwinja, Helvja, Hesinja, Ifirnja, Ilmjescha, Irinja, Isidra, Jadvige, Janne, Jassia, Jedwinja, Jella, Karinja, Kundra, Leudara, Libussa, Luta, Lysminja, Maline, Marissja, Marja, Moschane, Nadjescha, Nadschenka, Nessa, Nuschinja, Olja, Paale, Peraenja, Peranka, Rabescha, Rassia, Rihinja, Rowena, Rowinja, Rudwischa, Selwine, Sewjescha, Sulja, Tesbinja, Thesia, Thila, Tineke, Tjeika, Travjescha, Turiken, Ulmjescha, Urjelke, Vanjescha, Verisja, Vestissja, Warja, Winja, Wolpjane, Wulfjascha, Xinja, Yadwinja, Yasinde, Zidonje

Vornamen (m): Albin, Anshag, Arvid, Baerjan, Baerow, Berschin, Birjew, Bornjeff, Bosjew, Boutsen, Daanje, Dabbert, Damian, Danow, Duchjo, Dulgjew, Dunjew, Dunjoscha, Elkjow, Elko, Elkwin, Ertzel, Firnjan, Firunjew, Fredo, Galjan, Goljew, Grimjan, Hane, Helmjew, Hurdo, Iber, Ilmin, Irjan, Ischtan, Jaakon, Jarlow, Jasper, Joost, Joschin, Jucho, Kolkja, Larjan, Leomar, Linjan, Littjew, Ljasew, Ljubow, Maris, Matajew, Meljow, Mew, Miljan, Mjesko, Nasjan, Neerjan, Neesdan, Olko, Orschin, Oswin, Panek, Pedder, Peraenjow, Pettar, Pitjow, Pjerow, Rowin, Rudjew, Semkin, Stane, Suschin, Tannjew, Thezmar, Tirulf, Torjin, Travin, Ugo, Ulmjan, Ulm(j)ew, Uriel, Urnislaw, Vigo, Vito, Wassjew, Wolpje, Wulfen, Wulfjew, Xebbert

Familiennamen: Alatzer, Alwinnen, Arauken, Baerensen, Baerow, Bornski, Brinnske, Dappersjen, Dobelsteen, Donsemkin, Drulgosch, Ebersen, Eelkinnen, Elkensen, Elmsjen, Firnske, Firunkis, Gartimpski, Gerbensen, Gerberow, Grumpen, Hinske, Hollerow, Ilmensen, Ilumkis, Jannerloff, Jannske, Juchski, Karenkis, Karjensen, Kruschin, Kunzke, Laikis, Larinow, Luminoff, Meskinske, Miljes, Muselken, Nagragski, Notjes, Ouvensen, Parenkis, Peddersen, Peddersjepen, Perschoff, Puschinske, Puspersen, Rodensen, Ruderow, Salderken, Schorkin, Sewerski, Surjeloff, Siveling, Sjepensen, Stipkow, Stoerrebrandt, Timpski, Tuljow, Turjeleff, Ulmensen, Ulmski, Walroder, Walsareff, Walsjakow, Wolpjes, Wulfski

Adelsnamen: Aringen, Blütenfeld, Brinbaum, Dotzen, Elkauen, Erbarmen, Eschenfurt, Gradnochsjepengurken, Hinzk, Ilmenstein, Kirschhausen, Krempelow, Larsach, Notmark, Plötzingen, Quelldunkel, Salderkeim, Schossko, Sjepengurken, Treie, Wosna

Anagramme

»Hä? Lamertien ist doch der Pfeffersack, der uns erst in diesen verdammten Turm geschickt hat. Warum steht sein Name hier drauf? Hier war doch seit Jahrhunderten keiner mehr. O ihr Götter!«
—letzte Worte einer Abenteurerin, Unterstadt von Havena, 1019 BF

Die Welt des Schwarzen Auges ist voller Mysterien, doch nicht immer müssen dafür tapfere Heldinnen und Helden in finsteren Kavernen, dunklen Wäldern oder schattigen Gassen auf die Suche gehen. Manche Geheimnisse kann man auch nur mit der Kraft des Geistes entschlüsseln, im Spiel wie am Spieltisch.
Wie bei Sprechenden Namen (siehe Seite **54**) können Anagramme mehr über eine Person oder eine Sache verraten. Sie können die Lösung eines Rätsels sein, oder ganz neue Fragen aufwerfen. Damit ihr die Anagramme leichter erkennen könnt, haben wir sie im folgenden Text in Kapitälchen gesetzt.

Bei einem Anagramm wird aus den Buchstaben oder Silben eines Wortes ein neues gebildet, wobei alle Buchstaben des Ausgangswortes (und üblicherweise nur diese) Verwendung finden. Ein ebenso schönes wie einfaches Beispiel hierfür ist Dere, die Welt des Schwarzen Auges. Stellt man die Buchstaben um, erhält man das Wort Erde. Blickt man auf die Landkarte Aventuriens, so findet man einige solcher Wortspielereien.

- Der Name der Erdriesin Sumu ist dem irdischen Humus entliehen, hat aber am Ende ein „H“ verloren.
- Die Insel Iltoken im tiefen Süden ist ein Anagramm von Tolkien, dem Begründer der modernen Fantasyliteratur.
- Neetha im südlichen Horasreich ist eine Anspielung auf Athen, das Zentrum der griechischen Antike, dem hierfür jedoch ein zusätzliches „E“ spendiert wurde.
- Sinoda auf Maraskan folgt ganz der maraskanischen Philosophie von der Schönheit der Welt, denn ihr Name ist ebenfalls ein Anagramm. Stellt man die Buchstaben um, erhält man Adonis, den Inbegriff der Schönheit in der griechischen Mythologie.

Um seinen Spielern besonderen Knobelspaß zu bereiten, kann man auch Personennamen zu einem sogenannten Ananym, einem Namensanagramm, umstellen. Die ungekrönte Königin der Tarnidentitäten ist Nahema ai Tamerlein. Die jahrhundertealte Zauberin liebt es, ihre Identität zu verschleiern. So sind beispielsweise Lamertien, Eternamil, Tamei Erlani, Aimar el'Eint oder Neira al'Teim umgestellte Varianten ihres Nachnamens (ai) Tamerlein. Auch wenn wir an dieser Stelle bereits einige davon verraten haben: Keine Sorge, ihr könnt im Spiel noch zahlreiche weitere ihrer Identitäten lüften.

- Pardona, die wohl berüchtigtste Hochelfe der Geschichte, ist fraglos der Pandora aus der griechischen Mythologie entlehnt. Sie hat ohnehin einiges mit ihrer Namensvetterin gemein, von der Erschaffung durch höhere Wesen bis hin zu ihrer Eigenschaft, Verderben über ihr Volk und die Welt zu bringen.
- Satinav steuert in Ketten das Schiff der Zeit durch die Sphären. Liest man seinen Namen rückwärts, erhält man Vanitas (Latein: Eitelkeit, Vergänglichkeit, Scheitern), was mit einem Augenzwinkern auf seine Bestrafung wie auch auf die Vergänglichkeit allen Seins anspielt.
- Lange wurde gemunkelt, Dexter Nemrod, ehemals Inquisitor und Reichsgroßgeheimrat, sei in Wahrheit der höchste Phexgeweihte Aventuriens. Was auf den ersten Blick absurd klingt, ergibt deutlich mehr Sinn, wenn man weiß, dass Phexens Auserwählter den Titel „Mond“ trägt. Kürzt man Dexters Namen ab, wird daraus D. Nemrod, umgestellt der Mond.
- Der Waldmenschenname Totogi ist einer beliebten Süßigkeit eines italienischen Herstellers entlehnt.

Anagramme im Spiel

Wenn du einen undurchsichtigen Auftraggeber oder wiederkehrenden Schurken in verschiedenen Rollen in euer Spiel einbinden willst, sind Anagramme eine schöne Möglichkeit dazu. Am einfachsten fällt die Umstellung, wenn du den Namen in Großbuchstaben aufschreibst, aus dem du ein Anagramm bilden willst. Nutzt du einen von ihnen zur Bildung des neuen Namens, streiche ihn durch. So siehst du am einfachsten, welche Buchstaben noch zu Verfügung stehen. Ein Blick auf die Namenslisten in diesem Buch kann dir dabei helfen, einen neuen Namen zu finden, der regional typisch klingt, etwa tulamidisch oder albernisch.
Aus der Edlen Gorrada Modesta kann so Dagorra Domesta werden oder Gradora Atdemos. Vielleicht gibt sie sich auch einfach als Mann aus, stellt Vor- und Nachnamen um, und nennt sich Tsademo Ragarod. Du kannst auch die Buchstaben von Vor- und Nachnamen bunt durchmischen, sodass aus Alhina saba Chalid die mysteriöse Balladines Cha'aha wird oder der Teppichhändler Hasae al'Baldachin. Abelmir kann sich klangvoll Baelrim nennen, oder El'Imbar, und der gesuchte Schurke Alrik Biegeler wird zu Irkal Eberdiel.

Ferkina



»Das sind nichts als Wilde, Effendi. Sie färben ihre Gesichtsschleier mit dem Blut ihrer Feinde, hüllen sich in Felle, und ihre Körper sind voller Narben. Die meisten davon stammen aus dem Kampf, aber sie sollen sich auch selbst verstümmeln! Ihr solltet keinesfalls die Südroute nehmen, wenn ihr ihnen nicht in den Ausläufern des Khoramgebirges begegnen wollt. Ich kenne einen fähigen Führer, Effendi, der euch helfen kann - gegen eine kleine Zuwendung.«
—gehört in einer Karawanserei in Ras El'Bir, 1039 BF

Auch wenn das Bild von wilden Barbaren vorherrscht, die Karawanen und arglose Reisende überfallen, leben manche Stämme der Ferkinas doch vergleichsweise friedlich als Hirten und Jäger. Damit tun sie es ihren Ahnen, den Urtulamiden, gleich, die sich einst vor der Bedrohung durch die Echsen in den Bergen versteckten. Ihre Sitten sind rau, und so künden auch ihre Namen von der Härte und Stärke, die das Leben ihnen in Raschtulswall, Khoramgebirge und dem Hochland Mhanadistans abverlangt.

Üblicherweise tragen Männer und unverheiratete Frauen einen Vaternamen hinter ihrem eigenen. Dieser wird mit *iban* (Sohn des) oder *sabu* (Tochter des) nachgestellt. Verheiratete Frauen fügen stattdessen nach einem *zawsh(i)-* (Besitz von) den Namen des Ehemanns an. Yabmans Frau heißt also Farsha zawshi-Yabman, sein Sohn Ardesh iban Yabman und seine Tochter Laal sabu Yabman.

Die Stammesnamen werden meist einem mythischen Stammesgründer, einer besonderen Eigenschaft des Stammes oder einem markanten Ort im Siedlungsgebiet entlehnt. Gebildet werden sie zumeist mit *Bân* (Kinder des, gesprochen: Ba-an), seltener einmal auch mit dem gleichbedeutenden *Ulad* oder *Bem*.

Helden & Heilige: Adawadt (Riese im Raschtulswall), Reshalia ai Djer Khalil (blinde Hochgeweihte der Rahja in Fasar), Rurech (Stammvater der Beni Rurech, die vor Jahrhunderten das verfluchte Eiland Maraskan besiedelten), Yabman Pascha (ehemaliger Anführer der Bân Uludh, verhasster Scherge Orons, konnte die Gestalt eines Mannwidders annehmen), Zulhamid und Zulhamin (legendenumrankte erste Menschen)

Vornamen (w): Ashu, Azrubat, Begum, Belkhara, Chanum, Chatun, Chizuran, Chorjan, Chorshilan, Dscheridocht, Duncha, Farah, Faroshte, Farsha, Farzandeh, Golbanu, Golshan, Harshan, Hulya, Jeleyin, Khalila, Khullat, Laal, Lahileh, Massûdeh, Mehrshan, Mirhay, Nadam, Nazrin, Nuraya, Nurjahan, Peribanu, Rashadocht, Rôhila, Rushan, Shiringol, Shmahba, Sulefin, Tamra, Tarshabet, Tebay, Tulamin, Zarbanu, Zule(y)cha

Vornamen (m): Abtuul, Ardavan, Ardesh, Azad, Bashur, Burshuk, Chosraw, Devlekh, Djershar, Dschafur, Dschalf, Durjin, Faruch, Farzand, Feridun, Fervez, Gulbad, Hafiz, Hamar, Haydar, Jikhab, Kaszan, Kazh, Kazûm, Kherîm, Khordad, Madawan, Mharbal, Mirlam, Muyanshîr, Nashrath, Rachwan, Rashni, Ras(h)uul, Rustam, Sharkhan, Tsharik, Tugril, Tulsani, Uchrab, Umar, Waqran, Yabman, Yistarrech, Zakhaban, Zhandur

Stammesnamen der Ferkina: Bân Anghrachan, Bân Awallakh, Bân Farkash, Bân Gassârah, Bân Hadârri, Bân Khalil, Bân Kherash, Bân Malya, Bân Mhadjâduri, Bân Sharîda, Bân Tirghûfa, Bân Uludh, Bem Chalif, Bem Yashkar, Shai'Aian, Ulad Asuban, Ulad Barshîm, Ulad Yerkash



Fjarninger



»Ich bin Ylwa Wildherz von den Eisfuchs-Leuten. Und du bist ein toter Mann!«
—aus einem Expeditionstagebuch, gefunden zwischen mehreren Eisleichen, 1039 BF

Die Namen der Fjarninger klingen oft ebenso hart und kalt wie der Wind in der Heimat der Nordlandbarbaren, der um die eisigen Klippen tost. Sie selbst nenen sich *Frundegar*, was übersetzt „Die unter Frunus Schutz stehen" bedeutet. Die Verehrung des grimmen Wintergottes Frunu, aber auch der Feuer- und Schmiedegöttin Angara, schlägt sich manchmal auch in ihrer Namensgebung nieder.
Nachnamen kennen die Fjarninger nicht, viele von ihnen tragen jedoch klangvolle Ehrennamen und führen stolz den Namen ihrer Sippe.



Aussprachehilfe
Das „Y" wird wie ein „I" ausgesprochen, das „R" rau und rollend wie in „Gurgel".

Helden & Heilige: Audur Eisenherz (legendärer Zauberschmied), Corhidas der Ungbeugte (Held der Helden der Fjarninger), Fyrveig Doppelaxt (Zauberschmiedin der Doppelaxt-Leute), Hjorvard der Wanderer (sagenumwobener Mammut-Seher), Kladogant der Stampfer (Häuptling der Firnklippen-Leute), Lotgara Mammutschreck (berüchtigte Großwildjägerin), Raluf der Kühne (Begleitete den König der Meere Phileasson auf seiner legendären Wettfahrt um die bekannte Welt), Savanaborg Kjartansdottir (führte die Vorfahren der Fjarninger in Frunus Reich)

Vornamen (w): Angveig, Arnthrud(ir), Asgora, Baska, Björga, Blot(s)axa, Dandagard, Draumirga, Fenrissa, Frunvirga, Funudara, Fyrveig, Gimmahalra, Gunnlaug, Halfga, Halstakkara, Hellgard, Hildur, Hoelgjirda, Ifnirga, Irngrid, Isjarda, Jaldrud, Karherga, Lotgara, Lykvuda, Lyrveig, Ordruna, Rangra, Rannveig, Sigrundra, Sirngrid, Sisnaveld, Skarda, Skirngard, Snorja, Svallveig, Svannlaug, Svellgra, Ulfgard, Varrag, Walgrid, Walgrimdra, Wyrmtrud, Ylwa, Yngheld(ir)

Vornamen (m): Angardur, Asgold, Askleivir, Balkur, Banibeorn, Bardagimur, Baskir, Blotgrim, Blotulfur, Bodvar, Darnlaugr, Darkir, Engur, Felldur, Fenrissir, Fjallgart, Frungrim, Frunibrandt, Frunobar, Frunwulf, Gjallur, Greimdrur, Harsthor, Havgrimur, Heffnard, Herfnir, Hjanir, Hjant, Hjort, Hjorvard, Ilkjart, Ilvnir, Isgrinur, Jölmi, Kargrim, Kladogant, Mjösgur, Pandur, Raluf, Sigrindur, Skarbeorn, Skjoldur, Snallnard, Snarkir, Songrimur, Steinthor, Surthor, Svartbanir, Tjuntart, Torgrim, Tronthor, Valbrand(ar), Waleif

Ehrennamen: der Allesesser, Bärenzwinger, Bluträcherin, die Blutsäuferin, Donnerschrei, Eisenschwingerin, Eisläufer, Fellreißerin, Feuerbringer, Frostherz, Frostzunge, die Furchtlose, Grimmauge, Keulenbrecher(in), Schneeschleicher, Stoßzahnbrecherin, Todesaxt/-klinge/-pfeil/-faust, der Unbezwingbare, Vollstreckerin, der Wächter, Wildherz

Stammesnamen der Fjarninger: Bluttrinker-Leute, Doppelaxt-Leute, Eisbrecher-Leute, Eisfuchs-Leute, Firnklippen-Leute, Frostfeuer-Leute, Funkenglut-Leute, Grimmfrost-Leute, Schreiende-Schwerter-Leute, Sturmbrüller-Leute

Freie Städte des Nordens und das Dominium Donnerbach



»Die Lieder meines Volkes künden davon, wie die ersten Elfen aus der Lichtwelt ins Sein traten. Sie berichten von Simia der-aus-dem-Licht-trat und Aldarin mit-dem-Sternenmal, wie sie die Wälder von Sala Mandra betraten, die Madaya geträumt hat. Diese Wälder sind auch meine Heimat, und Menschen gibt es dort nur wenige. Die meisten von ihnen führen dort ein hartes Leben, nicht wie in Gareth oder den anderen großen Menschenstädten - das liegt wohl daran, dass sie gegen die Natur kämpfen, anstatt in ihr zu leben.«
—Layariel Wipfelglanz, Auelfische Wildnisläuferin, neuzeitlich

Das Land zwischen Nebelmoor und Neunaugensee im Süden und den Auwäldern am Oblomon im Norden und zwischen Riva im Westen und Bjaldorn im Osten ist nur spärlich von Menschen besiedelt. Der Kampf gegen die Elemente und die wilde Natur sowie der Erhalt der mühsam errungenen Freiheit hat in den Siedlerstädten des Nordens einen rauen Menschenschlag geformt.



Zeit für Müßiggang und viele Worte hat in der Region kaum jemand, was sich auch in der Namensgebung niederschlägt. Die Vornamen entstammen überwiegend dem Garethi (Seite **31**), insbesondere der nördlichen Regionen des Mittelreiches, vor allem Weiden (Seite **41**), aber auch aus der Rommilyser Mark (Seite **39**) und Tobrien (Seite **40**). Der Einfluss und die Nähe zu den Elfenvölkern (Seite **76**) sowie den Nivesen (Seite **44**) und Norbarden (siehe Seite **45**) hat sich jedoch deutlich in der Namenswahl niedergeschlagen, und auch aus dem Bornland (Seite **12**) sind Siedler in diese Region gezogen.

Im Dominium Donnerbach ist der Einfluss der Rondrakirche deutlich spürbar, und viele Namen der Region haben einen Bezug zur alveranischen Leuin oder einem ihrer Heiligen, allen voran Heleon Ankrashar von Gareth (Seite **70**).

Familiennamen sind außerhalb von Städten selten und stammen zumeist noch aus der Heimat der Vorfahren. Sie werden von Berufsbezeichnungen und Tätigkeiten (Bogner, Waidmann) oder von Äußerlichkeiten (Mandelaug) abgeleitet.

Helden & Heilige: Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach (Fürst-Erzgeweihte, Meisterin des Bundes), Athavar Friedenslied (verstorbener waldelfischer Freizauberer), Golodion Seemond (elfischer Maler, seit zwei Jahrhunderten berühmt für seine Zauberbilder), Heleon Ankrashar von Gareth (Rondraheiliger, Gründer Donnerbachs), Mutter Hergard (Gründerin von Travingen in der Grünen Ebene), Rallion Regenflieder (Bewahrer der Freundschaft, Mittler zwischen Elfen und Menschen), Thalion der Waldläufer (begnadeter Bogenschütze, wuchs als Findelkind bei einer Waldelfensippe auf)

Vornamen (w): Adilgunde, Adlanga, Aldare, Alfianna, Baerhild, Baernja, Bilhildis, Carissima, Damaris, Dorell, Elftraute, Elfwyn, Elkwine, Elslin, Farnlieb, Fianna, Firnwild, Gerlin, Griseldis, Heleona, Heronda, Holdtraude, Ifirnja, Ila, Jascham Kajani, Leleth, Lidwina, Linnea, Lyncordia, Madagund, Mandlin, Minnegard, Nadjescha, Nanna, Nirka, Norgard, Olja, Riana, Rodegard, Rondrine, Rowena, Saari, Sibille, Svea, Swangard, Thalia, Tjeika, Ulfhild, Valariel, Valborga, Vanjescha, Waidgunde, Widogard, Wisgard, Wulfhild, Yrme

Vornamen (m): Adhelm, Adoran, Aeldereth, Alb(u)in, Anshag, Baerjan, Bosjew, Branwyn, Curathan, Dietrad, Dunarth, Ealdawin, Elfert, Elko, Enolf, Farnion, Firunjan, Firutin, Gerlin, Gerwulf, Grimjan, Hanko, Heleon, Herodan, Ifirnion, Imion, Isenbard, Jorinen, Lanthir, Leoderich, Lorion, Marnion, Mew, Nurian, Olean, Orschin, Ortwin, Oswin, Patril, Pettar, Rodegar, Rondril, Thalion, Thorolf, Tuljew, Waidhart, Wolforn

Nachnamen: Arlin, Bergwacht, Bogner, Frantischek, Gerstenschröter, Grünfelde, Kolenbrander, Mandelaug, Rohtkop, Schmied, Sewerin, Stiewick, Waldner, Waidmann, Wangelwilder, Wolfhein

Adelsnamen: Amselsprung, Ahorning, Birkenbach, Bjaldorn, Bruchau, Donnerbach, Lewenstein, Rennetal, Rüsterbach, Starkenfall, Waldeck, Wehrlau

Gjalsker



»Rastar bren Morved, genannt Rastar Ogerschreck, ist der wohl bekannteste Gjalsker. Er hat in der Schlacht der 1.000 Oger gekämpft, am großen Donnersturm-Rennen teilgenommen, und 1021 BF führte er sogar tapfere Männer und Frauen seines Volkes gegen den Dämonenmeister Borbarad. Ansonsten weiß man jedoch sehr wenig über die kampferprobten Barbaren aus dem Gjalsker Hochland, außer dass sie einen finsteren Gott namens Zwanfir fürchten und die Wasser des Meeres abergläubisch meiden.«
—Die Völker Aventuriens, Band II, herausgegeben zu Kuslik, 1030 BF

Die Sprache der Gjalsker, das Gjalskisch, hat sich ursprünglich aus dem Hjaldingschen und dem Ur-Tulamidya entwickelt, doch daran erinnert heute nur noch wenig. Stattdessen gemahnen die Namen der Gjalsker vor allem an ein primitives, hart ausgesprochenes Thorwalsch. Vereinzelt kann der Kundige jedoch auch norbardische, orkische und dem Alberned ähnliche Klänge in ihrer schroff klingenden Sprache ausmachen.
Der Name besitzt für die Gjalsker große Bedeutung, und ihr Volk pflegt einen ausgeprägten Ahnenkult. Männer tragen daher stets einen Vaternamen, Frauen den Namen der Mutter. Dieser wird mit *bren* (Sohn des) oder *brai* (Tochter der) dem eigenen angefügt. Die meisten Gjalsker nennen zudem stolz den Namen ihrer Sippe, wenn sie sich vorstellen, z. B. Hjurrgat brai Cirnach vom Haerad der Mortakh.
Eine Ausnahme sind die Schamanen wie Dundoch dur Yorged, die statt dem Elternnamen den ihres Mentors mit *dur* (Hüter des Geistes von) hinten anfügen.
Einige wenige Gjalsker führen den Ehrentitel *Gon* vor ihrem Vornamen, was soviel bedeutet wie ‚der/die Starke'. Nur die Sieger des Gon'da Gon Palenkels, der sippenübergreifenden Kraftspiele, die einmal im Jahreslauf in Niellyn stattfinden, dürfen diesen Ehrentitel tragen.

Helden & Heilige: Gon Bartakh bren Yuchdan (der erste Wollnashorn-Tierkrieger seit über 1.000 Jahren), Rastar Ogerschreck (Teilnehmer am Donnersturm-Rennen, Veteran unzähliger Schlachten), Sayja brai Andraga (erbitterte Ghuljägerin, die sich selbst zur Witwe machte)

Vornamen (w): Aesa, Andraga, Aruleyd, Bebann, Blôt(u)lind, Borrgach, Brona, Brucha, Caltha, Cirnach, Corrja, Dairdra, Dundana, Dunyabra, Durrcha, Eirni(r)d, Frunira, Froya, Gardrha, Gharya, Gjayka, Grainne, Griadhra, Grimheyd, Griwer, Hachwa, Hagwa, Harrwa, Hasda(r), Hiltû, Hjalbeth, Hjurrgat, Hulga, Ifnar, Ifrunna, Irdath, Irfraid, Keirnath, Lurga, Madhreth, Margraidh, Marthai, Marrwen, Marzagh, Megrim, Milbeth, Miharra, Moirya, Mordag, Morrga, Murraya, Oighred, Rachnaid, Saryja, Savai, Sidheag, Shindarr, Shinnath, Skrayana, Sorcha, Thorhalla, Thorra, Thron(a), Uthra, Yrrwa, Yuchgard, Yurrgira, Ywen, Zurakka

Vornamen (m): Anargh, Anchas, Artach, Balfoch, Bartakh, Barwad, Bearach, Bradruch, Braighdan, Branchan, Branduch, Breac, Brein, Caerfynh, Cainnoch, Cammru(r), Cianu, Cormach, Daragh, Derwech, Druan, Donnachadh, Dundoch, Etzel, Firnwâr, Friedû(r), Gabran, Gaschnig, Gedwed, Hagwar, Haru, Harveg, Hjalldûr, Ifrunndoch, Islogh, Kazan, Lannoch, Lurasch, Madadhskoth, Madhru, Marzagh, Meku, Mjesgold, Morghinach, Morro, Morved, Murchad, Murdoch, Ohdru, Orunu, Partach, Rastar, Roslagh, Siegmoch, Struan, Strunlog(h), Tormud, Turdoch, Tsharbak, Ulf, Ulraigh, Wartech, Wladuch, Wuran, Yahrrad, Yarrodh, Yorged, Yuchdan, Yurrgold

Sippennamen der Gjalsker: Alrudh, Dhartaech, Lyrgach, Mortakh, Niellyn, Rayyadh (Ur-Haeradi), Arryach-Mûr, Benbhâlur, Benskôth, Cregg-Yôlir, Ishtar-Barr, Oshthar-Sloch (weitere Haeradi)



Hoher Norden



»Jaakon, Frenja und besonders diese Vlada Einhand sind sicher keine freundlichen Gesellen. Aber nachdem die Yetis drei unserer Kameraden erschlagen und all unsere Habe geraubt haben, bringen mich keine 10 Pferde mehr nach Frigorn. Da versuch' ich mein Glück noch lieber mit denen. Die wollen nach Glyndhaven, da soll es Bernstein geben.«

—aus dem Tagebuch einer Expedition auf der Suche nach dem Polardiamanten, um 999 BF

Nur wenige Menschen leben in den Weiten des hohen Nordens. Jene aber, die der Wildnis trotzen oder sich in einer der nördlichen Siedlungen wie Glyndhaven, Farlorn oder Paavi niedergelassen haben, sind ein rauer Menschenschlag mit Wurzeln in den unterschiedlichsten Kulturen. Thorwaler, Nivesen, Norbarden und Mittelreicher versuchen ihr Glück in den Goldgräbersiedlungen oder verdingen sich als Jäger, Fallensteller oder Walfänger. Ihre Namen sind ein buntes Gemisch dieser Kulturen. Nachnamen und Beinamen sind nicht unüblich, folgen aber ebenso unterschiedlichen Konventionen.

Helden & Heilige: Dermot der Jüngere (Befreier und Herzog von Paavi), Galandel (auch: Galandel Yetimutter, Elfe, die lange unter Yetis lebte, zeitweise Begleiterin der Phileasson-Expedition), Gerbald I. (fünfter der Klugen Kaiser, Namensgeber des Kaiser-Gerbald-Forts am Unterlauf des Frisund), Iloïnen Schwanentochter (sterbliche Tochter aus der Verbindung Ifirns mit einem Himmelswolf, bekämpfte mit ihrem Ifirnsrudel die Heptarchin Glorana)

Vornamen (w): Alrika, Dascha, Durinja, Elwinja, Erdgerda, Fennja, Frenja, Galande, Geldana, Gunbritt, Hauka, Hedjascha, Hitta, Hjalda, Immentraud, Jädra, Joraja, Juminke, Kattlinka, Kela, Leivka, Letta, Minka, Norhild, Olja, Selinja, Solva, Svänna, Swafgard, Swandje, Talja, Tatjascha, Thorfinnja, Torgritt, Vatjascha, Vedaju, Vlada, Wolfgard(a), Wolfhild, Wolflind(e), Yasmara

Vornamen (m): Arnbold, Asgrimmjef, Coljew, Däbbart, Degold, Dostmann, Foggman, Friedjew, Gerbald, Gerbaljew, Grimmjost, Hanko, Hänno, Heimuk, Hokku, Jaakon, Jakkonush, Januk, Jasper, Jeesko, Jöstov, Juchoi, Kalkuk, Keinjo, Kervö, Pannek, Peltje, Praiofried, Simjok, Stane, Swaffnach, Thorwolf, Torbanjeff, Ulfried, Uribert, Valjok, Wolfgärdoff, Wolfgrimm, Woltan, Wulfen, Yagu, Y(n)gvar, Yorrajew, Zurbaran

Nachnamen: Arnboldsson/-dottir, Bernsteinfinder, Brecheis(n)er, Doltjeff, Durjolew, aus Eestiva, Einauge, Eisläufer, Elkski, Firnläufer, Goldnase, Irgjeloff, Janukson/-dottir, Karenski, Leivkasson/-dottir, Mogoljeff, Neunfinger, Orkentoht, Reusenholer, Robbenschlächter, Schneehaar, aus Steinhav, Yngvarsson/-dottir



Horasreich



»So einfach ist das hierzulande leider nicht! Nur weil deine Angebetete Celissa Avessandra di Castelli heißt, muss es sich deswegen noch lange nicht um eine Adlige handeln. Man ist nicht zwingend von Stand, nur weil man ein ›di‹ im Namen hat. Bei einem ›von‹ oder einem ›ya‹ kannst du relativ sicher sein. Aber Signora di Castelli kann auch einfach eine bekannte Theaterschauspielerin oder Philosophin sein. Oder du hast richtig Pech, und sie ist einfach nur die Tochter irgendeines Großbauern mit sehr klangvollem Namen. Ja, ich könnte mich auch einfach ›di Calavanti‹ nennen.«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner, neuzeitlich

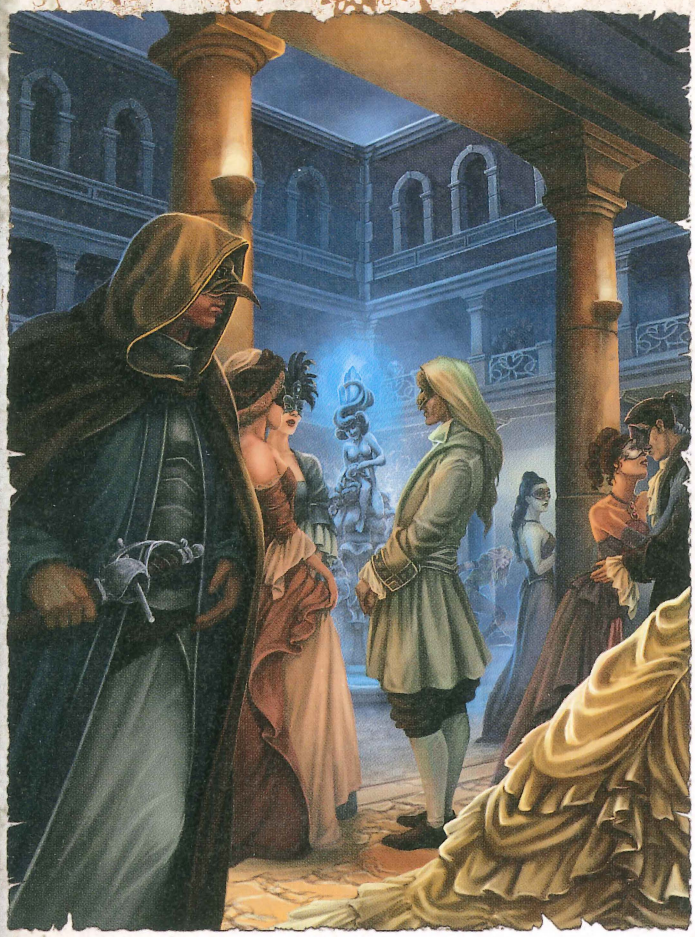
Die Bewohner des Horasreichs haben eine gewisse Eitelkeit kultiviert, was die Tradition ihrer Namensgebung angeht, und so schmücken sich viele mit wohlklingenden Namenszusätzen. Je klangvoller und länger ein Name, desto wichtiger ist oft (aber nicht immer) auch sein Träger.
Selbst einfache Leute tragen oft mehr als einen Vornamen, der auch dem Bosparano entlehnt sein darf. Monarchen, Heilige und Götter werden gerne als Namenspaten herangezogen, besonders für einen zweiten oder gar dritten Vornamen. Aufgrund der Sperrigkeit mancher Namen sind zu informellen Anlässen oder innerhalb der eigenen Familie auch Abkürzungen beliebt. Einige sind in den folgenden Listen in Klammern angegeben.
Beispiele für die Bedeutung Bosparanischer Namen findest du auf den Seiten **20-21**.

Nicht immer ist es einfach, anhand des Namens den Adligen vom Gemeinen zu unterscheiden, denn selbst bürgerliche Familien stellen ihrem Nachnamen nicht selten ein *da*, *de*, *di*, *della*, oder *delli* voran. Im Süden des Horasreiches sind zu diesem Zweck auch *ay*, *du* und *ash* verbreitet. In Grangor hängen einige Familien ihren Nachnamen mit *ter* an, etwa ter Broock, ter Bresefinck oder ter Greven.
Einzig der Zusatz *ya* bleibt per Gesetz als Prädikat für Angehörige des Adels, studierte Gelehrte und Absolventen der Kriegerseminare vorbehalten.
Auch für den Adel gibt es keine verbindlichen Vorgaben, wie genau mit dem Familiennamen verfahren wird. Hat dieser seinen Ursprung in Lehens- oder Familiensitz, wird gerne *von*, *de* oder *di* bemüht. Bei einem darauffolgenden Vokal behilft man sich auch mit *del* oder *dil*. Je weiter südlich man kommt, desto häufiger begegnet man stattdessen auch *da*, *della* oder *ya*.
Einige besonders berühmte Familien führen traditionell sogar überhaupt kein Adelsprädikat. Prominentestes Beispiel ist sicher der Horas selbst, Khadan Varsinian Firdayon, aber auch der Herzog Eolan Berlînghan führt kein *von und zu vor* seinem Namen. Doppelnamen kommen eher selten zum Einsatz, etwa wenn man die Nebenlinie einer Familie sonst nicht mehr klar identifizieren kann. Ein Beispiel sind die Firdayons und die Nebenlinie derer von Firdayon-Bethana, die beide in Vinsalt beheimatet sind, jedoch von unterschiedlichen Familienoberhäuptern geführt werden.

Helden & Heilige: Aldare Firdayon (frühere Kronprinzessin, Mutter des Horas, als Magisterin der Magister Oberhaupt der Hesindekirche), Fran-Horas (genannt der Blutige, rief Dämonen in der Schlacht gegen die Garether und stürzte Aventurien in die Dunklen Zeiten), Geron der Einhändige (Heiliger der Rondra, erster Träger Siebenstreichs, Bezwinger zahlloser Ungeheuer), Hela-Horas (genannt die Schöne Kaiserin, ließ sich zur Göttin ausrufen, schickte Dämonen gen Gareth und leitete Bosparans Fall ein), Horas (Halbgott, Gesandter der Zwölfgötter, Sohn Ucuris, Gründer Bosparans und des Bosparanischen Reiches, Stammvater der Horaskaiser), Lutisana von Kullbach (Heilige der Rondra wider Tyrannei, Mitgründerin des Theaterordens, Bezwingerin der Goblins), Rahjalina Stellona (Heilige der Rahja, Erfinderin des Bosparanjers), Shafir der Prächtige (Kaiserdrache, Vater des Horas), Thalionmel von Brelak (genannt die Löwin von Neetha, Rondraheilige, verteidigte die Stadt gegen eine Streitmacht anstürmender Novadis)

Vornamen (w): Adamante, Adaque (Ada), Aifingla, Aldare (Alda), Alessandra, Alrike, Alvene, Amaziella, Amene, Ardare, Arissa, Arvedua, Asmodena, Aurelia, Avelia, Aves(s)a, Avessandra, Belena, Bellarahja, Bellarita, Bellatrix, Bonaventa, Boromée, Cavarya (Caya), Celissa, Cirina, Clarizia, Coruna, Dalida, Daria (Dara), Desaya, Dragontina, Dulcinea, Duridanya, Efferdia, Elanor (Ela), Elissa, Elvene, Erlgard, Elysia, Eronia, Feodora, Fiaga(rete), Fiammetta, Findualia, Gerone, Ghislaine, Gorrada, Gylduria (Gylda), Gylvana, Haldana, Haricia, Harika, Hela, Hesine, Hesindiaga, Hesindiane, Hesindora, Hexandra, Horanthe, Horasianne, Horathia, Imacula, Imperia, Ingrimmanda, Irionya, Isida, Jatane, Kusmara, Lamea, Larona, Lavinia, Lelia, Leomara, Logistilla, Lorietta, Lovisa, Lucara, Lucietta, Lutisana, Lyssandra, Madalea, Maline, Marbis, Maryan, Melisande, Modesta, Morena, Myriana, Mythraela, Nanda, Nandine, Nandora (Nanda), Nevinia, Niam, Niothia, Nissara (Nissa), Nita, Odina, Oleana (Ola), Oloranthe, Pamina, Perainella, Phedre, Phedora, Phelicitas, Phrosina, Polissena, Praiadne, Premodia, Prishya, Rahjalina, Rahjamande, Rahjane, Rahjanès, Remira, Rinaya, Rondravia, Rondriga, Sabetta, Salkya, Sari(y)a, Savinya, Silvana (Vana), Simiona, Svelinya, Sylvette, Synella, Thalionmel, Theris(a), Thespia, Tilliane, Travienne, Travietta, Tsabella, Tsaida, Udora, Usvina, Valiana, Vanossa, Viviona, Xaviera (Viera), Yalma, Yasinthe, Yesaria, Yolande, Zarya, Zerline, Zyrasia

Vornamen (m): Abelmir, Adaon, Alborn, Aldo, Alessandro, Alricilian, Alricio, Alverigo, Alvin, Amaldo, Anselmo, Arbas, Argelione, Ariano, Ariosto, Arn(o), Ascanio, Aurentian, Avessandro, Barjed, Basilius, Bembo, Benvenuto, Beppo, Boldrino, Bonnaro, Boromeo, Borso,



Bosper, Bran(o), Brigon, Burian, Cadron, Caldor, Cangrande, Carolan, Chiranor (Ciro), Cornaro, Cordovan, Croenar, Curon, Curthan, Cusimo, Damion, Darian, Dartan, Delgado, Dettmar, Dorgando, Draco, Drugon, Edorian (Edo), Efferdo (Ferdo), Eolan, Erlan, Ezzelino, Faldor, Fardenin, Festo, Folnor, Gabrino, Gardelan, Gareno, Geron, Gilmon, Gismondo, Grifone, Hakaan, Haldan, Haldur, Hesindiego, Hesindio(r), Hexander, Horasio, Horathio, Imaculo, Irian, Irion, Jaltek, Kalman, Kedor, Khadan, Khoren(n)io, Landor, Leomar, Leonello, Lessand(e)ro, Lorion, Luca(no), Lucian(o), Ludolfo, Lysander, Malvolio, Marbio, Masaniello, Midor, Mondino, Muracio, Nepolemo, Nestario, Nitor, Orsino, Ostilio, Pandolfo, Pasquino, Perainio, Phederino, Phedro, Pirtho, Polinaro, Praias, Praionor, Pulpio, Quendan, Rahjacomo, Rahyodan, Ralhion, Ralman, Rassuan, Refardeon, Reo(n), Rimaldo, Romin, Romualdo, Rondraman, Rondravio, Rondrigo, Salarino, Salquirio (Sal), Sarastro, Selinan, Silem, Sindarion, Stordian, Sumudan, Sulvodan, Talor, Tanglan, Tassilo, Terdin, Thalion, Thisdan, Thuan, Timor, Tolman, Torvon, Ugo, Umbario, Urras, Usim, Varsinian, Vascal, Vermis, Vicino, Vitale, Xeranio(n), Yarum, Yerno, Yulio, Zadalon, Zandor, Zordan

Familiennamen: Agricola, Aldubhor, Altrovis, Anguissola, Anzani, Arbalista, Arsago, Ballurat, Barberigo, Berylli, Bibbiena, Boccalino, Bomarzo, Bosvani, Botta, Bresefinck, Bronzino, Broock, Buffarsis, Cairano, Calavanti, Calmo, Caranda, Casella, Castellani, Castracane, Cavalcanti, Cerrano, Cornamusa, Corsini, Cosentino, Crassac, Darneel, Damotil, Dolvarn, Droste, Durazzo, Durenald, Eslebon, Esthenar, Falconier(i), Farfara, Fernell, Fiammingo, Floridan, Folango, Fondolo, Forca, Foscani, Furbesca, Gabbura, Galletta, Ghislieri, Gilindor, Gozzi, Gravura, Graziani, Grangorer, Greven, Grimani, Horrad, Hortulani, Ilsand, Issefura, Kalamal, Kureon, Lafierei, Lasca, Lorvai, Malagreia, Matarazzo, Marmotte, Marnion, Mazarin, Melior, Menderath, Mercator, Merzari, Monesta, Montazzi, Monte, Morcalino, Muratori, Narveer, Neethling, Nestefan, Novara, Offantas, Olhantur, Pamphili, Pelargon, Peruzzi, Pheligonde, Piccinino, Pontre, Ponziani, Prefudi, Prosperi, Quendillion, Rabrunati, Radostai, Raffacani, Regalado, Regotis, Rijßen, Rocambole, Rochas, Rubini, Ruffo, Rutella, Salvian, Samudo, Sandoval, Sarostes, Sbasiti, Scacabarozzi, Scala, Scardeoni, Scossavalli, Scribani, Serpoleth, Sismondi, Soranzo, Spada, Spillatori, Stipenbrink, Tebaldeo, Terumaris, Tharedion, Torese, Torre, Tortona, Trabbacantes, Trequona, Tripalda, Ulfaran, Vansanti, Vardeen, Villani, Westerfolden, Willant, Zampante, Zoppino, Zubertin

Adelsnamen: Aralzin, ash Manek, ay Oikaldiki, Berlinghân, da Malagreía, della Camerano, della Pena, della Tegalliani, della Trezzi, della Turani, di Balligur, di Bellafoldi, di Camaro, di Matienna, Dorén, Firdayon, Firdayon-Bethana, Galahan, Garlischgrötz, Marvinko, Oikaldiki, Sâlingor, Sirensteen, Tarcallo, Thirindar, von Hussbek-Galahan, von Malur, von Radoleth, von Thegûn, von Veliris, ya Costermana

Namen der Bosparaner

»Wie sehr ich das alte Bosparan vermisse, war die Hunderttürmige doch einst so viel mehr als Klatsch, Orgien, Meuchelmord und Arenaspiele. Diese Dekadenz zehrt uns auf, Patrizier und Comites gleichermaßen, und der allgegenwertige Verfall frisst sich immer weiter durch die ehrwürdigen Mauern unseres Lebens. Jel-Horas weiß schon, warum er sich so selten in seiner Hauptstadt aufhält, und mein Platz ist in der Schlacht an seiner Seite. Süß und ruhmreich ist es, für Bosparan zu sterben.«
—aus dem Brief des Centurios Haldur Magnus Soveranus, um 307 v.BF

Das alte Bosparan erhob sich einst dort, wo heute Vinsalt steht, und das Bosparanische Reich hat als mächtigstes Menschenreich seine Spuren auf Aventurien hinterlassen. Zwar ist das Bosparano inzwischen eine weitgehend ausgestorbene Sprache, in Gelehrtenkreisen, unter Magiern oder als Teil des liturgischen Kirchenalltags kommt es jedoch noch immer zum Einsatz.

Im alten Bosparan trugen die meisten Leute lediglich einen Vornamen, Höhergestellte gern auch einen Zweitnamen,

Bosparano ist kein Latein, und auch wenn es starke Anleihen aufweist, ist es doch eine reine Fantasiesprache. Sowohl bei der Bedeutung als auch bei der Aussprache gibt es folglich kein Richtig oder Falsch – erlaubt ist also, was gefällt. Auch Spieler und Spielleiter ohne entsprechende Lateinkenntnisse sollen am Spieltisch mit Magierbosparano oder als Gelehrte auftrumpfen dürfen, deswegen halten auch wir uns nicht sklavisch an die irdische lateinische Grammatik und gängige Übersetzungen.

der erhoffte Eigenschaften des Nachwuchses unterstreichen sollte. Nicht selten wurden Kinder auch einfach nach ihren Eltern benannt, insbesondere die Stammhalter. So unterschied man z. B. zwischen dem Vater Boronus Maior und seinem Sohn Boronus Minor, was sich auch heute noch als ‚der Ältere' und ‚der Jüngere' erhalten hat. Bei der weiblichen Form wurde einfach *-a* angehängt.
Längere Namen wurden häufiger abgekürzt, besonders unter weniger Begüterten und Sklaven, aber als Koseform auch bei Patriziern, und um die Tatkraft des Trägers zu unterstreichen. So hieß der Horaskaiser Jel mit vollem Namen eigentlich Jelianus. Beispiele für solche Verkürzungen sind im Folgenden jeweils in Klammern angegeben.
Nachnamen waren für Freie reserviert, und auch von denen wurden sie eher wenig genutzt. Meist behalf man sich mit der Angabe seines Heimatsortes. Dieser wird mit *-us* oder *-ius* bei Männern und *-a* oder *-ia* bei Frauen angehängt. Lucianus Bosparanius stammte also aus Bosparan, Galena Ragathia aus Ragathium.
Patrizier und besonders alte Familien hingegen unterstrichen bevorzugt ihre Zugehörigkeit zu einem bestimmten Geschlecht, das fast immer auf einen berühmten Ahnen zurückzuführen ist. Dieses wurde mit *von den* an den eigenen Namen angefügt. So nannte sich etwa Gylduria Tertia von den Cerviliern stolz nach Cervilia, der Begründerin ihres Geschlechts.

Die im Folgenden vorgestellten Namen sind besonders für die Kernlande des Bosparanischen Reiches und die Südprovinzen geeignet. Gebräuchliche Namen für die **Nordprovinzen** findest du direkt im Anschluss.

Vornamen (w): Aemilia, Amara, Antigia, Arcadia, Arvilla, Asmodena (Asma), Bethana, Borondria, Bospara, Celara, Celestia, Celissa (Lissa), Cervilia, Charissia, Clodicea, Crabroda, Cusmara, Cusmina, Dalida, Davina, Eiria, Elara, Felicita (Cita), Finandenia, Fluvia, Galeana, Galena, Gea, Gloriana, Gylda, Gylduria (Duria), Helaria (Hela), Hesindia, Imola, Isiz, Jandora, Jeliana (Jelia), Junivera, Kora, Lamea, Larissa, Leonore, Liphia, Lisetta, Luciana, Lutisana, Marba, Marcilia, Memnia, Metella, Mirvana (Vana), Neetha, Nioth(i)a, Nisha, Obra, Oceana, Octara, Pernilia, Praiora, Quenia, Quinta, Rahiatia, Rahjatia, Rajassa, Raneola, Regola, Rondria, Sabella, Sahina, Salva, Saturia, Senola, Septima, Shinksara, Simiena, Svelinya, Talvia, Tertia, Thalia, Tiliana (Tilia), Traviniana, Tsaia, Ucuriana (Riana), Valeria, Vallusa, Verilia, Viviona (Vi), Xaviera, Yaquiria, Yppolita

Vornamen (m): Albinus, Andronicus, Areus, Arn, Astagius, Aurentian, Avenus, Balbus, Balphemor, Basilius, Belenus (Belen), Boronus, Bosper, Brajan(i)us, Brazirakus, Brigonius (Brigon), Bundinus, Caio, Calmanus (Calman), Carolan, Cass(i)us, Cereborn, Cessus, Cordovan (Cordo), Crisirius, Dalek, Derosus, Dexter, Dozman, Effardianus, Elon, Emmeranus (Emmeran), Eudo, Eugenius, Fallonius, Floro, Florus, Fluvianus, Fortius, Fran, Galdurion (Galdur), Garian, Gerindor, Geron, Glacerian (Glacer), Golgor, Gyldus, Haldur, Hydronius, Isidorius, Jelianus (Jel), Leomar, Lucardus (Luca), Lucianus, Madanus, Magnus, Malugin, Marius, Memnus, Murak, Nasul, Novacius, Ogman, Olruk, Ormanus (Orman), Palinor, Parinor, Pher, Plebus, Prosperus, Quadan, Quintus, Raianus, Rateral, Reutus, Rohaphanus, Rondarius, Rondricus, Rubellus, Rufus, Sahinus, Salvus, Satuarnus, Saturius, Seneb, Septimus, Shinxirius, Silem, Suminius, Theodicus, Thuan, Timus, Travinius (Vinio), Tsatuari(c)us, Ucurius, Usim, Valerius, Valpo, Valtoron (Valto), Venetus, Viscio, Voltan, Xavierus, Yarum, Yaryndarius (Yarindar), Yulag, Zirrakion

Familiennamen: Arponia, Berlînghan, Blabudao, Caeroda, Caervinus, Castellus, Castesius, Corodovan, Darbonius, Drusus, Galahan, Karsidian, Nivelar, Rantiguus, Soveranus, Sylvatica, Yaquira, Zertoba

Patriziergeschlechter: Aemilier, Andronier, Beater, Celarier, Cervilier, Fluvier, Galdurier, Galener, Liphesier, Loreter, Memnusier, Ranerer, Simener, Valerier, Varener, Veneter

Ortsnamen: Aldenia, Amhall, Arivor, Avestum, Balirum, Bardonium, Belenas, Belhanka, Bethana, Bosparan, Brabacia, Corapia, Cuslicum, Despiona, Garetia, Grangoria, Methumis, Neetha, Omlatia, Porta Yaquiris, Puninum, Ragathium, Yaquiria

Namen der Nordprovinzen



»Bosparanes eunt silva«
—Graffito an einer alten Mauer, Provinz Garetia, um 386 v.BF

Die bosparanischen Nordprovinzen erstreckten sich einst von der heutigen Siebenwindküste vor Albernia und dem Windhag bis hin zum Golf von Perricum, von den aufmüpfigen Siedlungen Nostria und Andergast über den Neunaugensee bis hin zur tobrischen Ostküste.

Viele Menschen in den Nordprovinzen arrangierten sich mit den Besatzern, und so waren auch dort Namen verbreitet, wie sie in Bosparan (Seite **20**) Mode waren.

Die Aussprache war oft jedoch etwas härter, was zumeist der zunehmenden Verrohung der Siedler fernab der Kernlande und dem Einfluss der Barbarenvölker angelastet wurde. Für einen bosparanischeren Klang können bei Männern an viele Namen wahlweise noch *-us* oder *-ius* angehängt werden, bei Frauen die Endungen *-a* oder *-ea*.
Nachnamen waren in den Nordprovinzen etwas häufiger als in Bosparan, auch beim einfachen Volk. Außerdem erfreuten sich beschreibende Beinamen großer Beliebtheit, wie z. B. Alissa die Stolze oder Egtor der Kurze. Ansonsten folgte man dem Bosparanischen Vorbild und hängte den Heimatort an. Frauen nutzen hierzu die Endungen *-a* oder *-ia*, Männer *-us* oder *-ius* (siehe Seite **20**).

Vornamen (w): Aliana, Alissa, Andra, Angrina, Artema, Arda, Arva, Avia, Bana, Beylfrid, Birkhild, Borana, Brangolda, Brazira, Celda, Daria, Dyrada, Elida, Franella, Gitta, Godera, Hitta, Idra, Isundra, Khorena, Lechmin, Leonore, Luitgard, Luminella, Luta, Marsilia, Melwina, Myrva, Nantwina, Nettel, Nurdania, Ondinai, Periana, Peranjasca, Quelda, Racalla, Rantalla, Reingard, Roana, Rondaria, Rovena, Salbarga, Sephira, Siegwaldis, Sukra, Svelinya, Traviana, Tsalinda, Ulana, Vandra, Vanjescha, Waldrada, Wina, Yindra, Zalgolda

Vornamen (m): Angfold, Aranol, Ardin, Ardo, Argos, Arras, Arvin, Baduar, Barno, Belamir, Beldenor, Beolf, Beowein, Beylhardt, Bram, Branidahl, Dardulan, Darpatio, Debrek, Egtor, Enarch, Erlan, Falgund, Falk, Fangol, Faralan, Feyderich, Fringlas, Galbo, Gerbald, Godehard, Grabuter, Griffon, Grumo, Gundra, Hadrik, Hagenbert, Halwart, Helburt, Hesindian, Hlûthar, Isegrein, Jolen, Karyd, Marvelon, Melcher, Miron, Myrdin, Narbod, Nardes, Narres, Nasildir, Occam, Olorand, Orgil, Padir, Pallo, Praan, Rakulus, Regolan, Rondrogad, Rudegar, Saturo, Scranian, Sig(e)rain, Sighelm, Sigman, Tairona, Torben, Valtoron, Vino, Wendelmir, Wendolyn, Werion, Wilmerich, Yann

Familiennamen: Arlovan, Arresta, Bader(er), Barbek, Belketal, Branugion, Bugenhog, Corfaia, Debreker, Doredan, Draustein, Fenwasian, Geltor, Haverdan, Hiligon, Kasmyri(o)n, Kurfeld, Melkom, Mercator, Tlarun, Ulaman, Ulfaran

Beinamen (mit der/die): Achtbare, Aufrechte, Aussätzige, Axtschwinger(in), Bauernfreund, Blutige, Breite, Dicke, Eitle, Faule, Große, Hochgewachsene, Jäger, Kahle, Kleine, Kluge, Kühne, Kurze, Langhaar, Legionär(in), Priesterfeind, Rauhe, Schöne, Stolze, Treue, Trinker, Untreue, Vernarbte, Wahnsinnige, Zänkische, Zornbold

Ortsnamen: Baliho, Beylunk, Gareth, Harpagon, Havena, Jelenvinia, Luring, Perricum, Rhôndur, Rommilys, Saljeth, Tralupum, Vadocia, Veratia

Uthurische Modenamen

»Unter höchsten Ehren wurde heute Prinz Anajo I., vom Volke der Owangi und dem Reich der Tapiwakpa, Sohn von König Anwa-ti und Königin Kaliru, Botschafter Uthurias, in der Kolonie Nova Methumisa, im Hafen von Belhanka begrüßt.«
—aus dem Aventurischen Boten, Ausgabe 175, 1040 BF

Seit nach der Entdeckung Uthurias erste Handelsbeziehungen etabliert und weitere Forschungsexpeditionen unternommen wurden, haben vereinzelt auch uthurische Namen in Aventurien Einzug gehalten. Besonders im Horasreich, das wahrscheinlich noch am stärksten solchen Modeerscheinungen unterworfen ist, aber vereinzelt auch in Al'Anfa und Brabak, wählen daher aufgeschlossene Eltern für ihren Nachwuchs hin und wieder auch einen der besonders exotischen klingenden Namen des Südkontinents.
Zumeist ist dieser der Kultur der Xo'Artal entlehnt, einer Hochkultur im Norden Uthurias, mit der die meisten Kontakte bestehen. Ihre Sprache, das Xoxota, ist mit den Waldmenschensprachen verwandt. Ihre Namen sind oft schwer auszusprechen, klingen jedoch für aventurische Verhältnisse aufsehenerregend und außergewöhnlich. Gelegentlich begeistert man sich auch für die Namen der Nanshemu, die mit ihrer olivfarbenen Haut einen ganz besonderen Zauber ausstrahlen, oder die Namen der Jucumaqh und Owangi, die zu den größeren Dschungelstämmen gehören. Die vorgestellte Version der Namen wurde teilweise leicht variiert, um sie ein wenig an die sprachlichen Gepflogenheiten in Aventurien anzupassen.

Vornamen (w): Acatla, Asral, Chiyo, Hiulaxa, Hualzin, Itakall, Jaxarona, Lutu, Mexazin, Nakaha, Nathania, Nidara, Pachatka, Pradoru, Sintarxia, Tezati(c)a, Usuthu, Vylara, Yolozin(a), Zerelka

Vornamen (m): Anajo, Atlarax, Bal'Inda, Catlaxo, Haranu, Honoran, Jokom, Kalimba, Kayulé, Matlaco, Merxeras, Odumbor(o), Osarax, Rayatico, Sar'Zuko, Sukaron, Tarax, Xatico, Zokopac

Kemi



»Trahelien, Kemi, ist mir gleich, wie die sich jetzt nennen. Keine zehn Elefanten bringen mich je wieder in dieses verfluchte Dschungelkönigreich. Ein solcher Krieg ist genug für ein ganzes Leben, der hat mich meine Jugend gekostet und fast den Verstand. Zumindest glauben sie noch an den Herrn Boron da, aber wie! Möge er mir Vergessen schenken, das ist manchmal das Einzige, was hilft.«

—ein al'anfanischer Veteran des Trahelien-Feldzugs, 1030 BF



Das kleine, sehr borongläubige Dschungelkönigreich der Kemi ist östlich von Brabak gelegen und pflegt viele eigene Traditionen. Trotz jahrhundertelanger Fremdherrschaft durch Echsen, Bospraner, Mittelreicher und Al'Anfaner haben sich Land und Menschen beharrlich einer allzu starken kulturellen Einflussnahme dieser Mächte widersetzt. Viele Vornamen klingen also noch immer geradeso, als seien sie einer der betagten Schriften des Alten Kemi entsprungen. Familiennamen sind hingegen kaum gebräuchlich und auch eine klassische Adelsschicht sucht man vergeblich. Meist wird einfach der Heimatort mit einem *Ni* (aus) hintenangestellt, wie z. B. bei Neferi Ni Djáset oder Nekîb Ni Setepen. Es kommt aber durchaus vor, dass typische Nachnamen Südaventuriens übernommen werden (siehe Seite **8**), sodass Namen wie Pet'nehem Alondros oder Chanya al'Plâne zustande kommen.

Eine weitere Ausnahme bilden einige der ebenso einflussreichen wie alten Familien, die ihren Namen schon seit Jahrhunderten weitergeben. Bekannte Beispiele sind die Pâestumai oder die Königinnenfamilie Setepen. Aufgrund der verschiedenen kulturellen Einflüsse gibt es auch Mischformen, in denen die anderswo gebräuchlichen Vornamen und Nachnamen des Südens, aber auch der ehemaligen garethischen Kolonialmacht auftauchen. Eine Tá'meri Delazar ist daher ebenso üblich wie ein Veser'hotep Buchenbrück.

Helden & Heilige: Boronfried Sá'kurat (Begründer der Corvikaner-Sekte), Ela XV. (Königin der Kemi, bestärkt die Annäherung an Brabak und das Horasreich), Laguan (Kirchenreformator, Gründer des nach ihm benannten Laguanordens), Monthu I. (erster Priesterkönig), Nemekath (Todesprophet und Visionär, höchster Heiliger des Al'Anfaner Boronkults), Peri II. (legendäre Königin, soll Gebiete bis hin zur Khôm erobert haben), Peri III. (erlangte Kemis Unabhängigkeit vom Mittelreich und bezwang die al'anfanischen Besatzer), Rhônda I. (Königin, befreite Kemi in den Dunklen Zeiten), Rhônda IX. (Schwester Königin Elas, Fürstin Traheliens von Al'Anfas Gnaden)

Vornamen (w): Â'meset, Ankhsa, Djer'kem, Már'bonefer, Men'kare, Merit'ká, Merut'sát, Me'wehem, Neferi, Quenadya, Tá'meri, Uneb'nemes

Vornamen (m): Abet-ut'yar, Djer'kem, Hati'hesá, Henem'iwen, Kemet'nechet, Nebîb, Pet'nehem, Sekem'kutary, Sekem'veser, Setepen, Shepses'ká, Veser'htep

Familiennamen: al'Plâne, Chesaî'ret, Me'káth, Mehyem'ká, Mes'kha-rê, Nebmes, Pâestumai, Sá'kurat, Sêkemát, Setepen, Tem'kat, Ze'emkha

Ortsnamen: Biazzan, Djáset, Ireth, Jem'ka, Khefu, Náareb, Qinsay, Setepen, Yleha

Maraskan



»Alrech von Tuzak, das ist der vierte Bruder des schwerhörigen Schmieds Zendaijian musst du wissen, hatte seine Wäsche mal wieder quer über die alte Tarschoggyner Straße gespannt. Das machte er immer so, obwohl wir der Bruderschwester schon mit unzähligen guten Ratschlägen klargemacht hatten, dass er dies besser unterlassen sollte. Es kam also, wie es kommen musste, und Dimiosab, das ist die Haimamutter aus Neu-Jergan, wenn du dich erinnerst, ist unglücklich gestürzt und ...«
—gehört von einem Wohnturm in Astuzak, Khunchom 1032 BF

Die Bewohner der Insel Maraskan preisen ohne Unterlass die Schönheit und Vielfalt der Welt, und so mag es nicht verwundern, dass sie eine große Zahl an Namen ersonnen haben und bis heute auch ständig neue erfinden.
Wie das heute gesprochene Maraskani, das sich aus dem tulamidischen Ruuz-Dialekt der ersten Siedler und dem Garethi entwickelt hat, sind auch die maraskanischen Namen Ergebnis gewisser sprachlicher Kompromisse, sei es auf der Insel selbst oder in den Exilantenstädten in Festum, Al'Anfa oder Khunchom.
Die meisten Vornamen werden von garethischen (Seite **31**) oder tulamidischen Namen (Seite **58**) abgeleitet und durch Ergänzen einer typischen Endung maraskanisiert. Dabei ist das eigentliche Geschlecht des ursprünglichen Namens unerheblich, denn durch die jeweils passende Endung kann er für beide Geschlechter angepasst werden. Der Name Alrik etwa kann als Alrikziber, Alrech oder Alrijian für Männer oder als Alryscha oder Alri(k)jida für Frauen angepasst werden.



Anstelle eines Nachnamens hängen die meisten Maraskaner in der Regel ihren Herkunftsort an. Alrech von Tuzak ist also keineswegs zwingend ein lokaler Adliger, er stammt höchstwahrscheinlich einfach nur aus der Stadt. Hat sich jemand jedoch einmal für einen Nachnamen entschieden, ist dieser meist mittelreichischer oder tulamidischer Herkunft und wird entweder unverändert übernommen oder um die Endung *-jiar* oder *-ja(a)r* erweitert. Meist erzählen Maraskaner aber gerne die halbe Lebensgeschichte einer Person, um die Verwendung eines Nachnamens zu vermeiden, und nutzen stattdessen Beinamen, um ihrer Beschreibung mehr Ausdruck zu verleihen. Solche beschreibenden Beinamen können sich im Laufe eines Lebens auch ändern, so dass aus Mylenjida der Jungfräulichen etwa Mylenjida die Leichtgläubige werden kann, aus Achmedziber der Feige eines Tages Achmedziber der Tapfere wird, oder Sumujida mit den 14 Schweinen sich zu Sumujida ohne Schweine wandelt. Dass man nicht immer gut beraten ist, Personen auf die Hintergründe ihrer Umbenennung anzusprechen, versteht sich von selbst.

Aussprachehilfe
Das „J "wird hier wie im Tulamidischen weich gesprochen, also je nach Region als „dsch" oder „sch".

Helden & Heilige: Dajin I. (erster König des freien Maraskans), Dajin VII. (genannt der Fromme, legendärer König Maraskans, dessen Wiedergeburt ersehnt wird), Denderan von Boran (König, hielt die heilige Stadt Boran fast drei Jahrzehnte lang gegen die Mittelreicher, bis er sie an die Borbaradianer verlor), der Haran (legendärer ehemaliger Anführer der Rebellengruppe Haranydad, Mitglied im Alabasternen Rat von Sinoda), Milhibethjida die Kindliche (Rur-und-Gror-Priesterin, Hohe Schwester im Tempel von Sinoda), Rurech (Stammvater der Beni Rurech, die vor Jahrhunderten Maraskan besiedelten), Zaboron von Andalkan (Philosoph, etablierte die These, dass die Schönheit der Welt wandelbar ist und legte damit den Grundstein für die tödlichste Sekte der Geschichte Maraskans, die Zaboroniten), Zendaijian der Stille (Philosoph, begründete die Theorie der analogen Erkenntnis des Großen im Kleinen)

Vornamen (w): Achtevsabu, Alri(k)jida, Alryscha, Aylajid(a), Birseljid(a), Boronjid(a), Brinjid(a), Cassimasab, Debrasab, Delilahsab, Denderajida, Duchenijida, Elgojid(a), Emirasab, Endijid(a), Erisabu, Esmeraldjid(a), Firrejid(a), Frijid(a), Garasab, Glennajid(a), Haranisab, Hesindasab, Hjelgirasab, Idrajid, Ishajid, Jamilhajida, Karhimasab, Madahajida, Milhibethjida, Minkajid(a), Mirasab, Mylenjid(a), Nandurijid(a), Nedimajida, Olgajid(a), Perizelasab, Phelicijida, Prajyscha, Rahjajid(a), Ramelusab, Reijid(a), Renajid(a), Rondrasab, Ruhallajid(a), Rurasab, Rurijid(a), Ruryscha, Sefirajid(a), Shilajid(a), Sulabethjid(a), Sumujid(a), Trusneljid(a), Tsabinajid(a), Umrajid(a), Viderajid(a), Wladyscha, Xanjid(a), Yasindajid(a), Yezeminerasab, Zadisab, Zajid(a), Zaradjid(a), Zitajid(a)

Typische Endungen (w): -jid, -jida, -sab(u), -yscha

Vornamen (m): Achmedziber, Adrejin, Aldifriedjian, Alrech, Alrechziber, Alrijian, Bardojian, Brind(i)jian, Cuiljin, Da(r)jin, Denderan, Dju(r)mold, Djurjin, Dschindziber, Elgoran, Endijian, Ephrajin, Etzelmold, Feliziber, F(e)ruziber, Frumojai, Frumold, Ganrijian, Garalor, Garamold, Gerbaldjian, Gormold, Hadijian, Halijian, Hanjomold, Iberan, Jemeljian, Jeskojin, Jostziber, Kasparbadjian, Keideran, Korrasmold, Lirobaljin, Littjewziber, Loziber, Madajin, Marajian, Marechziber, Marjiamold, Maurech, Mujiajian, Mulziber, Murakziber, Ornibijian, Perjin, Praios(ch)ziber, Quinziber, Rurech, Scheideran, Thorbaldjian, Ugoziber, Ulrechziber, Ungolfziber, Vegsziber, Welfmold, Xanderan, Zendijin, Zifermold

Typische Endungen (m): -eran, -jian, -jin, -mold, -oran, -rech (nur dann, wenn der Ursprungsname auf -rik endet), -ziber

Beinamen

Alle vorgestellten Beinamen können selbstverständlich auch an das gewünschte Geschlecht angepasst werden.

Beinamen (w): deren Familie einst die Tavern'uzak am Hafen gehörte, deren Vater zum Einsiedler wurde, die Bösartige, die Freundliche, die Geschwätzige, die Gründliche, die Haarspalterin, die Haimamutter, die Hartnäckige, die Heisere, die Hirtin, die Leichtgläubige, die Misstrauische, die Nachdenkliche, die Radebrechende, die Sängerin ohne Zuhörer, die Scharfzüngige, die Schülerin, die Starke, die Unentschlossene, die Unglückliche, die Vogelfängerin, die Weise, die Widerborstige, die Zuvorkommende

Beinamen (m): der Ausgefuchste, der Auswanderer, der Eingebildete, der Feige, der Hartnäckige, der Heimgekehrte, der Mauergießer, der Meister, der Pfeifenputzer, der Philosoph, der Schamlose, der Schnitter, der Schuldner, der Schüler von [Name], der Schwätzer, der Spötter, der Stille, der Tollpadjige, der Träge, der Tragische, der Unaussprechliche, der Unbelehrbare, der Verständnisvolle, der Witzbold, der Wüterich, der Zögerliche

Beinamen (neutral): aus der Familie von [Name], aus der krummen Gasse, aus der Nagelkiste, mit dem Apfelbaum, mit dem Mäusegesicht, mit dem Schnabelschuh, mit dem Seidenhaar, mit dem Stinkefuß, mit den 64 Zöpfen, mit den drei Freundinnen, mit den fünf älteren Schwestern, mit der Feuerzunge, mit der Fremdijiküche, mit der langen Nase, von hinter der Mauer

Mittelreich: Einleitung



»Kaiser des Mittelreiches? Da hast du mich erwischt, fürchte ich. Raul der Große, der gute Kaiser Menzel, die Priesterkaiser, aber davon kenn ich keinen namentlich. Der Zauberer, Rohal der Weise, und die ganzen Eslams. Dann fällt mir noch Valpo ein, das ist der, der immer gesoffen hat. Perval, Bardo und Cella, danach kam dann schon Reto, oder? Und dann Kaiser Hal. Danach wird es wieder kompliziert. War Answin von Rabenmund nun Kaiser oder nicht? Brin war es nicht, Emer auch nicht. Dann kommt Rohaja, natürlich nur, wenn man ihren Bruder außen vor lässt. Verdammt, das sind ganz schön viele. Hätte nie gedacht, dass ich so weit komme!«
—gehört in einer Garether Schänke, 1040 BF

Die Namen des Mittelreiches können regional so unterschiedlich sein wie die verschiedenen Provinzen selbst. Die Herrschaft der Kaiser auf dem Greifenthron hat aber über die Jahrhunderte dafür gesorgt, dass besonders Namen aus den Kernprovinzen große Verbreitung erfahren haben. Den Namen Garetiens kann man also fast überall begegnen. Sie sind ein recht guter Spiegel, was in den Provinzen üblich ist, denn in Garetien liegt auch Gareth, die Hauptstadt des Mittelreiches, in die tagtäglich Abertausende Leute aus aller Herren Länder strömen.
Für einen typisch mittelreichischen Namen verweisen wir daher in diesem Buch meist auf den Abschnitt **Mittelreich: Garetien** (Seite **31**) oder den **Namensgenerator Mittelreich** (am Ende des Buches).



Auch wenn die Namensgebung von Provinz zu Provinz Unterschiede aufweist, gibt es doch auch einige Gemeinsamkeiten, besonders was die Benennung im einfachen Volk und im Adel angeht.

Gemeine

Viele Landbewohner sind Eigenhörige, die einem Adligen als Schutzherrn unterstellt sind. Sie führen oft nur einen Vornamen und hängen ihren Herkunftsort mit *aus* an, wenn sie ihr gewohntes Umfeld überhaupt einmal verlassen. Manche von ihnen bilden auch aus ihrem Beruf, ihrer Tätigkeit oder ihrem Wohnort einen Familiennamen, wie z. B. Wiesenbauer oder Moosgrunder, der dann an die Kinder weitergegeben wird.
Die Freien auf dem Land und in den Städten tragen meist Vor- und Zunamen. Auch hier bezieht sich der Familienname oft auf den Herkunftsort (Garether, Tralloper) oder vermeintliche Schand- und Großtaten der Familie (Langfing, Orkenhau). Am häufigsten schlägt sich auch hier jedoch die Profession (Altschulz, Fleischhauer, Meeltheuer) in der Benennung nieder. Je nachdem, wie viele Vertreter eines Gewerbes es vor Ort gibt, sind so zur Unterscheidung einst auch spezifischere Namen wie Lindenbauer oder Wollweber entstanden.
Bei der Benennung nach den Zwölfgöttern sind auf dem Land Peraine und Travia beliebt, Phex als Gott des Handels und des Glücks und Ingerimm für die Handwerker in den Städten (Seite **69**). Wer an einem Gewässer oder an der Küste lebt, wird vielleicht auch Efferd als Namenspaten für den Nachwuchs bemühen. Aber auch der Götterfürst Praios oder die Alveransleuin Rondra finden im einfachen Volk immer mehr Anklang, gemahnen ihre Ideale die Menschen doch, stets aufrecht und ehrhaft zu sein.

Adel

Der Adel folgt bei der Namensgebung alten Traditionen, und oft wird ein Kind nach einem Elternteil oder Vorfahren benannt. Auch gleiche Namensbestandteile sind gern gesehen, sodass ein Adelsspross etwa mit Leuhart einen Namen erhält, der dem seiner Mutter Leudane sehr ähnelt. Häufig werden zudem Zweitnamen gewählt, besonders beim Hochadel, die noch weitaus öfter beim Namen eines Anverwandten, Lehensherrn oder Freund der Familie entliehen sind. Aus dem Bosparano abgeleitete Zweit- und Drittnamen (Seite **20**) sind beliebt, ebenso zwölfgöttergefällige Namen, besonders mit Verbindung zu Praios oder Rondra, die lange als klassische Wahl für den Adel galten, aber auch Phex, dessen Fuchs sogar das Wappen der Kaiserfamilie ziert. Auch andere Familien sind einem der Zwölfe besonders verbunden, etwa das Haus Mersingen dem Boron oder Haus Rabenmund der Travia (Seite **69**).
Meist werden Adelsnamen mit *von*, *zu* oder *zum* angehängt, dahinter manchmal auch noch Stammsitz oder Lehen. Es kommen also auch Namen vor wie Alarich Rondramir von Falkenstein zu Falkenstein, wobei zuerst das Lehen angehängt wird (Falkenstein) und dann die heimatliche Burg (ebenfalls Falkenstein).
Vereinzelt kommen nach Eheschließungen auch Doppelnamen vor, um den Bund zweier Familien zu unterstreichen, z. B. von Binsböckel-Rabenmund oder von Gareth-Streitzig, häufiger gibt jedoch die einflussreichere Familie ihren Namen weiter. Weitläufig verzweigte Adelshäuser werden mitunter auch in unterschiedliche Häuser unterteilt, in dem Fall wird wie bei den Familien von Rabenmund und von Steitzig zwischen dem jüngeren Haus (j. H.) und dem älteren Haus (ä. H.) und eventuell, wie bei den von Ehrenstein, auch dem mittleren Haus (m. H.) unterschieden.
Bei Adelsnamen gibt es jedoch regional mitunter größere Unterschiede. Auf Abweichungen und Besonderheiten wird bei den Beschreibungen der verschiedenen Provinzen eingegangen.

Mittelreich: Albernia



»Unfassbar, dass der junge Finnian ui Bennain ausgerechnet Talena vom Draustein geehelicht hat. Warum das so außergewöhnlich ist? Seine Braut gehört dem Hause Stepahan an, einer der ältesten Familien Albernias. Der alte Adel bleibt meist unter sich, müsst Ihr wissen. Aber wenn die Hand des Fürsten winkt, da sieht es natürlich ganz anders aus ...«
—aus einem Brief der Edlen Nurinai Kevendoch, 1039 BF

Das Alberned gilt als Dialekt des Garethi und war besonders in der Vergangenheit starken Einflüssen aus dem Thorwalschen ausgesetzt. Manche behaupten auch, dass die Zunge der Feen der albernischen Sprache etwas Mystisches verleiht.
Bei der Wahl des Vornamens sind Bezüge zu Efferd beliebt, da die Albernier dem Gott von Wind und Wogen besonders verbunden sind. Bezüge zu Boron findet man nur selten, denn der Herr von Tod, Schlaf und Vergessen wird von vielen abergläubisch gefürchtet. Nachnamen sind vornehmlich in den Städten und größeren Ortschaften verbreitet und werden häufig von Berufen oder einem Ahnen abgeleitet. Auf dem Land nennt man oft nur den Herkunftsort, der mit *aus* nachgestellt wird. Adlige, Bürger der großen Städte und Geschlechter, die ihre Abstammung auf die Flussleute zurückführen, stellen ihrem Familiennamen *ni* (Tochter des Hauses) oder *ui* (Sohn des Hauses) voran. Der Familienname leitet sich zumeist von einem legendären Helden oder Begründer des Hauses ab. Die alten Adelsgeschlechter Albernias führen ihren Familiennamen vor dem des Lehens, z. B. Maelwyn Stepahan von Bredenhag.

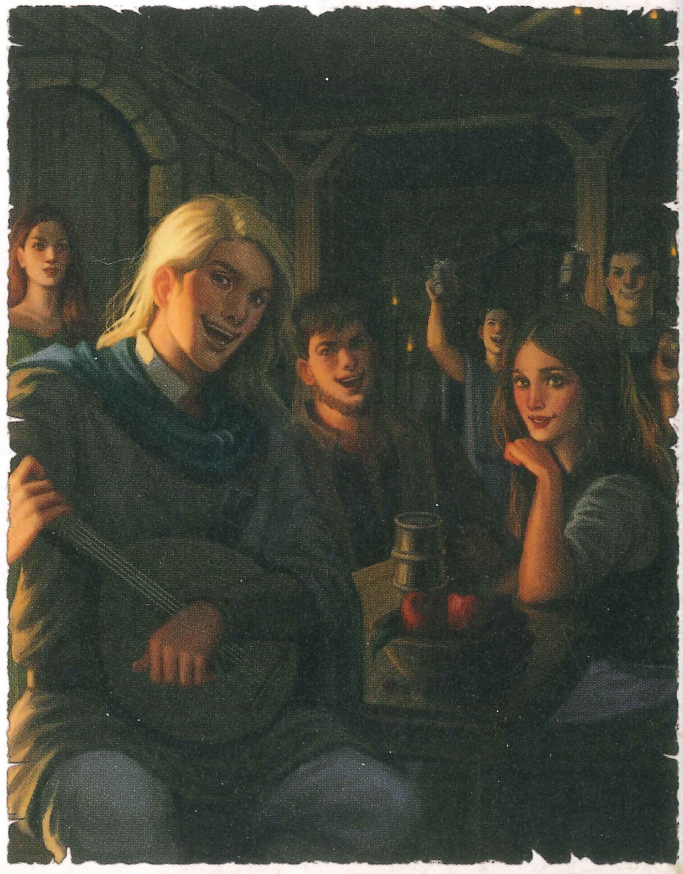
Helden & Heilige: Cuanu ui Bennain (erster König Albernias, Veteran vieler Schlachten, verschollen), Farindel (Fee, Herrscherin des Farindelwalds), Finnian ui Bennain (‚der Seefahrer', junger Fürst von Albernia), Liaiella (Schutzherrin der Ertrunkenen), Raidri Conchobair (‚der Schwertkönig', letzter Träger der Heldenklinge Siebenstreich), Rhÿs der Schnitter (Ingerimmheiliger, Patron der Grobschmiede), Ritter Stepahan (legendärer Held), Selma Bragold (erste Fürstin Albernias, die das Land von den Orks befreite), Theria ni Ulghain (heilte Siechende mithilfe von Peraines Honigtiegel, Patronin Honingens und Perainheilige)

Vornamen (w): Aedha, Aedith, Aedre, Aife, Ailill, Albhe, An(g)wen, Baerwen, Betir, Branwen, Brianna, Cailin, Caillinnis, Cell, Ciana, Ceridwen, Cordaella, Cuanna, Cuib, Daene, Daire, Danu, Deirdre, Diarw(en), Earwen, Efferlill, Efferys, Effraine, Eillyn, Emer, Enid, Eswen, Ewaine, Faelinn, Fiall, Fianna, Finnabir, Finnla, Finris, Geala, Gennofaer, Geselwen, Gilia, Gladys, Glenna, Gwen, Gwynna, Hesindana, Hylgwen, Idra, Igraine, Illail, Ildha, Invher, Ioraine, Isora, Jarwen, Keira, Kendra, Kerry, Kladdis, Laille, Larinu, Linai, Llean(ne), Lyn(n), Macha, Maerthe, Maeve, Maire, Margoris, Naena, Neowen, Niamh, Nurinai, Oarwen, Olwen, Padraigin, Praiodain, Praiolynna, Phecalynn, Raike, Rahjalyn, Rianod, Ri(g)anna, Rondirai, Rondraine, Ruada, Rudraighe, Ruthe, Saingla, Saendren, Shaewen, Scanlail, Seola, Sinjer, Siona, Swafne, Tibraide, Traviynla, Tsaine, Tuadh, Uinin, Vearne, Yanna, Ynlais, Ysilt

Vornamen (m): Aedan, Aedin, Aelfwin, Aneirin, Annlir, Ardach, Ardis, Banthoch, Belfionn, Bennwir, Berynn, Bran(win), Brendan, Callan, Cathal, Caye, Cet(hern), Cian, Cidris, Conlai, Conn(ar), Coran, Cormac, Cuanu, Cuil, Cuilyn, Cynwal, Daerec, Dhuachall, Diarmait, Ealgar, Effardeon, Efferdwin, Effraen, Effwyn, Elfwin, Eochaid, Faedred, Faerwyn, Falkris, Fergal, Finn(ian), Firunwin, Galvin, Ghearn, Gial, Gileach, Glarik, Glennir, Gun, Gwyn, Gwyndan, Halman, Hjalbin, Iain, Illaen, Inn(i)on, Ioric, Jaemesh, Jendar, Lanval, Larric, Liam, Lidhwaen, Lienn, Lomoch, Lorcan, Lothur, Melkom, Meredin, Mor(g)an, Muir, Niall, Niamad, Oisin, Ordhan, Peranwyn, Praioden, Raidri, Reochaid, Rhonwian, Rhys, Roryc, Rondric, Ruadh, Senach, Shien, Sidhric, Sileach, Stewain, Targuin, Tibraid, Travien, Toras, Tsael, Uachdan, Uallach, Yann, Ywain, Yurris

Familiennamen: Aendruw, Aranol, Arberdan, Baernhold, Braelghan, Bruadhir, Caelman, Collen, Cuifinn, Engstrand, Faic, Fidian, Gaere, Gathris, Gorbas, Gwenlian, Hollbeerer, Inveric, Kerkill, Kevendoch, Kurstan, Machalich, Ongswin, Quent, Rastburger, Rothair, Sandström, Sardubh, Schladromir, Seehoff, Stewir, Vialigh, Wolter

Adelsnamen: Arodon, Crumold, Fenwasian, Herlogan, Niriansee, Sanin, Stepahan, Taladan (alte Häuser), (ui/ni) Bennain, (ui/ni) Conchobair, (ui/ni) Llud, (ui/ni) Niamad (Flussleute), Albenbluth, Aldewen, Eryn, Farnwart, Fingorn, Galahan, Helman (jüngere Adelsfamilien)



Mittelreich: Almada



»Seine letzten Worte sollten mich noch lange verfolgen. Doch der Tod von Eglamo Merito Sforigan und der lieblichen Madalena sollten nicht vergebens gewesen sein. Wer immer auch Almadaner Blut vergossen hatte, musste dafür zahlen! Ich würde die Wahrheit ans Licht bringen, und wenn ich sie auf den verfluchten Schlachtfeldern von Brig-Lo eigenhändig würde ausgraben müssen.«

—aus der Novelle Avestos und das geheime Grabmal, verfasst von Gerion Brannthagen, 1040 BF

Im Schmelztiegel Almada haben sich bosparanische Einflüsse mit tulamidischen vermischt, und so lebhaft und leidenschaftlich wie die Menschen ist auch ihre Sprache. Viele Almadaner führen einen zweiten Vornamen, der auf Bosparano erhoffte, befürchtete oder vermeintliche Eigenschaften des Trägers beschreibt. Lokalpatriotische Anspielungen sind ebenfalls beliebt, so werden Kinder etwa gerne mit Erst- oder Zweitnamen Punina/Punino oder Ragathia/Ragathio genannt. Bei den von Göttern inspirierten Namen stehen Boron, Phex, Rahja, Rondra und Mada hoch im Kurs.

Auch den Nachnamen in Almada ist die unterschiedliche Abstammung ihrer Träger leicht anzumerken. Je nach kulturellem Ursprung werden Familien- und Adelsnamen ohne Zusatz angehängt oder mit *d'*, *de*, *di*, *da*, *von*, *vom* oder *zu* versehen. Das Tulamidische *Al'* ist in Almada meist direkter Bestandteil des Familiennamens, etwa bei den Al'Faran.



Helden & Heilige: Aslam ibn Sarhidi (erster Herrscher des Emirats Al'Mada), Ayla al'Yeshinna (Gründerin der Amazonen), Caralus der Löwe (Lokalheiliger der Rondra und Volksheld, der allerlei Heldentaten begangen haben soll), El'Fenneq (maskierter Streiter gegen Novadis), Eslam von Almada (Begründer der Almadaner Kaiserdynastie), Etilia (Heilige der Boronkirche, sterbliche Mutter Marbos), Geron der Einhändige (Heiliger der Rondra, erster Träger Siebenstreichs, Bezwinger zahlloser Ungeheuer), Gilborn von Punin (Praiosheiliger, fiel als Märtyrer gegen Borbarad), Gwain Isonzo von Harmamund (verdienter Heerführer und Fürst Almadas), Selindian Hal II. (der Mondenkaiser, Bruder Rohajas, der sich in Almada zum Gegenkaiser krönen ließ)

Vornamen (w): Ahumeda, Aldea, Aldonaza, Almadea, Amaria, Antara, Azila, Baraya, Bellameria, Boronya, Caldaya, Caldja, Caneya, Concabella, Corvara, Daroca, Debona, Doloresa, Dunyaca, Elea, Emiglia, Escalada, Esfera, Eshilya, Eslamida, Eslamidia, Esribeda, Farfanya, Fhadime, Firella, Ghazalita, Gonzaga, Gujadanya, Ilmice(a), Imeria, Ismeralda, Jazemina, Luciana, Madalena, Maqueda, Mirandola, Mirhaneba, Morena, Noiona, Novara, Olenga, Olivenaca, Pasqua, Peliria, Rabena, Rahjada, Rahjania, Rhajineza, Richeza, Rifada, Rinaya, Rondrala, Rondralia, Shahane, Sefira, Siguenza, Simanca, Solivai, Solsona, Travanca, Tsaia, Tsaya, Ulzedona, Unata, Usanza, Unicornia, Valposella, Vanoza, Vibora, Viminyoza, Vinyaza, Yanis, Yaquiria, Yedra, Yegua, Yesabella, Zafira, Zalamea, Zarpa(da), Zaya, Zefira, Zorilla

Vornamen (m): Almadeo, Almanzo(r), Alonso, Alric(i)o, Alri(e)go, Amando, Assavo, Azulejo, Balbiano, Bardojoz, Batholo, Biscarat, Bodar, Boromeo, Boronathan, Borondino, Cahusac, Caldaio(s), Cambados, Cazorlenyo, Danilo, Eglamo(r), Erresto, Escalio, Eslam(o), Espejo, Farugo, Federigo, Gaftaro, Gerio(n), Girolamo, Gonzalo, Gualdo, Gujadal, Hazanyo, Hernando, Hesindio, Hillero, I(a)naro, Igeno, Iglorio, Ingrimo, Ippolito, Isonzo, Jacopo, Joselito, Kazanyo, Lanvolo, Laurenzio, Lerico, Lessandero, Lodovico, Ludovigo, Luciano, Lucio, Lumino, Madrano, Maquedar, Marboriano, Moritatio, Nazir, Obidos, Ordonyo, Pelayo, Perinyo, Peziano, Punino, Rafik, Rafim, Rahjian(o), Raul(o), Rondrigo, Rustam(o), Salvestro,

Sansovino, Selindiano, Selindio, Servando, Talfan, Tassilo, Tennetto, Tessano, Tolak, Tsayano, Urrito, Valdemoro, Valpo, Vencelao, Viento, Volapio, Yaberto, Yalach, Yanturio, Yelador, Zahir, Zayano, Zelonso

Familiennamen: Adelbuhler, Assiref, Ballurat, Brannofend, Brannthagen, Blaemendâl, Bolongaro, Castanyeda, Cavazaro, Contador, Cronbiegler, Dallenstein, Degenhardt, Dschadirez, Fetthennen, Frostwein, Furlani, Galandi, Küferhilf, Lamperez, Lautenschläger, Maltichio, Manzanares, Mirador, Monzon, Mudejar, Muwallar, Ossentani, Pichelstein, Pitanza, Pipote, Ragather, Ragaza, Rüdwein, Schlehwein, Sensendengler, Sfalia, Sfandini, Sfapano, Sforigan, Sgirra, Taubentanz, Tefoso, Trapani, Valdepenya, Vascagni, Zulhamidez, Zurriaga

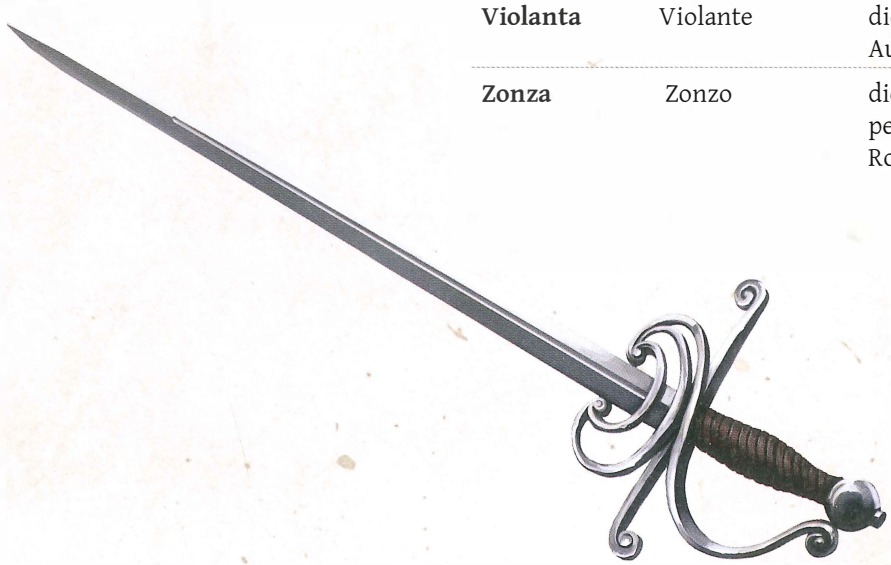
Adelsnamen: Abundil, Agum, Amazetti, Alcorta, Al'Faran, Al'Kasim, Al'Shirasgan, Berg ä. H.*, Bleichenwang, Braast, Cavazaro, Culming, d'Artésa, Ernathesa, Eschgeier, Franfeld, Harmamund, Jurios, di Lacara, di Madjani, Phexhilf-Rabenstein, Ragathsquell, di Rastino, Rebenthal, Scheffelstein, Streitzig ä. H., Taladur ä. H., da Vanya, Viryamun, Zalfor

* ä. H. bedeutet „älteres Haus"

Zweit- & Beinamen

In Almada enden die bosparanischen Männernamen meist auf *-io* oder *-o*. Für klassisch Bosparanische Varianten kann stattdessen einfach *-us* angehängt werden, also Honorius oder Desiderus.

weiblich	männlich	Bedeutung
Amada	Amado	die/der Geliebte
Ascaria	Ascario	die/der Undankbare
Desidera	Desidero	die/der Ersehnte
Donat(he)a	Donat(he)o	die/der (von den Göttern) Beschenkte
Glaciana	Glaciano	die/der Kühle
Graciosa	Gracioso	die/der Anmutige
Hilada	Hilado	die/der Schicksalsverwobene
Honora	Honorio	die/der Ehrbare
Leovigilda	Leovigild	die/der Löwenbewachte
Madajuela	Madajuelo	die/der Mondbeschienene
Maldonada	Maldonado	die/der Leidbeladene, auch: übles Geschenk
Merita	Merito	die/der Verdiente
Misteria	Misterio	die/der Rätselhafte
Phessaria	Phessario	die/der Glückliche
Promesa	Promeso	die/der Verheißene
Valerosa	Valeroso	die/der Tapfere
Vigilia	Vigilio	die/der Wachsame
Violanta	Violante	die/der Aufbrausende
Zonza	Zonzo	die/der Töl-pelhafte, auch: Rohrspatz



Alles über Alrik

Alrik ist ein Name, der in Aventurien fast allgegenwärtig ist. Besonders im Mittelreich führt man die Beliebtheit dieses Namens oft auf den besonders beim einfachen Volk beliebten Kaiser Alrik von Almada zurück. Er war der dritte Kaiser der Almadaner Dynastie und herrschte von 663 bis 697 BF über das Mittelreich. In seiner Regentschaft wurde die damals noch übliche Leibeigenschaft stark beschnitten, er ließ mehrere Magierakademien wiedereröffnen oder neu gründen und galt als ebenso volksnaher wie umsichtiger Herrscher. Noch heute trägt so mancher aventurischer Recke den Kaiser-Alrik-Schnauzer als Bartzierde.
Die Wurzel seines Namens stammt jedoch ursprünglich aus dem Tulamidischen. Al'Rik bedeutet dort seit den Tagen der Urtulamiden „der Herrscher", „der Königliche" oder „edlen Blutes", und so finden sich in der reichen Historie der Tulamidenlande viele Herrscher und Heroen, die diesen Namen trugen.

Irdisch stammt der Name Alrik vermutlich aus dem Altnordischen und hatte auch in der deutschen Vergangenheit als Abkürzung für das niederdeutsche Alrich bzw. Adalrich seine Entsprechung. Ob der Name jedoch in Erinnerung an einen sagenhaften Schwedenkönig Einzug in die Welt des Schwarzen Auges erhielt, ist bis heute umstritten. Der Legende nach wurde Alrik dem Namen von Aventurien-Schöpfer Ulrich Kiesow nachempfunden. Die englische Aussprache seines Vornamens durch anglophone Geschäftspartner (ganz grob: Allrick) soll nicht unerheblich zur Schöpfung des klassischsten aller DSA-Namen beigetragen haben. Sicher wissen wir jedoch, dass Alrik der Name eines spielfertigen Helden war, mit dem unzählige Spieler anno 1984 im **Abenteuer Basis-Spiel** ihr erstes Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges bestreiten konnten.

Bis heute hat sich „Alrik" inneraventurisch als Begriff für den hauptsächlich, aber nicht ausschließlich ländlich geprägten Durchschnittsaventurier behauptet. Auch unidentifizierte (männliche) Leichen werden mit diesem Namen bezeichnet, und selbst einen wandelnden Untoten nennt man im aventurischen Volksmund „Kalten Alrik". Im Zweifelsfall greifen auch Spielleiter mitunter auf diesen Namen zurück, wenn ihnen gerade keine originelle Bezeichnung für einen NSC einfällt. Auch für inneraventurische Beispiele wird Alrik Normalaventurier gern hinzugezogen. So weckt der Name irdisch Erinnerungen an Otto Normalbürger oder den englischen Platzhalternamen John Doe, der Verwendung findet, wenn eine durchschnittliche oder unbekannte Person bezeichnet werden soll. Der einfache Bauer auf dem Feld, der einsame Jäger in der Wildnis, der spontane Zechkumpan in der Taverne, der Rauschkrauthändler an der Ecke, der undurchsichtige Informant, der hilfreich zur Seite springende Abenteurer oder der mysteriöse Spitzel – sie alle können Alrik sein. Wir sind sicher, auch dein Held oder deine Heldin wird ihm eines Tages begegnen.

Varianten des Namens

In den unterschiedlichen aventurischen Kulturen und Sprachen gibt es unzählige männliche und weibliche Varianten des Namens Alrik, von denen wir einige zur Inspiration an dieser Stelle zusammengetragen haben. Auch Nachnamen wie Alriksfurther, Alrikshuber, Alriksheimer, Alriksröder oder Siebenalrik sind nicht unüblich, und es gibt zahlreiche kleinere Orte in Aventurien, die dem „berühmten" Namenspaten Rechnung tragen, wie z. B. Alriksbad, Alrik(s)burg, Alriksfurt, Alrikshof, Alrikshafen oder Alriksheym.

Vornamen (w): Al(a)riel, Alari(e)ke, Aldaria, Alrica, Alricea, Alricella, Alricia, Alrijida, Alrika, Alrikasab, Alrike, Alriknike, Alriksandria, Alrique

Vornamen (m): Aelric, Alarich, Alderich, Alrech, Alrek, Alrekr, Alric(i)o, Alrich, Alrici(li)an, Alriego, Alrigo, Alrijew, Al'Rik, Alrik, Alriklas, Alriksander, Alriksej, Alriksson, Alrikziber, Alriq, Alrix, Alrizio, Alrjiin, Hjalrik

Weitere regional passende Varianten findest du in den Namenslisten der verschiedenen Regionen.



Mittelreich: Garetien



»Der Herr Groterian hat sich sicher bereits um alles gekümmert, meine Teure. Aber jetzt muss ich wirklich nach Hause, mein lieber Quendan hat das Essen wahrscheinlich schon lange auf dem Tisch. Brin, Selindian, Aldare! Nun kommt schon, euer Vater wartet nicht gerne.«
—gehört in den Gassen Gareths, neuzeitlich

Die Namen Garetiens sind auch weit jenseits der Garether Mauern verbreitet. Von Albernia bis Tobrien, von Greifenfurt bis Almada, und auch außerhalb des Mittelreiches, kann man Menschen begegnen, die Namen aus Garetien oder lokale Varianten davon tragen. Da es sich um die wohl am weitesten verbreiteten Namen des Mittelreiches handelt, kannst du fast immer unbesorgt zu einem solchen greifen, wenn du eine Heldin oder eine Meisterperson aus dem Mittelreich benennen willst.

Während das Volk sich meist mit einem Vornamen und einfachen Familiennamen oder dem Anhängen des Heimatorts mit *aus* begnügt, führt der Adel gern besonders klangvolle Namen. Diese können lange und getragene Namen sein (Arnhildis, Baldomir), aber auch kurze und prägnante Namen (Walla, Reto) sind üblich, um die Tatkraft ihres Trägers zu unterstreichen. Adelsnamen werden in einigen Fällen auch als Doppelnamen getragen, um die Zugehörigkeit zu zwei Häusern zu verdeutlichen, oder um sogar eine neue Nebenlinie einer Adelsfamilie zu begründen.
Ständeübergreifend werden außerdem häufig die Namen des herrschenden Kaisers oder des amtierenden Hochadels als Inspiration für die Benamung des Nachwuchses herangezogen. Unter älteren Herrschaften sind daher Namen wie Reto, Hal, Answin, Storko oder Alara üblich. In jüngeren Generationen kommen hingegen Brin(ya), Emer, Rohaja, Selindian oder Yppolita häufiger vor.

Helden & Heilige: Brin von Gareth (Reichsbehüter, kämpfte gegen Orks, den Usurpator Answin von Rabenmund und Borbarad, Vater Rohajas), Danos von Luring (Graf von Reichsforst, genannt ‚König der Ritter', Inbegriff ritterlicher Tugenden, fiel im Kriegszug gegen die Schattenlande), Hal von Gareth (Kaiser des Mittelreiches), Emmeran Stoerrebrandt (Handelsmagnat, gilt als reichster Mann Aventuriens), Geron der Einhändige (Heiliger der Rondra, erster Träger Siebenstreichs, Bezwinger zahlloser Ungeheuer), Hlûthar von den Nordmarken (Schutzheiliger der Rondra wider dämonische Mächte, Träger des Heldenschwerts Siebenstreich, Held der Ersten Dämonenschlacht), Raul der Große (Bezwinger Bosparans, erster Garether Kaiser und Begründer des Raulschen Reiches), Reto von Gareth (Kaiser des Mittelreiches, vertrieb die Kaiserzwillinge Bardo und Cella), Rohaja von Gareth (Königin Garetiens, Kaiserin des Mittelreiches), Thorn Eisinger (auch: Schmied der 1.000 Helden, Garether Meisterschmied)

Namen für Gemeine

Vornamen (w): Adaque, Alda, Aldare, Alena, Alinde, Alrike, Alruna, Alvide, Alwene, Arba, Ardare, Belona, Binya, Birsel, Boriane, Caya, Celissa, Cella, Charine, Coris, Coruna, Daria, Dela, Derya, Dhana, Dilga, Dimiona, Dirione, Doride, Dralina, Dramina, Duridanya, Dythlind(e), Edala, Efferdane, Elene, Elida, Elwene, Emer, Fiana, Firisa, Firuna, Gala, Gilia, Ginaya, Girte, Glenna, Gunelde, Gurnhild, Hannafrid, Heiltrud(e), Helke, Hesindiane, Hesine, Hitta, Ifirnia, Ilke, Ingrimma, Ingrimiane, Isida, Jadwiga, Josmine, Junivera, Karima, Khorena, Kysira, Lana, Larona, Leonore, Lidda, Losiane, Ludilla, Lutisana,



Maline, Mirya, Morena, Nella, Oleana, Olorande, Ondinai, Ondwina, Palinai, Perdia, Phexla, Perainiane, Praiadne, Praiodane, Prajosmin, Quenia, Quelina, Quisira, Rahjalieb, Rahjane, Rhodena, Roana, Rohaja, Rondirai, Rondralieb, Rondriane, Rovena, Rudane, Saginta, Saria, Selin(d)e, Sumudai, Sylvette, Thalionmel, Thornia, Thyria, Titina, Tsaja, Turike, Ulinai, Ulmia, Uthjane, Utsinde, Vana, Viridia, Vistella, Wina, Wilimai, Xaida, Xaviera, Xerane, Xinda, Yasinthe, Yasmina, Yassia, Yelinde, Yola, Yolande, Yolde, Yosmina, Yppolita, Ysilda, Zelda, Zidane, Zita, Zylva

Vornamen (m): Adran, Alrik, Angrond, Anjun, Answin, Angildbert, Ardo(r), Baltram, Bardo, Berman, Bernhelm, Bogumil, Bomil, Boronian, Bosper, Bredo, Brin, Burgol, Burian, Colgan, Connar, Cordovan, Curthan, Cyberian, Danos, Darian, Dirion, Drego, Eberhelm, Edo, Edorian, Efferdan, Elbrecht, Elgor, Emmeran, Eran, Erlan, Erzian, Falk, Felian, Fingorn, Firunian, Geppert, Gerding, Gerion, Gernot, Geron, Gerrik, Gishelm, Groben, Grordan, Grorthin, Gumbald, Hal, Haldan, Halman, Helmar, Helmbrecht, Helme, Hesindian, Hilbert, Hilgert, Igalf, Igan, Irian, Jobdan, Jost, Kalman, Karon, Lares, Lechdan, Leomar, Linnert, Losan, Lu(i)dor, Melcher, Moribert, Movert, Odilbert, Odilon, Ogdan, Olger, Or(e)lan, Pagol, Parainor, Parinor, Peradan, Perainian, Perainor, Perval, Pisidian, Praiodan, Praiodar, Praioslob, Praiosmar, Quanion, Quendan, Quin, Radulf, Rahjadan, Rahjan, Rank, Rauert, Raul, Raulbrin, Reo, Reto, Roban, Rondred, Rondrian, Rukus, Rumpo, Salix, Savertin, Seffel, Sequin, Sigerain, Sigman, Sindar, Stordan, Thallian, Thisdan, Timshal, Torm, Travin, Travi(a)dan, Tsafried, Tsadan, Udalf, Udildor, Ugalf, Ugdalf, Ugdan, Ugo, Ulfried, Ungolf, Valman, Valpo, Viburn, Vitus, Voltan, Xindan, Xeppert, Xerber, Yann, Yantur, Yendan, Yendar, Yendor, Zondan, Zolthan, Zordan

Familiennamen: Adersin, Algerein, Anjuhal, Arberdan, Arres, Arsteener, Babek, Bachental, Bellentor, Berlind, Bodiak, Bruchklinger, Burkherdall, Damotil, Darben, Dargel, Darpater, Daske, Dinckel, Dorcken, Durenald, Ehrwald, Eisinger, Engstrand, Eslebon, Fassmacher, Fernel, Fidian, Fleischhauer, Fredor, Fuxfell, Galdifei, Garether, Gemiol, Gerdenwald, Gerrholt, Gerrich, Gerstenbauer, Gesse, Glimmerdiek, Gorbas, Grabensalb, Groterian, Grunder, Hainsate, Harnischmacher, Hartsteener, Helmisch, Hiligon, Honorald, Horger, Horigan, Huisdorn, Hullheimer, Inke(n), Jochmeier, Jolen, Karolus, Keres, Korber, Kormin, Korninger, Lassan, Lindenbauer, Linnenschneider, Lonnert, Marnion, Maurenbrecher, Meeltheuer, Musker, Nattel, Neuwirt(h), Obernhofer, Okenheld, Olben, Oldenport, Orkenhau, Ottresker, Perain(s)lober, Peresen, Plötzbogen, Praiostreu, Pulether, Quarzen, Rastburger, Rogel, Rodiak, Rundarek, Ruttel, Schlunder, Sculptor, Seehoff, Silkwies, Sonnfelder, Spichbrecher, Steinhauer, Stellmach(er), Stoerrebrandt, Tannhaus, Toberen, Trallo, Travinger, Treublatt, Triffon, Tucher, Tulop, Ulfaran, Unterbauer, Winkelhauser, Winterkalt, Wollweber, Zornbold, Zandor, Zeel, Zerte, Zweischwert

Adelsnamen

Vornamen (w): Alara, Arnhild, Aumara, Brindora, Burglinde, Deregrein, Ehrgard, Falkwina, Geldana, Gerone, Goldfrede, Greifgard, Heidgrein, Heiltrud, Ingmara, Irmgrein, Jand(a)ra, Korisande, Kornwige, Lanzelind, Leonore, Leugrit, Maingolda, Neidhild, Ostrud, Oswina, Phexlind, Praiosmine, R(h)ondara, Rohaja, Rondralieb, Rondriane, Rondrige, Rothmara, Selinde, Siegwilde, Steingard, Trautmin, Uripurga, Walla

Vornamen (m): Aldemar, Alerich, Answin, Baldomir, Barnhelm, Bernhold, Brin, Dankward, Danos, Degenmar, Edelward, Gildor, Giselhold, Greifmuth, Hal, Hartuwal(d), Helmbrecht, Herdalf, Ingrad, Jandolf, Korgrimm, Korobar, Leomar, Leon, Leuerich, Leubrand, Leurik, Leuward, Markwill, Ogilmar, Olorand, Praiosmund, Reto, Rondradan, Rondred, Selindian, Sumerich, Throndwin, Ulfbert, Ulmfried, Ungolf, Wulfhart

Zweitnamen (w): Alissa, Charissia, Davina, Garet(h)ia, Gloriana, Junivera, Larissa, Lutisana, Marba, Racalla, Rantalla, Rovena, Salva, Talvia, Thalia, Yaquiria, Yppolita

Zweitnamen (m): Aurentian, Bosper, Brigon, Carolan, Cordovan, Dexter, Emmeran(us), Eugenius, Lucardus, Lucian(us), Magnus, Melcher, Palinor, Parinor, Rakolus, Regolan, Storko, Valpo, Valtoron, Voltan

Adelsnamen: Aarburg, Bärenau, vom Berg, Brachental, Dornensee, Dunkelschlund, Ehrenstein, Eisensteyn, Erlenstamm, Falkenstein, Fronforst, Gareth, Goldweiler, Greyfenstein, Hartsteen, Hirschfurten, Hohenholz, Leuenberg, Leuenfeld(e), Lichtenberg, Löwent(h)al, Luring, Orkenschild, Quintian-Quandt, Rabenmund, Schilfweih, Schreyenfels, Schwarztannen, Streitzig j. H., Sturmfels, Sturzbach, Tannwirk, Ulmenhain, Zweifelfels

Silbenbaukasten Adelsnamen

Einige der vorgestellten Anfangssilben kannst du durch das Anhängen von *-e* oder *-o* auch als eigenständige Männernamen verwenden (Bardo, Rode). Für Frauennamen hänge einfach ein *-a* oder *-ea* an (Burga, Odilea).

Anfangssilbe (neutral): Aar-, Adel-, Al-, Alf-, Ang-, Ans-, Arg-, Arn-, Au-, Bald-, Bard-, Barn-, Bern-, Bert-, Bir-, Bork-, Brin-, Brod-, Burg-, Dank-, Darpat-, Degen-, Denk-, Dere-, Dero-, Drach-, Eber-, Edel-, Ehe-, Eich-, El-, Ern-, Erz-, Falk-, Frank-, Fred(e)-, Fried(e)-, Frum-, Garet-, Geissel-, Geld-, Ger(o)-, Gern-, Gil-, Gisel-, Gneis-, Gold-, Gor-, Greif-, Grim-, Gun(t)-, Hag(o)-, Hain-, Hal-, Harm-, Hart(u)-, Hau-, Heid-, Heil-, Hel-, Helf(e)-, Helm-, Herd-, Hero(d)-, Herr-, Hild(e)-, Imm(en)-, Ing(er)-, Irm(e)-, Jan(d)-, Kor-, Korn-, Kosch-, Kun(i)-, Lach-, Lanz(e)-, Lech-, Leo-, Leu-, Ludo-, Main-, Mark-, Neid-, Ode-,

Odil-, Odo-, Ol-, Os-, Phex-, Rain-, Raul-, Rod-, Rondra-, Ross-, Roth-, Rud(e)-, Rüde-, Rut-, Sig(is)-, Stein-, Sumu-, Thron(d)-, Traut-, Treu- Praios-, Tsa-, Udil-, Ug(is)-, Ulf-, Ul(l)-, Ulm-, Uri-, Wahn-, Waid-, Wall-, Wehr-, Wende-, Wern(is)-, Wild-, Will-, Wolf-, Wulf-, Wunde(r)-, Wunne-, Yan(d)-

Endungen (w): ara, berta, burg(a), dane, dora, erike, fra, frede, frieda, gard, git(ta), grit, golda, grein, grimme, gund(e), hild(e), holde, lieb(e), lind(e), maid(e), mara, miene, min(ne), munde, mut(h)e, purg(a), ra, rade, run(a), traude, trude, trut, wige, wilde, wina

Endungen (m): alf, bald, bert, bold, born, brand, brecht, dan, dor, erich, erik, falk, fred, freid, fried, furt, ger(d), gold, gon, gor(n), grimm, hag(en), hard, hart, helm, hold, laus, leib, lieb, lin, lob, mann, mar, mir, mund, mut(h), old, olf, on, or, pold, rad, ram(ir), rand, rat, rich, rik, sam, traut, treu, ulf, ward oder wert(h), wig, wild, will, win, wolf, wulf

Bühnen- & Künstlernamen

»Damenundherren! Seht den Herrn der Zaubermacht, den astral Auserwählten, der die arkanen Künste einst bei der legendären Zaubervirtuosin Nahema erlernt hat. Schaut die Wunder, die sein brillanter Geist mit der Kraft der Magie in der Wirklichkeit zu formen vermag. Ihr guten Leute von Nattersquell, ich präsentiere euch den einzigartigen, unnachahmlichen und bombastischen Meister der Zauberei: der große Astralo!«
—gehört auf einem Marktplatz in Garetien, 1034 BF



Vielerorts kann man in Aventurien fahrendem Volk begegnen, das seinen Lebensunterhalt damit bestreitet, die Massen zu begeistern, ob in Tavernen, auf Marktplätzen, am Rande eines Turnierfelds oder am Wegesrand. Aber auch in Städten und an den Höfen des Adels stehen die Künste hoch im Kurs. Man will unterhalten werden, und so besucht man in Metropolen wie Gareth und Vinsalt Theater oder Oper, in Al'Anfa und Fasar die Arenaspiele, oder man lädt sich Barden, Gaukler und Spielleute auf die heimische Burg ein. Akrobatische Kunststücke, ein Gang durchs Kuriositätenkabinett, Tanz und Musik, Taschenspielertricks und echte oder vermeintliche Zauberei sind nur einige der beliebtesten Unterhaltungsarten.

Am einprägsamsten sind Bühnen- und Künstlernamen, die aufsehenerregend klingen, außergewöhnlich sind, aber dennoch leicht im Gedächtnis bleiben. Alliterationen, d. h. Wörter mit dem gleichen Anfangslaut oder -Buchstaben, sind eine gute Möglichkeit. So bleiben Hexlind Heilmacher, Bjarni Bärenführer oder Miraculo Marvelli besonders gut im Ohr.

Übertreibungen sind quasi Pflicht, weswegen viele Darsteller ihren Bühnennamen mit einem der im folgenden Absatz aufgelisteten Attribute einleiten. So wird aus Miraculo Marvelli z. B. der mysteriöse Miraculo Marvelli, er kann sich aber auch Miraculo der Mysteröse nennen.

Attribute: arkan, athletisch, außerordentlich, beachtlich, beispiellos, berühmt, blendend, bombastisch, brillant, ehrenhaft, ehrwürdig, einmalig, exzellent,

fabelhaft, flink, furios, geistreich, gewaltig, glanzvoll, glorreich, grandios, groß, großartig, hesindial, imposant, kolossal, laut, legendär, leibhaftig, magisch, märchenhaft, meisterlich, mysteriös, nebulös, originell, phantasmagorisch, phantastisch, prächtig, ruhmvoll, sphärenhaft, stark, stimmgewaltig, talentiert, traumhaft, unbezwingbar, unerreicht, unglaublich, untadelig, unvergleichlich, vortrefflich, wundersam, zauberhaft

Die folgenden Vorschläge können je nach Herkunft und Kultur des Namensträgers natürlich auch angepasst werden, so geschehen bei Rohaldor ibn Rohal, Al'Azila, Arva Starkarmsdottir oder Blutbart, Sohn des Rambosch.

Bühnenzauberer

Namen (w): Ashtarra, Astralaria, Astralia, Bombasta, Feenholde, Magir(i)a, Magnifica, Methelessa, Miracula(e), Nanduria, Prima, Rohalia, Saphira, Spectacula, Xeledonie, Zhayade

Namen (m): Assarbad, Astralo, Astralion, Astralus, Bastrabun, Bombastos, Diamanto, El'U(n)dini, Feenhold, Hocus, Madaion, Magnifico, Magurion, Mandragor(ia)n, Marvelli, Miraculo, Rohal(l), Rohaldor, Theatralo

Gaukler & Possenreißer

Vornamen (w): Aliria, Brumberta, Esmeralda, Grimgund, Kladdis, Mirja, Nuntia, Phexlin(d), Thissa, Zarpa

Vornamen (m): Amir, Bjarni, Eisenhard, Graciano, Gunnar, Phexario(n), Starkward, Torxes, Wilbur

Zunamen: Bärenführer, Boltanass, Donnerhau, Feenfreund, Flinkfinger, Gaukelei, Immerpfeil, Inrahleger, Kinderschreck, Koboldkind, Lächerlich, Langenase, Lautstimm, Nimmerfehl, Nimmertot, Phexensglück, Possenreißer, Schaumschläger, Schreckensfratz, Starkarm, Sternfänger, Taschenspieler, Tausendsassa, Tausendmesser, Tigertanz, Witzbold, Zweigesicht

Quacksalber

Vornamen (w): Brauberta, Hakim, Heidrun, Heilgrit, Hexlind, Tinctura, Tsalind, Wehfriede

Vornamen (m): Alchimico, Hakima, Hexander, Laborix, Perainfried, Tincturos, Zurbaran

Zunamen: Agricola, Alchimicus, al'Hakim(a), al'Kimiya, Antidot, Balsam(o), Giftmischer, Goldregen, Guttrunk, Heilarius, Heilmacher, Heilsalb, Horuschenkern, Koschbasalt, Kupfertrunck, Lotoshauch, Nothelfer, Olginsud, Perainehilf, Perainetreu, Pestspor, Quecksilber, Salbarius, Schmerz(stiller), Tarneles, Tausendwasser, Tiefschluck, Tonicum, Tsahilf, Warzenfein(d), Wehmacher, Wirselgruber, Wunderlich, Wundersam, Wundheiler, Zauberhand

Gladiatoren & Schaukämpfer

Vornamen (m): Baltrunos, Blutbart, Boronides, Boronsson, Coragon, Khalid, Korrenio, Mengbilar, Omar, Spektakulos, Takate, Tridon, Utharion, Viktor

Vornamen (w): Arva, Azila, Barbaria, Boron(a)ike, Korianna, Taka-He, Venenia, Victoria, Zylva

Bei- und Künstlernamen: al'Kira, al'Sayif, al'Zuul, der Angroscho, die Bestie, Blutaxt, Blutsäufer, der Barbar, der Basilisk, der Berg, Dreizack, die Echse, Elfenschlächter, Eisherz, die Flinke, die Geißel, der Geisterrufer, Gifthauch, Hammerfaust, die Hetfrau, Ingerimmhammer, Jaguarklaue, der Ketzer, die Khoramsbestie, der Koloss, die Listige, Menschenfresser, der Mercenario, der Norbade, der Oger, Ogerklinge, Pantherkralle, der Schlinger, der (almadanische) Stier, die Schlange, die Schwarze, der Troll, die Wudu, Wildfang, Zwergentot



Mittelreich: Greifenfurt



»Das Greifenfurter Land ist wahrlich kein Freund der Menschen, und der elende Schwarzpelz ist es noch weniger. Die Bewohner aber waren stets standhaft und wissen sich wohl ihrer Haut zu erwehren. Praios verehren sie vor allen anderen Zwölfen, und schon öfter sollen Greifen aus seinem Gefolge dort gesichtet worden sein. So erschien etwa der erhabene Scraan mehrfach in der Vergangenheit und warnte die Greifenfurter vor großer Gefahr oder stand ihnen im Kampf gegen die Orkenbrut bei.«
—aus dem Groszen Aventurischen Atlas, Neuausgabe 1040 BF

Die Namen der wehrhaften Bewohner der Markgrafschaft Greifenfurt sind vom Glauben an den Götterfürsten und dem Kampf gegen die Orks geprägt. Häufig sind neben mittelreichischen Namen (Seite **26**) daher auch Namen mit Bezug zu Praios und seiner Gefolgschaft, insbesondere den Greifen (Seite **69**).



Helden & Heilige: Answin von Rabenmund d. Ä. (Reichserzkanzler, Thronräuber und Befreier der Stadt Greifenfurt), Argaen Düsterfluss von Orkenwall (Lokalheiliger, Vorkämpfer gegen die Orks), Arras de Mott (Heiliger des Praios, dem der Alveraniar Urischar erschien, Gründer des Hüterordens), Sankt Weiland (Schutzheiliger der Greifenfurter Kadetten), Shazar von Wertlingen (genannt ‚Der Pflanzer', ehemaliger Markgraf, Perainheiliger)

Vornamen (w): Argoldia, Belgrifa, Branigolde, Branike, Daradia, Gertraudis, Goldane, Goldara, Greifwina, Griffa(ne), Griffberga, Heiltraudis, Hergriffa, Irmenella, Irmfriede, Misira, Praiadne, Prai(os)holde, Prainike, Praiodane, Praiogolde, Praiosliebe, Praosmin(a), Sonnentraud, Trautlinde, Treugunde, Ucuri(e)ke, Yadwiga, Ygolde, Wiltrud

Vornamen (m): Aldec, Angold, Answin, Branabas, Branibart, Emmeran, Fürchtepraios, Garamold, Gerbald, Golbur, Goldwart, Greiffried, Greifwin, Güldman, Huldrich, Lancorian, Marcian, Philopraios, Praiobert, Praiodan, Praiodor, Praiogriff, Praioslob, Praioward, Raulwin, Sonnward, Ucurian, Ulfried, Uriens, Wahrfried, Wulfram

Familiennamen: Altenauer, Auerbach, Auermund, Breitenauer, Breitner, Dergeler, Eslamsrodener, Gnitzenspleiß, Goldenbacher, Greifenfurter, Greifentreu, Kohlbauer, Lichthagen, Pausbäcker, Praiosberger, Orkschläger, Sonnenschauer, Steinschläger, Webner, Weißbleichner

Adelsnamen: Ährenstein, Altnardesfeld, Angenforst, Auerfelde, Beldenhag, Bugenbühl, Dergelstein, Dunkelfelde, Dunkelsfarn, Eisslingern, Feldharsch, Finsterforst, Finsterkamm, Finsterrode, Gantenstein, Greifenberg, Greifenhorst, Hasenfeld, Hexenhain, Keilholtz, Kieselburg, Krähenklamm, Nebelstein, Orkenwall, Reichsweg, Reiffenberg, Schattenstein, Schroffenstein, Schwarzforst, Wertlingen, Wolfenhain

Mittelreich: Kosch



»Das mag ja sein, dass viele Namen hier im Kosch ein wenig kauzig klingen. Aber verkneif dir gefälligst das Schmunzeln! Und hüte dich bloß davor, Frau Dumpfbrodt oder Herrn Sauerbier zu verlachen. Ich hab' keine Lust, dich später aus der Jauchegrube zu ziehen.«
—eine ortskundige Abenteurerin zu ihrem Kameraden, neuzeitlich

Im wohl idyllischsten Landstrich des Mittelreiches bedeuten Familienbande den gastfreundlichen Bewohnern alles. Daher führen auch, mit Ausnahme der Ärmsten der Armen, die meisten Bewohner einen Nachnamen. Bei einer Eheschließung entscheidet nicht selten eine uralte Tradition darüber, wie sich das Paar fortan nennt: Beim Namenwiegen wird der Wert der Geschenke für die Brautleute einander gegenübergestellt, und so darf meist die wohlhabendere Familie ihren Namen weitergeben.

Koscher Familiennamen unterscheiden sich nur wenig von denen der Hügelzwerge (Seite **86**), die seit Jahrhunderten mit den Menschen in Eintracht leben. Oft kann man erst am Klang des Vornamens erkennen, ob es sich um einen menschlichen oder zwergischen Bewohner handelt. Im Alltag kürzen die Koscher ihren Vornamen gerne ab, so wird Vitus zu Vettel oder aus Thalesse einfach Thalia. Einige solche Abkürzungen sind im Folgenden in Klammern hinter den Namen angegeben.

Helden & Heilige: Alrich (Ritter, der allerlei Sagengestalten bekämpfte), Baduar vom Eberstamm (erster Fürst des Koschs), Blasius vom Eberstamm (Fürst, gemütlicher Landesvater), Hamwiede (bärenstarke Wirtin, über die viele Geschichten kursieren), Ilpetta Ingrasim (Ingerimmheilige der Geduld), Kupperus (kirchenloser Schutzheiliger vor Gefahren und der Nachtruhe), Wilbur (weitgereister, legendärer Krambold)

Vornamen (w): Algarte, Alma, Alvide, Anglinde, Angunde, Bachede, Balbine, Barine, Birsel, Belisa, Boltsa, Celissa (Cella), Doride, Elida, Firuna, Gidiane, Gunelde, Hamwiede (Hamme oder Wiede), Harika, Hesine, Ifirnia (Firnia), Ilma, Ingrimma (Grimma), Iralda, Isida, Jadwine, Janne, Jasina, Jette, Josmene (Jossele), Lana, Lorine, Losiane, Leta, Madane, Maline, Matissa, Maula, Mechtessa (Mechte), Morena (Mora), Nale, Nane, Neralda, Niam, Padora, Palina, Perdita, Rahjalieb, Rahjane, Rena, Selissa, Sephira (Sepha), Thalessia (Thalia), Travine (Trave), Ulide, Ulmia, Utsinde, Vana, Vieska, Wina, Winelda (Nelda), Zekla

Vornamen (m): Al(e)rich, Alphak, Ambros, Angbart, Angwart, Angfold, Anshold, Arbel, Ardan (Ardo), Baduar, Balinor, Bardo, Belch, Berndrich, Berwin, Binsbart, Blasius, Bogumil (Bomil), Bolzer, Bork, Bosper, Brauwin (Win), Brin, Brunhold, Cordo, Dappert, Darian, Dingel, Eberhalm, Edelbrecht, Eichbart (Eichert), Enno, Erlan, Erzian, Ettel, Eulrich, Falk, Ferling, Ferk, Firundal (Firndal), Firutin, Fork, Garubald, Gelphart (Geppert), Gero, Gobrom, Grambold, Grantel, Grimm, Growin, Hal, Halmar, Halmdahl, Hasmut, Helkor, Holdwin, Hummel, Ibrom, Idamil, Jakus, Jallik, Jalosch, Jargold, Kalmun, Kerling, Knurrbold, Korbrandt, Kordan, Kunhag (Kuno), Leubold, Leumar, Linnert, Malzan, Melcher, Nandel, Nirwulf, Nottel (Nöttel), Ontho, Pergrin, Perval, Polter, Rank, Reto, Roban, Rumpel, Rumpo, Runkel, Salm, Sindar, Stitus, Tann, Tarosch, Tradan, Trest, Ulfing, Ulfried (Ulfert), Umme, Valpo, Vitus (Vittel), Wengel, Wilbur, Wilfing, Wolfhardt

Familiennamen: Ackerknecht, Algerein, Alrauninger, Altschuh, Apfelbrandt, Appelstrunk, Ballenbinder, Beinhauer, Bienenbusch, Bierbrodt, Bockfold, Bösbold, Buchenschlag, Diegeler, Dinkelkorn, Dumpfbrodt, Eicherich, Einsäckler, Findeis(en), Funkenschein, Garnelsaum, Glockenschlag, Gscheidtner, Hasenfuß, Heimbürger, Heuhufer, Kannenbäcker, Klinghammer, Leitgeb, Markwardt, Mohnsack, Moorstein, Pfeifenbold, Rappenstein, Rechenmacher, Saueringer, Schotterbier, Sindelsaum, Zwirnbusch

Adelsnamen: Angenfurt, Angwartshof, Appelauen, Auersbrück, Auersfurt, Bärenklamm, Bardostein, Birnbrosch, Borking, Dunkelforst, Eberstamm, Falkenhag, Garnelhaun, Herbonia, Koschfurt, Koschtal, Lanzendorf, Möhrfelden, Nadoret, Niederborking, Riedenbusch, Salmingen, Schotterfels, vom See, Steinhag, Stippwitz, Uztrutz, Wengenholm

Silbenbaukasten

Familiennamen: Appel-, Bach(en)-, Bacher-, Bart-, Baum-, Baumel-, Beutel-, Bien(en)-, Bier, Birn, Blum(er)-, Bock-, Bös(en)-, Butter-, Eich-, Garnel-, Grobb-, Halm-, Hang(en)-, Has(en)-, Holz-, Hügel-, Kauz(en)-, Lieb(en)-, Moor-, Pflög-, Rüb(en)-, Sack-, Sau-, Sauer-, Stein-, Strunk(en)-, Süß(en)-, Topf,- Wacker-, Zwiebel- // anger, bier, bold, brodt, busch, erich, fold, haun, inger, klos, korn, ler, sack, saum, stein

Viele dieser Silben lassen sich auch in umgekehrter Reihenfolge aneinanderfügen. So wird aus Sauerbier einfach Biersauer, aus Bachstein Steinbach oder aus Zwirnbusch Buschzwirn.

Mittelreich: Nordmarken



»Lange Zeit habe ich über die Nordmärker unter Meinesgleichen eigentlich immer nur gehört, dass sie zu spät zur Schlacht kommen und deshalb so viele Männer und Frauen unter Waffen in ihren Regimentern haben. Liegt wohl daran, dass das an der Trollpforte tatsächlich so war. Auf dem Feldzug gegen Haffax war das allerdings nicht so. Da haben die Nordmärker genauso geblutet wie alle anderen auch, oftmals auch in der ersten Reihe. Das liegt wohl an ihrem ungestümen jungen Herzog Hagrobald, ein guter Mann. Guter Kämpfer und ein guter Zecher! Bei der Feier zu seinem Traviabund soll er sogar einen Zwerg unter den Tisch getrunken haben, ha!«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner, neuzeitlich

Die Nordmarken gehören zu den reichsten Provinzen des Mittelreiches und werden von konservativen Adligen beherrscht. Hier paaren sich ein gesundes Misstrauen gegenüber Neuem und Unbekanntem mit einer bodenständigen Frömmigkeit. In ländlichen Gebieten, vor allem aber unter den zahlreichen Leibeigenen, mangelt es auch nicht an einer gehörigen Portion Aberglaube. Die Namenswahl fällt daher oft sehr traditionell aus, und im Vergleich zu anderen Regionen des Mittelreiches haben die typischen Namen der Nordmärker einen fast schon altertümlichen Klang. Nicht zuletzt durch die Namen innerhalb der Herzogenfamilie ist diese Tatsache auch reichsweit bekannt, tragen deren Mitglieder doch Namen wie Hagrobald Guntwin, Ludowart Jast, Heldora Grimberta und seit kurzer Zeit auch Godehard Jast.



Bei der Wahl der Vornamen ist auch die große Verbundenheit der Nordmärker zur Praioskirche offensichtlich, denn Namen mit Bezug zum Götterfürsten selbst oder seinem Gefolge sind vor allem in der Gegend um Elenvina sehr gebräuchlich.

Nachnamen sind in dem ordnungsliebenden und traditionsverhafteten Herzogtum auch unter Leibeigenen gebräuchlich. Damit alles seine Richtigkeit hat, wird der Vollständigkeit halber gerne auch ein *aus* gefolgt vom jeweiligen Heimatort angehängt. Insbesondere die Bewohner der Städte und der Leute, die am Ufer des Großen Flusses siedeln, heben sich dadurch von den Bewohnern des Hinterlandes ab.

Helden & Heilige: Gerigunde vom Großen Fluss (Begründerin des Herzogenhauses), Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss (hitzköpfiger Herzog der Nordmarken), Halwart (mystischer letzter König der Nordmarken), Hilberian Praiogriff II. (Großonkel des Herzogs, Bote des Lichts, Oberhaupt der Praioskirche), Hlûthar von den Nordmarken (Schutzheiliger der Rondra wider dämonische Mächte, Träger des Heldenschwerts Siebenstreich, Held der Ersten Dämonenschlacht), Jast Gorsam vom Großen Fluss (ehemaliger Herzog und Reichsregent), Lechmin von Weiseprein (starb den Märtyrertod durch die Orks, Heilige der Praioskirche)

Vornamen (w): Adelgund(e), Adula, Alueh, Amadis, Auxilia, Basilissa, Beregis, Bilhild, Boromada, Calderine, Daria, Dhuoda, Drahomira, Durinja, Eilada, Elwene, Ermelind, Fastrada, Frederun, Gelda, Gezelin, Gratfri(e)de, Grimmhel, Guda, Gundelin, Hadelin, Harlindis, Helmtrud, Hemma, (H)ermenegild(a), Hesindigund, Idra, Imelda, Isavena, Is(e)we(i)n(e), Isfrid, Isora, Ituberga (Itta), Ivetta, Jocasta, Jolenta, Lindwin, Lioba, Liud(t)birg, Luassa, Lucasta, Luzia, Madalberta, Madalin, Mafalda, Marbolena, Maura, Me(i)ngard(e), Mika, Miril, Noitburg, Oda, Odelinde, Odewinse, Odrud, Omelda, Perainhuld(a), Perihel, Phegu(n)da, Phexline, Praialda, Prainabirg, Praiob(i)erga, Praitrud, Prianna, Rabanna, Radegund, Raxa, Regintrud, Richild, Ringard, Roana, Rondralda, Rotrud(e), Sabea, Salab(i)erga, Siric, Talina, Travialin, Tsa(s)al(d)a, Utsinde, Vea, Veriya, Wiltrud, Wina, Winifred, Witta, Wolfrida, Wulfrun, Zaberga, Zaraffa

Vornamen (m): Aarwin, Abbo, Adalhard, Adalric, Adelhelm, Aedin, Aidan, Aldebaran, Amaldus, Amiel, Angroban, Angrond, Arsan, Aureus, Baldos, Barnabas, Basin, Bellermin, Bernhelm, Bodar,Boromar, Boronslob, Brun, Celio, Cian, Dankrath, Donewald, Dorcas, Ebruiel, Eddo, Efferdfrid, Elko, Eremalrik, Ernbrecht, Firunhard, Fulger, Garmwart, Gebbert, Gerfrid, Godehard, Gorwin, Grifo, Hagrian, Hagunald, Hartuwal, Hechard, Helmbrecht, Heridan, Hesindagoras, Hilberian, Hlûthar(d), Hraban(us), Humban, Ingeras, Ingmar, Ingrawin, Irian, Jast, Jorgast, Kalver, Koradin, Leodegar, Leuenhard, Lucrann, Ma(e)dard, Manegold, Marborad, Markward, Meinwerk, Merkan, Morand, Nerek, Odumir, Ossian, Pagol, Phewin, Praiobold, Praiogrim, Praiopha(n)(tius), Praiostan, Praiowulf, Quendan, Rabanus, Radbod, Radulf, Reginbald, Rondragoras, Rupo, Sandrad, Sigred, Sirin, Traviard, Tsamar, Ucuriard, Ulfried, Vitold, Walram, Wandregisil (Wando), Welferich, Winfrid, Wunnemar, Yendan

Familiennamen: Andersin, Armshaus, Arrelfinger, Bachenbrecht, Bächerle, Bertenschlag, Bock, Dernheim, Dohlfelder, Dreyschwerdt, Eisner, Engstrand, Fatzmann, Fegentritt, Fischle, Flusswieser, Freienstetter, Gaucher, Gliependiek, Griff, Haberle, Häsler, Hintersass, Hugendubel, Isenbruckner, Kammergrad, Lausinger, Leerscheun, Kätner, Katorz, Kessler, Klingenbruch, Klippstein, Knurrpfütz, Kupferfeld, Malter, Muckenschlag, Rädle, Runkler, Salmfang, Sebelgarn, Simis, Spilman, Tobelberg, Trappdorf, Uhl, Wolfshag, Zehntner, Zweyfeldt

Adelsnamen: Altenfurt, Barschengrund, vom Berg, Ebersdorf, Eisenhuett, Eisenstein, Eisenwacht, Eisenwald, Elenvina, Firnholz, Föhrenschild, Graufurt, vom Großen Fluss, Greifax, Halwartshof, Hardenfels, Herrenwalde, Ibenburg, Kaldenberg, Kranick, Liepenstein, Meilingen, Nablafurt(en), Quakenbrück, Rabenstein, Riedenburg, Schleiffenröchte, Schlüsselburg, Schnakensee, Schönwald, Schweinsfold, Schwertleihe, Steinfels, Sturmfels ä. H., Tandosch, Tannwirk, Tiefenthal, Tsafelde, Twergengrund, Vairningen, Weiseprein, Weissenberg, Wolfsstein

Mittelreich: Perricum



»Perricum trug vor langer Zeit einen anderen Namen. Als Nebachot wurde es einst gegründet, und deswegen gibt es heute noch viele Familien hier, in deren Adern tulamidisches Blut fließt. Ja, in deinen ganz sicher, Makil. Was dann passiert ist? Nun, dann kamen die Bospraner, und mit ihnen der heilige Leomar, und sie haben mit Rondras Hilfe die Stadt eingenommen. Aber auch von der Zerstörung damals hat die Stadt sich erholt und ist standhaft geblieben. Alle Wunden heilen mit Peraines Segen, es wird auch dieser Tage nicht anders sein.«

—Bruder Hilbert von Auen, Perainegeweihter, 1040 BF

In Perricum sind typisch mittelreichische Namen üblich (siehe Seite **26**), oft auch mit Bezug zu Rondra, Praios sowie großen Kämpfern und Feldherrn der Vergangenheit. Die erst 1028 BF begründete Markgrafschaft umfasst auch Teile des einst untergegangenen Sultanats Nebachot, und so sind vor allem im Süden Namen nicht unüblich, denen ein tulamidischer Zungenschlag anhaftet. Häufig sind hier auch Mischformen und retulamidisierte Namen in Gebrauch, die sich durch das Verschlucken von Silben und Apostrophierung auszeichnen. Manchmal nehmen die Namen der Nebachoten auch Bezug auf den Rondrasohn Kor, den sie anbeten, seit sie aufgrund der Niederlage gegen die Bospraner Rondras Gnade verloren glauben.

Helden & Heilige: Ahn'alazina (Lokalheilige, verhinderte einst mit ihrem Tanz den Diebstahl der Sechsarmigen Rondra durch die Bospraner), Arve vom Arvepass (Baron, ehemaliger Abenteurer), Ayla von Schattengrund (war lange Jahre Schwert der Schwerter, das Oberhaupt der Rondrakirche), Babur und dessen Sohn Nebahath (Stammväter der Baburen und Nebachoten), Rondrigan Paligan von Perricum (Markgraf, Reichsgroßgeheimrat und Gemahl von Kaiserin Rohaja)

Vornamen (w): Alhina, Al'khora, Ayla, Chal'andra, Dassareth, Emer, Koralin(e), Korian(n)a, Lah'eila, Leudane, Mir'ban(e), Nurhan, Rondara, Svelinya, Yezhabel

Vornamen (m): Al'irik, Al'irikh, Al'k(h)or, Arve, Ash'ivin, Aslan, Chadim, Dalman, Eslam, Hal, Hamir, Koradin, Kordan, Kor'hamid, Korobar, Korresh, Leomar, Makil, Mu'ammar, Muk'hadin, Okam, Rahul, Reto, Rondrigan, Ronwulf, Sanin, Simold, Yakorban

Familiennamen: Belgor, Darpater, Dengler, Ehrwald(en), Felswegen, Leinfahrer, Leuentreu, Netzfischer, Rebenlieb, Rosstreiber, Trollzack, Turmen, Weihenwacht, Weinacker, Wintherlich

Adelsnamen: Bergthann, Brendiltal, Darpatbrück, Dergelmund, Firunslicht, Gluckenhang, Gnitzenkuhl, Haselhain, Leuentreu, Paligan, Pfiffenstock, Sturmfels, Trollforst, Wasserburg, Weidenhang

Mittelreich: Rabenmark



»Der Markgraf war mal bei den Golgariten, hab ich gehört. Ein hohes Tier, Großkomtur oder so. Soll ausgetreten sein, nachdem es da ordentlich gekracht hat. Aber die Kaiserin hält noch immer große Stücke auf ihn, sagt man. Sonst wär der ja wohl nicht noch Markgraf der von Mersingen.«
—gehört in einer Schänke in Altzoll, 1040 BF

Dass die Rabenmark vor der Umwandlung in ein weltliches Lehen jahrelang Kirchenland war, merkt man vor allem an der Boronfrömmigkeit, die mit der Herrschaft des Ordens des Heiligen Golgari Einzug erhalten hat. Als ehemaliges Bollwerk gegen die untoten Bedrohungen aus den Schattenlanden sind dort neben typisch mittelreichischen Namen (siehe Seite **26**) vor allem solche mit Bezug zum Schweigsamen Gott (siehe auch Seite **70**) und seinem Gefolge sowie Travia (Seite **70**) verbreitet.

Helden & Heilige: Etilia (Heilige der Boronkirche, sterbliche Mutter Marbos), Gernot von Mersingen (Markgraf, ehemaliges Mitglied im Orden der Golgariten, Streiter der Dritten Dämonenschlacht), Travinian (Schutzheiliger Darpatiens), der Zwölfte Ritter (Schutzheiliger der Rabenmark)

Vornamen (w): Alwen, Balatravie, Bishdalia, Borondria, Boronlin(de), Bronhilda, Dorlen(a), Etilie, Golg(a)rita, Heilbrun, Karneola, Leuhild, Marbirga, Marbogard, Marbolene, Marlinde, Noina, Norike, Oleana, Travide, Travienlieb(e), Travilea(h), Valdara, Wendeholde

Vornamen (m): Alboron, Boretheo(n), Bo(ro)dariel, Borotin, Brondan, Bronfried, Corvin, Corvinius, Firnmar, Gernot, Golgarik, Golgarion, Golgoran, Schweigfried, Silentius, Travidan, Travidor, Uthariel, Welfert, Wendehold

Familiennamen: Ahlert, Altzoller, Dunkelfähr, Gerber, Gutheis, Fellner, Flegelschinder, Firnberger, Ostlander, Riswulf, Schildmacher, Sensendengler, Trollzacker, Vargurd, Wulfenried, Xerber

Adelsnamen: Ackerer, Ährengatter, Aschenfeld, Baernfarn, Beschleger, Binsböckel, Blutfelden, Boronsruh, Mersingen, Niederauen, Praiosau, Rabenfeld, Rabenthal, Rabentreu, Rechthag, Sensenhöh, Sichelgrab, Trollsburg, Trollstädt

Mittelreich: Rommilyser Mark



»Die Leute waren schon immer sehr traviafromm in der Rommilyser Mark, also in dem, was heute noch von Darpatien übrig ist. Da wird die Gastfreundschaft noch hochgehalten, obwohl Land und Leute viel erdulden mussten. Wenn wir uns nicht wieder völlig danebenbenehmen, haben wir beim nächsten Wolkenbruch hoffentlich ein Dach über dem Kopf.«
—Bruder Hilbert aus Auen, Perainegeweihter, neuzeitlich

Die junge Markgrafschaft umfasst große Teile des alten Fürstentums Darpatien, welches nach dem Jahr des Feuers aufgelöst wurde. Die ehemalige Wildermark und die Traviamark sind seit 1035 BF unter neuer Herrschaft in der Rommilyser Mark wieder vereint, während die Rabenmark weiterhin Bestand hat (Seite **39**). Noch heute sind bei Volk wie Adel klassisch mittelreichische Namen (Seite **26**) gebräuchlich. Deutlich zeigt sich zudem der starke Glaube an die Göttin Travia in der Namensgebung. Daher sind die Namensbestandteile wie Buch-, Gans-, Fried- (-friede), Herd- (-herde, -herda), -linde und Traut- (-traud, -traute) häufig anzutreffen. Auch Namen mit direktem Bezug zur Göttin (Seite **70**) sind weit verbreitet.



Helden & Heilige: Answin von Rabenmund d. Ä. (Reichserzkanzler, Thronräuber und Befreier), Helmbrecht von Rabenmund (langjähriger Fürst Darpatiens und Verbündeter von Reto von Gareth), Irmegunde von Rabenmund (überragende Politikerin), Randolph Hermar von Rabenmund (Reichskanzler, Reformator und erster Fürst Darpatiens), Swantje von Rabenmund (junge Markgräfin), Travinian (Schutzheiliger Darpatiens, bewahrte Rommilys vor der Dämonenmacht)

Vornamen (w): Darpatia, Diethlinde, Fr(i)edegard, Friedegunde, Friedhilde, Friedrieke, Fro(h)mute, Gänsegard, Gansela, Ganselda, Gänselind(e), Gansje, Herda, Herdgard, Herdtraut, Herdfrieda, Herdfriede, Herdine, Herdlinde, Herdwiga, Herdwinja, Herzlinde, Hildegund, Hildelind, Ismena, Lindegard, Svelinya, Swantje, Traviata, Travide, Trautgund(e), Treuleude, Waldtraute

Vornamen (m): Answin, Barnhelm, Buchlieb, Cordovan, Egilmar, Friedbert, Friedebald, Friedebrecht, Friedeman, Friedensreich, Frieder, Gansbert, Gänsebald, Gänsebrecht, Gansefred, Gansel, Gansrik, Geldor, Gerindor, Hagen, Herdfried, Herdin, Herdmann, Isegrein, Lindebrecht, Ludeger, Oldewin, Randolph, Redenhardt, Siegmann, Traudemar, Trautmann, Trautmund, Traviahold, Travidan, Travinor, Treubert

Familiennamen: Armiger, Darpater, Daubenmacher, Dergelbauer, Finsterbinge, Grobbinder, Heisinger, Hufener, Landsknecht, Ochsenherder, Rattel, Silbergießer, Tannhaus, Trutzbacher, Tuchschneider, Viehtreiber, Werckenfels, Zwerchinger

Adelsnamen: Baernfarn, Bregelsaum, Darpatstrom, Dergelbrück, Erlenfang, Firunslicht, Gernatfurten, Mersingen, Natternfurt, Natterwacht, Ochs, Ochsenwasser, Ockenheld, Oppstein, Rabenmund, Rosshagen, Sturmfels

Mittelreich: Sonnenmark



»Die Beilunker haben den Schwarzen Landen getrotzt, indem sie Magie verboten haben? Das mag effektiv sein, keine Frage. Aber Praioswunder hin oder her, das können diese Kinder der Vorsicht doch unmöglich bis heute so halten. Keine zehn Pferde bringen mich dann nach Beilunk!«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin, neuzeitlich

Nicht zuletzt dank dem Segen des Götterfürsten bot die Sonnenmark um Beilunk lange den Schattenlanden die Stirn. Neben Namen aus Tobrien (Seite **40**) und dem Mittelreich (Seite **26**) sind dort daher vor allem solche Anleihen üblich, die an den Götterfürsten Praios (Seite **69**) und seine Diener gemahnen.

Helden & Heilige: Gwidûhenna von Faldahon (Fürst-Illuminata), Hagen der Dunkle (verschollener Markgraf, melancholischer Philosoph), Merishja (letzte Königin von Alhanien), Sildroyan der Schmied (Fürstgemahl der letzten alhanischen Königin, Zauberschmied), Ucurian Jago (gefallener Hochmeister des praiostreuen Bannstrahlordens, als Märtyrer verehrt)

Vornamen (w): Alatheia, Alda, Algrid, Amelthona, Aureliana, Branibora, Clarita, Dimione, Glenna, Gryphonia, Gurva, Gusella, Gwidûhenna, Gwynna, Helia, Ilumina, Iusterna, Jalinde, Lechmin, Linai, Luitperga, Lumina, Mirya, Obarana, Pomona, Praiadne, Praiobura, Praiodai, Praiodana, Praiogund, Praiolieb, Praiolil, Praiosmin, Praiotina, Praiowara, Usvine, Vilmja, Yasinth

Vornamen (m): Alatheio(n), Aldec, Anselm, Anselmo, Anselt, Ardo(r), Arras, Bardo, Claridor, Dignatius, Emmeran, Gilborn, Gorbal, Griff(an), Gryffor, Gurvan, Hal, Helborn, Helus, Hilberian, Holdec, Jariel, Jobdan, Justo, Kathay, Lechdan, Losan, Lumino, Malzan, Noralec, Owilmar, Praiobur, Praiodan, Praiofold, Praiogalm, Praiogriff, Praiohilm, Praiolan, Praiopold, Praiotin, Praiowar, Quanion, Sildor, Silem, Solrik, Stipen, Yarum, Yeto

Familiennamen: Bedofeld, Beilbergen, Beilunker, Bernigandh, Eschberg, Lichtblick, Radromsauer, Radromtaler, Starkentrutz, Tuchner, Vildromtaler, Waltich

Adelsnamen: Bergenhang, Braken, Faldahon, Föhrenkuppe, Graî, Greifenau, Greifenfeldt, Grünau, Güldenhang, Lichtenfelde, Radromfelde, Rauleu, Saldersand, Streitzig j. H., Waldereck, Zweiseen

Mittelreich: Tobrien



»Mein Vater hat immer erzählt, Tobrien ist mal ein großes Land gewesen, damals, bevor der Krieg kam. Schon immer haben dort wenige Menschen gelebt, aber viele Schafe. Meist lebten sie von Viehzucht oder Ackerbau. Die Menschen, nicht die Schafe. Das Leben war einfach und hart. Manchmal gab es keine gute Ernte oder einen harten Winter. Dann haben wir gehungert. Und dann kamen die Oger und haben alle aufgefressen, davon hat man mir oft erzählt. Danach kamen die Borbaradianer und die Toten standen wieder auf. Ich bin froh, dass wir jetzt in Gareth sind. Ich vermisse nichts aus der alten Heimat. Nur Mutter und Line manchmal. Aber hoffentlich kommen die niemals wieder.«
—aus dem Tagebuch des jungen Frankwart über seine Heimat, um 1020 BF

Tobrien hat ganz besonders unter der Borbaradianischen Invasion gelitten, als die Truppen des Dämonenmeisters damals von Maraskan zur Ostküste des Festlands übersetzten und ihren Feldzug begannen. Nur noch ein Teil der ursprünglichen Lande gehört heute zum Herzogtum, auch Weißtobrien genannt, während jenseits der umkämpften Grenzen die Reste der Schattenlande liegen.
Gebräuchlich sind hierzulande besonders Namen, die mit Wolf- (-wulf, -wulfe) oder Eber- gebildet werden. Auch Anleihen bei Gottheiten wie Peraine, Rondra oder Firun sind beliebt. Zudem hat das alte Erbe der vor Jahrhunderten hier siedelnden Alhanier (Seite **46**) seine Spuren hinterlassen, und so findet sich auch mancher Name, der ein wenig an den Zungenschlag der Norbarden (siehe auch Seite **45**) erinnert. Eine weitere Besonderheit ist, dass viele tobrische Familiennamen auf *-ing*, *-sen* oder *-sin* enden.

Helden & Heilige: Bernfried von Ehrenstein (manchmal auch Bernfried Ohneland, Herzog von Tobrien), Jarlak von Ehrenstein (erster Herzog aus dem Hause Ehrenstein, Heiliger des Firun), Kunibald von Ehrenstein (ehemaliger Herzog), Merishja (letzte Königin von Alhanien), Sildroyan der Schmied (Fürstgemahl der letzten alhanischen Königin, Zauberschmied), Xindra von Sumus Kate (oberste Druidin Tobriens)

Vornamen (w): Arnwulfe, Dalkeshja, Dela, Eberlieb(e), Endilia, Faduhenne, Fian(n)a, Firunie, Firunja, Grimwulfe, Gundel, Ifirnja, Ilsebra, Maila, Merishja, Morlenja, Perainje, Perjascha, Renja, Rondrian(j)e, Xindra, Winfirune, Wulfriede, Wulfe, Yppolita, Ysilie, Zylva

Vornamen (m): Argon, Ber(n)fried, Bernhelm, Delo, Eberhardt, Eberhelm, Eberrecht, Eberwulf, Fergold, Firnwulf, Firunjef, Firutin, Frankwart, Grimmwulf, Hagen, Jarlak, Jost, Kunibald, Kunibrand, Kun(j)o, Litprand, Nibelwulf, Rondrajev, Ronwulf, Rude, Rudjew, Silbahardt, Sildroyan, Thiomar, Wolfbrandt, Wolfhardt, Wolfhelm, Wulf, Yerodin, Zordan

Familiennamen: Adersin, Alstersen, Alttdorfer, Auensen, Bauernschäfer, Birkenhain, Birkenoff, Donnersin, Ebelsen, Ebering, Egelsen, Erlbach, Erlenseer, Fuchsen, Gorbensen, Henningsen, Ilsurer, Jelling, Karensen, Knochenhacker, Kolding, Lammersen, Meiling, Neustädter, Okenheld, Pering, Protzinger, Rauerding, Riedenschäfer, Rundling, Schäfchenbauer, Schafensen, Werthag, Wollmacher, Wulfsen, Ysilier

Adelsnamen: Alst, Bocksweiler, Darbonia, Dogulsfurt, Drachenwehr, Dunkelstein, Ehrenstein, Eisenrath, Erlbrück, Finstertann, Fischbach, Firunsschilfen, Gabelweyhe, Gerdenwald, Gernotsborn, Grünauen, Isenborn, Korswandt, Nordweide, Ogerbusch, Radrombrücken, Schafweide, Schilfsend, Schnattermoor, Tirandur, Treublatt, Ulmenburg, Wolfsruf, Wulfenforst, Wulfenthurm, Yyoffrynn-Thama

Mittelreich: Warunk



»Bevor die Rondrianer kamen und das Nekromantenpack vertrieben, da blieb dir doch gar nichts anderes übrig, als mitzumachen oder dich weg zu ducken. Viel zu oft haben sie neue Knochen gebraucht oder einen frischen Toten. Bis heute wachen meine Kinder nachts schreiend auf, weil sie die Alpträume des Schwarzen Drachen nicht vergessen können. Ich sage dir, die Schrecken der Warunkei sind nicht viel anders als die kalten Alriks – die kommen auch immer wieder!«
—Alruna Erlingsen, Krämerin aus Warunk, 1036 BF

Die kleine Markgrafschaft war früher ein Teil Tobriens und stand viele Jahre unter der Herrschaft der borbaradianischen Schergen. Neben Namen, die in Tobrien (Seite **40**) üblich sind, sind seit der Befreiung der Stadt Warunk durch die Rondrianer auch solche mit Bezug zur Göttin Rondra (Seite **70**) und ihrem Gefolge verbreitet. Besonders im Umland der Stadt haben zwölf Jahre Herrschaft durch Dämonenknechte, den Schwarzen Drachen Rhazzazor und den Nekromantenrat jedoch tiefe Spuren hinterlassen. Nicht wenige Namen waren Erzdämonen oder anderen Kreaturen der Niederhöllen entlehnt worden. Oft wurden sie nach der Befreiung wieder geändert oder verkürzt, so dass die ursprüngliche Bedeutung nur noch für Eingeweihte zu erahnen ist. Beispiele für solche Namen aus den befreiten Schattenlanden findest du auf Seite **49**.

Helden & Heilige: Leomar von Baburin (Rondraheiliger, Schutzpatron von Warunk), Karloff mit der silbernen Hand (erster Markgraf und Begründer der Warunker Philosophenschule), Pher Drodont (Erzmagier und Drakologe), Sumudan von Bregelsaum (junger Markgraf, im Exil aufgewachsen), Throndwig von Bregelsaum (ehemaliger Markgraf, bekannter Pflanzenkundler und Abt des Dreischwesternordens)

Vornamen (w): Alruna, Alwide, Diomara, Dythlind, Gerja, Gringuld, Kajandra, Oleana, Perainiane, Perinja, Rondraleude, Rondriane, Rondwige, Sumulieb, Travide, Trawin(j)a, Tsalind(e), Tsanja, Wildgrimja, Xaira, Xyleste

Vornamen (m): Arngrim, Bastan, Eberhelm, Fronhardt, Gilborn, Karloff, Leomar, Leufried, Perainian, Rondragabund, Rondralf, Rondrian, Rondwig, Sumudan, Thiomar, Throndwig, Travinor, Wildgrim, Wolfhelm

Familiennamen: Angerling, Altpranger, Altschulz, Binsen, Bitterwein, Dargel, Ebersen, Erlingsen, Honorald, Hornstetter, Kleinbrück, Krytzdorfer, Lederer, Linnentreu, Plötzbogen, Radromtaler, Sembelquaster, Warunker

Adelsnamen: Binsenbeck, Bregelsaum, Erlengrund, Firunslicht, Kaltenstein, Natterngras, Witzeney

Mittelreich: Weiden



»In Weiden ist vieles noch genau so, wie es schon vor Hunderten von Jahren war. Hier sind Ritter noch echte Ritter, Waffen noch echte Waffen, und der Ork bekommt ordentlich eins zwischen die Hauer, wenn er sich hierherwagt. Ich mag es, wie sehr die Menschen hier den Traditionen verhaftet sind. Das macht sie weniger hektisch als anderswo – und uns Angroschim gleich viel sympathischer, obwohl sie ja rechte Elfenliebhaber zu sein scheinen.«
—Arbosch Sohn des Angrax, zwergischer Meisterschmied, neuzeitlich

Die Sprache und so manche Alltagsformulierung im Herzogtum Weiden klingen leicht antiquiert, fast ein wenig wie aus der Zeit gefallen. So manche Adelsrede oder Abschiedsformel könnte auch einem Geschichtsbuch entsprungen sein, manchen Namen haftet aufgrund der Verehrung der Fee Pandlaril auch etwas Märchenhaftes an. Trotz allem schätzen die Weidener Direktheit, und häufig sind die Weidener Namen den Eigenschaften des Landes, des Trägers, der Götter und natürlich der Ahnenreihe entlehnt.
Bei den Vornamen sind besonders solche mit Aar-, Bär- (-bär), Fee-/Feen- (-fee), Ron-/Rond- (-ron(d)e) oder Wolf- verbreitet. Unter den Stadtfreien, aber auch bei einigen alteingesessenen Familien auf dem Land sind Familiennamen verbreitet, die sich häufig nach Herkunftsort oder Beruf richten, oder einen Bezug zur örtlichen Flora

und Fauna haben. Landfreie und Leibeigene nennen sich zudem häufig nach ihrem Wohnort, beispielsweise Gernlind aus Mittenberge oder Nolle aus Moosgrund.

Helden & Heilige: Aldifreid von Trallop (Bardenkönig, Barde am Hof von Kaiser Menzel), Asralion und Aramandel Sommertau (Elfen, besiegelten mit Murak-Horas den Tralloper Vertrag), Avon Nordfalk (Streiter des Reiches, Graf von Baliho, starb einen Heldentod im Kampf gegen die Schwarzen Lande), Gwynna die Hex (über 200 Jahre alte eigeborene Hexe, Prinzessin von Weiden), Herdan von Rhodenstein (Gründer des Ordens zur Wahrung, Bekämpfer der Orks), Isegrein der Alte (sagenhafter erster König von Baliho), Isegrein der Wanderer (sagenhafter letzter König von Baliho, Firunheiliger und Schutzpatron der Wildnisreisenden), Nasildir von Trallop (legendärer Bezwinger des Orkkönigs Nargazz Blutfaust, später Graf von Trallop), Olat der Bogner (legendärer Bogenschütze, ehemaliger Graf von Bärwalde), Pandlaril (mythische Fee, Beschützerin der Weidener Lande um Fluss und See), Trallop Gorge (eigentlich: Gorge Kolenbrander, schwerreicher Kaufmann und Stellmacher), Waldemar der Bär (ehemaliger Herzog, Bekämpfer der Orks, fiel als Held im Kampf gegen die Borbaradianer), Walpurga von Löwenhaupt (Herzogin von Weiden, unfreiwillige Verkünderin von Borbarads Rückkehr)



Vornamen (w): Aartrude, Adilgunde, Ailgrid, Alwen (-wid), Amselgunde, Ardariel, Arline, Bärlind(e), Bärtraut, Bormunde, Danje, Derlinde, Dylga, Elftraut(e), Elfwid(de), Ellmholda, Enn, Erlgard, Erlinde, Fann, Farlgard, Farline, Farnlieb, Feengund(e), Fenia, Feyenholde, Firre, Fiya, Fredegunde, Freugern, Frohlinde, Furgund, Gernlind, Gilamund, Gun(elde), Gusella, Gwynna, Helchtrut(a), Hennya, Herdlind, Hilmtrud(e), Holdtraude, Ilfwid, Illa, Ilme, Irlgunde, Kunn, Kupunda, Lann, Lanzelind, Linje, Liebholde, Luitperga, Maidholde, Matissa, May, Mirnhilde, Nalle, Neunhild, Nifgunde, Olginai, Omwid(da), Praida, Raugunde, Rondperga, Rondragabund, Rechhilde, Rinnfolde, Sindaja, Tannfriede, Thargrîn, Traute, Ullgreîn, Waidgunde, Walbirg, Walderia, Waldtraute, Waliburia, Walpurga, Yandebirg, Yolina

Vornamen (m): Ailfir, Ailgrimm, Alarwin, Aldewein, Angilbert, Angrist, Anshag, Arbolf, Arlan, Arnôd, Arnulf, Avon, Bärfried, Baeromar, Bernhelm, Binsbart, Borckhardt, Bunsenhold, Dankward, Darwolf, Derling, Dietrad, Dolgon, Drachwill, Dreufang, Edil, Efferdin, Eichbart, Emmeran, Erlwulf, Falber, Feenwar(d)t, Ferling, Finglan, Firl, Firnmar, Firutin, Geldor, Gerwulf, Gille, Giselhold, Gorge, Grimmfold, Hargord, Harmwulf, Hartmann, Hasrolf, Heldar, Herdan, Ilmar, Ilmbold, Ingerman, Ingram(m), Jargold, Jarlan, Josold, Karfang, Kerling, Knorrhold, Lanzelund, Lein, Leueman, Lingmar, Marbert, Marmwulf, Meinhardt, Menzel, Nassing, Nolle, Norsold, Odilbert, Olin, Pagol, Perdan, Phexlieb, Radumar, Rodunk, Rondril, Rondreich, Sadelhold, Sighelm, Siltja, Tannfried, Terkol, Tiro, Thimorn, Thordenin, Thorolf, Tobor, Uldreich, Ulfert, Waidhart, Waldemar, Weldmar, Wilfing, Wolfhelm, Yann

Familiennamen: Ackermann, Brachfelder, Buthner, Danckert, Donnerbacher, Erlenfold, Fahrenholz, Faulhaber, Finsterbacher, Flösser, Freidank, Ganzert, Gerber, Hohenwald, Hollerheider, Ibendorn, Kolenbrander, Morgenroth, Mühlenfels, Netzknüpfer, Orkendräu, Orkenhauer, Rathilsteiner, Riemenschneider, Rindsherder, Rohleder, Runhager, Schmiedefrau/-mann, Teichenberger, Ulmenschläger, Waldner

Adelsnamen: Auenfels, Blauenburg, Bibergau, Binsböckel, Birselburg, Blaubinge, Dergelquell, Fälklin, Finsterbach, Fuchshag, Grauenfels, Grîngelbaum, Harlburg, Hohenstein, Leuenfeste, Löwenhaupt, Nordfalk, Pandlaril, Rotenwasser, Rotwasser, Schneehag, Schnewlin, Schrauffenfels, Sichelbruch, Weißenstein, Weiden

Mittelreich: Windhag



»Der Windhag mag zum Mittelreich gehören, aber das sehen die Bewohner dort bei Weitem nicht alle so. Die marschieren nicht so einfach, nur weil jemand aus Gareth den Marsch bläst. Die Leute hier sind wehrhaft, stolz und unbeugsam, für die zählt nur ihre Sippe und ihrereins. Dennoch können wir das sicher irgendwie für unsere Zwecke nutzen, sag ich dir. Aber Obacht! Die Leute entbehren nicht einer gewissen Bauernschläue, und man muss wissen, wie man sie zu nehmen hat.«
—gehört in seiner Kadettenkneipe in der Festungsstadt Harben, 1039 BF

Die Namen im Windhag ähneln vom Klang her oft den albernischen (Seite **27**) oder nordmärkischen (Seite **37**), denn durch häufig wechselnde Grenzverläufe hat sich in der dünn besiedelten Region nie eine wirklich eigene Namensgebung durchgesetzt. Vielerorts hat sich auch eine Mischform aus beiden Zungen gebildet. Eine regionale Besonderheit ist, dass Mitglieder der Windhager Sippen stets auch den Sippennamen nennen, wenn sie vorstellig werden, z. B. Stuaic Kleibock aus Udamans Sippe. Dieser Sippenname verbindet mehrere Familien miteinander, die ihre Abkunft auf eine gemeinsame Ahnherrin oder einen gemeinsamen Ahnherrn zurückgeführen.
Beim Adel gibt der Name eines Kindes oft auch Auskunft darüber, wo die Loyalitäten der Familie liegen. Wird ein albernischer Name gewählt, hält die Familie es meist nicht so eng mit den Nordmarken, und umgekehrt. Auch horasische Namen sind keine Seltenheit, besonders dann, wenn Familienbande oder Sympathien nach Grangor oder generell ins Horasreich bestehen.

Helden & Heilige: Branda Wolfling (düstere Jägerin), Cusimo Garlischgrötz von Grangor (Markgraf vom Windhag, Herzog des horasischen Grangorien), Sankt Haldan (Traviageweihter, Lokalheiliger im südlichen Windhag), Niamad ui Bennain (Graf von Kyndoch, Fürst von Albernia, Bezwinger der Orks), Rateral Sanin XII. (legendärer Admiral und erster Markgraf des Windhag, großer Entdecker), Thalaria (Herrin vom See, hochverehrte Fee), Udaman (sagenhafter Holzfäller, führte die Axt Eisenblatt), Wiltrut (sagenhafte, uralte Königin der Harpyien)

Vornamen (w): Adula, Alueh, Amadis, Auxilia, Basilissa, Beregis, Bilhild, Calderine, Daria, Dhuoda, Eilada, Elwene, Ermelind, Frederun, Gelda, Gezelin, Guda, Gundelin, Hadelin, Hemma, Imelda, Isavena, Isfrid, Isora, Ivetta, Jocasta, Lioba, Luassa, Lucasta, Mafalda, Maura, Mika, Miril, Oda, Odrud, Perihel, Prianna, Rabanna, Raxa, Regintrud, Richild, Roana, Siric, Talina, Utsine, Vea, Veriya, Wiltrud, Wina, Witta, Zaberga

Vornamen (m): Aarwin, Abbo, Adalric, Aedin, Angrond, Aureus, Baldos, Basin, Bodar, Brun, Celio, Cian, Donewald, Dorcas, Eddo, Elko, Fulger, Gebbert, Gerfrid, Gorwin, Grifo, Hagrian, Hartuwal, Heridan, Hilberian, Humban, Ingeras, Ingmar, Irian, Jast, Jorgast, Kalver, Koradin, Leodegar, Lucrann, Markward, Merkan, Morand, Nerek, Odumir, Pagol, Quendan, Rabanus, Radbod, Radulf, Rupo, Sandrad, Sigred, Sirin, Ulfried, Vitold, Walram, Wando, Winfrid, Wunnemar, Yendan

Familiennamen: Arsinger, Bachenbrecht, Bergner, Bock, Dernheim, Drachenschlag, Eisenblatt, Engstrand, Flusswieser, Grubrech, Halbach, Harbener, Holzer, Lausinger, Kleibock, Klippstein, Kratosmann, Kyndocher, Marag, Outerich, Salzbruck, Schollbrecher, Sturmtrutzer, Unfreund, Windrufer

Adelsnamen: Aichhain, Drachenwacht, Greifenklamm, Grötz, Osthagen, Schattengrund, Trutzburg, Westwind, Windock, Windisch, Widdernhall

Sippennamen der Windhager: Borgrun, Cortak, Garan, Gerfin, Hellron, Peukin, Tauron, Udaman



Nivesen



»Die Lieska-Lie, so nennt sich der Stamm, in deren Jurten wir vorerst untergekommen sind, haben uns freundlich aufgenommen. Während Mirhiban ihr Fieber auskuriert, lässt Geron sich von Enuk einige Kniffe mit dem Speer zeigen. Mir bleibt nur, den Karenen beim Weiden zuzusehen. Die Schamanin, eine uralte Frau namens Lieskaju, schickt Mirhiban regelmäßig in die Schwitzhütte und verabreicht ihr einen ranzigen Sud aus vergorener Karenmilch. Ach, wäre doch nur Hilbert bei uns.«
—aus den Aufzeichnungen der Hexe Rovena aus dem Überwals, neuzeitlich

Nivesen ziehen mit ihren Karenherden durch die Weiten des Nordens und führen ein einfaches Leben als Hirten, Sammler und Jäger, die gemeinsam mit den Wölfen im Einklang mit der Natur leben. Dementsprechend einfach ist auch ihre Namensgebung, und viele Nivesen führen lediglich einen Vornamen. Auch Ehrennamen sind selten, meist nennen sie jedoch zur Vorstellung auch den Namen ihres Stammes oder ihrer Sippe.
Des Weiteren tragen Nivesen einen Wolfsnamen – für Außenstehende nicht mehr als eine Aneinanderreihung von Knurrlauten – der jedoch im Alltag unter Menschen so gut wie nie Verwendung findet.

Aussprachehilfe
Doppelvokale wie „ee“ oder „ii“ werden nicht lang, sondern tatsächlich doppelt gesprochen wie in „Le-en-ja“.

Helden & Heilige: Erm Sen (auch: Steppenwolf oder Wolfsritter, legendärer nivesischer Schwertmeister und Veteran des Khômkriegs), Kailäkinnen (steinalter Nivesenschamane, Wanderer und Mittler zwischen Menschen und Wölfen), Kiamu Vennerim (weitgereister nivesischer Magier, Koryphäe auf dem Gebiet der Bewegungszauberei), Mido von den Toivoa (Schamanin der Lieska-Leddu und Nachfolgerin Kailäkinnens)

Vornamen (w): Aikku, Airiksela, Amuri, Auka(ju), Baituri, Beri, Bjanju, Dakauju, Dana, Duri, Eikaju, Emela, Eskola, Falkja, Guaäna, Hallvi, Hauka, Helja, Hikia, Janaha, Jokela, Jonuri, Kajani, Kantala, Karenju, Kelva, Kisa, Kuopi, Lauka, Leenja, Lieskaju, Lojmaa, Mido, Murula, Myrra, Naäni, Naij, Näljavena, Neli, Nirka, Nivilaukaju, Ojakalla, Olu, Peltju, Pori, Rauma, Roika, Saari, Taiini, Terhi, Tiali, Tiensu, Tolsa, Ulu, Usi, Valla, Viala, Vieki, Ylista, Zurti

Vornamen (m): Aatto, Abjo, Adjok, Altanan, Arjuk, Banuk, Beranen, Berko, Binjok, Danjuk, Ebnan, Eikaljok, Eiko, Eirki(r), Enan, Enko, Enuk, Erm Sen, Finjhon, Garnuk, Genko, Gurjinen, Hanko, Hautan(an), Heimanuk, Hietanen, Honuk, Horganan, Iivarr, Janjuk, Jasu, Jorinen, Jurtan(an), Kaikanuk, Karuukijo, Kauno, Keinjo, Kervo, Kiamu, Kilh(j)o, Kinajo, Kintan(an), Kylänjak, Lanan, Latu, Lieto, Loschim, Mada(nan), Maenan, Miko, Neajo, Nejhan, Nurmjo, Poukai, Rakjo, Rasjuk, Rik(j)u, Sein(j)uk, Toljok, Uljok, Valen, Valjok, Zeino

Sippen- und Stammesnamen der Nivesen: Auka-Lie, Hokke, Kaiku, Kaiyakuu-Lie, Kettu-Lie, Kylänjak, Lieska-Jaärna, Lieska-Kangerluk, Lieska-Leddu, Lieska-Lie, Lieska-Madukju, Majava-Lie, Navalauki, Rika-Lie, Takku, Toivoa, Uusipauki, Villikauka



Norbarden



»Ich kann dir alles besorgen, wonach dein Herz begehrt, Briederchen. Eine neue Axt? Nun, nicht neu, aber mit der Molokdeschnaja hier hat damals mein Oheim Kergaj in der Dämonenschlacht gekämpft. Ist noch gut in Schuss und schön scharf, schau hier! Oh, und das hier ist etwas ganz Besonderes. Den Meskinnes brennt unsere Muhme Ismenka höchstpersönlich. Du wirst im ganzen Bornland keinen besseren finden, schon gar nicht bei den durchtriebenen Jantareffs, nein nein!«
—Girtinka Dagoneff, reisende Händlerin, 1039 BF

Norbarden leben in Meschpochen (Alaani: Sippen) zusammen und führen daher zu ihrem Vornamen stets einen gemeinsamen Familiennamen. Da mit der Muhme stets eine Frau einer solchen Sippe vorsteht, sind alle Familiennamen in der ursprünglich weiblichen Form angegeben. Zu früheren Zeiten war es durchaus üblich, dass Männer den Familiennamen mit einem angehängten *-o* oder *-ko* führten. Das Gleiche galt, wenn sie in die Sippe ihrer Frau einheirateten, auch für den neuen Familiennamen. So wurde beispielsweise Aljeff zu Aljeff(k)o oder Janig zu Janigo. Dieser Brauch hat jedoch zunehmend an Bedeutung verloren.

Von den meisten männlichen Vornamen existiert eine weibliche Form, die gebildet werden kann, indem man die Endungen *-a*, *-ja* oder *-ka* anhängt. Umgekehrt kann aus weiblichen Namen natürlich auch durch das Weglassen dieser Endungen die männliche Form gebildet werden.

Weit verbreitet sind außerdem Koseformen und Abkürzungen. Katjenka wird also häufig auch Jenka gerufen, oder Mischajil wird liebevoll zu Mischa oder Mila verkürzt.

Helden & Heilige: Bisminka von Jassuula (mächtige Hexe, bewahrt das alte Erbe der Alhanier), Imjaschala Mandragjeff (Zibilja, die mit der Gabe der Prophezeiung gesegnet ist), Jaunava Surjeloff (Begründerin des einflussreichen Handelshauses Surjeloff), Matajew der Schöne (Bestandteil vieler trauriger Liebesgeschichten und -lieder), Milota Tsirkevist (ehemalige Leiterin der Nordlandbank), Slanka die Schlaue (legendäre Händlerin, die einst Phex höchstselbst ein Schnippchen geschlagen haben soll)

Vornamen (w): Abra, Agnitha, Aikulja, Akilja, Argja, Banja, Barina, Berilja, Besga, Bilkis, Birgat, Bisminka, Bite(scha), Bogja, Chren(j)a, Dagris, Dalkeshja, Darka, Dascha, Datescha, Derja, Dirgisa, Durscha, Eborja, Eika, Elkja, Etris, Fagrisa, Fan(j)a, Felja, Fetanka, Finja, Frankja, Ganris, Gerja, Girtinka, Gulja, Haka, Hanija, Hashandra, Hedja, Helna, Hetinka, Hirja, Huldja, Hurt(j)a, Ibra, Imja(schala), Ischa, Ismenka, Jalinka, Jalna, Jaminka, Janka, Jascha, Jaunava, Jelena, Julenka, Juminke, Kalinka, Karena, Katjenka, Kerja, Kitinka, Kolja, Koscha, Kurja, Lenija, Lexaja, Liminka, Lorsija, Mascha, Merisch(j)a, Minka, Mischala, Mokascha, Murja, Nunja, Obanja, Olgad(j)a, Olja, Orinka, Otja, Pawla, Pidescha, Polita, Potinka, Radinka, Radra, Rasescha, Reska, Rika, Rischinka, Ruschane, Sanja, Slanka, Soscha, Talja, Tatja, Terlaja, Thesi(j)a, Titanka, Tuminka, Umerike, Upra, Vesanka, Wlada, Yilbakis, Zerinka





Vornamen (m): Adrej, Ahani, Aikul, Aleks, Alriksej, Amrun, Arej, Arljew, Akhtaw, Banjew, Barin(s), Beril, Bjuro, Bogul, Boril, Bradrik, Burgej, Dagri, Danilew, Darbin, Darjew, Daswadan, Dergej, Dirgis, Dorko(w/j), Ebran(i/j), Elkman, Erdoj, Ergjew, Etril, Fadril, Fagris, Fargej, Fenew, Fjedril, Fjinko, Fogutil, Fradrik, Fredoj, Ganew, Ganri, Glawnaj, Gojelno, Gossud(j)ar, Guri, Hamakil, Ibron, Irgoi, Janko, Jaslaw, Jenko, Juchow, Kargemil, Kaspaj, Kaspron, Kergaj, Kergil, Kolaj, Lankej, Lari, Laromir, Leguslaw, Lexej, Lorsij, Malmodir, Matajew, Mermadin, Mija, Mikail, Mischajil, Mjesko, Mokosch, Okil, Okjadir, Olboj, Parel, Patril, Perun, Pjatril, Radul, Raswedj, Respo, Rogoff, Rurtin, Sajud, Samjon, Sergej, Sildrojan(-yan), Swantew, Swiat, Tassil, Tatjan, Teskisch, Thundjar, Tuljew, Upraw, Uriel (Urjel), Watelno, Wlad, Zanisch

Sippennamen: Abrinken, Aljeff, Arlin, Arrastin, Atranzig, Bagoltin, Bartineff, Barvedis, Bilenzig, Bolscheff, Burtinen, Butanjeff, Chadjeff, Choprutin, Daginen, Dagoneff, Dallentin, Daprusek, Dimrinen, Dogeljeff, Dubej, Dukatajeff, Elin, Emaneff, Erginen, Etajeff, Eugoltin, Fagjeff, Fantinen, Ferjeff, Filajeff, Firnin, Fogil, Fogujeff, Frantischeff, Fruginen, Gamajeff, Garkinen, Gerjeleff, Gertainig, Gorening, Hardering, Helajeff, Horminen, Hurlemaneff, Ibrajeff, Ijineff, Imonin, Irgjeloff, Itolojeff, Janeff, Janig, Jantareff, Jeninen, Jikajeff, Jonkjeff, Jurgavist, Jataneff, Kereling, Koranzig, Kowalejeff, Lenejeff, Linerajeff, Loranin, Lugoltin, Mandragjeff, Marginen, Mogoljeff, Nogil, Nurkajeff, Olscheff, Otaninen, Porgajeff, Ragaschoff, Reschgin, Sewerin, Sievening, Surjeloff, Tsirkevist, Tureljeff, Ugradin, Walsajew, Wodjadeff

Alhanische Namen

»Die Malika, unsere Königin Rasescha, herrscht gütig, denn sie ist von Heshinja, der weisen Schlange, selbst bestimmt worden. Ihr zur Seite steht die Alkahina, die ihr Leben ganz in den Dienst der Schlange und von Mokoscha, der gütigen Immenmutter, gestellt hat. Sie ist eine sehr kluge Beraterin, aber auch, wenn sie beide zusammen noch so klug sind, hört die Königin dennoch auf den Rat der Weisen. Dort ist auch deine Mutter an diesem Abend, Shinja, und deswegen gibt es heute leider keine Gutenachtgeschichte.«
—der Zimmermann Keshmir zu seiner kleinen Tochter, Bey-el-Unukh, 338 v.BF

Das Königinnenreich der Alhani erstreckte sich einst östlich von Schwarzer Sichel und Trollzacken bis hin zur Ostküste Aventuriens. Hier siedelten die Vorfahren der heutigen Norbarden und errichteten ein großes Reich, das schließlich von den Bosparanern bezwungen wurde.

Die Namen der Alhani hatten stets eine ganz eigene Bedeutung und wurden meist nach einer Prophezeiung gewählt. Hierzu wurden oft alte Schriften und Sagen des Volkes herangezogen, aber auch klassische Orakel wie das Lesen aus Knochen oder der Flug eines Bienenschwarms kamen zum Einsatz. Für Frauen- und Männernamen gab es geschlechtspsezifische Endungen, die sich auch im Laufe eines Lebens ändern konnten. So wurde z. B. aus der jungen Shinani (kleine Schlange) mit dem Heranwachsen Shinja (die Schlange) und schließlich im Alter Shinakis (weise Schlange). Diese Veränderung war jedoch keinesfalls zwingend, und so konnte auch ein junger Mann Tharon heißen oder eine alte Frau Ibrani.
Nachnamen waren bei den Alhani unbekannt. Falls nötig, wurde mit *char* (von) auf den Heimatort Bezug genommen, z. B. bei Mikail char Bey-el-Unukh, der aus dem heutigen Beilunk kam. Ansonsten waren

hauptsächlich Mutternamen im Gebrauch, die nach *suni* (Tochter der) oder *omer* (Sohn der) nachgestellt wurden. Bitescha suni Bilkis war also die Tochter der Bilkis. Ihr Bruder nannte sich hingegen Keshmir omer Bilkis.

Typische Endungen (w)

Endung	Bedeutung
-dra/-dru	zaubermächtig
-ja	weibliche Endung
-kis	alt, weise
-ni	jung, klein
-ris	geboren, lebendig
-scha	herrschend
-tha	furchtlos

Typische Endungen (m)

Endung	Bedeutung
-dir/-din	kämpfend
-i/-il	jung, klein
-jar/-jan/-yan	männliche Endungen
-mir/-mer	Sohn
-on	ernst, weise
-ri	geboren, lebendig

Vornamen (w)

Name	Bedeutung
Agnitha	furchtloses Mädchen
Aluzha	die Mächtige
Bilkis	weise Träumerin
Bitescha	im Tempel Herrschende
Dalkeshja	die das Heim Segnende
Danutja	die Gerechte
Gama	die Zweiflerin
Hanija	Siebte, Glückliche
Harandra	edle Zauberin
Hashandru	die durch Zauberei Herrschende
Ibrani	junge Erhabene
Koscha	die Biene
Merishja	die lebende Nachfahrin
Nurja	die Leuchtende
Orinakis	weise Herrin des Windes
Rasescha	die mit dem Kopf Herrschende
Shashinja	erleuchtete Herrscherin
Shinja	Schlange, Erleuchtete
Surja	die Strahlende
Thesija	die Fordernde
Yilbakis	die alte Weise
Zibilkis	weise Traumseherin

Vornamen (m)

Name	Bedeutung
Amadin	rächender Kämpfer
Amagomer	rächender Sohn
Druidin	Zauberkämpfer
Fedaji	der Kriegsführende
Hamakil	der Hitzige
Haniri	der glücklich Geborene
Kargemil	der Weitgereiste
Keshmir	der daheimgebliebene Sohn
Laromir	der Nachgeborene
Lorsijan	Bewahrer
Mermadin	der für den Sohn Kämpfende
Mikail	der Fragende
Okjan	aus der Wildnis stammend
Reshgijan	der Besonnene
Sildroyan	der Undurchsichtige
Tatjan	der Vater
Thajan	der Furchtlose
Zhuljar	der Blutige

Ortsnamen: Al'Zul, Bey-el-Unukh, El'Sur, Lors-Hunk, Sard'Husk, Shamâlhamma, War-Hunk, Ysil'elah

Nostria



»Ablasion Vestvind von Dyckmoor. Phexverflucht, sie nennen ihn sogar liebevoll ›Blas‹! Ich habe schon gehört, dass die Nostrier … altmodisch sind. Aber das ist doch kein Name für einen Ritter, das ist eine Beleidigung. Dass er sich hochtrabend ›Rondrast‹ nennt, macht es nun wirklich nicht besser.«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner, neuzeitlich

Wie im benachbarten Königreich Andergast, setzen auch die Nostrier auf althergebrachte Namen, die schon vor Jahrhunderten gang und gäbe waren. Besonders der Adel hat zudem eine ausgeprägte Vorliebe für protzige und (vermeintlich) wichtig klingende Namen und Titel.
Nachnamen sind hauptsächlich in größeren Siedlungen und bei Städtern gebräuchlich. In der Waldwildnis oder auf den Warften am Meer der Sieben Winde nimmt man meist damit vorlieb, seinen Herkunftsort oder seinen Beruf anzuhängen. Jene aber, die ihre Erblinie noch auf die ersten Siedler zurückführen, tragen ihre Familiennamen mit Stolz. Ganz anders kann es jedoch aussehen, wenn jemand es zu Wohlstand gebracht hat. Da benennt sich eine Familie Abdecker schonmal in Schlachtrössler um, oder aus Kasimir Flickschuster wird der deutlich vornehm klingender Kasimir Altgewander.



Helden & Heilige: Asquenzio (nostrischer Sagenheld, der den Drachen Karmunir erschlug), Dorlen (Heilige der Rahjakirche, versöhnte die Streitenden vor Joborn mit Rahjas Liebeslicht), Elida von Salza (Schutzheilige der Fischer und Seefahrer, fuhr den Namenlosen Tagen zum Trotz mit Efferds Segen eine Schiffsladung Getreide bis nach Brabak), Fringlas Kasmyrin (legendärer Landesvater), Yolande II. Kasmyrin (Königin von Nostria, Magierin)

Vornamen (w): Aaraloth, Andariane, Asmodette, Belenoleth, Brealetha, Caristhea, Delusia, Elida, Elysmine, Elysthea, Firunette, Franiane, Helasine, Ingvaline, Islavia, Jelspeth, Jolantha, Kasmyra, Linai, Lynia, Noraletha, Nostriane, Ronaya, Satuwina, Selma, Senebiane, Thalania, Tommeliane, Triumfina, Urmeline, Yasmina, Zanya

Vornamen (m): Ablasion, Alriklas, Andaryn, Basilio, Bosper, Dolferius, Droderon, Esindio(n), Franio, Frenglion, Fringlas, Gasparyn, Haldoryn, Halvorion, Ingvalion, Jasper, Karmo, Kasimir, Kasparbald, Linnerian, Linneweber, Murro, Niobald, Ornibian, Orasilas, Pipo, Polter, Praineryn, Salvyron, Sapertyn, Toran, Travino, Urfaran, Waldmiryn

Familiennamen: Altgewander, Brachinger, Bramhusen, Damme, Darbhork, Deichbauer, Deickmoler, Elgeryn, Fangeysen, Garsinger, Halliger, Hugendam, Ingvaler, Kirschner, Köpenvind, Koyner, Krennelsiek, Liekenstek, Linneweber, Nietendeeler, Notfink, Onderbruk, Oskin, Pernstyn, Riedner, Riethard, Rikvard, Salzerin, Schlachtrössler, Siebenackern, Styper, Theuermeel, Tryming, Turmer, Viskoppen, Visserad, Wilmhold, Wirth

Adelsnamen: Ansfinion, Baumbach, Eichenschlag, Fennling, Gischtreyter, Hyttenhau, Ingvalsrohden, Moorweiden, Ornibian, Rheideryan, Salis, Sappenstiel, Tiefenbach, Tommelfurt, Vestwind, Warftburg, Wyrmbluth

Silbenbaukasten

Vornamen (w): Ada(ri)-, Al(g)-, Ala(ra)-, Amen-, Ara-, Asmo-, Bal-, Bele(na)-, Brin-, Caris-, Dali(d)-, Deich-, Delu-, Effer(d)-, Eli-, Elys-, Fenn-, Finn-, Firu-, Fran(i)-, Ger(t)-, Gir-, Gyl(t)-, Hara-, Hela-, Ingva-, Isla-, Jels-, Jo-, Kas(my)-, Lys-, Mar-, Mis(a)-, Nora-, Nori-, Nos(tri)-, Nuri-, Pera(n)-, Ro-, Sel-, Sene(bi)-, Thala-, Tomme, Travi(e)-, Tr(i)um-, Urme-, Wili-, Yan(n)-, Yas-, Yn- // ai, ane, bet(h), da, dette, dis, fine, ike, je, lais, landa, lant(h)a, leth(a), lia(n)e, linde, lind(i)a, lin(k)e, loth, ke, mai, mina, mine, nai(a), nia, nette, nke, pet(h), ra(i), rike, s(i)a, sin(e), thea, tje, tris, vi(n)a

Vornamen (m): Ab(la)-, Al(rik)-, Anda-, An(s)-, Arn-, Belen(o)-, Bla-, Bös-, Cordo-, Deich-, Dro(de)-, El-, Fenn-, Ferd(i)-, Fren(g)-, Frin(g)-, Gaspa-, Haldo-, Ingva-, Kar-, Kas(i)-, Kaspar-, Linn(e)-, Mo-, Nio-, Ora(s)-, Orni-, Per-, P(e)rain-, Rig-, Rod(e)-, Rud(e)-, Salvy-, Saper-, To-, Tomme-, Travi-, Urfa-, Valto-, Wald- // bald, bian, bio(n), eryn, finion, fold, gar, grimm, las, lian, lion, mir(yn), mo, myr(d)in, no, r(i)an, ri(c)k, rigion, r(i)on, ryn, silas, sion, sius, tyn, val, van, vert, win

Familiennamen: Brach-, Bram-, Darb-, Deick-, Elg(e)-, Gar(s)-, Hugen-, Köpen-, Krennel-, Lieken-, Riet-, Rik-, Try-, Wilm- // dam(m), hart, holt, hork, husen, inger, ming(er), moler, ryn, siek, stek, vard, vind, wind

Schattenlande



»Aber, aber, meine Dame! In Yol-Ghurmak braucht ihr Euch nun beileibe keine Sorgen zu machen. Das ist ja hier nicht Burg Ehrenstein, wo Euch der Schwarze Herzog von seinen Werwölfen durch die Wälder hetzen lässt. Nicht jeder, der hier leibt und lebt, ist gleich ein finsterer Dämonenknecht, will ich meinen. Habt keine Scheu! Tretet näher und schaut Euch die Auslagen von Meister Zholvarions arkanomechanischen Nützlichkeiten einmal an. Ich bin sicher, ihr werdet ihre Annehmlichkeiten nicht mehr missen wollen.«
—Handwerksgeselle Agribert zu einer Handelsreisenden, Dämonenstadt Yol-Ghurmak, 1039 BF

Auch wenn viele Bewohner typisch mittelreichische (Seite **26**) oder tobrische Namen (Seite **40**) tragen und ein Großteil der Schattenlande heute zurückerobert worden ist, hat die Zeit der Dämonenknechtschaft doch ihre Spuren hinterlassen. War es früher nur unter Kollaborateuren der Borbaradianischen Invasion üblich, einen neuen Namen anzunehmen oder gar die eigenen Nachkommen nach einem der Erzdämonen zu benennen, hat sich diese Praxis bis heute besonders in Teilen Schwarztobriens und in der Dämonenstadt Yol-Ghurmak erhalten. Nicht jeder jedoch, der einen solchen Namen trägt, hat gleich seine Seele an die Niederhöllen verkauft. Viele sind Mitläufer, verzweifelt oder haben sich nach Jahren der Finsternis in ihr Schicksal gefügt.



Hin und wieder werden Kinder auch nach den Heptarchen oder ihren namhaften Handlangern benannt.

Besonders an der Piratenküste um Mendena hat eine starke Vermischung mit den borbaradianischen Invasoren stattgefunden, weswegen auch maraskanische (Seite **24**) und tulamidische Namen (Seite **58**) keine Seltenheit sind.

Helden & Heilige: Arngrimm von Ehrenstein (Werwolf, selbsternannter Herzog von Schwarztobrien), Azaril Scharlachkraut (elfische Hochprophetin der Borbarad-Kirche), Balphemor von Punin (jahrhundertealter, finsterer Agrimoth-Paktierer und Leiter der Heptagonakademie), Borbarad (Schwarzmagier, der mit Dämonenmacht ganze Regionen Aventuriens unterwarf, ewiger Gegenspieler Rohals des Weisen), Gaius Cordovan Eslam Galotta (ehemaliger Hofmagier Kaiser Hals, der die Kaiserfamilie bis zu seinem Tod mit Hass verfolgte, Dämonenkaiser von eigenen Gnaden), Helme Haffax (brillanter Stratege und zu den Schattenlanden übergelaufener Heerführer, ehemaliger Heptarch), Leonardo der Mechanicus (genialer Erfinder und Tüftler, nach Yol-Ghurmak verschleppter Erbauer der fliegenden Festung, ehemaliger Heptarch), Sulman al'Venish (bekannter Nekromant, dessen Körper nach seinem Tod dem Dämon Nirraven einige Zeit als Anker in der dritten Sphäre diente), Torxes von Freigeist (hoffnungslos wahnsinniger Paktierer und Schwarzschelm), Xeraan (genannt ‚Der Unersättliche', skrupelloser Illusionsmagier, Paktierer und Heptarch)

Vornamen (w): Agrimothea, Agrimothlieb, Amazelde, Aphasmaia, Asdemona, Azaril, Belhalharlieb, Belharia, Belharika, Belkhira, Belshira, Belshirella, Borbaradiane, Braggund(e), Charys, Dimiona, Duglena, Ghulinai,Globomona, Grakhvalia, Grimwulfe, Hektabe, Ishaya, Laaranide, Laaranya, Lutisana, Mactalena, Mactana, Mirona, Mishkella, Morcana, Morgwyn, Nagrachtraut, Nepharia, Satyana, Saya, Sinistra, Tasfarella, Tasfera(ne), Thargunfriede, Thargunia, Thargunid(i)a, Thezzia, Tijalie, Tyakradane, Tyakrane, Wulfgrim(j)a, Xarfailieb(e), Xarfide, Xarfira, Xeerania, Yasha, Zholvarie, Zholveigh, Zuula

Vornamen (m): Agribert, Arngrimm, Arnwulf, Asmodeus, Astratus, Balphemor, Belhalmar, Belhamid, Belharion, Belshiran, Belshir(i)on, Blakhador, Blakhamed, Blakhar(i)on, Charyb, Charydion, Charyptian(us), Charyptodemos, Chryptor, Cordovan, Damon, Darion, Dharayan, Dhargon, Gaius, Globoman, Helme, Iradon, Iriadh, Irion, Ishayador, Lolgram(or), Lolgrimm, Lucardus, Marduk, Marukh, Morcas, Nagarion, Nagrachfried, Pentagor, Sarastro, Sordulbert, Sulman, Talfan, Tasfarion, Thargurd, Thezzaro(n), Tuuram, Udalbert, Vladuran, Wulfbert, Wulfgrimm, Xarfaidon, Yelnan, Yptor(r), Zholvan, Zholvarion, Zholvard(t)

Familiennamen: Abbauer, Angstmann, Arkenser, Berghusen, Blatner, Dargel, Dübelsen, Dunkelsinn, Ebering, Eichmoorer, Emmersen, Fleischhauer, Funkensen, Glotzenmacher, Gorbensen, Knochenklauer, Ledersen, Melber, Mührensen, Nabersin, Peresen, Rallersin, Schäfer, Schauer, Schinder, Schwertdegen, Tobrier, Trübsinn, Viereicher, Wulfing

Adelsnamen: Augstein, Bebendorf, Bergenhus, Blutfelden, Bregelsaum, Burmisch, Darbonia, Dunkelstein, Ebersfeld, Ehrenstein, Eichmoor, Eisenrath, Ellenforst, Falkenstein, Finsterried, Freudenberg, Granelfels, Gebeinfeld, Gerdenwald, Kaltenalrik, Kaltenstein, Kathenberg, Knochenhain, Liliengrund, Lindenhain, Mittelleydingen, Niederweyhe, Schwarzsicheln, Spogelsen, Streitzig ä. H., Waischenroth, Willbergen, Wulfenfels

Namen der befreiten Schattenlande

In Teilen der Schattenlande war und ist es durchaus üblich, sich nach Erzdämonen oder Kreaturen der Niederhöllen zu benennen. In befreiten Gebieten, die nun wieder zum Mittelreich gezählt werden, sind diese Namen inzwischen geächtet, und viele Menschen haben sich (wieder) umbenannt. Abkürzungen oder Verballhornungen dieser Ungeheuerlichkeiten sind je nach Region jedoch bis heute üblich. Die folgenden Namenslisten bieten Beispiele für solche Verkürzungen. Die vollständigen (erz-)dämonisch inspirierten Namen sind beispielhaft in Klammern mit angegeben.

Vornamen (w): Alene, Ammas (Ammazeronike), Amri, Asfa (Asfalotte), Azine (Nephazzine), Belke (Belkelelia), Cali (Calijida), Epha (Nephazza), Fara (Tasfaralia), Gindel (Thargindel), Gine (Thargine/Braggine), Gunde/Guni/Ragunde (Braggunde), Hule, Ira (Iribaaria), Kramunde (Nekramunde), Lolgra (Lolgramothilde), Macca, Mona (Globomona), Mothild, Nira, Olgrima (Lolgrima), Radane, Ravena (Nirravena), Tholde (Thargunitholde), Tija (Tijakoolia), Tya (Tyakrane), Xari/Faida (Xarfaida), Zora (Rhazzazora)

Vornamen (m): Alold, Alonju, Aloran, Arso, Avus, Blako (Blakkharazi), Faidon (Xarfaidon), Grimo (Angrimmo), Gunifred (Thargunifred), Kromold (Nekromold), Lettal (Skelettalrik), Manti (Nekromantio), Mieshka (Mishkarael), Miro, Monik (Daimoniko), Nagri (Nagrachius), Nigor, Oltan, Olvis, Phazo (Nephazzo), Rasmus (Belshirasmus), Rypto (Charyptho), Tarius (Skelettarius), Thargo (Thargunison), Turno (Nocturno), Zorion (Rhazzazorion)

Selem



»Effendi, Gewalt iszt doch nicht nötig! Nun hört mir doch erszt einmal szu ... Wasz szoll dasz heiszen, meine Auszsprache iszt komisz?«
—überlieferte letzte Worte des Echsenkultisten Ghulsev, um 982 BF

Die Hauptstadt des einstigen Großreiches Elem ist geprägt von Verderbnis und Verfall, seit ein gefallener Stern vor über 1.000 Jahren ihren Niedergang einläutete. Üblich sind vornehmlich tulamidische (Seite **58**) oder südaventurische Namen (Seite **51**), wenn man sich nicht in alter Tradition auf die Namen der alten Elemiten beruft (Seite **8**). Durch echsische Einflüsse ist die Sprache jedoch mäßig bis stark von Zischlauten durchsetzt worden. So nahmen die Namen mancher Einwohner im Laufe der Zeit schrittweise einen für menschliche Ohren immer fremderen Klang an. Vokale werden zunehmend verschluckt, das „S" wird oft als „Z", „sz" oder gezischt gesprochen, und das „H" wird ehrfurchtsvoll gehaucht, wie es in der Sprache der Echsenmenschen üblich ist (siehe Seite **75**).

Helden & Heilige: Ghulshev von Elem (Großsultan von Elem, brillanter Heerführer), Hydronius von Elem (legendärer Chimärologe, wird nach einem magischen Missgeschick nun als heiliges Wesen verehrt), Iblistyssa die Seelenlotsin (führt seit Jahrhunderten Schiffe ins Verderben), Krsh Tss'Kt (Verkünder der Erneuerung; echsische Erlösergestalt), Noiona (Heilige beider Boronkirchen, Schutzpatronin der geistig Umnachteten, Begründerin des Noionitenordens), Tubalkain der Tausendjährige (Eisbeschwörer, der für seine Unsterblichkeit das blühende Reich Djar'Nod opferte)

Vornamen (w): Chli'Bah, Daszzareth, Emerensziha, Erszz'Beth, Esmalda, E'Zshila, Ezzmerald'ha, Ferusz'Han, Heyeszhan, H'Liantha, Inarézzh, Izz'Hmelde, Jezz'Hbella, K'horraszzón, Ks'Antilha, Ks'Imena, M'Hiban, M'Lhbeth, M'Rszhan, N'Bra, N'Hma, N'han, N'Sliha, N'Zzmeya, Oncha'Bth, P'Rrishan, P'Rrizzl, Rach'Hjadézz, Rhnah'ban, R'Shmin, Sh'hane, Sz'Hanja, Sz'Harssad, Sh'Hazzadra, Szajidah, Szaranya, Szarjabhan, Szef'Hira, Sz'Hbra, Szhenny, Sz'Herizzeth, Sz'Heydan, Sz'Hlibeth, Sz'Hlime, Sz'Huhelja, Sz'Hulam, Sz'Mirhija, Szilla, Tomasszina, Veszsandra, Yeszhinna, Yezzemin, Z'Llhamin, Zzhalinés, Zzhephirina, Zzheradiha, Zz'Hiban, Zzhar'Hrabellha, Zz'Hrabeth

Vornamen (m): G'Hshev, Ghuls(h)ev, Hach'Nhbah, H'Azzrabal, H'rmanoszza, Hszinthiego, Je'Hsszafer, Kazsim, Khrim, K'Shban, Ks'henofero, M'Hdul, M'Hkkadin, M'Hmud, M'Hnach, M'Hrabal, M'lekh, Meszz'Hek, N'Hapreszza, Naszirh, Naszzr'Heddin, Neb'Hath, Neszt'hario, Nezz'Haet, Om'Hrr, Pak'Hizzal, P'Hzorro, Prh'man, Rafisz, Raszman, Raszt'Fan, R'Ban, R'Chan, Rezzan, R'Hal, R'Hayad, R'Hukeyf, R'Shim, Szahid, Szahil, Szalpico, Szedhef, Szelhim, Szhaiman, Szimodo, Szulhaman, Yelmisz, Yuszufh, Z'Hal, Z'Hir, Z'hurberan, Z'lhamid, Zz'chabn, Zzandrho

Familiennamen: al'Azzar, al'Chadim, al'Uruch, Delassa, Denaresz, Hassanesz, Harlamuq, H'Lem, Khajszir, Musten'Cha, Razzim, Sayaladam, Shr'szar, Szaguaro, Szelemati(h), Zeszhayad, Zurshazs

Elemitische Namen

»Weil die Elemiten es damals zu bunt getrieben haben – und das meine ich wortwörtlich, Collega – hatten die guten Götter angeblich irgendwann genug. Sie haben einen Stern vom Himmel stürzen lassen, und man weiß bis heute nicht so ganz, was verheerender für das Alte Elem war: die Sternbrocken oder die Flutwellen. Die entscheidende Frage ist aber doch vielmehr: Was hatten die Götter wirklich damit zu tun? Wie dem auch sei, von der alten Glorie Elems ist de facto nicht mehr viel übrig, nur modrige Ruinen, verkommene Leute und Echsengezücht überall.«
—gehört in der Bibliothek der Puniner Magierakademie, neuzeitlich

Auch wenn man es heute beim Anblick des verfallenen Selem kaum glauben mag, zum Großreich Elem gehörten einst Städte wie Mirham, Al'Anfa, das heutige Hôt-Alem und zeitweise auch Städte wie Thalusa oder Mengbilla. Die Menschen dort suchten die Geheimnisse der Echsen zu entschlüsseln. Sie taten sich mit Krakoniern aus dem Unterwasserreich Wahjad zusammen und gaben sich Dekadenz und Exzess hin, die schließlich ihren Untergang einläuten sollten.

Auch wenn in Elem urtulamidische Namen (Seite **61**) üblich waren, bevorzugte die Oberschicht Namen, die Elemente aus dem dort gesprochenen Zelemja oder den Echsensprachen enthielten. Vor Anleihen bei Götzen, Dämonen und Göttern schreckten die Elemiten ebenfalls nicht zurück, obwohl dies bei den Urtulamiden als Anmaßung verpönt war. Meist hängten Männer hierzu einfach die Endung *-ev* oder *-iv* an die Bezeichnung der Gottheit an, Frauen nutzten *-li* oder *-hba*.

Vornamen (w): Aryeh, Barlani, Blahba, Charyhba, Feqzhba, Halakha, H'Szintli, Kadboli, Mahabali, Mhakushba, Molsha, Nanuli, Sathina, Sathuli, Shadifeh, Shagli, Shivda, Szintahba, Tatahba, Ukshema, Uschtamali, Vampaja, Visahba, Yamorfa, Zilishiv

Vornamen (m): Aslaban, Bagiraj, Barlanev, Brajev, Feqzev, Ghulshev, Goleshiv, Hidraban, H'Szintev, Khraion, Kragoraj, Loriban, Mirshiv, Nahoban, Olshlomo, Prinh, Quodazhev, Raslavev, Shlurmashev, Ssadnaev, Szinthev, Ukhraban, Ulshushiv, V'sarev, Zulshev

Südmeer & Bukanier



»Das kannst du deiner Barbira erzählen! Dieser elende Pimpanak hat unsere Prise auf einer dieser verdammten Inseln vergraben. Ich werde ihm die Haut abziehen und eine beschissene Trommel daraus machen. Oder damit das Sprietsegel auf dem Beiboot neu aufziehen! Wenn die Anteile nicht flott wieder auftauchen, dann gibt es hier mächtig Tamtam. Also raus mit der Sprache: Wo ist dieser räudige Dreckshund Kasimez?«
—Piratenkapitänin Vanja Nadaljeff im Hafen von Charypso, 1040 BF

Charypto ist eine ebenso bunte wie ausdrucksstarke Mischsprache aus Garethi, Tulamidya und den verschiedenen Dialekten des Südens. Durchsetzt mit zahlreichen Begriffen aus dem Mohischen, Thorwalschen sowie Begriffen aus der Seemannssprache und zahlreichen Kraftausdrücken, ist es die bevorzugte Sprache unter Piraten und Bukaniern. Im Südmeer erfährt die Sprache ebenfalls immer größere Verbreitung, auch wenn zumindest in den größeren Häfen und Siedlungen noch vorwiegend Brabaci, Horathi oder Garethi gesprochen werden. Die Namensgebung folgt so wenig klaren Regeln wie die Sprache selbst und ist verschiedenen Kulturen entlehnt. Viele Piraten und Seefahrer tragen lediglich Vornamen. Sind weitere Unterscheidungen nötig, werden meist Beinamen bemüht. Im Charypto können aber Nachnamen oder Beinamen auch zum Vor- oder Hauptnamen werden. Verbreitet sind Namensanleihen bei Meeresgottheiten, was neben Efferd oder Swafnir aber z. B. auch Numinoru, Charyptoroth oder ein bekannter Götze der Mohas sein kann.



Helden & Heilige: Amirato Delazar (Freibeuter des Königs von Brabak), Dagon Lolonna (grausamer und verschlagener Piratenkapitän aus Charypso), Hamarro ‚Der sanfte Pirat' (Herzensbrecher und tollkühner Piratenkapitän), Suldokan (Piratenkapitän der dreirümpfigen Taurus aus Sylla), Vanja Nadaljeff (launische und wortgewaltige Piratenkapitänin der Blutrochen),

Vornamen (w): Alrecha, Alriqa, Amaxia, Balies, Cheska, Culita, Dida, Dschinna, Dunjanella, Effe(lia), Elriqa, Fara, Hallah, Hammerfausta, Hequitella, Honkaekka, Illa(na), Jamalita, Karyb(di)a, Karys, Laila-Li, Manna, Marbella-To, Marchesca, Meralda, Mihi, Muna, Nahemia, Niri, Perdita, Perizella, Quekka, Ramira, Resheminis, Rizella, Shilaes, Sila-He, Tara, Thorwallia, Ula, Vanja, Zilla

Vornamen (m): Abulondrio, Achmedio, Alevson, Alrechio, Alreq, Al'Rik, Balio, Bo(rro), Chalico, Charumpo, Dado, Dschadirmez, Efferdez, Efferdito, Effrayim, Elreq, Hammerfausto, Hammo, Horatez, Ischa-Ko, Jocke(l), Karmalio, Karydor, Kasimez, Lafran, Mokko, Nadanero, Olporio, Rafidez, Rahjivio, Rubannio, Seffel, Swafnirez, Tammtan-Sun, Tarhito, Taro, Tonkuez, Yasimio, Yelmez, Yelrigo-Tsche, Yussufiego

Nachnamen: Alrechsonno/-dottira, Amanyas, Bochsbanniez, Borotigez, Borretos, de Sores, di Diago, Dschelefsonno/-dottira, Faizaluez, Hakenhand, Hananduez, Itzingeros, Marnez, Mendez, Nadaljeff, Olgerdaz, Rodiakez, Rubanez, Sappazerez, Seebär, Stoppelbart, Strutzas, Sumuarez, Travayez, Wadrunez, Wertimolioz, Wogenbrecher, Wulfirsonno/-dottira, Zumbelios

Beinamen für Piraten

Die Zusammensetzung erfolgt durch Nachstellen des Vornamens, z. B. Abtakel-Alreq oder Brabacuda-Jockel. Aber auch Varianten wie Mokko (der) Haken oder Laila-Ti, Geißel des Südmeers, sind denkbar.

Aal-, Abtakel-, Abtritt-, Achter-, Affenfaust-, Altoum-, Anbohrer-, Anker-, Ausguck-, Backbord-, Barken-, Beidreh-, Belegnagel-, Bilgen-, Blut-, Blutauge(n)-, Bootsmacher-, Bordschwein-, Boronstaucher-, Brabacuda-, Brisen-, Bug-, Charypso-, Deckschrubber-, Dublonen-, Efferd-, Einaugen-, Einhand-, Einschleicher-, Entermesser-, Filzlaus-, Flaggen-, Fusel-, Geißel-, Ghurenia-, Gold-, Goldzahn-, Haken-, Hakenhand-, Hängematten-, Harpunen-, Heck-, Holzbein-, Hornissen-, Jungfer-, Kaventsmann-, Kenter-, Kielhol-, Kielwasser-, Klabauter-, Knoten-, Koggen-, Kutter-, Landgang-, Landratten-, Leuchtfeuer-, Meskinnes-, Messer-, Meuter-, Muränen-, Mützen-, Nebel-, Necker-, Ohnezeh-, Papageien-, Peitschen-, Perlen-, Piranha-, Planken-, Plankentod-, Prisen-, Rochen-, Rotzen-, Ruder-, Rum-, Säbel-, Schiffszwieback-, Schnapp(e)s-, Schuppen-, Seegras-, Seegurken-, Silber-, Smutje-, Sprotten-, Starkarm-, Sterngucker, Steuerbord-, Stiefelriemen-, Sylla-, Takelagen-, Tang(feld)-, Überbord-, Uthuria-, Waldinsel-, Windpinkler-, Wogen-, Wrack-, Wudu-, Zahnlücken, Zauber-, Zitter-, Zossen-, Zwinker-

Manche Piraten nennen sich auch einfach nur Muränenblick oder Blutfaust. Mit der folgenden Tabelle kannst du einen zufälligen Piratennamen bestimmen, indem du zweimal mit 1W20 würfelst.

1W20	Anfang	Ende
1-2	Wogen	-bart
3-4	Rot/Schwarz	-axt
5-6	Gold	-haar
7-8	Eisen	-zahn
9-10	Muränen	-blick
11-12	Blut	-messer
13-14	Holz	-faust
15-16	Planken	-auge
17-18	Schlangen	-brecher
19-20	Gischt	-zwinger



Svellttal



»Das *Letzte, woran ich mich noch erinnere, ist, dass Knochen-Renja den Stuhl auf Tjalvas Schädel gedroschen hat. Der örtliche Ordnungshüter sagte, er mag keine Störenfriede. Auch der Hinweis auf unsere Verletzungen und meine Geweihtenrobe konnte nichts ausrichten. Man hält uns jetzt für Orkfreunde, das ist zumindest hier wohl nichts Gutes. Woher hätten wir denn wissen sollen, dass sie denen nicht ebenfalls Tribut zahlen wie damals in Lowangen? Ich wäre dir also wirklich sehr verbunden, wenn du uns endlich hier rausholst, Carolan.*«

—Bruder Hilbert aus Auen, Perainegeweihter, nach einer Nacht hinter Gittern, neuzeitlich

Der raue Menschenschlag im Svellttal gilt als wortkarg und ist bekannt dafür, Worte zu verkürzen oder einzelne Silben zu schlucken. Diese Eigenart schlägt sich auch in der Namensgebung wieder, und so wird hier meist auf ein oder zwei Silben verkürzt. Die gebräuchlichen Vornamen stammen überwiegend aus dem Garethi (Seite **31**), aber auch aus dem Nivesischen (Seite **44**), Norbardischen (Seite **45**) oder Thorwalschen (Seite **55**).
Familiennamen sind außerhalb der Städte selten und entsprechen meist denen des Mittelreiches (Seite **26**). Stattdessen tragen viele Svellttaler klangvolle Beinamen, die oft körperlichen Merkmalen, besonderen Eigenschaften, Profession oder Taten entlehnt sind. So heißt Haken-Tyr eigentlich Tyrjuk, Messer-Jan ist eine gestande Frau namens Jandra, und der vollständige Name der Roten Lu lautet Ludilla. Namen für orkische Besatzer findest du auf Seite **83**.

Helden & Heilige: Bären-Benja (ehemals ein echtes Svellttal-Unikat, fassförmig, unmöglich gekleidet, aber bärenstark und eine formidable Jägerin), Dana von Westhak-Tiefhusen (Erbin ohne Land, Tochter des Königs von Tiefhusen), Durian Gashok (Begründer des Lowanger Dualismus), Reno I. (selbsternannter Kaiser vom Svellt, legendärer Anführer einer Widerstandstruppe gegen die Orks), Rik Tarlanen (auch: Gelbauge, berüchtigter Kopfgeldjäger), Xerinn (Schöne der Nacht, Oberhexe der Rorwhed-Hexen)

Vornamen (w): Ay, Bir, Birga, Dette, Dora, Ella, Friede, Gund(el), Gwyn, Hesi, If, Jul, Kaschka, Lande, Lina, Liv, Lu, Lyn(n), Mina, Minka, Nelde, Nelle, Oya, Pippa, Renja, Renz, Rike, Roja, Ronna, Sira, Su, Thal(ja), Traude, Trav, Vide, Vina, Wina, Yo, Yppa, Zo

Vornamen (m): Al, Bal, Bo, Bolle, Bor, Dardo, Drego, Frede, Fried, Gero, Gil, Gis, Hag(en), Hal, Helme, Jaro, Job, Jolle, Kal, Leo, Malmo, Mata, Ole, Pal, Per, Rai, Reto, Rik, Rob, Ruk, Scorp, Storko, Sven, Tol, Torb(en), Tron(de), Vib(o), Walle, Win, Wulf, Yero, Zin, Zol

Beinamen: Adlernasen-, Amboss-, Armbrust-, Bänkel-, Bären-, Besserwisser-, Boltan-, Bolzen-, Doppelaxt-, Doppelkinn-, Dukaten-, Einaugen-, Einbein-, Einhand-, Eisen-, Elfenohr-, Feuerschopf-, Funkel-, Fusel-, Glatzen-, Gnitzen-, Goldgräber-, Goldsucher-, Goldzahn-, Grinse, Haken-, Hammerfaust-, Hinke-, Jauchen-, Kalamitäten-, Katzengold-, Ketten-, Klöppel-, Klugscheißer-, Knochen-, Knüppel-, Krauskopf-, Kreuzer-, Krümel-, Krüppel-, Lowangen-, Müller-, Narben-, Nasenring-, Nivesen-, Norbarden-, Orken-, Pranken-, Rabauken-, Rhorwed-, Rinder-, Runzel-, Schellen-, Schlepper-, Schlitzohr-, Schmiede-, Schnappes-, Siebenfinger-, Silber-, Spangen-, Sterngucker-, Tavernen-, Thorwaler-, Wurzel-, Zahnlücken-, Zwinker-



Sprechende Namen

»Nomen est omen - der Name ist ein Zeichen.«
—aventurische Redensart, zurückgeführt auf den bosparanischen Komödienschreiber Brajanius

Jeder Name hat eine Bedeutung in irgendeiner Sprache, Kultur oder Region. Wenn er aber tatsächlich auch das Innere oder Äußere einer Person beschreibt, spricht man von einem Sprechenden Namen.
Dieser kann ganz offensichtlich sein, etwa wenn der Schurke des Abenteuers Frevlarion heißt, ein weltfremder Waidmann Harkon Hinterwäldler, die elfische Orkjägerin Feyaria Blutbringer oder der ebenso fanatische wie penible Nachbar Fürchtepraios Göttertreu. Aber es gibt auch hintergründigere Sprechende Namen, die beispielsweise fremden Sprachen entlehnt sein können. Ein als einfacher Händler auftretender Phexgeweihter, der sich Vulpio nennt (*Bosparano:* vulpes = Fuchs) gibt so einen Hinweis auf sein Geheimnis. Der Magier namens Atratus trägt seine Gesinnung verdeckt vor sich her (*Bosparano:* atratus = schwarz), und die Tänzerin Sulibeth Sharisadsunni (*Tulamidya:* Tochter der Zaubertänzerin) verfügt womöglich tatsächlich über Zauberkräfte.
Auch mehr oder weniger versteckte irdische Anleihen können einen Sprechenden Namen schaffen. So ist der alternde Heldenmime Omer Shadif eine liebevolle Anspielung auf den Schauspieler Omar Sharif. Der Name des gefürchteten Piraten Dagon Lolonna ist H. P. Lovecrafts Werk und dem irdischen Bukanier François l'Olonnais entlehnt, und die Erzdämonin Charyptoroth verdankt ihren Namen Charybdis, einem Meeresungeheuer aus Homers Odyssee.

In vielen Kulturen Aventuriens sind Sprechende Namen in Form von Beinamen üblich, so zum Beispiel im Svelltal, auf Maraskan, bei den Tulamiden, den Elfenvölkern oder bei Waldmenschenstämmen. Zahlreiche Familiennamen sind zudem Berufen entlehnt, und so kann man nicht selten auch aus Namen wie Meeltheuer, Mercenario (*Horathi, Brabaci:* Söldner) oder Sensendengler auf die Profession des Trägers oder zumindest die eines seiner Ahnen schließen.

Ganz besondere Bedeutung kommt Sprechenden Namen außerdem zu, wenn es um die darstellenden Künste geht. Gaukler, Scharlatane, Gladiatoren und viele andere Professionen wählen daher im Laufe ihres Lebens einen aussagekräftigen **Bühnennamen**. Beispiele hierfür findest du auf Seite **33**.
Für besonderen Knobelspaß kannst du auch Anagramme nutzen, sodass der Name einer Meisterperson oder eines Helden eine verdeckte Bedeutung erhält. So könnten beispielsweise Elif und Leif, deren Namen Anagramme voneinander sind, thorwalsche Zwillinge sein, oder das flinke Straßenmädchen Nibide eine ausgefuchste Diebin (Nibide = Diebin). Mehr über **Anagramme** erfährst du auf Seite **13**.

Sprechende Namen im Spiel

Ein Sprechender Name weckt bei den Helden und ihren Spielern bestimmte Erwartungen. Jemand, der Bösbert Dunkelherz heißt, muss der Schurke der Geschichte sein, oder etwa doch nicht?
Als Meister kannst du gezielt mit solchen Elementen spielen und diese Erwartungen sowohl befriedigen, als auch mit ihnen brechen. Ein Alrik Hasenfuß kann ein wahrhaftiger Feigling sein, der im entscheidenden Moment immer die Flucht ergreift. Es kann sich aber auch um einen verdienten Veteranen des Orkensturms handeln, der nur überlebt hat, weil er rechtzeitig rannte, als seine Einheit aufgerieben wurde. Vielleicht ist er auch ein Jäger, der aus einem Aberglauben heraus Hasenpfoten sammelt, weil er sie für Glücksbringer hält. Möglicherweise ist sein Name auch bloß unglücklich gewählt, und er ist in Wahrheit ein tapferer Mann. Der feige Alrik birgt als Figur keine großen Überraschungen, als Veteran ist er eine geradezu tragische Figur, als Jäger ein merkwürdiger Sonderling.
Wie du mit solchen Figuren und ihren Namen umgehst, kann euer Spiel sehr bereichern. Der besondere Spaß beim Rollenspiel kommt dabei daher, dass die Spieler eben nicht wissen, ob ein Name wirklich mehr über eine Person aussagt. Nutze diese Ungewissheit und spiele mit dem Klischee. Brich es aber auch nicht zu oft, denn das bietet ebenfalls eine gewisse Sicherheit, sondern überrasche deine Spieler, wenn du es einmal tust.

Thalusien



»Du kannst von Glück sprechen, ehrwürdiger Papyrusmacher Haschabnah, dass ein so reicher Mann deine Tochter haben will. Ob als Ehefrau oder Sklavin, ihr wird es sicher an nichts mangeln. Ihre Hüften werden weich und wogend werden, und er wird sie mit Gold behängen. Alles, was der erhabene Muyanpasha al'Thalukim dafür verlangt, ist das Kleinod, das du erst vor drei mal drei Tagen in den Bergen gefunden hast.«
—aus dem Märchen Der Papyrusmacher und der Djinn, Thalusa 1018 BF

Thalusien liegt südlich des Balash und erstreckt sich grob zwischen den Unau-Bergen und der Tränenbucht. Ein Großteil der Bevölkerung hat lediglich ein karges Auskommen als Hirten und Handwerker, lebt von der Hand in den Mund oder fristet als Sklaven ein trostloses Dasein. Einige wenige Familien sonnen sich jedoch seit Generationen in Reichtum und Dekadenz. Unterschiedliche Herrscher der Region, wie Mittelreicher, Maraskaner und das Kalifat haben Thalusien und auch die örtliche Namensgebung geprägt. Besonders die mittelreichische Besatzung hatte Spuren hinterlassen, und so gerieten viele alte tulamidische Namen für Menschen und Orte mit der Zeit zunächst in Vergessenheit, bis sie nach der Unabhängigkeit auf neue Art und Weise retulamidisiert wurden. Neben typisch thalusischen Namen sind daher auch tulamidische (Seite **58**) und vereinzelt mittelreichische Namen (Seite **26**) verbreitet. Hat eine Frau einen Sohn geboren, legt sie häufig ihren eigenen Namen ab und nennt sich mit dem Zusatz *Umm* (Mutter des) stolz nach ihrem Erstgeborenen. So wird aus Surkans Mutter Shenny etwa Umm Surkan.
Wenn ein Familienname geführt wird, merkt man diesem meist nur noch selten seinen mittereichischen Ursprung an. Am häufigsten bezieht er sich auf die Herkunft des Namensträgers. Vaternamen werden mit *ibn* oder *ben* (Sohn des) angehängt, Mutternamen mit *saba* (Tochter des) oder durch ein nachgestelltes *-sun(n)i* oder *-sunya* kenntlich gemacht. Auch tulamidische Ehrennamen sind verbreitet (siehe Seite **60**).

Helden & Heilige: Bastrabun ibn Raschtul (Bezwinger der Echsen, Errichter von Bastrabuns Bann, Begründer von Yashalay, des heutigen Khunchoms, und der dortigen Zaubertradition), Bhurami, Dalilah und Elmandasi (die drei Töchter des Baumeisters der Brücke über den Thalusim, der Legende nach wurden sie in die Pfeiler der Brücke eingemauert), Mhapasha Adjani (legendenumrankter Perlentaucher), Naranya Schlangentod (vielfache Gewinnerin der jährlichen Schlangenjagd in Thalusa), Ras Kasan (ehemaliger Fürst Thalusas)

Vornamen (w): Abrizah, Amina, Anupame, Asha, Azalee, Azilabati, Azizel, Bastrabeth (Bastrabati), Bitharam, Buhrami, Dalilah, Elmandasi, Halifa, Jushibi, Lailatum, Madayanti, Manyola, Mechallabith, Mellabati, Meera, Meribani, Naranya, Peraschija, Peri(beth), Raschanti, Sabaram, Sabatum, Sharisad, Shenny, Shukurani, Suriyabati, Suryabeth, Yazamin, Zahrasadja

Vornamen (m): Ahjanankhra, Ajit, Amar, Ankhra, Ashar, Bahram, Bharma, Djaffar, Dolguruq, Duwok, Elkarim, Erkhaban, Esam, Faramud, Harak, Haschabna, Hashin, Hraban, Kalkarib, Karesh, Kasan, Kasib, Khunsha, Mardhur, Mhapasha, Mozaffa, Mustafa, Muyanpasha, Muzaffer, Najara, Perhiman, Rashaman(a), Rhayad, Rifat, Sayesh, Selim, Shantir, Sulman, Surkan, Tamir, Waddif, Yadail, Yadda, Yussam, Zamir

Familiennamen: Abukhuncha, Adjani, Albahram, Alhashim, Alkhalim, Bruckensi, Brucktal(er), Elawall, Elessam, Elyussam, Misaryesh, Nabatili, Ongalabadi, Perhimani, Reistreter, Ronissagami, Thalusfurter, Zulhamidi

Thorwal



»Die Zeichen der Runjas, der Schicksalsmächte, lockten Marada Gerasdottir von der Hjörnen-Ottajasko und jene, die mit ihr auf das Meer der Sieben Winde hinausfuhren. Um Swafnir zu gefallen und sein Land zu finden, setzten sie voller Zuversicht die Segel. Doch es sollte eine Fahrt werden, die für viele das Ende bedeutete, denn die Hexe Tula von Skerdu hatte sie sehenden Auges in den Nebel geschickt. In diesem aber lauerte das Böse, welches uns heute noch heimsucht ...«
—ein Schüler des legendären Skalden Solvi Starkadson über die letzte große Fahrt seines Meisters, neuzeitlich

So mancher thorwalsche Name entstammt alten Sagas, die unter den wehrhaften Nordleuten bis heute überliefert sind. Bei Kindern, kurioserweise aber auch bei verdienten Recken, wird nicht selten sogar eine Koseform des Vornamens gebildet, indem die Endungen *-ske* oder *-ke* bei Männern und *-ja* oder *-je* bei Frauen angehängt werden. Aus Thorkar wird durch Verwendung der Verkleinerungsform Thorske, aus Orm wird Ormke, und Hjalka wird zu Hjalja oder Hjalje.
Der Nachname wird unter Thorwalern, je nach Region und Brauchtum, nach der Mutter oder dem Vater gewählt. In einigen Gegenden entscheidet auch ein traditioneller Ringkampf darüber, wessen Namen das



Neugeborene fortan trägt. Frauen hängen an diesen Namen ein *-dottir* an, Männer die Endung *-son*. Korja Askrasdottir von der Windzwinger-Ottajasko ist also die Tochter von Askra, ihr jüngerer Bruder Thure nennt sich Askrasson. Allein bei der jüngsten Schwester, Ragnid Leifsdottir, hat sich offenbar Korjas Vater im Kräftemessen behaupten können.
Von einigen Dorf- oder Schiffsgemeinschaften (Thorwalsch: Ottajaskos) ist zudem bekannt, dass sie einen gemeinsamen Sippennamen tragen, etwa von den Hjalskes aus Prem oder den Hammerfausts im Südmeer.
Viele Thorwaler nennen auch stolz den Namen ihrer Ottajasko, wenn sie sich vorstellen.

Helden & Heilige: Asleif Phileasson (auch Foggwulf genannt, König der Meere, verwegener Seefahrer), Bridgera Karvsolmfara (entrückte Hohepriesterin Swafnirs), Faenwulf (Hetmann und verschollener Sagenheld), Iskir Ingibjarsson ‚Der letzte Hjaldinger' (Skalde und Traditionalist), Jurga Trondesdottir (Oberste Hetfrau der Thorwaler), Jurga Tjalfsdottir (führte einst die Schiffe der Hjaldinger vom Güldenland nach Aventurien), Halmar Valgardson (sagenhafter Kriegsheld, der es im alten Bosparan bis auf den Horasthron schaffte), Hyggelik der Große (legendärer Plünderfahrer, führte die Schicksalsklinge Grimring), Marada ‚Die Wölfin' Gerasdottir (Hetfrau aus Uddajahl, politische Rivalin von Jurga Trondesdottir), Orozar ‚Siebenhieb' Thurgardson (mythischer Herausforderer Swafnirs, Träger des Heldenschwerts Siebenstreich), Torstor Om (phexischer Sagenheld), Tronde Torbenson (Einiger Thorwals, fiel im Kampf gegen die Eishexe Glorana), Tula von Skerdu (alterslose und ebenso mächtige wie furchteinflößende Hexe mit prophetischer Gabe)

Vornamen (w): Akja, A(e)lfhild, Algrid, Alvida, Andra, Anga, Anhild, Arva, Asgerd(a), Asgrima, Askra, Beornhild, Bera, Bjarnilda, Blodgrima, Branda, Bridgera, Bryda, Eilif (auch m), Eindara, Eirnid, Eldgrima, Estrid, Eyvin, Firunja, Fjaellgard, Frenja, Fre(i)ya, Fridger(a), Garhelt, Garhilda, Grima, Gunbritt, Gunda, Gundrid, Hallbera, Hardsgera, Helma, Hilda, Hjalda, Hjaldis, Hjalfrida, Hjalka, Hjalla, Hjalma, Hjelgira, Hjora, Hjordis, Hrafnhild, Idun, Ifirniane, Ifirnslinda, Ilkja, Ingira, Isliv(a), Jadra, Jand(r)a, Jora, Jurga, Karva, Katla, Kjaska, Korja, Lialin, Liflind, Lingard, Livka, Marada, Nellgard, Norhild, Odda, Olburga, Olgerda, Olverja, Ragna, Rangnid, Ragnild, Raska, Rötline(d)e, Rorlif(a), Salda, Shaya, Sigrid(a), Sigrun, Solva, Solveig, Svala, Svenja, Svenna, Swafgard, Swafnild, Swangard, Swanja, Thora, Thordis, Thorfinna, Thorhalla, Thula, Tjalva, Torgrid, Torlind, Wulfgard(a), Wulfhild(a), Wulflind(a), Yasma

Vornamen (m): Agdan, Aki, Ansgar, Ansir, Arngrim, Arvid, Asgrimm, Askir, Asleif, Atli, Atmaskott, Beorn, Beowulf, Bjarni, Bjeri, Bjorn(e), Brand, Brynar, Dongrimm, Egil, Eindrin, Eirik, Eldgrimm, Faenwulf, Firunjar, Fjolnir, Fjonn, Frenjar, Frodi, Garald, Garulf, Geir, Gerskir, Gunn(i), Hakon, Halfdan, Hallar, Hardger, Hardred, Hasgar, Helgi(r), Herleif, Herm, H(j)erolf, Hjall(di), H(j)almar, H(j)aldar, Hjelm, Hjore, Ingald, Ingirid, Ingibjörg, Iskir, Isl(e)if, Jora(n), Jurge, Kari, Karven, Ketil, Kjaskar, Laskar, Laske, L(e)if, Liskolf, Maednir, Noerre, Norri, Olav, Olgard, Olgi, Olvir, Orgen, Orm, Orozar, Ragnar, Raskir, Rekki, Rodi, Röngvald, Rorl(e)if, Runolf, Sigridur, Sigrud, Solvi, Starkad, Steinar, Stirbjörn, Sven, Swafgard (auch w), Swafl(e)if, Swafnan, Tevil, Thinmar, Thivar, Thorgrimm, Thorgun, Thorkar, Thorn, Thorwulf, Thurbold, Thure, Tjalf, Torben, Torbrand, Tore, Torfin, Torgal, Torkil, Torlif, Torstor, Trollwulf, Tronde, Vandrad, Walkir, Wulfgrimm, Yngvar

Thorwalsche Ottajaskos: Donnerkeil, Eiszwinger, Eldgrimm, Fjordzwinger, Geraldssons, Gischtreiter, Haitaucher, Hammerfaust, Hjörnen, Klippenzwinger, Lassirer Drachen, Nordlicht, Orkschläger, Seewölfe, Sturmkinder, Sturmmöven, Sturmsegler, Sturmspeere, Thorfinn, Walsinger, Wellenbrecher, Windlästerer, Windzwinger, Wogenreiter

Trollzacker



»Die Bräuche der in den Trollzacken beheimateten Barbaren aber sind beinahe ebenso brachial wie ihre Sprache. Khorech berichtete, dass es ihre heilige Pflicht sei, sich auf die ewige Pein vorzubereiten, welche sie nach dem Tod in der Ebene der Schmerzen erwartet. Nicht selten vergießen sie sogar ihr eigenes Blut, in ihrer Sprache ehrfurchtsvoll ›Zul‹ genannt, und so künden zahlreiche Narben auf ihren hünenhaften Körpern von einem Leben reich an Entbehrungen und Schmerz.«
—In den Schluchten der Trollzacken, ein Reisebericht von Kara ben Yngerymm, Angbar, 1009 BF

Das Leben der in den Trollzacken beheimateten Barbaren ist rau und hart wie ihre Sprache, das Zhulchammaqra. Trotz einiger jüngerer Einflüsse aus dem Garethi hat die auf dem Ur-Tulamidya und der Sprache der Trolle basierende Namensgebung einen dunklen, kehligen Klang.
Familiennamen oder einen angehängten Vater- oder Muttername wie andere Kulturen kennen die Trollzacker nicht. Manchmal werden jedoch Ehrennamen oder Schandnamen dem Vornamen nachgestellt oder ersetzen diesen sogar gänzlich. Ein Stammesname wird bei Bedarf mit einem vorangestellten *Ul'* (von den) verwendet, z. B. Kcharron Ul'Amad'rochan.

Helden & Heilige: Chayka Gramzahn (wilde Kriegerin, Anführerin der Blutigen Äxte, ehemals im Nekromantenrat zu Warunk), Ghonech (mächtiger Schamane, der die Kultstätte Al'Zur für sein Volk zurückgewinnen will), Grachan (Krieger und Kundschafter, kämpfte in der Zeit der borbaradianischen Invasion auf Seiten des Mittelreiches, Mittler zwischen Mittelreichern, Trollzackern und Trollen), Kcharra (Kriegerin, die seit Jahren die Lande der Blutlosen durchstreift, um sich für das Jenseits abzuhärten), Kcharron Amadacht (Rochshazi, ein sogenannter Trolling, ein Mensch mit Trollblut, gewaltiger Krieger und Sippenführer), Sirion Grim der Schinder (Ausgestoßener, bis zu seinem Tod Anführer der Blutigen Äxte und Mitglied im Nekromantenrat von Warunk)

Vornamen (w): Artun, Ashirut, Chulye, Chumra, Draneth, Dur'Ghacha, Greshira, Habiza, Hach(i)nah, Kcharra, Kchodi(ma), Khordha, Lahl'a, Makatta, Manlochla, Marchune, Moqtah, Perchi, R'Hana, Rhazzeshta, Shazzula, Shulmacha, Tash'ahr(a), Uchazu, Zul'artun, Zulecha

Vornamen (m): Achzul, Alzaar, Arachtoch, Ashur, Azzadh, Bashoth, Bradrukh, Dabrush, Drechan, Dorkhach, Faraz, Gandrosh(aq), Ghonech, Grachan, Kcharron, Kchorech, Khornan, Moqtach, Rhazzar, Rochan, Shamsharb, Shinmash(a)q, Shulman, Tashach(z), Tra(u)chan, Zerasuul, Zuldar, Zuldhamach

Stammesnamen der Trollzacker: Amad'rochan, Charis'ramarh, Gor'rôhashim, Koro'warh, Mach'nahtûl, Zûm'achan

weiblich	männlich	Bedeutung
Achteshta	Achteshtar	die/der dem Feuer trotzt
Amadhcha	Amadacht	im Kampf gewaltig
Ash'mudran	Asht'mudran	von den Geistern berührt
Balt	Bal	Herr(in) über ...
Dachta'al'zul	Dacht'al'zul	zu der/dem das Blut singt
Grima	Grim	im Zorn rasend
Iffri'macha	Iffri'madacht	von Gegengeistern/Dämonen berührt
Rôhaschta	Rôhaschtu	unerschütterlich, mutig wie Fels
Rôhila	Rôhil	Vieldenker
Roshâz	Roshâr	die/der Große
Shochzila	Shochazil	die/der Sehende
Ter'acha	Ter'Achar	den Schmerz fürchend
Zerta'zul	Zert'zul	blutvergessen, ehrlos
Zul'rachta	Zul'rachtar	Blutdarbringer

Tulamidenlande & Kalifat



»Wir waren hier, lange bevor die Güldenländer über das Meer kamen. Aus unserem Volk stammten Helden wie der ehrwürdige Raschtul al'Sheik und sein Sohn Bastrabun, dessen magischer Bann noch heute das Echsengezücht aus unseren Landen fernhält. Wir, die Erben der Kophtanim und Mudramulim, hatten bereits eine Schrift, als die anderen Menschen noch nicht einmal den Segen des Feuers kannten. Ich bin Mirhiban al' Orhima, Tochter des Khaled, Schülerin des ehrwürdigen Halid abu'l Ketab. Und nun sag mir noch einmal, dass du Vater der Unbedachtheit mir den Zugang zur Bibliothek von Dingsdabad verwehren willst.«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin, neuzeitlich

In den Tulamidenlanden und im Kalifat gibt es je nach Region unterschiedliche Traditionen der Namengebung. Sie alle sind jedoch, wie auch die gemeinsame Sprache, auf die Bräuche und Gepflogenheiten der gemeinsamen Vorfahren zurückzuführen, der Urtulamiden. Die hier vorgestellten Namen können daher nicht nur für novadische Stammesmitglieder in den Weiten der Khômwüste Verwendung finden, sondern auch für Bewohner Mhanadistans, Goriens oder des Shadif, sowie für Tulamiden in der Fremde. Lediglich drei Regionen mit tulamidischer Namenstradition behandelt dieser Band wegen größerer Abweichungen separat: Aranien (Seite **11**), Selem (Seite **50**) und Thalusien (Seite **55**). Aber auch in diesen sind typisch tulamidische Namen keine Seltenheit.

Während es in manchen Sippen üblich ist, den Sprössling einfach nach einem Vorfahren zu benennen, sodass sich die Namen in einer Sippe alle paar Generationen wiederholen, wählen manche Eltern stattdessen nur einen besonders klangvollen Namen. In der Regel spielt bei den Tulamiden jedoch auch die Bedeutung eines Namens eine große Rolle. Schon bei der Wahl des Vornamens greift man daher oft auf Namen zurück, die erhoffte Eigenschaften des Kindes, Wünsche für das spätere Leben oder die künftige Berufswahl unterstützen sollen. Auch Herrschertitel wie Emir(a), Bey(sa), Hairan(i) oder Sheik(ha) sind beliebt. Beispiele für Übersetzungen aus dem Tulamidya findest du in der Tabelle auf Seite **60**.
Aus den meisten Ehrennamen lässt sich durch Verzicht auf das *al'* einfach ein Vorname bilden. Bei Frauennamen wird üblicherweise ein *-a*, *-i* oder *-ja* ergänzt, aber auch andere Endungen sind möglich.
Nach dem Vornamen führen die meisten Tulamiden einen Vaternamen. Männer hängen diesen nach einem *ibn* (Sohn des) an. Die novadischen Stämme der Khôm und jene, die ihre Abstammung auf sie zurückführen, verwenden stattdessen *ben*. Kasim ibn Gaftar ist also wahrscheinlich Tulamide, Kasim ben Gaftar hingegen lässt auf einen Novadi schließen.
Frauen stellen den Vaternamen je nach Familientradition mit einem *saba* (Tochter des) nach, oder sie hängen ein *-sun(n)i* oder *-sunya* an. Kasims Tochter kann sich also Ayrina saba Kasim, Ayrina Kasimsunni oder Ayrina Kasimsunya nennen. Bei den Novadis bilden Frauen eine Ausnahme, deren Vater kein Rastullahgläubiger war. Sie führen statt dem Vaternamen den ihrer Mutter, indem sie ihn mit *bint el'* anhängen.
Weit seltener nennt man sich stattdessen – oder sogar zusätzlich – nach einem Mentor oder Lehrmeister. Besonders bei Zauberern, Gelehrten und auch bei den geheimnisumrankten Ordenskriegern der Hadjinim ist diese Sitte verbreitet. Der Name des Lehrmeisters wird hierzu nach *sâl* (Schüler des) nachgestellt. Habib



Tulamidisch für Anfänger
Bei der Aussprache des Tulamidischen gibt es regional große Unterschiede. Während rund um die Khômwüste „ch" üblicherweise etwas härter ausgesprochen wird und manches „H" auch schonmal zu „ch" wird, sprechen die Tulamiden an Gadang und Mhanadi oft etwas weicher. Das „J" wird in der Regel wie ein weiches „dsche" gesprochen, Jamil heißt also „Dschamil", Rajiha spricht man „Radschiha". Ein „Y", etwa in Yasmin, spricht sich meist wie ein „J". Ein „Z" wiederum kann ganz unterschiedlich ausgesprochen werden, entweder als „Z" wie in Zulhamid, scharf wie „ss" in Ezra oder weicher, fast wie ein „S", etwa bei Yelmiz oder Zahia.

sâl Hasrabal bedeutet also Habib Schüler des Hasrabal. Frauen nutzen stattdessen *sâla* (Schülerin des).
Familiennamen sind sehr selten, sie stammen entweder aus einer Zeit mittelreichischer Herrschafft und sind dann meistens eine tulamidische Version eines mittelreichischen Namens (Seite **26**), oder sie werden, bei tulamidischer Herkunft, auf einen wichtigen Ahnen zurückgeführt. Dann wird einfach die Pluralendung *-im* an den Namen des Ahnen angehängt, wie z. B. bei Yakubanim oder Okharim.

Zuletzt kennen die Tulamiden noch Ehrennamen, die herausragende Eigenschaften des Trägers unterstreichen sollen. Für fast alle großen Heroen, Gelehrten und Herrscher der Vergangenheit ist ein solcher überliefert. Ein Ehrenname wird meist mit mit *al'* oder *el'* angehängt (der, die, das oder auch ‚der Inbegriff von'), aber auch *abu'l* (Vater des/der), *bint el'* (Tocher des/der) oder *umm el'* (Mutter des/der) sind beliebt. Ein solcher Beiname kann an beliebiger Stelle zwischen all den anderen Namen stehen, an ihrer statt direkt nach dem Vornamen geführt werden oder den Vornamen sogar ganz ersetzen. Beispiele für Ehrennamen und ihre Bedeutung findest du in der untenstehenden Tabelle.

Helden & Heilige: ar'Yerhani (erster Mawdli, Verfasser von Also sprach Rastullah), Assaf ibn Kasim (Zwergenfreund, Phexheiliger, der in den Hort des Drachen Pyrdacor eindrang), Bastrabun ibn Raschtul (Bezwinger der Echsen, Errichter von Bastrabuns Bann, Begründer von Yashalay, des heutigen Khunchoms, und der dortigen Zaubertradition), Hahmud Dhach'gamin (Zeuge von Rastullahs Offenbarung, verfasste das Werk Rastullah in Keft), Hasrabal ben Yakuban (Zaubersultan von Gorien), Malkillah I. (Gründer des Kalifats, erster Kalif), Malkillah III. (Kalif), Nahema ai Tamerlein (jahrhundertealte, ewig junge Zauberin), Raschtul al'Sheik (Bezwinger der Echsen, Einiger der Stämme, Stammvater der Tulamiden), Sheranbil V. (genannt ‚Der Langlebige', Diamantener Sultan), Sulman al'Nassori (besiegte die Magiermogule vom Gadang, erster Diamantener Sultan), Zulhamid und Zulhamin (einem tulamidischen Märchen zufolge die ersten Menschen)

Auch wenn das Tulamidische starke Anleihen aus dem Arabischen und den Turksprachen aufweist, ist es doch eine Fantasiesprache. Sowohl bei der Bedeutung als auch bei der Aussprache gibt es folglich kein Richtig oder Falsch – erlaubt ist also, was gefällt.

Vornamen (w): Abla, Abrizah, Afra, Aicha, Aischa, Aishulibeth, Alhina, Alima, Amina, Amira(h), Arika, Ashaybith, Asifa, Asra, Ayda, Aydina, Ayla, Ayrina, Ayshal, Azina, Aziza, Bedi(y)a, Belima, Belizeth, Beychaliban, Birshen, Byalabeth, Chadijah, Chalibah, Chandra, Chaneefa, Chanisa, Chanya, Dassareth, Delilah, Demeya, Dilhabeth, Dimah, Dimiona, Djamila, Djamilla, Dunja, Emira(mis), Erzibeth, Eshila, Esmalda, Ezra, Fadime, Fahimja, Faiza, Farah, Fatime, Fayrishe, Ferushan, Hadiya, Hakima, Halima, Hanan, Harani, Hennah, Heyeshan, Hidaybeth, Isha, Ishara, Izmaban, Jamil(h)a, Jaouna, Jehmina, Josmabith, Jushibi, Karhima, Kemillja, Kerime, Khadifa, Khadija, Khalila, Laana, Laila, Lamia, Layan, Layla, Leila, Manjula, Maram, Marwa, Meriban, Milhibeth, Mirhiban, Mirshan, Moqtah, Nada, Nadi(y)a, Nahda, Nahema, Naima, Nasira, Nassiban, Nayla, Nazmeya, Nedime, Neraida, Nesliha, Niobara, Nishat, Nurhan, Onchabeth, Oyan, Oymira, Palmeya, Peribeth, Perishan, Perizel, Rabi(y)a, Rajiha, Ranchel, Raniya, Rasha, Reem, Renahban, Reshemin, Riftah, Sabi(y)a, Sadia, Sahar, Sajida, Salma, Sarjaban, Sefira, Selima, Selime, Semirhija, Shabra, Shahane, Shanhazadra, Shanja, Sharisad, Shenny, Sherizeth, Sheydan, Shila, Shuhelja, Shulam, Sulibeth, Tulameth, Tulmyrja, Yalisa, Yamira, Yashima, Yasine, Yasmin, Yeshinna, Yessamin, Yezemin, Yilbalis, Ymrai, Yosmabith, Yullabeth, Zahia, Zahina, Zahira, Zahrabeth, Zamira, Zechiban, Zuleik(h)a, Zulhamin

Vornamen (m): Abdul, Abu, Achmad, A(c)hmed, Achtev, Adil, Ahmedin, Akim, Akram, Alam, Alev, Ali, Alrik, Amaryd, Amir, Amjad, Arif, Arkos, Asad, Asim, Assaf, Aytan, Azhar, Azim, Baba, Babur, Bachtar, Bahir, Basir, Basman, Benayman, Bey, Chadim, Chaled, Chamza, Charef, Charim, Chassan, Cherek, Chetin, Dajin, Dawud, Deniz, Dilhaban, Djamil, Djuned, Dschadir, Dscherid, Dunchaban, Erkhaban, Eslam, Fahd, Faiz, Faizal, Faramud, Far(s)id, Faruk, Faruq, Fatih, Feruzef, Feyhach, Ftaihif, Gaftar, Ghulam, Gulshev, Habib, Habled, Hadjiin, Hahmud, Haimamud, Hairan, Ha(i)jar, Hakim, Halem, Hamar, Hamed, Hamid, Hamil, Ha(s)rabal, Harun, Haschnabah, Hashim, Hassan, Hilal, Hüsseyin, Ijad, Ismechan, Ismeth, Issam, Jabir, Jachman, Jalif, Jamal, Jassafer, Jedin, Jedrech, Jikhaban, Jikhbar, K(h)adir, Kalkarib, Karim, Karmal, Kashban, Kasim, Kazan, Kemal, Khabla, Khadil, Khajid, Khalid, Khalil, Khorim, Khusrau, Latif, Ma(h)dir, Machmud, Mahir, Mahmud, Malik, Mansur, Marwan, Mawud, Melekh, Mezzek, Mhadul, Mhanach, M(a)harbal, Mhukkadin, Mordai, Muammar,

Murad, Mussad, Mustafa, Nadim, Nadrash, Najara, Nareb, Nasim, Nasir, Nasreddin, Nazir, Nebahath, Neriman, Nezahet, Omar, Omjaid, Pakhizal, Perhiman, Rachman, Rafid, Rafik, Rahim, Rashar, Rashid, Rashim, Rashman, Rashtul, Rastafan, Rasu(u)l, Ra(h)ul, Rechan, Rezzan, Rhayad, Rhukeyef, Rohal, Ruban, Ruchan, Sadir, Sahil, Said, Saif, Saiman, Sali, Sanshied, Sedef, Selim, Selo, Seyshaban, Shabob, Shafir, Shahîn, Shakir, Shanatir, Sheik(h), Sheranbil, Sulmahadin, Sulman, Surkan, Tahir, Tarek, Thamir, Tulachim, Tulef, Tuleyman, Ukhraban, Umar, Umran, Wahid, Yadail, Yakuban, Yali, Yassir, Yelmiz, Yerdawan, Yussuf, Zachaban, Zachan, Zahir, Zekih, Zelhiman, Zuhal, Zulhamid

Bei- & Ehrennahmen

Viele Ehrennamen funktionieren hervorragend für beide Geschlechter, so können sich sowohl Ayla als auch Hassan al' Yeshinna nennen, was dann einfach mit „die/der Tapfere" übersetzt wird. Andere können mit leichten Anpassungen auch für das jeweils andere Geschlecht verwendet werden. Meist kann dies z. B. durch Austauschen von *bint el'* durch *abu' l* erreicht werden, oder indem man al'Jamila (die Schöne) einfach zu al'Jamil (der Schöne) werden lässt.



Name	Bedeutung
abu'l Aram	Vater der Zelte
abu'l Ketab	Vater des Buches
al'Ahjan	der Kämpferische
al'Ahmad	der Rächer
al'Alam	der Gelehrte
al'Amar	der Rote
al'Ankhra	der Löwe
al'Azila	die Wildrose
al'Azizel	die Gartenrose
al'Chadid	der Eiserne
al'Djinn	der Geschickte
al'Fessir	der Listige
al'Haimamud	der Geschichtenerzähler / Historiker
al'Hakim	der Weise / Gelehrte
al'Jamila	die Schöne
al'Kebîr	der Große
al'Kira	der Siegreiche
al'Orhima	die Kluge
al'Raschtul	der Unüberwindliche
al'Rashid	der Gerechte/Besonnene
al'Rik	der Königliche
al'Saher	der Zauberer
al'Sarjaban	die Aranierkatze
al'Shabra	die Glänzende
al'Sharisad	die Tänzerin
al'Shaya	das Juwel
al'Yalla	der Voranstürmende
al'Yeshinna	die Tapfere
al'Zahra	die Blume
bint el'Buchâre	Tochter des Duftes
bint el'Ifriit	Tochter des Dämons
bint el'Zul	Tochter des Blutes
bint el'Leila	Tochter der Nacht
bint el'Sulef	Tochter des Liebreizes
el'Fenneq	der Fuchs
el'Schaddai	der Feigling
el'Zitaqi	die Nachtigall
umm'el Kachelaq	Mutter des Ungeziefers

Namen der Urtulamiden

»Unter Assarbads Führung beschworen die ehrwürdigen Magiermogule vom Gadang den großen Schwarm herauf, eine riesige Wolke aus chimärologischen insektoiden Schrecken. Mit einer herrschaftlichen Geste sandte der Vater der zehntausend Chimären ihn nach Al'Gûria mit seinem fruchtbaren Land, den weißgetünchten Häusern und ihren Bewohnern. Doch ach, alles, was in die zahllosen klackenden Kiefer geriet, wurde zermalmt, zerbissen, zerfetzt und verschlungen. Und so ist einst das blühende Al'Gûria vergangen, aber bis heute erinnert uns noch die Gorische Wüste an die magische Macht, welche den Magiermogulen gegeben war.«
—aus dem Märchen von Assarbad, gehört in Fasar, neuzeitlich

Die Urtulamiden hatten sich tapfer gegen die Echsenvölker Aventuriens behauptet, und als die Bosparaner den Kontinent erreichten, beherrschten die Vorväter der heutigen Tulamiden große Teile des Landes im Osten und Süden. Unter mächtigen, nicht selten auch zauberkundigen Herrschern gedieh ihre Hochkultur und brachte manches Wunderwerk hervor. In Fasar herrschten lange die Magiermogule, ewig verfeindet mit dem Sultanat Khunchom, das schließlich das Diamantene Sultanat begründen sollte. Immer wieder wurden Teile der Tulamidenlande von den Bosparanern erobert, deren Einfluss jedoch nie die urtümliche Kultur im Land der Ersten Sonne verdrängen konnte.

Auch die Namensgebung hat sich trotz all dieser Veränderungen in den Tulamidenlanden seit Jahrtausenden kaum verändert, sodass auch heute noch gebräuchliche Namen der Tulamiden (Seite **58**) für einen Urtulamiden zum Einsatz kommen können.

Eine Besonderheit ist jedoch, dass Namen mit Bezug zu Gottheiten äußerst selten sind. Dies wurde unter den Urtulamiden als (gefährliche) Hoffart ausgelegt und war daher außerhalb Elems kaum verbreitet.

Unter Wohlhabenden oder Aufgestiegenen wählte man damals für den Nachwuchs gerne komplexe oder lange Namen. Auch war ein einmal erhaltener Name nicht zwingend ein Begleiter für das ganze Leben. Er konnte bei Bedarf durch einen klangvolleren Namen ersetzt werden, wenn man z. B. zu Wohlstand gelangt war, oder er wurde durch einen oder gleich mehrere typisch tulamidische Ehrennahmen erweitert (siehe Seite **60**).

Der Vatername wurde bei den Urtulamiden stets mit *ibn* (Sohn des) oder *saba* (Tochter des) nachgestellt. In Haranija, das man heute Aranien nennt, waren schon damals Muttername üblich. Auch das Anhängen des Lehrmeisternamens mit *sâl* oder *sâla* war üblich.

Vornamen (w): Abrizah, Alazila, Alissya, Ashtarra, Ayshal, Belizeth, Chalhibeth, D(h)amaris, Djinya, Dolopia, Emirabeth, Enide, Erzibeth, Fahimja, Ghadime, Ghulbahar, Guriasath, Hanjabith, Ibissaya, Ikanjah, Lailazah, Laleh, Mahta(b), Mandara, Meriban, Mirhiban, Mygdonia, Nahema, Nedime, Omjabeth, Parvane(h), Perushan, Shanja, Sheynucha, Shilahja, Shulamin, Tamineh, Tulameth, Varesh, Yad(d)ia, Yasra

Vornamen (m): Adarbil, A'fryad, Alef, Ali, Alman, Amir, Amr, Ardashir, Arkos, Ashulab, Aslaban, Aslam, Asmar, Assaf, Assarbad, Avun, Bahadur, Bastrabun, Bheraimi, Dhuri, Erkhaban, Faizal, Gassir, Ghulshev, Gushadal, Haidan, Hailif, Halel, Hamadi, Harabal, Haroz, Hasrabal, Ijadail, Jahangir, Kalkarib, Kharibet, Khorim, Mahwad, Marwan, Mordai, Mustafa, Mustrabaal, Najara, Nazir, Nebahat, Okharim, Omar, Pakhizal, Qasran, Rafid, Rahu(u)l, Raoul, Rashamanu, Rashid, Rashim, Rashman, Rhukeyef, Rufis, Sahil, Salim, Sarhidi, Shahr, Shansherib, Sharanbel, Sheranbil, Shirkan, Sinhedi, Sulman, Toba, Tubalkain, Ukhraban, Yadail, Yalacham, Yasmail



Magier- und Weihenamen

»Tharsonius von Bethana ist der Mann, den du in den alten Chroniken suchen musst. Unter diesem Namen hat er damals die Ausbildung in Punin abgeschlossen. Borbarad nannte er sich erst später, nachdem er über die Hinterlassenschaft der Magiermogule geforscht hatte. Hesinde weiß, was er da gefunden hat. Bringer des Todes bedeutete sein Name in der Zunge der alten Tulamiden. Er hat ihm wirklich alle Ehre gemacht.«
—gehört in der Bibliothek des Hesindetempels, Kuslik, 1039 BF

Wer als Magier nicht einen guten Grund hat, seinen Geburtsnamen weiterzuführen, etwa weil dieser ein Adelsname oder besonders wohlklingend ist, der wählt nach Bestehen seiner Abschlussprüfung einen neuen Namen. Das Recht auf einen solchen **Magiernamen** ist zumindest für die Angehörigen der drei großen Gilden im Codex Albyricus verbrieft. In den Tulamidenlanden ist diese Praxis hingegen uralt und hat eine lange Tradition. Hier nennt man sich häufig auch mit *sal* nach seinem Lehrmeister (statt *ibn* oder *saba* nach einem Elternteil) oder wählt einen Beinamen wie al'Orhima (die Kluge), al'Achami (der Willensstarke) oder ibn Djinn (Sohn des Dschinns). Bei der Umbenennung sind auch Zusätze erlaubt, die üblicherweise dem Adel vorbehalten sind, etwa das mittelreichische *von* oder das horasische *ya*, im Tulamidya *ay* oder *ai*. Häufig fällt die Wahl auf den Ort der Ausbildungsstätte, und so nennen sich Absolventen etwa *von Punin* oder *ay Fasar*. Manchmal wird auch der Heimatort hinzugezogen, oder es wird ein völlig neuer Nachname gewählt, der möglichst gelehrt klingen soll oder zum erstrebten Broterwerb passt. Als Vornamen sind je nach kultureller Prägung auch Namen aus den Gelehrtensprachen Bosparano (Seite **20**) und Tulamidya (Seite **58**) verbreitet. Beliebt sind weiterhin Bezüge zu berühmten Vertretern der Zunft oder den Göttern, besonders zu solchen mit Magieaspekt wie Hesinde, Mada oder bei den Tulamiden auch Phex (als Feqz).



Beispiele für Magiernamen

Vornamen (w): Aldare, Alima, Alverana, Ancilla, Ashtarra, Belizeth, Callida, Celest(i)a, Celissa, Dassareth, Destina, Esindora, Eternia, Gloran(i)a, Haldana, Heshinja, Hexandra, Hilaria, Kashra, Madalena, Madane, Nacladora, Nahema, Niobara, Onyxia, Racalla, Rovena, Sabella, Sapientia, Septima, Severina, Sindara, Vitriola, Yand(a)ra, Yaquiria, Xeledonie

Vornamen (m): Alviron, Anselmus, Argelion, Balphemor, Basilius, Bastrabun, Brigon, Cereborn, Cordovan, Cyrianus, Dschelef, Enanduel(e), Esindio(n), Hakim, Hasrabal, Hesindion, Hexander, Isidor, Killgorn, Lumin, Magnus, Mandricon, Nandurio(s), Robak, Rohalion, Septimus, Sheranbil, Silesius, Sulman, Thamos, Urnislaw, Vespertilius, Vitus, Xelandor, Yakuban, Yandor

Nachnamen: Albenstein, al'Djinn, al'Ifriitim, Arkanion, Arkanjeff, Blutulme, Deliberas, Eternius, Ignatius, Invocator, Mindorias, Nocturnus, Rohalsjünger, Schlangenstab, Schlangentreu, Scriptatore, Sphäreïos, Sternenwacht, Weißstab, Windrufer

Geweihte können nach der Weihe einen **Weihenamen** annnehmen und sich mit *von* oder *ai/ay* nach ihrem Heimattempel nennen. Besonders zwölfgöttergefällige Namen (ab Seite **69**) oder die Benennung nach Heiligen sind beliebt. Efferdgeweihte heißen daher z. B. nicht selten Effardeon, Efferdlieb oder Elida. Auch in der Tsakirche gilt ein solcher Neuanfang als der Göttin gefällig, und in der Boronkirche sind borongefälliges Schweigen und Vergessen bezüglich der eigenen Vergangenheit keine Seltenheit.
Ein besonderer Brauch in der Kirche der Rondra ist die Verleihung eines Schwertnamens, den die Geweihten neben ihrem Weihenamen führen. So wird aus der jungen Novizin Hesine Grabenbrück eines Tages die Geweihte Rondirai von Perricum. Den Schwertnamen Yeshinna (*tulamidisch:* Mut, Tapferkeit) empfängt sie in Visionen und Eingebungen von ihrer Göttin. Ihr vollständiger Name lautet nun Rondirai Yeshinna von Perricum.

Waldmenschenstämme & Utulu



»Was bitte soll das denn heißen? Ein Satuul ist in Hiye-Taya eingefahren, und deswegen kann er nicht mehr sprechen? Das ist ja fast ein Segen, so viel wie der sonst plappert! Aber bei Peraine, so kann man den armen Mann ja nicht ziehen lassen. Und was ist überhaupt ein Satuul?«
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter aus Auen

Die Waldmenschenstämme des Südens, gleich ob auf dem Festland, den Waldinseln oder einem der zahllosen Eilande im Südmeer, sprechen unzählige verschiedene Sprachen. Ihre gemeinsame Hochsprache, mit der auch die Verständigung untereinander gelingt, ist das Mohische, in ihrer Sprache Ta-Haya genannt, die ewige Sprache. Zwar hat es bei Weitem nicht die Komplexität und Vielfalt der verschiedenen Stammessprachen, doch die alltägliche Verständigung geht damit deutlich leichter von der Hand.
Aufgrund dieser Sprachvielfalt können die hier vorgestellten Namen in ihrer Bedeutung variieren. Wenn dir also eine vorgeschlagene Übersetzung nicht zusagt, dir der Klang des Namens aber gefällt, sollte dieser Umstand dich nicht daran hindern, ihn dennoch für deinen Helden zu wählen. Es ist gut möglich, dass genau dieser Name vom Stamm deines Helden leicht oder sogar deutlich abweichend übersetzt wird.
Zwischen den Geschlechtern werden in der Regel bei keinem der Stämme große Unterschiede gemacht. Die vorgestellten Namen können also sowohl Frauen als auch Männer tragen. Bei expliziten Ausnahmen ist dies angegeben.

Waldmenschen

Bei den meisten Stämmen des Festlandes klingt das Mohische melodisch und fröhlich. Es gibt aber auch Stammesdialekte, deren Aussprache deutlich härter ist (viele harte Konsonanten: k, p, t) und denen dunkle Vokale (a, o, u) einen bedrohlichen Unterton verleihen. Auf den Inseln verändert sich die Sprache zunehmend in ganz unterschiedliche Richtungen, je weiter sie von Aventurien entfernt liegt. An Aussprache und Bedeutung ist daher so ziemlich alles möglich.

Helden & Heilige: Bohantopa (Tonko-Tapam, höchster Schamane), Ca-Canga (genannt: Herzseherin, legendäre Kriegerin und Sagengestalt), He-Sche (ehemaliger Sklave und Kämpfer gegen die Sklaverei), Manaq (legendärer Einiger der Waldmenschenstämme, Anführer des Manakus-Aufstandes), Take-Ca (Priesterin der Ewigen Spinne im Tal von Kun-Kau-Peh)

Vorname	Bedeutung
Ake-Iya	schreitet mit Kamaluq
Anhe	kommt bei Morgendämmerung
Anpa-Ha	Giftpfeil
Bahene	gülden schimmernd
Bohantopa	bei Nacht umherschleichend
Cankuna	flink
Cante-Tinza	tapferes Herz
Catka	linke Hand
Cekpa	Nabelschnur, kindliches Gemüt
Eyapa-Tisa	laute Stimme
Hahatonwan	Rauschkraut
Han-Hepi	Mond, Nacht
Hayatepe	drei Speere
He-Sche	strahlende Sonne
Hey-Mo	vier Finger
Hiye-Haja	1.000 Worte
Ho-Iaya-Yo	geht voran
Huka	fürchtet sich nicht
Huka-Hey	Kriegsruf
Isna-Inti	einsam
Istima-Tonko	hört im Schlaf den Schreivogel nicht
Jebato	Perlenknacker
Kauka-He	trotzt dem Sturm
Kehala	Schildkröte
Ketaqua	Hand der ewigen Spinne
Miniwatu	Kind des Wassers
Mumpoto	erblickt den Moskito im Geäst
Pahaha	kurzes Haar
Panhahe	Alligatorzahn
Sica	spricht mit zwei Zungen
Takate	dessen Hand immer blutig ist
Tapam-Wah	den die Geister schützen
Tapo	Schlange
Taya-Ko	Flötenspieler
Tetaka	vergießt das Blut des Säbelzahntigers
Tiki-Ta	kleine Schildkröte
Tokahe	zu groß für seinen Schurz, Großmaul
Tonkowan	Geistertänzer
Tonku	starker Geist
Totogi	aufgehende Kakaoblüte
Wapiya	seine Hände tun Gutes
Yako	Katze, Raubkatze

Stammesnamen der Waldmenschen: Anhepa-Ha, Anoiha, Chirakah, Darna, Ganak-Si, Haipu, Keke-Wanaq,

Lupamnu-Wanaq, Miniwatu, Mohaha, Mumbana, Napewanha, Nimu-Wanaq, Oijaniha, Panaq-Si, Para-Pek-Tapam, Piri-Scho, Potuwa, Rakwacan, Rutuni, Schela-Nipam, Tinzameha, Tocamuyac, Tschopukikuha, Yakosh-Dey

Silbenbaukasten

Wenn du einen Namen und seine Bedeutung selbst wählen willst, kannst du den folgenden Baukasten nutzen. Suche dir eine Spalte aus und würfele mit 1W20, um eine Silbe des Namens zufällig zu bestimmen. Die Silbenanzahl kannst du beliebig variieren, ebenso die Anordnung im Namen und das Setzen von Bindestrichen. Auch Doppelsilben wie z. B. *haha*, *keke* oder *nene* sind möglich. Du erhältst so einen individuellen Namen, den du anhand der unten genannten Vorschläge nach Belieben interpretieren kannst.

1W20	Silben			
1	ai	ha(n)	mo	sa(n)
2	ak	he	mu	se
3	an	ho	na	si
4	ang	io(k)	ne	so
5	ao	ja	ni	su(n)
6	au	je	no	sum
7	ba	jo	nu(m)	ta(n)
8	bal	ju	pa(m)	tak
9	bi	ka(u)	pe(h)	tam
10	bo	kao	pi	te(h)
11	bu	ki	po	ti
12	ca(n)	ko	pu	to
13	cat	la	ra	tu
14	da	le	re	wa(n)
15	di	li	ri	we
16	do	lo	ro	wo
17	du	lu	ru	wu
18	eng	ma(m)	s(c)ha	ya
19	g(u)o	me	s(c)he	ye
20	ga	mi	s(c)ho	yu

Namensbedeutung

Von den folgenden Begriffen kannst du dich inspirieren lassen, wenn du dem gewählten Namen eine bestimmte Bedeutung geben möchtest. All diese Beispiele sind dem Alltag der Waldmenschenstämme entlehnt. Wie viele Bedeutungen du wählst, kannst du selbst entscheiden, dies muss keineswegs immer mit der Länge des Namens zusammenfallen.

Beschreibungen: alt, beständig, blau, breit, ein, einfältig, einzig, ewig, flink, gefährlich, geheim, glitzern(d), groß, grün, haarig, hässlich, immer, jung, kein, klein, klug, kurz, lang, langsam, laut, leise, links, nass, nicht, oben, rechts, rot, scharf, schmal, schön, schwach, schwarz, stark, süß, tabu, übernatürlich, unten, verborgen, verboten, verwoben, viel, wachsam, wenig, zuerst, zuletzt, zwei

Handlungen: bewahren, bezwingen, brechen, bringen, danken, dulden, erneuern, essen, fallen, fangen, folgen, fühlen, geben, hören, jagen, jammern, kämpfen, klettern, kochen, laufen, lieben, machen, nehmen, rufen, schenken, schlafen, schlagen, schleichen, schmecken, schützen, sehen, sein, singen, sitzen, sprechen, springen, stehen, stolpern, tanzen, toben, töten, trennen, trinken, verderben, verstecken, wachen, wachsen, wissen, zaubern, zeichnen

Alltagsdinge: Ahnen, Arm, Ast, Auge, Baum, Bein, Blut, Blüte, Erde, Erinnerung, Essen, Feuer, Finger, Floß, Fluss, Frau, Frucht, Fuß, Geist(er), Gesicht, Gras, Hand, Haut, Holz, Hütte, Insel,



Jaguar, Klang, Kind, Kopf, Leben, Lendenschurz, Magie, Mann, Medizin, Mond, Nacht, Narbe, Pfeil, Rausch, Ruf, Schamane, Schicksal, Schildkröte, Schrei, Sonne, Speer, Spinne, Stamm, Sumpf, Tabak, Tag, Tal, Tierart nach Wahl, Tod, Trommel(n), Vogel, Waffe, Wasser, Wissen, Zunge

Beispiel: Nina hat den Namen ihrer Jägerin ausgewürfelt, und nun sucht sie nach einer Bedeutung für Sanga-Catka. Sie entscheidet sich für „schwarz" und „schleichen" und wählt als Tierart den Panther aus. Sanga-Catka kann im Stamm ihrer Heldin also beispielsweise „Schleicht-wie-der-schwarze-Panther" oder „Schleicht-mit-dem-schwarzen-Panther" bedeuten.
Ihr Mitspieler Daniel hat für seinen Waldmenschenkrieger aus der Silbenliste den Namen Ko-Teh-Ma ausgesucht. Er wählt blind aus den Bedeutungslisten und erhält die Worte „töten" und „Fuß". Ist Ko-Teh-Ma etwa aufgrund seines tödlichen Fußgeruchs aus seinem Stamm verbannt worden? Was zuerst etwas komisch anmutet, wird schließlich dank Daniels Mitspieler interpretiert: Der Held heißt „Tötet-mit-Fuß" und ist ein berüchtigter Hruruzat-Kämpfer, der die waffenlose Kampfkunst der Waldmenschen gemeistert hat.

Chirakah

Der Stamm der Chirakah lebt vornehmlich nördlich des Regengebirges zwischen Chorhop, Mengbilla und Port Corrad. Da sich die Mitglieder der Zivilisation sehr zugewandt haben und ihr Brot auch als Tagelöhner, Kundschafter oder Landwirte verdienen, zählen sie zu den Verlorenen Stämmen. Durch diese Einflüsse sind unter ihnen auch Namen verbreitet, deren tulamidische, horasische oder al'anfanische Einflüsse kaum zu leugnen sind. Ebenfalls beliebt sind zwölfgöttergefällige Namen, die dank emsiger Missionarsarbeit besonders von Tsa entlehnt wurden.

Helden & Heilige: Tsabinja (verschrieb sich angeblich als erste ihres Volkes zur Gänze der Göttin Tsa), Tsada-Yo (ebenso berüchtigter wie gefeierter Wegelagerer)

Vornamen (w): Atsanad-Ha, Tsabinja, Tsacadia, Tsadelia, Tsael-La, Tsafil-Hia, Tsaian-Ha, Tsaing-La, Tsaio-Peh, Tsaja, Tsaja-Na, Tsale-Ha, Tsa-Li-Ha, Tsalissa, Tsamara, Tsa-Mi-La, Tsaodora, Tsari-Ha, Tsayani

Vornamen (m): Tsaar-Hon, Tsadan, Tsada-Yo, Tsagidi-Ho, Tsai-Lo, Tsajobo, Tsa-Ma-Ro, Tsamu, Tsandro, Tsara-No, Tsarel-Lo, Tsari-Ho, Tsavasio, Tsaver-Ho, Tsa-Yan-Ho

Tocamuyac

Die Tocamuyac, die mit Flößen und Booten die Meere befahren und Handel treiben, verständigen sich untereinander meist in der Floßsprache. Besonders charakteristisch für diesen Dialekt des Mohischen sind verschiedene Knurr-, Knack und Schnalzlaute, welche die Bedeutung eines Worts variieren.

Ihre Sippennamen haben häufig klangvolle Bedeutungen. So heißt Kehata-He übersetzt „Reiten-auf-Wasser-wie-Schaum". Der Name der Taha-Tawa, die das Land als *tabu* (*mohisch:* verboten) erachten, wird als „Wellenvögel" übertragen.

Helden & Heilige: Wa'thanu (mythische Ahnin der Tocamuyac, begründete die Freundschaft mit den Riesenschildkröten), Oniga (legendärer Perlentaucher, dem sein gefundener Reichtum nur Unglück brachte)

Vornamen (neutral): Abadu, Akanea, Akivi, Alre-Go, Alunga, Am'ima, Anakena, Anekka-Ka, Ariki, Asmoa, Ataranga, Bakiri, Dasu, Dawa, D'pao, Ekaro, Esla, Fekka, Hahi, Hoa, Jaja, Jemina, Ka, Kalu, Kamali, Kanuga, Khaik'hai, Kiri, Kohao, Kp'tanu, Kum'tani, Kupe, Lante, Lisu, Lola'e, Lupao, Makkika, Manisa, Manui, Manutara, Mina-Moa, Minoma, Miraro, Miru, Muna, Nahimi, Nim'u, Ninou, Niwu, Nuso-Nu, Oniga, Piku, Pria, Rangi, Rano, Rasuli, Ratan, Rawiri, Riro, Roniga, Rotang, Safu, Sama, Sapa, Satoh, Simo, Simu, Swiha, Taaro, Tahai, Tare, Temura, Tipo, Totora, Tp'ari, Tr'ana, Uluru, Una, Uriga, Wela, Wipati, Ya'car, Yimari, Yuta

Sippennamen: Akharu, Kehata-He, Khai'taha, Ko-wana, K'trak, Mahapeq, Mini-Ko, Paktupetepeq, Taha-Tawa, Tota-Raru, Yumapeq

Utulu

Die hochgewachsenen Utulus zeichnen sich durch ihre besonders dunkle, manchmal fast schwarze Haut aus und haben den Legenden nach ihren Ursprung weit jenseits des Südmeers in Uthuria. Untereinander verständigen sie sich auf Puka-Puka, einem kehligen und rhythmischen Dialekt des Mohischen mit ganz eigener Sprachmelodie.

Helden & Heilige: Lutu (Ranabos sterbliche Geliebte), Ranabo (auch: Obaran, Greif des Praios, Lehrer der Utulu, wurde zur Strafe in einen Menschen verwandelt, weil er über der Liebe seine Aufgaben vergaß), Schetento (Sonnensohn, Stimme des Greifen, Herrscher der Zimtinseln)

Vornamen (neutral): Akuma, Apiye, Boadi, Bodongo, Bolotongo, Cazembe, Epamwa, Hwamba, Imaro, Kalalu, Kalimba, Kibwa, Kingombo, Kirabo, Kubesi, Kukula, Kweli, Labiwasene, Lutu, Mangabe, Monebu, Mopane, Mpemba, Mulga, Mwasego, Nutombi, Obada, Ombawa, Oweso, P(e)tani, Ranabo, Rumari, Schegabe, Schenumba, Shasiwatu, Shimenege, Takate, Tangawizi, Tauu, Tenkile, Tuhemba, Udonka, Umbele, Umpaba, Unabo, Usuthu, Zainabu

Stammesnamen der Utulu: Angwasi, Bewange, Bujonapi-Hu, Ibonkosi, Kwahabunga, Mawambe, Ongbasi, Rololo, Ruwangi, Sagambu, Shokubunga, Tepebe-Ha, Tscholuq, Vodunga, Yoru-He, Zamango

Zahori



»Ja, sie ziehen auf bunten Wagen durchs Land, verdingen sich als Schausteller, Wahrsager oder Kunstreiter. Aber Betrüger, Diebe und feige Mörder sind sie keineswegs! Auch sie folgen dem aufrechten Gesetz der Blutrache, die sie klangvoll Vendetta nennen. Es fließt edles Blut in ihren Adern, das Lieder voller Liebe, Stolz, Rache und Freiheit singt. Ich bin es leid, auf Euer karges Erbe zu warten, Frau Mutter. Ein Ritter will ich nicht sein, und in diesen staubigen Mauern darben erst recht nicht. Die Karten des Inrah haben mir eine große Zukunft prophezeit. Den Segen der Götter wünsche ich, gehabt Euch wohl. Ich ziehe mit den Zahori!«
—aus dem Abschiedsbrief des jungen Ludovico, Ragath, 1040 BF

Fast jedes Kind kennt die bunten Wagen der Zahori, die vornehmlich zwischen Punin, Fasar, Kuslik und Khunchom einherrollen. Die meisten Sippen sind in Almada ansässig, und so verwundert es auch nicht, dass sich in ihrer Alltagssprache Tulamidya (Seite **58**) und Garethi (Seite **31**) vermischen. Vornamen sind daher meist diesen beiden Sprachen entlehnt, und es haben sich mit der Zeit auch Mischformen gebildet. Besonders hoch verehrt werden Tsa (auch als Za), Boron, Rahja und Phex, weswegen sie häufig auch als Namenspaten dienen (ab Seite **69**).
Statt einem Familiennamen führen die meisten Zahori einen Sippennamen, der die engere und weitläufigere Verwandtschaft umfasst. Untereinander kennen die Sippen sich jedoch meist so gut, dass er hier nur selten zum Einsatz kommt. Fremden begegnet das Fahrende Volk nicht selten mit einem gesunden Maß an Vorsicht und spart daher gern den Sippennamen bei der Vorstellung aus. Bei Schaustellerfamilien sind auch klangvolle Künstler- oder Bühnennamen (siehe Seite **33**) üblich.

Helden & Heilige: Alte Zarpa (Älteste der Ältesten, über 100 Jahre alt, verfügt über die Gabe der Prophezeiung), Madajuelo (legendenumrankter Musiker, nahm blutige Rache an seinen Feinden), Zhulhamin Bheraimisuni (Begründerin und erste Anführerin der Zahori), Ziqati (berühmte Zaubertänzerin)

Vornamen (w): Avaris, Bisfira, Caleya, Daya, Esfera, Esmeralda, Fara, Farishal, Gushim, Hasfira, Ippolita, Jadira, Korima, Layana, Madalena, Madalya, Madayana, Morona, Nuerta, Oya, Phelica, Pherica, Pirana, Qitana, Rahjessa, Raistfa, Shayla, Ta'ira, Tsaver(r)a, Uviala, Verrugia, Virashida, Xafal, Yala'say, Zaella, Zafira, Zalina, Zarpa, Ziqati

Vornamen (m): Ayano, Bahilo, Boronardo, Burso, Carryo, Diego, Diluvio, Ehin, Fahi, Garroti, Hanshi, Hartiss, Ippolito, Jamin, Ka'hashan, Lumiro, Ma(da)juelo, Nadir, Oatir, Pashkir, Phedorigo, Phedro, Qamal, Rahjacomo, Rahjael(e), Rahyad, Ramon, Rastafan, Razin, Serpet, Shafiro, Ta'ir, Tsafiro, Uovolo, Vadiro, Verrugi(t)o, Xamal, Ysfadir, Zael(o), Zarrigo, Zavero

Sippennamen der Zahori: Alfahan, Alhamar, Cruento, Danzaro, Espadín, Facundía, Nevasca, Pelàgatos, Qantarah, Sfaraldo, Silfide, Soleado, Vaharada, Ventarha, Zhulhamor, Zurriaga



Zyklopeninseln



»Hab ich Euch schon erzählt, meine Teuerste, dass ich nach Teremon eingeladen wurde? Kyklania dyll Atholios ist ja eine so aufmerksame Geliebte – und klug noch dazu. Habe ich Euch schon erzählt, dass sie selbst am Hof des Seekönigs ein- und ausgeht? Ihre philosophischen Thesen sind überaus provokant, aber ich denke, genau das macht ihren Zauber aus. Ich kann es kaum erwarten! Wenn mir nur auf Schiffen nicht immer so entsetzlich übel werden würde ...«
—gehört in einem horasischen Kaffeehaus, 1040 BF

Die Sprache der Zyklopeninseln ist, wie einst auch das Bosparano, aus dem Aureliani der güldenländischen Siedler hervorgegangen. Das Zyklopäische hat sich bis heute erhalten und ist eine überaus komplizierte Sprache, der man nachsagt, sie sei maßgeblich von den einäugigen Meisterschmieden, den Zyklopen, beeinflusst.
Eine Besonderheit ist das Trema, die doppelten Punkte über e, i oder y (gesprochen wie „ü"). Es zeigt an, dass zwei aufeinander folgende Vokale getrennt voneinander gesprochen werden.

Aussprachehilfe
Madaïon wird also „Mada-jon" ausgesprochen, Tsaëdra spricht man „Tsa-edra". Die Insel Hylailos hingegen, die kein Trema aufweist, spricht man „Hülai-los" aus.

Die meisten Vornamen auf den Inseln entstammen dem Zyklopäischen, aber auch horasische (Seite **19**) und bosparanische (Seite **20**) Namen werden an den Nachwuchs vergeben.
Üblicherweise tragen Zyklopäer einen Familiennamen oder nennen sich einfach nach Heimatort oder -insel, der/die mit *a* angehängt wird, wie etwa bei Yppodamea a Palakar. Adel, Gelehrte und Akademieabsolventen bedienen sich zu diesem Zweck der Vorsilben *dyll* (bei Beginn mit Vokal) oder *dylli* (bei Beginn mit Konsonant).
Der Adel apostrophiert zudem gelegentlich vor dem Ortsnamen. Zum Beispiel heißt Palamidas, der Seekönig der Zyklopeninseln, mit vollem Namen Palamydas A'Layis Hiphon dylli Thaliyin.

Helden & Heilige: Algor Tonn (Alchimist, Erfinder des Hylailer Feuers), Gil'Pathar (sagenhafter Zyklopenschmied, der die Klinge Gnorakir schuf), Merymakos I. (Seekönig, schloss den Bund von Meer und Land mit den Feen), Odenius der Tüftler (Seekönig, schuf viele mechanische Wunderwerke), Palamydas (Seekönig, war fast 100 Jahre in einer Feenwelt verschollen)

Vornamen (w): Aglaya, Aldara, Alrike, Apogea, Arakne, Aurike, Avesinna, Belenike, Boronike, Borothea, Chysalis, Efferdiana, Garafania, Harika, Ingerydike, Insina, Iokaste, Iolanthe, Korina, Kyklania, Lanike, Leonore, Liaiëlla, Menkirdes, Mira, Myrtale, Nautika, Nemekathe, Nermaka, Odenia, Peraina, Phaylionya, Phylinna, Phyllis, Praïaste, Praïope, Rahja(ni)dis, Rahjamandra, Rondrike, Sapeïdra, Telemache, Thalassandra, Tsaëdra, Tsaïadne, Xelena, Yppodamea, Zoïra, Zyraste

Vornamen (m): Aisyphan, Alrikos, Amenelaos, Andrios, Avasios, Avessander, Belemanias, Berytos, Chysos, Dariyon, Dirimethos, Efferdaïos, Horakles, Ingerydos, Kalchas, Karydïos, Kykeon, Kyklanos, Madaïon, Meneander, Mermydion, Mironos, Odenios, Okeandros, Peleïston, Pelmides, Peraistos, Praïokles, Pydilïon, Rahjenysios, Rahjoros, Rondragoras, Rondrakles, Seneb, Sidor, Stoëllios, Thalanios, Thynda(r)ïos, Tykates, Tyndareos, Xeledonios, Ximater, Yidaÿion, Zephyros, Zesrad



Familiennamen: Amranthis, Antonomos, Armedos, Atholios, Beunerys, Bupheistos, Bythrios, Calakis, Chyrikos, Daneios, Darostis, Doriandros, Dorikeikos, Egorythios, Ertholis, Garothis,
Gaumanthis, Grapheios, Gryphilos, Hethmanios, Kenkaukis, Kolemaistos, Kyrkandros, Laikis, Lorkis, Lythalis, Memnathis, Merogios, Moilusios, Mÿiabulos, Naumachis, Nestriotis, Olemanios, Ozyreios, Phyrikos, Praiopoulos, Pydoktis, Sphareïos, Sphyritis, Stygmalion, Styrnikos, Tantalias, Thorgantas, Tymemdios, Tyrakis, Ulÿios, Xanthalias, Ykladis, Zaturias

Adelsnamen: Aleistos, Aralthis, Cosseïra, Garén, Lÿios, Thaliyin, Uÿos

Ortsnamen: Arÿios, Athyros, Ayodon, Balträa, Ferein, Garén, Larÿios, Lÿios, Mura, Palakar, Putras

Inselnamen: Akidos, Arkis, Baltrea, Dubar, Heliopolos, Hylailos, Hylpia, Kethas Kethenis, Kutaki, Lardos, Mylamas, Pailos, Phenos, Phrygaios, Putras, Tenos, Teremon, Tyllos, Tyrakis

Cyclopeische Namen

»Alte Labyrinthe und die Ruinen gewaltiger Bauten zeigen uns noch dieser Tage deutlich, dass wir nicht die ersten waren, die diese Eilande in Besitz nahmen. Auf Cyclopea wimmelte es den Legenden nach nur so von haushohen einäugigen Monstren. Doch heute ist davon nur noch wenig zu spüren, auch wenn es heißt, dass so manche alteingesessene Familia Waffen aus Cyclopenstahl besitzt. Hochinteressant ist jedoch auch der Einfluss der Torwjaldbarbaren, die sich inzwischen mit den Einheimischen vermischt haben.«
—aus einem Reisebericht der Junivera Cuslica, Priesterin der Heschint, um 110 v.BF

In der Vergangenheit wurden die Zyklopeninseln, damals noch Cyclopea genannt, von den Bosparanern besiedelt, die mutig den Fährnissen der Natur trotzten, bevor sie sich für Jahrhunderte den Vorfahren der Thorwaler beugen mussten, welche die Inselgruppe eroberten.
Auf Cyclopea waren besonders bosparanische Namen verbreitet (Seite **20**), bei denen die typische Endung *-us* bei Männernamen jedoch häufig durch *-os* oder *-es* ersetzt wurde. Bei Frauennamen blieb das *-a* meist bestehen, wurde gelegentlich jedoch auch durch *-is* oder *-eïs* ersetzt.

Nach der Besetzung durch die Hjaldinger, die Vorfahren der heutigen Thorwaler (Seite **55**), wurden auch ihre Namen adaptiert und mit den für Cyclopea typischen Endungen versehen.
Familiennamen waren ungebräuchlich, allein die vornehmeren Familien stellten mit einem *dyllios* ihren Heimatort oder Wohnsitz nach. So stammte Ragnareos dyllios Rethis aus der Siedlung Rethis auf der Insel Hylailos.

Vornamen (w): Alvides, Bidaretes, Braïana, Braïanike, Brajane, Brandeïs, Citea, Clodea, Dolopia, Effarditee, Efferdane, Indirmenes, Istaphea, Kutake, Lamea, Livkirdes, Lyseïs, Menkirdes, Niothidis, Olgerdis, Perinope, Raianike, Semiokate, Valeris, Valeris, Valpomene

Vornamen (m): Aerelaos, Areos, Aviotes, Basileos, Braïaneos, Brazirakleïon, Calmanos, Cassïos, Dariminos, Efferdokles, Eindrokles, Gunmedes, Gyldos, Hadrokles, Hallaryon, Halmaros, Iltapeïos, Istaphion, Jarlos, Mironos, Morios, Niothides, Numinorios, Orozeïos, Pertokanes, Prosperos, Ragnareos, Raianos, Timeos, Ucurios, Ucurokles, Yareïos



ZWÖLFGÖTTER-NAMEN



In vielen Regionen Aventuriens, in denen man die Zwölfgötter in Ehren hält, sind Namensanleihen bei den Göttern, ihren Kindern sowie ihren Sendboten äußerst beliebt. Dabei spielt meist die Glaubensprägung der Eltern eine entscheidende Rolle, die dem Kind den Segen ihrer alveranischen Lieblingsgottheit mit auf den Weg geben wollen. Manchmal sind solche Benennungen aber auch auf alte Familientraditionen zurückzuführen. So nennt man seine Sprösslinge schon einmal Rondrian oder Leudara, da sie einem uralten Rittergeschlecht entstammen. Auf dem Land sind Namen wie Perainfried oder Traviane verbreitet, um den Göttinnen zu gefallen. Von der mittelreichischen Adelsfamilie von Mersingen dienen viele in der Boronkirche oder bei den Golgariten, sodass hier Boron besonders oft als Namenspate vorkommt, und auch in Al'Anfa, wo der Schweigsame als Höchster der Götter verehrt wird, sind solche Anleihen üblich.

Nicht jeder Rondramir wird im Leben ein aufrechter Held werden, nicht jede Hesindiane zu einer klugen Gelehrten. Aber oft entscheidet eine solche Namensgebung auch ein Stück weit mit über den Lebensweg der Benannten und ist Ausdruck von den Wünschen, Hoffnungen und Erwartungen ihrer Umwelt. Manchmal scheint es fast so, als sei ihr Leben von den Göttern vorgezeichnet. Umso mehr Freude macht es als Spieler aber auch, an der ein oder anderen Stelle im Spiel mit solchen Erwartungen zu brechen (siehe auch **Sprechende Namen** auf Seite **54**).

Eine ganz besondere Bedeutung haben von den Zwölfen inspirierte Namen für Geweihte. Wenn sie nach dem Noviziat ihr Leben ganz in den Dienst ihrer Gottheit stellen, dürfen sie einen neuen Namen annehmen und sich mit einem *von* nach ihrem Heimattempel nennen. Dies ist keinesfalls Pflicht, aber nicht wenige entscheiden sich für einen Neuanfang, legen ihren alten Namen ab und nennen sich fortan götterfürchtig Firunjeff von Bjaldorn, Ingrimmtrud von Angbar oder Praionde von Gareth (siehe auch **Magier- & Weihenamen** auf Seite **62**).

Auch Namensanleihen bei den Heiligen der Kirche sind sehr beliebt, weswegen wir nachfolgend auch eine kleine Auswahl zusammengetragen haben. Männliche Heilige werden mit St. (Sanct) abgekürzt, weibliche mit Sta. (Sancta).

Die vorgestellten Zwölfgötternamen stammen aus allen Winkeln Aventuriens und können selbstredend nach Herzenslust variiert werden. Bei den weiblichen Vornamen kann man z. B. die Endung *-e* leicht durch *-a* ersetzen und umgekehrt, um einen anderen Klang zu erhalten. Bei den männlichen Vornamen empfiehlt sich etwa ein bosparanisches *-ius* oder *-us* am Ende für einen nobleren Unterton, oder ein auslautendes *-o(s)* oder *-ez* für südländisches Flair.

Praios

Die Zwölfgötter sind im folgenden Abschnitt nach dem aventurischen Jahreslauf sortiert, nicht alphabetisch.

Heilige: St. Arras, St. Gilborn, Sta. Horasiane, Sta. Lechmin, St. Owilmar, St. Quanion

Vornamen (w): Praiadne, Praialda, Praide, Praienne, Praiesch(n)a, Prainabirg, Praioberga, Praioberta, Praiobeth, Praioburga, Praiocenza, Praiociose, Praiocletia, Praiodane, Praiodette, Praiodine, Praiodita, Praiodis, Praiodora, Praiofilia, Praiogard, Praiogenie, Praiohanna, Praiokaste, Praiola, Praiolana, Praiolande, Praiolanthe, Praiolena, Praiolill, Praioline, Praiolinka, Praiolis, Praiolyn(n), Praiolyssa, Praiomande, Praiome(i)da, Praiomée, Praiomena, Praiomette, Praiomila, Praiomine, Praiomir(i)a, Praiona, Praiona(n)da, Praionarda, Praionata, Praionella, Praioneris, Praionette, Praionéz, Praionica, Praionide, Praionike, Praionilla, Praionina, Praionique, Praionis, Praionita, Praionne, Praionore, Praiopatra, Praiope, Praiophelia, Praiophena, Praiophenie, Praiophil(i)a, Praiopina, Praioradis, Praioralda, Praiorein, Praiorella, Praiorena, Praiorenzia, Praioretta, Praiorieke, Praioriga, Praioris, Praiosa, Praiosande, Praioscencia, Praioschna, Praioselle, Praiosgard, Praioshild, Praioslieb(e), Praioslind(e), Praiosmara, Praiosmena, Praiosmene, Praiosmin(a), Praiosmine, Praiostina, Praiostraut, Praiostrud(e), Praiota(ne), Praiotega, Praiotella, Praiotina, Praiotrix, Praiova, Praiovalda, Praiovanca, Praiovanna, Praiovera, Praiovin(i)a, Praiovinja, Praiowalda, Praiowalde, Praiowen, Praiowene, Praiowine, Praiowinia, Praiowyn, Praitrud, Praiustina, Prajan(n)a, Prajescha, Prajolanthe, Prajoschka, Prajustitia, Prayolathe, Prianna, Visopraia

Vornamen (m): Fürchtepraios, Praias, Praiobert(o), Praiocenze, Praiodan, Praioderic, Praioderich, Praiodetto, Praiodor, Praiofried, Praiolec, Praionato, Praionatus, Praionides, Praionito, Praiopius, Praioris, Praiostan, Praiostus, Praiotego, Praiotello, Praiotho, Praiothos, Praiothur, Praiotil, Praiotin, Praiotius, Praiotrokles,

Praiovald(o), Praiovaldus, Praiovan, Praiovar, Praiovardo, Praiovarres, Praiovar(r)o, Praiovictus, Praiovid, Praiovin(i)o, Praiowald(o), Praiowein, Praiowich, Praiowin, Praiowulf, Praiowulff, Praiowulfus, Praiowyn, Praiox, Praiozenz, Praiozio, Praiustin(us), Prajustus, Prajohann, Prajoleff, Prajopio, Prajosch(a), Prajoschka, Prajuris, Prajustin, Praoberto, Prapios, Visopraios

Rondra

Heilige: Sta. Ardare, St. Geron, St. Heleon, St. Hlûtar, St. Leomar, Sta. Lutisana, Sta. Rondragabund, Sta. Thalionmel, Sta. Yppolita

Vornamen (w): Anarondra, Arondriella, Riondhara, Riondra, Rondara, Rondena, Rondirai, Rondrabel, Rondrabeth, Rondrabirg, Rondrada, Rondradane, Rondradora, Rondraga, Rondragabund, Rondra(h)ja, Rondrala, Rondralda, Rondraldis, Rondraleude, Rondralie, Rondralieb(e), Rondralind(e), Rondralis, Rondramaid, Rondramea, Rondrania, Rondranike, Rondranita, Rondranite, Rondranja, Rondrariadne, Rondrasab, Rondreike, Rondrescha, Rondressa, Rondrette, Rondrewka, Rondrharika, Rondria, Rondriane, Rondrica, Rondrieke, Rondrika, Rondrike, Rondrina, Rondrine, Rondrinea, Rondrique, Rondwitha, Ronja, Rontravia

Vornamen (m): Rahandrat, Randrat, Rondemar, Rondeo, Ronder(an), Ronderick, Rondfried, Rondolf, Rondrabert, Rondrachilles, Rondradan, Rondrad(e)o, Rondradin, Rondrador, Rondrafried, Rondragoras, Rondragrim, Rondrahar(d)t, Rondraian, Rondraig(h)e, Rondrajan, Rondralan, Rondrald, Rondraldinho, Rondraldo, Rondraleudes, Rondralf, Rondralob, Rondralph, Rondralrik, Rondramann, Rondrames, Rondramir, Rondramold, Rondramyr, Rondrariel, Rondrarion, Rondrasil, Rondrassian, Rondravio, Rondravito, Rondrawulf(f), Rondrazar, Rondred, Rondreppo, Rondrian, Rondric, Rondrich, Rondriguez, Rondrik, Rondril, Rondrivar, Rondrolf, Rondrymion, Rondwig, Ronwulf(f), Siegrond, Sigisrond

Efferd

Heilige: St. Admares, St. Aitheokles, Sta. Azila, Sta. Efferdane, Sta. Elida, Sta. Hashnabith, St. Kenderan, Sta. Liaiella

Vornamen (w): Effelie, Efferaine, Efferdana, Efferdane, Efferdanja, Efferdburga, Efferdea, Efferdela, Efferdele, Efferdelia, Efferdelie, Efferdette, Efferdfriede, Efferdiana, Efferdina, Efferdita, Efferdite, Efferdje, Efferdlieb(e), Efferdlyn, Efferdora, Efferdtje, Efferdtrud, Effergenie, Efferia, Efferlil(l), Efferlinde, Efferlyl, Effernora, Effertraud, Efferwen, Effriede, Ephelia

Vornamen (m): Effan(o), Effebert(o), Effebertus, Effelio, Efferdaïos, Efferdan, Efferdaniel, Efferdante, Efferdanto, Efferdelio, Efferdelius, Efferdeo(n), Efferdeus, Efferdfri(e)d, Efferdhilf, Efferdi, Efferdim, Efferdin, Efferdinand, Efferdino(r), Efferdio, Efferdion, Efferdito, Efferdo(r), Efferdoran, Efferdoras, Efferdwin, Eff(e)riedrich, Efferin, Efferjin, Effernando, Effernesto, Effernor, Efferwin, Efferwyn, Effraim, Ef(f)rayim, Effrem, Effren, Ephelio

Travia

Heilige: St. Badilak, Sta. Dythlind, Sta. Mascha, St. Travinian

Vornamen (w): Balatravia, Balatravis, Travanca, Travegunde, Travera, Traves(ch)na, Travesca, Travessa, Travfrieda, Travhild, Travhilda, Travhilde, Travi(n)zia, Traviadne, Traviahild(e), Traviahilf, Traviala, Travialin, Travialyn, Traviane, Travianna, Traviata, Travida, Travidane, Travieke, Travienborg, Travienburga, Traviengard, Travienholde, Travienlieb, Travigenia, Travigenie, Travigunde, Travijida, Travilena, Travilinja, Travine, Travinés, Travinella, Travinetta, Traviope, Travithea

Vornamen (m): Tradan, Trajan, Travaclav, Travdan, Trave, Travegund, Traverich, Travero, Travesco, Travestes, Travesto(s), Travian, Traviard(o), Traviardus, Traviasper, Traviates, Travidan, Travideus, Travienfried, Travienhold, Travignatio, Travignatz, Travigo(r), Travihold, Travileas, Travillo, Travin, Travinatus, Travingo, Travinio, Travinior, Travinor, Travinzius, Travio, Travios, Travis(os)

Boron

Heilige: Sta. Etilia, St. Khalid, St. Laguan (nur Kemi), St. Nemekath (nur Al'Anfa), Sta. Noiona, St. Tarquinio (nur Al'Anfa), Sta. Velvenya (nur Al'Anfa)

Vornamen (w): Boraggia, Boranka, Bor(e)alis, Borgit(ta), Borgunde, Boriana, Borodilia, Borodine, Borojida, Borolina, Borolind, Boroma(n)da, Boromande, Boromandra,

Boromée, Boromilia, Boromine, Borominia, Borona, Boronaide, Boronaja, Boronande, Boronante, Boronaya, Boronette, Boronfriede, Borongard, Borongunde, Boronhild, Boronia, Boronica, Boronide, Boronidis, Boronienne, Boronika, Boronike, Boronima, Boronimue, Boronina, Boronique, Boronislawa, Boronja, Boronjanca, Boronje, Boronjelica, Boronleude, Boronlieb(e), Boronlina, Boronlind(e), Boronlinda, Boronlyl, Boronor(e), Boronwinja, Boronwinje, Boronya, Borothea, Borowine, Borowinja

Vornamen (m): Borech, Borocenz(o), Boroderich, Boroggio, Borogidio, Boromedes, Borome(r)o, Boromeus, Boromil, Boromilius, Boromualdo, Boromuerto, Boronaldo, Boronando, Boronar(do), Boronar(r)o, Boronas, Boronat(h)an, Boronatus, Borondin(o), Borondreas, Borondri, Borondrian, Borondrio, Boroneas, Boronek, Boroneus, Boronhar(d)t, Boronianus, Boroniardo, Boroniardus, Boronias, Boronico, Boronides, Boronidor, Boronifatius, Boronigo, Boronin(o), Boronio, Boronis, Boronislaus, Boronjeff, Boronjew, Boronmir, Boronodikt, Boronoît, Boronslob, Boronso, Boronto(s), Boronvert(o), Boronwin, Boropian(us), Boroslaw, Borotello, Borothur, Borotin, Borovian, Bortholomäus, Zaboron

Hesinde

Heilige: Sta. Ancilla, St. Argelion, Sta. Canyzeth, St. Cereborn, St. Ingalf, St. Refardeon

Vornamen (w): Esindia, Esindora, Hesa, Heshinje, Hesina, Hesindajela, Hesindajida, Hesindane, Hesindaya, Hesindelieb(e), Hesindia, Hesindiana, Hesindiane, Hesindiela, Hesindigard, Hesindigund(e), Hesindine, Hesindis, Hesindita, Hesindite, Hesindjana, Hesindjanka, Hesine, Hesinja, Hesinje, Hesinriette, Hesinri(e)ke, Hexandra, Sindana, Sindara, Sindiela, Sindtraut(e)

Vornamen (m): Esindiago, Esindiego, Esindio, Hesander, Hesijavier, Hesindagoras, Hesinderi(c)k, Hesindiago, Hesindian, Hesindiander, Hesindiano, Hesindiego, Hesindio, Hesindion, Hesindior, Hesindir, Hesindoran, Hesindolph, Hesindrick, Hesindrix, Hexander, Sindiego, Sindion

Firun

Heilige: Sta. Artema, St. Jarlak, St. Mikail, St. Isegrein

Vornamen (w): Firael, Firella, Firelle, Firessa, Firnella, Firnelle, Firngard, Firnja, Firuna, Firunai, Firunata, Firunbirg, Firuncella, Firunda, Firundora, Firundula, Firunelde, Firunella, Firunessa, Firunette, Firunfriede, Firungard, Firungrimme, Firungrit, Firunhild(e), Firunholde, Firuniane, Firunja, Firunjan(n)e, Firunliebe, Firunleude, Firunna, Firuntraut, Firursula, Firuscha, Firutlind(e), Frungard, Frunja(na), Frunhold(e)

Vornamen (m): Firael, Firesso, Firnfried, Firnhold, Firnmar, Firubald, Firudan, Firudelius, Firudolin, Firudor, Firujas, Firukind, Firunando, Firunas, Firunat(h)an, Firunbert, Firuncio, Firuncius, Firundal, Firundel, Firuneas, Firunew, Firunfried, Firungar, Firungrim, Firunhar(d)t, Firunhelm, Firunhold, Firunian, Firunias, Firunid(es), Firunio, Firunislaus, Firunjan, Firunjeff, Firunlieb, Firunmar, Firunnek, Firuntio, Firunvid, Firunwin, Firunwulf(f), Firunz, Firunzio(s), Firunzius, Firupold, Firutin, Frunbert, Frunmar, Frunhar(d)t



Tsa

Heilige: Die Tsakirche kennt keine Heiligen.

Vornamen (w): Amatsa, Anatsasie, Atsalea, Atsana(dis), Etsafania, Itsabel(la), Itsadora, Tsabella, Tsabelle, Tsaberta, Tsabine, Tsabinja, Tsabrina, Tsaburga, Tsadacia, Tsadelia, Tsadilia, Tsadira, Tsadis, Tsadora, Tsadriane, Tsadrienne, Tsaella, Tsafania, Tsafika, Tsafilia, Tsafira, Tsagathe, Tsagidia, Tsagrit(t), Tsagulda, Tsagundula, Tsaheid(e), Tsahild(e), Tsaholde, Tsaianis, Tsaian(n)a, Tsaingla, Tsaiope, Tsaja(na), Tsajanca, Tsalande, Tsalandra, Tsalanthe, Tsalea, Tsaleana, Tsalia, Tsalin(n), Tsalina, Tsalind(e), Tsaline, Tsalis(s)a, Tsalma, Tsalotta, Tsamalia, Tsamande, Tsamantha, Tsamara, Tsamaris, Tsamil(j)a, Tsamine, Tsamunde, Tsanastasia, Tsandr(e)a, Tsanessa, Tsaneta, Tsanette, Tsanild, Tsanina, Tsaphania, Tsarabella, Tsarella, Tsarene, Tsaria, Tsariadne, Tsariane, Tsaristea, Tsashina, Tsathea, Tsatrud(e), Tsavera, Tsavide, Tsaviera, Tsavina, Tsavira, Tsawide, Tsayanita, Tsayariel, Tsayenne, Tsilja

Vornamen (m): Atsalio, Itsador(ian), Itsahk, Tsaaran, Tsaaron, Tsab(b)ert, Tsaberius, Tsacharias, Tsachibald, Tsadaion, Tsadalbert, Tsadan, Tsaddäus, Tsadolph(o), Tsador, Tsael, Tsafik, Tsafilio, Tsafilius, Tsafried, Tsagidio, Tsagidius, Tsago, Tsagobert, Tsagor(an), Tsagoras, Tsahelm, Tsaidis, Tsailo(s), Tsaiob, Tsajan, Tsajeff, Tsajew, Tsajoscha, Tsakar, Tsalemeïos, Tsalios, Tsalius, Tsamar, Tsamar(r)o, Tsamitri(o), Tsamitrius, Tsanaldo, Tsander, Tsandro, Tsanides, Tsanin, Tsaoman, Tsaradin, Tsarban, Tsarco(r), Tsarek, Tsarello, Tsariano, Tsarik, Tsario, Tsaristes, Tsaristoteles, Tsarkos, Tsaron, Tsasald(es), Tsaske, Tsavas, Tsavasian, Tsavasio(n), Tsavelung, Tsavero, Tsavier, Tsayano, Tsayo

Phex

Heilige: St. Assaf, St. Jirtan, St. Rakull, St. Schukschum

Vornamen (w): Feqzar(i)a, Phecaya, Phegunde(l), Phejanca, Phekerike, Phektoria, Phelia, Phenelika, Pherga(ra), Pheriga, Phexandra, Phexantje, Phexburga, Phexenia, Phexenne, Phexenslieb(e), Phexette, Phexgard, Phexheid(e), Phexienne, Phexina, Phexine, Phexionne, Phexla, Phexlicitas, Phexline, Phexlynn, Phexrica, Phextraude, Phextrud, Phexwaldis

Vornamen (m): Feqesh, Feqzhan, Phecas, Phederigo, Phedro, Phektor, Phelix, Phelizzio, Phenando, Phenardo, Phexan, Phexander, Phexardo, Phexariel, Phexario(n), Phexdan, Phexdorf, Phexej, Phexelio, Phexeluis, Phexfried, Phexger, Phexgeschwind, Phexgrim, Pheximus, Phexion, Phexjosch(k)a, Phexlyn, Phexor, Phexorro, Phexric(k), Phexrico, Phexrik, Phexvald, Phexwalt, Phexwulf(f), Phexxarion

Peraine

Heilige: Sta. Lindegard, St. Parinor, Sta. Selma, St. Therbûn, Sta. Theria

Vornamen (w): Peraenja, Perahja, Peraike, Perainane, Perainata, Perainella, Perainessa, Perainetreue, Perainhild(e), Perainhuld(a), Perainida, Perainidea, Perainieke, Perainielde, Perainienne, Perainine, Perainissa, Perainita, Perainlieb(e), Peraintraud(e), Peraintraut, Perainwyne, Peranka, Perascha, Peraylla, Perène, Permine, Perlissia

Vornamen (m): Parainor, Parinor, Peraenjow, Peraidinian, Peraimos, Perainald, Perainaldo, Perainbart, Perainbrand, Peraineas, Perainer, Perainerich, Perainerik, Perain(e)treu, Perainfried, Perainhilf, Perainian, Perainidal, Perainidan, Perainides, Perainideus, Perainidis, Perainidor, Perainio(r), Perainios, Perainislaus, Perainiwan, Perainmar, Perai(n)mund, Perainor, Peranikles, Perinyo

Ingerimm

Heilige: St. Bosper, St. Helmbrecht, Sta. Ilpetta, Sta. Ingrimiane, Sta. Maline, Sta. Odelinde, St. Rhÿs, Sta. Sylvette, Sta. Waliburia, Sta. Ysinthe

Vornamen (w): Angrasch(n)a, Angrella, Angrelle, Angritta, Ingera, Ingerieke, Ingerlind(e), Ingjadis, Ingken, Ingraja, Ingreaux, Ingreniosa, Ingrette, Ingrimande, Ingrimborg, Ingrimette, Ingrimhold(e), Ingrimia, Ingrimiane, Ingrimjanna, Ingrimlieb(e), Ingrimlind(e), Ingrimma, Ingrimtrix, Ingrimtrud, Ingrit(ta), Ingund(e), Ingwen, Ingwinja

Vornamen (m): Angbert, Angfried(er), Angroban, Angromold, Angrond, Angwart, Ingban, Ingbir, Ingalf, Ingar(im), Ingeras, Ingerd(t), Ingerio(n), Ingerio(s), Ingerwulf(f), Ingmar, Ingmyklïos, Ingralidor, Ingralio, Ingram, Ingramir, Ingramold, Ingramor, Ingrawin, Ingrenio(s), Ingrikles, Ingrimbert, Ingrimides, Ingrimidor, Ingrimjeff, Ingrim(m)o, Ingrimold, Ingrimmon, Ingrimmos, Ingrimon, Ingrimslob, Ingrobald, Ingroderik

Rahja

Heilige: St. Ascandear, Sta. Dorlen, St. Khabla, Sta. Rahjalina, St. Valpo, Sta. Xaviera

Vornamen (w): Rahjabeth, Rahjada, Rahjadane, Rahjadée, Rahjadés, Rahjadette, Rahjadine, Rahjadis, Rahjagunde, Rahjaina, Rahjala, Rahjalane, Rahjalanthe, Rahjalena, Rahjalieb(e), Rahjalina, Rahjalind(a), Rahjaline, Rahjalynn, Rahjamand(r)a, Rahjamena, Rahjamira, Rahjanda, Rahjane, Rahjanira, Rahjanne, Rahjanthe, Rahjaphanie, Rahjar(r)a, Rahjasmin, Rahjatreu, Rahjella, Rahjessa, Rahjette, Rahjienne, Rahjin(d)a, Rahyatis, Rajanilla, Ras(c)halia, Raschanna, Rayawen, Reshalia, Sarahjanja

Vornamen (m): Rahjacomo, Rahjad, Rahjadan, Rahjadin, Rahjado, Rahjalieb, Rahjalyn, Rahjamir, Rahjamiro, Rahjamo, Rahjan, Rahjandrei, Rahjanides, Rahjanios, Rahjannek, Rahjannes, Rahjano, Rahjanor, Rahjaromir, Rahjarro, Rahjasco, Rahjatreu, Rahjazar, Rahjesus, Rahjev, Rahjiano, Rahjid, Rahjiv, Rahjoscha, Rayad

Halbgötter & Weltenschöpfung

Vornamen (w): Amadea, Anandura, Asimina, Avesca, Avessa, Avessalia, Avessandra, Avessia, Avesse, Avessina, Avessita, Avexia, Bishdara, Corvara, Corvarine, Garafelie, Golgarde, Götterfriede, Greifwinja, Griffwalda, Herofania, Horathia, Horasiana, Horasie, Ifirenie, Ifirnessa, Ifirnette, Ifirngund, Ifirnia, Ifirniane, Ifirnie, Ifirnijanne, Ifirnijida, Ifirnja, Ifirntreu, Korinna, Kornelia, Korona, Kortina, Kortinia, Koscha, Leomara, Leudara, Leutraut(e), Levthitia, Madabel, Madabella, Madaela, Madaelle/a, Madahuela, Madajuela, Madalberta, Madalen, Madalena, Madalina, Madane, Madaniela, Madanuela, Madarete, Madelissa, Madenise, Madiana, Madusa, Marbeaux, Marbelia, Marbelle, Marbolena, Marbolie, Marbotella, Mokoschaja, Mokscheschda, Mokschja, Nandella, Nandescha, Nandine, Nandogard, Nandonette, Nandrea, Nanduella, Nandulla, Nandunella, Noionida, Obaria, Satua, Satu(a)dina, Satuwina, Simianna, Simiella, Simigrid, Similia, Sumudane, Sumudanja, Sumudette, Sumujida, Swafne, Swafnild, Swafnilde, Swafnina, Ucuriane, Ucurtisana, Xeledonia, Xeledonie

Vornamen (m): Amadei, Amadeo, Ananduros, Avesilaos, Avessijian, Avestos, Avestoteles, Bishdajew, Bishdarion, Corvinian, Corvis, Garafold, Golgarion, Götterfried, Greifbert, Greifwin, Grekor, Horasion, Horathio, Horastreu, Ifirnides, Ifirnijian, Ifirnio, Ifirnion, Ifirnius, Ifirnwulf, Koradin, Korbald, Korben, Korberus, Korbinian, Koreus, Koriakos, Korian, Korlian, Korlios, Korlius, Kornelius, Kornibald, Koronos, Korstantin, Korsten, Korvin, Korvinio, Korvinius, Leoderich, Leomar, Leonides, Leu(en)fried, Levthanislaus, Levtherios, Levthmann, Losos, Madabert, Madagobert, Madahuelo, Madajuelo, Madalin, Madanaldo, Madard, Madred, Malachir, Marbelio, Marbelius, Marborad, Marboreus, Marborius, Marbos, Marbos(i)o, Marboward, Markor, Nandanael, Nandim, Nandio, Nandor, Nandojew, Nandran, Nandrea, Nandreas, Nanduardo, Nandurian, Nandurion, Nanduskadnetsar, Nanojeff, Nicorias, Nokorias, Satinavian, Saturian, Scranor, Simiajew, Simikrates, Similvester, Simion, Simitrios, Simitris, Simjajeff, Simon, Swafnan, Uculrice, Ucurian, Ucuriard, Wynandus, Xeledonius, Xeledor



NAMEN ANDERER SPEZIES



»Hesinde bewahre! Die Namenskunde oder Onomatologie ist ein ebenso aufregendes wie einnehmendes Forschungsgebiet, dass ich gar nicht damit aufhören kann. Insbesondere, wenn man die nichtmenschlichen Spezies genauer betrachtet, entdeckt man so viele faszinierende Facetten, dass man meinen könnte, die erfindungsreiche Tsa habe höchstselbst Hand angelegt, solch eine Vielfalt findet sich.

Die Kinder des Lichts, die Elfenvölker, geben sich klangvolle Beinamen wie ›Wipfelglanz‹, ›Firnläufer‹ oder ›Schwanengruß‹. Aus älteren Quellen wie dem Faedhari, dem magischen Geschichtsbuch der Elfen, sind zudem eindrucksvolle Komposita wie ›Wind-in-den-Weiden‹, ›der-aus-dem-Licht-trat‹ oder ›die-das-mandra-webt‹ überliefert.

Die Zwergenvölker hingegen folgen seit Jahrhunderten der gleichen Namenstradition, so ehern und beständig wie der Fels, der ihre Heimat ist. Namen wie ›Forgrim Sohn des Ferolax‹ oder ›Groschka Tochter der Bulgi‹ haben etwas Urtümliches und Altes an sich. Ob die Angroschim die Tradition des Vater- oder Muttternamen womöglich von den alten Tulamiden übernommen haben? Oder diese gar von ihnen?

Noch viel interessanter wird es aber, wenn mich meine Forschungen zu Völkern führen, über deren Namensgebung bisher wenig bis gar nichts schriftlich festgehalten wurde. So nennen sich etwa die Trolle stets nach einem ihrer Ahnen, sodass sich die Namen alle paar Generationen wiederholen. Vielleicht werden die Bergschrate also doch nicht so alt, wie wir stets vermutet haben, sondern es handelt sich vielmehr um Nachfahren mit gleichlautendem Namen.

Auch die Benennung der Orks scheint viel komplexer zu sein, als es zuerst den Anschein erweckte. Offenbar sind bei höhergestellten Schwarzpelzen beschreibende Beinamen üblich, deren Übertragung in unsere Zunge einem Schauer über den Rücken jagt. Es gibt wohl auch Stämme und Stammesverbände, nach denen sich die Schwarzpelze voller Stolz auf ihre Herkunft nennen, wenn sie mit ihresgleichen verkehren. Aber warum ist nirgendwo etwas zu den Namen ihrer Frauen überliefert, während bei den noch kurzlebigeren Goblins fast ausschließlich Frauennamen die Zeit überdauern?

Und erst die Namen der Echsenmenschen! Darüber könnte ich stundenlang schreiben, allein über die Tücken der Aussprache.«

—aus dem Buch der Schlange der Hesindegeweihten Ilaria von Kuslik, 1040 BF

Echsenmenschen

»Szert rrach sk'trr H'Vrehhg. Wzaah zrran hasz'ser Lrr'Zzkrot Shr M'yszohp se'ruchh?«*
—ein Achaz auf der Kapstraße in Brabak, 1039 BF

Die aufrecht gehenden Echsenmenschen, die sich selbst *Achaz* (Ewiges Volk) nennen, verständigen sich in einer monoton klingenden Sprache voller Zischlaute. Obwohl das Rssahh auch bei anderen Echsenvölkern eine große Verbreitung erfährt, ist es doch für Menschen nur schwer bis unmöglich auszusprechen.

Mit den Namen verhält es sich ähnlich. Glücklicherweise wird in der Namensgebung nicht zwischen den Geschlechtern unterschieden, sodass zumindest diese Hürde für das Verständnis entfällt.

Ein Vorname wird üblicherweise erst nach der sechsten Häutung gewählt, was für einen jungen Achaz den Übertritt ins Erwachsenenalter bedeutet. Zuvor nennt man ihn meistens bei einem Spitz- oder Rufnamen, der Bezug auf Verhalten, Taten oder körperliche Eigenschaften des Jungachaz nimmt. Manche Gelege werden auch einfach in der Reihenfolge des Schlüpfens durchnummeriert. Familiennamen kennen die Achaz nicht, wenngleich manche Sippen und Stämme bei der Vorstellung erwähnen, aus welchem Gelege sie stammen, oder ihre Heimat nennen. So sind Sr'Riszs aus Krmmkrs Gelege oder N'Sar aus Lrr'Zzkrot typische Namen der Achaz.



Vornamen: Achatazz, Ahazz'Hur, A'Hrzzan, Ak'Har, Ant'hzzs, Arssachz, Aso'Zzrt, Azll, Ch'Lar, Churr'Tzal, Chriazzl, Chuszrr, Crmiszl, Dschossr, Fassach, Fffssz, G'lizss, Gr'Kszes, Hasz'Zhe, He'Itsiz, He'Schrr, I'Gsss, Iss'Izz, Isz'Hff, Jia'strr, Kh'Hahz, Krmmkr, Ku'Izz, K'zzhe, Ls'tass, Ls'Wssin, Me'Hszi, Mhks, Nga'Chrir, Nga'Churr, N'hall, Nhk'Hbr, N'Sar, Ntz'nel, Prir'szz, Pr'zall, Qiqqim, Quaz'Ra, Quttissnz, Qz'Schiz, Rahsz'Nar, R'izzsm, Rschst, Rz'Sra, Schar'Kar, Schr'Zsla, Shashcha, Sheszs'Nht, Shkank'Wil, S'hrmm, Shrrz, Sr'Riszs, Ssirissa, Szintiss, Szzirrtr, Szzrech, Szz'Rirtrl, T'zzz Pfff, Tschak, Tshitshn, Turzass'Chr, Tz'hlizr, Tziktzal, Tzz, Ux'Lel, Vs'Brar, Wsffar, Xad'Mal, Xal'Schzz, Xchaq'Zzim, Xch'war, Xzelfasr, Xzha'qil, Yaschkuqqim, Yatschpass(ach), Yszassar, Zaf'Shar, Z'Fsir, Zha'Rhadnk, Zht, Zinth'izzs, Zs'Nisz, Zzahxel, Zzs'hill, Zzzt

Ortsnamen: Azzln, Azl'Tzirtassach, Ciszk'Hr, Ch'Rys Szinth, Css'Kr'Ssuq, Dracrr'Zchch, Ffyj'dh'Yssr, Ha'Uruch, H'Rabaal, H'Rezxem, Lrr'Zzkrot, Saz'adzz, Ssd'L, Tsh'Awah, Tzirtassach Tkartkr, Zch'Zchat, Zsakssh'Ksh, Zshorrkh

Sprechende Namen

Name	Bedeutung
A'Sar	Ewige Seele
Arran A'Zchakrr	Bote der Wiedergeburt
Azl'Tkar	Der/Die farbenprächtig Erneuerte
Azll'Schrrr	Der bunte Vogel
Css'Kr Sar	Feuerseele
Dj'Lzz'Zch	Acht Berge
H'Sskr'zrran	Um Zauberkraft Wissende/r
Ha'Uruch Cha'Uchch	Der/Die vom Loch Harodrôl stammt
Jhi'Ktrz	Kein Fuß
Jirr'Kssh Ksi'Iss	Faulwassertrinker
Nry'ssath Kz	Totes Haupt
Rrim H'Rim	Der/Die Wütende
Sa'Chss	Der/Die Erstaunte
Sarr Szzir'Tzz Serszch	Der/Die kleiner ist als die Anderen
Sca'Szissll	Gespaltene Zunge
Urch'Thar Zzu	Der/Die aus dem goldenen Ei schlüpfte
Xchl'krsh	Verkünder(in) der Furcht
Zrr Zsst	Gestorbener/Erkalteter Geist

* Rssahh:Sei gegrüßt, ehrwürdiger Warmblüter. Wo finde ich wohl den Weg nach Lrr'Zzkrot am Mysob?

Elfen

»Wirklichkeit und Licht treffen aufeinander und vereinen sich klingend zu einer Harmonie, wenn die Elfen mit zwei Stimmen sprechen. Besonders in der Dichtkunst eröffnet diese Gabe phantastische Möglichkeiten, ist es so doch erst möglich, Freude und Wehmut zugleich Ausdruck zu verleihen, und das nicht nur durch die Worte selbst, sondern allein durch ihren Klang. Schon allein der Art, wie die feya einen Namen aussprechen, kann man entnehmen, wie sie dem Angesprochenen begegnen. Während solche graduellen Unterschiede im Asdharia, der alten Elfenzunge, geboren wurden und im heutigen Isdira weiterleben, verliert die Sprache in der Gegenwart jedoch zunehmend diese Zwischentöne. Dies mag auch an den Sprechern selbst liegen, denen nicht immer die Zweistimmigkeit in die Wiege gelegt wurde, sei es bei Menschen, Halbelfen oder sogar bei einigen Elfen, denen das Erbe ihrer Ahnen schlichtweg versagt geblieben ist.«
—aus dem Appendix zu Grillenzirp von Säuselwind - Elfenlyrik aus der Rohalszeit, Vinsalter Hesinde-Ausgabe, 986 BF

Das elfische Isdira und das alte Asdharia gelten nicht zu Unrecht als zwei der schönsten Sprachen Aventuriens, und einfach sind sie wahrlich nicht zu meistern. Elfische Namen klingen zauberhaft und melodisch und sind mit ihrem Träger auf ganz besondere Art und Weise verbunden, da sie neben seinem Äußeren zugleich oft auch sein Inneres beschreiben. Dabei ist das Isdira aber keineswegs eine ausschließlich sanft gesprochene Sprache. Es gibt durchaus Begriffe, die hart ausgesprochen werden und für Menschen sogar bedrohlich klingen können.
Die verschiedenen Elfenvölker unterscheiden sich in ihrer Aussprache des Isdira kaum, allein das Vokabular ist aufgrund unterschiedlicher Lebenswirklichkeiten manchmal abweichend. So kennen die Firnelfen zahlreiche Worte für Schnee und Eis, die es bei den anderen Elfenvölkern nicht gibt, während die Steppenelfen weiter südlich unterschiedliche Windarten sprachlich unterscheiden.

Üblicherweise tragen Elfen zwei Namen. Der Vorname ist dem lyrischen Isdira entlehnt und wird meist schon von der Mutter gewählt, wenn sie bemerkt, dass sie guter Hoffnung ist. Wichtig bei der elfischen Namensgebung ist vor allem, dass der Name zum Träger passt und dass er sich harmonisch in die Welt fügt.
Es kommt übrigens so gut wie nie vor, dass zwei Elfen exakt den gleichen Namen tragen. Manchmal wird zur Benennung eines Neugeborenen auch auf die Namen der Legenden zurückgegriffen. Fast immer verspürt der so Benannte dann eine besonders enge Bindung zu diesem mythischen Ahnen. Er folgt ihm meist sogar auf seinen Spuren und strebt danach, es ihm gleich zu tun. Taînobhal Totenamsel, genannt der Rote Pfeil, war hierfür ein gutes Beispiel, denn es gab schon mehrfach im Laufe der Geschichte einen Elfen, der den Namen des unfehlbaren Meisterschützen trug.
Der Zweitname kann ein Sippenname wie Kristallglanz, Farnweber oder Windtänzer sein, der meist von der ganzen Sippe getragen wird. Häufig nimmt ein Elf jedoch später einen individuellen Zweitnamen an, der seine Taten und somit sein Wesen besser beschreibt. Nicht selten wird dabei auch das Seelentier des Elfen zum Namenspaten, was zu Namen wie Otterngruß oder Sturmfalke führt.
Verändert sich das Wesen eines Elfen im Laufe der Jahre maßgeblich, kann sich auch sein Name verändern. So benannte sich Asamandra von der Kristallglanz-Sippe um, nachdem ihre Sippe einst von einem Gletscherwurm ausgelöscht wurde. Als Elodiron Kristallglanz zieht sie nun durch die Lande, was übersetzt „die Verlorene" bedeutet. Unter den Menschen aber ist sie vielen nur als „die Jägerin" bekannt.

Die vorgestellten Namen können für Au-, Wald- und Firnelfen verwendet werden. Bei Zweitnamen kannst du aus den Beispiellisten für die verschiedenen Völker wählen oder den Baukasten nutzen und selbst kreativ werden. Besonderheiten für Steppenelfen, Hochelfen und die Shakagra findest du auf den Folgeseiten ausgeführt.
Eine Besonderheit ist das Trema, die doppelten Punkte über e oder i. Es zeigt an, dass zwei aufeinander folgende Vokale getrennt voneinander gesprochen werden. Bei einzelnen Vokalen zeigt das Trema einen weich gesprochenen und langgezogenen Laut an.

Aussprachehilfe
Elayoë wird also „Elayo-e" ausgesprochen. Den Namen Olimonë hingegen, der keinen Doppelvokal aufweist, spricht man „Olimonee" aus.

Helden & Heilige: Emetiel (führte die Firnelfen in die Klirrfrostwüste), Fenvarien vom-Licht-gestreift (mythischer Hochkönig der Elfen, Herrscher der Inseln im Nebel), Oionil Tauglanz (letzte Elfenkönigin, stand den Menschen in der Schlacht gegen Borbarad bei), Ometheon (Erbauer des Himmelsturms, Begründer der Magierphilosophie), Orima verkündet-die-Wahrheit (Hochkönigin und Seherin, auch als blinde Schicksalsgöttin verehrt), Simia der-aus-dem-Licht-trat (legendärer erster Hochkönig, der einst sein Volk aus dem Licht in die Wirklichkeit führte), Taînobhal Totenamsel (genannt: der Rote Pfeil, mysteriöser elfischer Meisterschütze)

Vornamen (w): Adailana, Ada(i)loë, Ailiniel, Alaniel, Alari, Allacaya, Allechandriel, Amariel, Arallian, Asamandra, Belimonë, Biundrala, Calaya, Calenleya, Ciryanil, Daleonë, Dariala, Dariavida, Darindel, Dialya, Dimeloë, Ëariel, Eiliniel, Elayoë, Eldalië, Esdirai, Faelindel, Feyaria, Fianna, Fiannon, Filyina, Florindel, Gwendala, Gwendel(la), Haleonë, Himiyana, Ilmariel, Ivrinel, Kilanrana, Lauriel, Layariel, Leyloën, Liasanya, Lielil, Liloë,

Lorindel, Lorindië, Lynissel, Lysira, Mandara, Mayaharia, Mayana, Melaonë, Milaileë, Milmiria, Miriel, Miriyama, Naheniel, Nindariel, Odania, Ohaia, Oionil, Olimonë, Racalla, Rhena(ya), Rhiannon, Rileona, Safiriel, Sahanya, Salinyomë, Sanray, Sanyadriel, Sanyara, Shanaha, Shayariel, Silmariel, Sirinda, Teleria, Ufindel, Valaria, Valeriana

Vornamen (m): Aelindir, Alarion, Alanel, Albion, Alirion, Amariel, Amaryllion, Aranel, Aratahon, Ardarell, Arikarion, Ariolan, Asralion, Avalarion, Biundralar, Calhenheri, Calomiriel, Ciryanil, Delâma, Delayar, Dendayar, Diundriel, Eber(e)on, Elbrenell, Eldariel, Eldarion, Elestir, Elinar(on), Elsurion, Faëlandel, Faelindel, Fanaion, Fankoën, Fanloën, Farnion, Farviriol, Felerian, Feysiriel, Firlionel, Floriel, Gilion, Golodion, Hanyariel, Ilcoron, Ilmariel, Imalayan, Imion, Imrayon, Jyvindar, Lamandrion, Laryllan, Lellindor, Lindariel, Lindion, Lorindion, Lorion, Mand(a)rion, Mandavar, Marnion, Mer(d)arion, Nadyawin, Navarion, Nindariel, Oiodin, Olidir, Oluvindar, Ranarion, Sanyadriel, Sanyarin, Talayar, Tuleirin, Valandriel, Valayar, Varlaran, Vindariel, Visalyar

Zweitnamen für Auelfen: Abendsang, Ahornblatt, Auenlicht, Bachträumer, Bauschweber, Biberdamm, Blütentänzer, Dämmersang, Dunkelfarn, Einhornsucher, Falkenflug, Finkenfarn, Flammenwahrer, Flötenfreund, Forellensänger, Gipfelreiter, Hainrufer, Herzsucher, Irrlichtjäger, Kupferglanz, Lautenspieler, Libellenlauscher, Lichtbringer, Mondlicht, Mooshüter, Morgenrot, Morgentauglanz, Nebeltänzer, Quellentanz, Rabenkinder, Regenfänger, Regentau, Schattensinn, Schilftänzer, Schneckenfreund, Seemond, Silberwind, Sonnengrüßer, Sonnenhauch, Speersang, Sterneninsel, Sterntreu, Sturmzweig, Taublick, Tauglanz, Traumweber, Wieselsinn, Zaubersänger

Zweitnamen für Waldelfen: Ahornlied, Bogentänzer, Dornengänger, Dunkelpfeil, Erlenhüter, Eulenschwinge, Flockenläufer, Flötenspiel, Frühlingslachen, Fuchsläufer, Krähenruf, Krallenglanz, Luchsreiter, Mistelzweig, Mondpfad, Moorläufer, Nachtlied, Nebellicht, Nebelpfad, Reifbringer, Schachtelhalm, Schattenträumer, Schwalbenfreund, Schwarzmoos, Schwarztann, Sturmreiter, Tannenwächter, Tannenzweig, Tarnelenschreck, Tränensucher, Ulmenhüter, Ulmenzauber, Weidensucher, Wolfssang, Wolkentanz, Zauberrufer

Zweitnamen für Firnelfen: Bernsteinblick, Blitzrufer, Blutschnee, Bogen, Dämmerlicht, Eisbärfreund, Eisblick, Eisbrecher, Eishauch, Eisherz, Eispfeil, Eissänger, Eiswahrer, Feuerbringer, Firnglanz, Firnhaar, Firnläufer, Flammensänger, Frostformer, Frostnacht, Frostsänger, Gletscherblick, Gletscherfreund, Gletscherherz, Grimmfrostlied, Hagellauscher, Himmel(s)blau, Himmelslichter, Klingensang, Kristallpfeil, Kristalltau, Lichthüter, Mammutläufer, Nachtschwarz, Nordlichtsucher, Robbentöter, Schneegansrufer, Schollenbrecher, Schollenrufer, Silberstreif, Sternenpfeil, Sternenträumer, Sturmrufer, Tränensucher, Windlacher, Windschatten, Wogentanz

Zweitnamen-Baukasten

Anfang: Abend-, Ahorn-, Apfel-, Atem-, Au-, Auge-, Bach-, Bär(en)-, Baum-, Bausch-, Berg-, Biene-, Blau-, Blitz-, Blume-, Blut-, Bogen-, Braue-, Braun-, Brombeere-, Buche-, Busch-, Butterblume-, Dämmer-, Donner-, Dorn-, Dunkel-, Efeu-, Eibe-, Eiche-, Einhorn-, Eis-, Elch-, Ente-, Erdbeere-, Erde-, Erle-, Erz-, Esche-, Espe-, Eule-, Farn-, Falken-, Feld-, Feuer-, Fichte-, Fingerhut-, Firn-, Flamme-, Flieder-, Flöte(n)-, Flügel-, Fluss-, Forelle(n)-, Frost-, Frühling-, Fuchs-, Funken-, Fuß-, Gipfel-, Gletscher-, Gold-, Gras-, Grille-, Grün-, Haar-, Hain-, Hand-, Harfe-, Hasel-, Hauch-, Heidelbeer-, Hemd-,



Herbst-, Herz-, Himbeer-, Himmel-, Horn-, Hügel-, Käfer-, Karen-, Kirsche-, Klee-, Kleid-, Klinge-, Kralle(n)-, Kristall-, Kupfer-, Land-, Laute(n)-, Lavendel-, Leier-, Libelle(n)-, Licht-, Lilie-, Linde-, Locke(n)-, Lotos-, Löwenzahn-, Luchs-, Luft-, Mammut-, Mantel-, Minze-, Mistel-, Mittag-, Mohn-, Mond(en)-, Moor-, Moos-, Morgen-, Nacht-, Nebel-, Nordlicht-, Ohr-, Otter-, Pfeil-, Pilz-, Quell-, Quelle(n)-, Rauch-, Regen-, Regenbogen-, Reh-, Reif-, Reiher-, Rose(n)-, Rot-, Sand-, Schachtelhalm-, Scharlachkraut-, Schatten-, Schilf-, Schnecken-, Schnee-, Schwalbe(n)-, Schwamm-, Schwanz-, Schwarz-, Schweif-, Schwinge(n)-, See-, Silber-, Singvogel-, Sommer-, Sonne(n)-, Speer-, Spinne(n)-, Stein-, Stern-, Stirn-, Strauch-, Sturm-, Tag-, Tanne(n)-, Tau-, Teich-, Träne(n)-, Traum-, Ulme(n)-, Veilchen-, Wald-, Waldmeister-, Wasser-, Wasserfall-, Weide-, Weiß-, Welle-, Wiese-, Wiesel-, Wind-, Winter-, Wolf(s)-, Wolke(n)-, Zahn-, Zauber-, Zunge(n)-

Endung: auge, blatt, blick, blüte, bringer, flink, flug, freund, gänger, glanz, gruß, haar, hüter, kind, klang, klaue, lachen, lauf, läufer, lauscher, lied, mut, pfad, pfeil, reiter, ruf(er), sang, sänger, schatten, schein, sinn, spieler, sucher, tanz, tänzer, tau, träumer, wächter, wahrer, weber, weg, zauber, zeit, zweig

Wahre Namen
Viele Elfen verfügen über einen weiteren Namen, den Seelennahmen oder Wahren Namen, der das Innerste eines Elfen beschreibt (siehe auch **Regelwerk** Seite **179**). Nur äußerst selten nennen Elfen ihn einmal einem Seelenbruder oder Geliebten des eigenen Volkes, noch viel seltener einem Außenstehenden. Finden sogar zwei Seelen durch den Austausch ihrer Namen zueinander, soll dieser Bund unauflösbar sein, was auch immer geschieht. Das Sein mancher Elfen ist jedoch inzwischen so sehr in der Wirklichkeit verankert, statt in Licht und Traum, dass sie ihren Wahren Namen womöglich gar nicht mehr selbst kennen.
Ein Wahrer Name ist nur schwer in Worte zu fassen, weswegen wir an dieser Stelle auch keine Beispiele angegeben haben. Stelle ihn dir am besten vor wie eine mystische Urgewalt. Im Falle der Elfen kann er beispielsweise eine Abfolge melodischer Silben sein, von denen jede einzelne einen Teil der Seele des Elfen zum Klingen bringt. Erfährt man ihn, ist es wie eine Offenbarung, und man kann große Nähe zu seinem Träger erlangen, übernimmt jedoch auch große Verantwortung. Denn eine Seele lässt sich viel leichter verderben, beherrschen oder bezwingen, wenn man ihren Namen kennt.

Steppenelfen

»Wenn ich reite, fliege ich mit dem Wind. Ich höre sein Brüllen, spüre ihn in meinen Haaren und lache ihm ins Gesicht. Das Gras unter Adâons Hufen singt und flüstert die Geschichten meiner Brüder und Schwestern, erzählt mir von lohnender Beute auf der Jagd, von der Weite der Steppe, von der Freiheit. Und es erzählt mir vom Tod, der die elenden Rotpelze ereilen wird. Wir haben ihre Spur gefunden!«
—Gesprächsnotiz aus dem Buch der Schlange des Hesindegeweihten Hexander Castillo, 1040 BF

Die meisten Steppenelfen leben als nomadisches Reitervolk in der grünen Ebene, dem weiten Grasland im Norden Aventuriens zwischen Roter Sichel und Salamandersteinen. Frauennamen enden häufiger auf *-ë* oder *-nnon*, Männernamen auf *-el* oder *-on*.

Vornamen (w): Adaloë, Ariana, Daleonë, Dialya, Diannon, Elyannon, Fiannon, Hylarione, Liloë, Melanoë, Olanië, Rhiannon, Sanaha, Valannon

Vornamen (m): Aimsir, Alenor, Aras, Bavindhor, Cavariel, Farnion, Imalayan, Imrayon, Mandavar, Navarion, Teleriel, Valandariel, Visalyar

Zweitnamen: die/der-mit-dem-Nebel-reitet, der/die-mit-dem Regen wandelt, Einhorngruß, Falkenkind, Gipfelstürmer, Goblinjäger, Himmelsregen, Karenblick, Klingenherz, Krallenzorn, Mähnenhüter, Mähnenweber, Sommergruß, Sonnenstürmer, Steppenherz, Steppenläufer, Sternenhüter, Wassertänzer, Wiesentau, Windhalmsucher, Wolkenreiter

Hochelfen

»Jene aber, die Simia der-aus-dem-Licht-trat folgten, wurden die Mütter und Väter der Hochelfen. Voller Wissensdurst und Tatendrang zogen sie aus, Welt und Wirklichkeit zu verstehen und ihren Platz darin zu finden. Tapfer behaupteten sie sich gegen die Gefahren der Wildnis, stemmten sich gegen die Goblinbrut, gefräßige Oger und die Schwarzpelze. Legendäre Helden wie Lemiran mit-dem-Sternenmal stritten gegen Riesen, Trolle und forderten die finsteren Horden des Namenlosen, ja selbst die Götter heraus. Die Hochelfen erbauten mächtige elementare Städte über den Wolken, im Wasser und sogar aus Flammen, Ruß und Feuer. Doch dann verfielen sie so sehr der Wirklichkeit und der Hybris, dass sie sich über die Götter selbst erheben wollten. Und die Moral von der Geschichte? Hochelfen gibt es heute nicht mehr.«
—Sanyarin Silbenschwinger, freier Dozent an der Universität zu Methumis, 1038 BF

Die Hochelfen waren die Vorfahren der heutigen Au-, Firn- und Steppenelfen und herrschten bis zu ihrem Fall vor Jahrtausenden über ein großes Reich. Heute künden nur noch alte Relikte von ihrem weltlichen und magischen Wirken, und die alten Legenden der Elfen warnen vor ihrer Verblendung, während viele Menschenvölker

sie heimlich oder ganz offen für ihre Errungenschaften bewundern.
Ihre Namen ähnelten denen der heutigen Elfen stark, klangen meist jedoch noch etwas getragener. Bei beiden Geschlechtern war die Endung *-iel* verbreitet, bei Männern war außerdem *-eon* häufig.
In manchen Städten war es üblich, Zweitnamen zu wählen. Da die Wahl des Namens auch dazu diente, den Träger herauszustellen und an dessen eigener Legende mitzuspinnen, hatten einige dieser Beinamen deutlich beschreibenderen Charakter, als dies bei den gegenwärtigen Elfenvölkern Brauch ist. Häufig entwickelte sich ein solcher Beiname auch mit seinem Träger weiter. So konnte etwa aus Shafiriel die-mit-dem-Feuer-spielt irgendwann Shafiriel die-das-Feuer-verbrennt und schließlich Shafiriel die-das-Feuer-beherrscht werden, und aus Caradel dem Zauderer wurde eines Tages Caradel der Schöpfer.

Vornamen (w): Adamaria, Adarioa, Alari, Alfadriel, Alionë, Amariel, Amayel, Andalya, Blisalya, Calminis, Cammalan, Dainisa, Elionai, Eloisia, Eoandra, Fanfêlia, Ginhifares, Iantana, Ikandela, Ipalisa, Isiria, Lafadiel, Lameia, Liloë, Lyrïel, Mada(l)ya, Mydharella, Niamh, Nuriel, Nurti, Orima, Orristani, Osimira, Panlariêl, Pyrdona, Quilliel, Ranariê, Rhiannon, Safiriel, Saïra, Seijia, Shanaha, Shayatariel, Sirarta, Swelfa, Taubriel, Vayadona, Velantana, Visalyar, Viveana, Yaterna, Zaliel

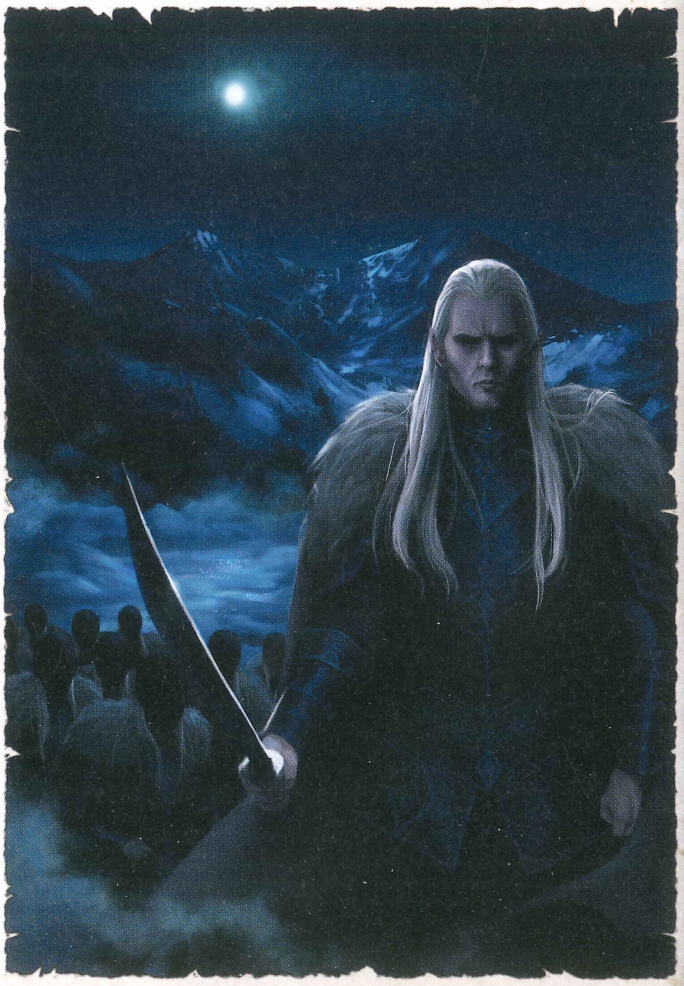
Vornamen (m): Achanill, Adernath, Alaris, Aldarin, Ammantillada, Anel, Antaraleon, Athavar(ion), Avadrual, Caradel, Ciryanil, Cornumis, Corrthin, Dilotheon, Emetiel, Falvien, Fenvarien, Ganathor, Goibnywn, Gwern, Illcoron, Iscalleon, Kallariel, Karvenin, Kerunel, Lariel, Lemiran, Lihamudiel, Lorian, Meliodêl, Merthantis, Nahirael, Naminion, Narivelis, Narnion, Odotheïon, Oisin, Ometheon, Ornaval, Ornimio, Ovilleïon, Rinasto, Serleen, Shadruel, Thamysis, Tharkath, Tharmyrion, Thominion, Titulon, Unveliel, Vêriel, Vonthodael, Zerzaïol

Beinamen: Bernsteinformer, der-das-Eis-bezwingt, der-den-Schatten-trotzt, der-die-Götter-kennt, der-die-Sterne-deutet, der-einsame-Wanderer, der Feuerweber, der-Isiriel-sah,der Kristallformer, der Verlorene, der Zauderer, der-mit-dem-Sturm-singt, der-sich-selbst-genügt, der-taubra-spricht, dessen-Blut-singt, die-den-Schlüssel-bewahrt, die-den-Spiegelbann-webt, die-den-Tod-bringt, die-den-Weg-kennt, die-den-Wind-ruft, die-ewig-wacht, die Entschlossene, die-mit-Schlangen-spricht, die Nebelruferin, die Singende, die-Zauber-webt, die-Zerzal-dient, Goldzunge, meistert-das-zerza, mit-dem-Flammenmal, mit-dem-Sternenmal, mit-dem-Zauberhaar,mit-den-schwarzen-Pfeilen,mit-den-Silbertränen, mit-der-Feuerklinge, mit-der-schöpfenden-Hand, Sphärensang, Sternenschwalbe, Sturm-in-den-Zweigen, sucht-nach-dem-Licht, Vergangenheitssucher, verkündet-die-Wahrheit, wandelt-in-Träumen, Zukunftsblicker

Shakagra

»Glaubt mir doch, sie hat mit meinem Geist gesprochen! Sie nennen sich Shakagra, die Widersacher des Lichts. Weiß ist ihre Haut, wie frisch gefallener Schnee. Ihre Augen aber sind groß und schwarz und seelenlos, wie ein tiefer Abgrund, der dich zu verschlingen droht. Das Licht, das allen Elfen innewohnt, ist lange aus ihnen gewichen, und in ihren Herzen ist nur noch Kälte und Finsternis, sodass sie die Sonne nicht ertragen. Aber wie kann es sein, dass sie uns dennoch am hellichten Tag angreifen? Wie kann es sein, dass alle tot sind außer mir? Der rote Schnee ... wir alle ... so finster ...Warum sie? Warum nicht ich? Warum nicht ich?«
—letzte Worte einer sterbenden Goldsucherin, aufgezeichnet in Frigorn, Winter 1040 BF

Die Nachtalben wurden einst von der dem Namenlosen verfallenen Hochelfe Pardona erschaffen, die sie bis heute als Göttin anbeten. Seit Jahrhunderten leben sie, weitgehend von den Menschen unentdeckt, in großen unterseeischen Städten unter dem ewigen Eis, und erst seit dem Sternenfall wagen sie sich wieder vermehrt an die Oberfläche.
Während das elfische Isdira stets harmonisch und melodisch klingt, gleich wie hart es auch ausgesprochen wird, ist das Shakagoran eine verzerrte, kakophonische Mischsprache. Elemente aus dem alten Asdharia vermischen sich hierin mit Einflüssen des echsischen Rssahh



und der Magiersprache Zhayad, die angeblich auch die Zunge der Niederhöllen sein soll. Dementsprechend hart und fremd klingen die Namen der Shakagra für menschliche Ohren. Für Elfen ist diese Pervertierung ihrer Sprache kaum zu ertragen.
Ansonsten entspricht die Namengebung der Nachtalben weitgehend jener der Elfen. In manchen Städten tragen die Shakagra Vor- und Beinamen. Letztere sind meist besonderen Verdiensten, Gaben, Grausamkeiten oder Eigenschaften entlehnt. Auf die Familie oder Abstammung wird nur selten Bezug genommen, sofern man nicht aus einer wirklich einflussreichen Familie stammt. Stattdessen muss der Einzelne seinen Wert in der Gesellschaft meist immer wieder neu beweisen. In anderen Siedlungen muss man sich hingegen das Recht, einen Namen zu tragen, erst einmal verdienen. Dies gelingt jedoch nur jenen, die besondere Aufgaben wahrnehmen, die sich bewährt haben oder ausgezeichnet wurden – oder aber solchen, die sich mächtige Feinde geschaffen haben.

Helden & Heilige: Feyangola Finsterblick (Auge des Namenlosen, gefürchteter Krieger und Heerführer), Lossyril Spinnenhaar (Prophetin und Hohepriesterin der Pardona im Tempel der Schatten zu Ryl'Arc), Pardona (gefallene Hochelfe, Zunge des Namenlosen, selbsterklärte Göttin und Schöpferin der Shakagra)

Vornamen (w): Al'ysaaria, Anasasiel, Callyna, Caythya, Dhar'ëlla, Dhar'ylil, Fey'Rathil, Il'marhil, Kashariel, Khydaka, Lledrith, Lossyril, Lyssareth, Ma'dharia, Nartharil, Nindarreth, Nyrociel, Rhiasska, Rylaria, Sal'ana-fey, Valariel, Yllaria, Za'oreel, Zil'Shath

Vornamen (m): Airai, Athlorion, Beryllisar, Calherion, Du'undril, Fanloën, Feyangola(r), Fi'Raas, Gohalainn, Kiren, Lyndereel, Mandrion, Margilon, Nathildur, Ranarhas, Setanta(r), Sharazil, Sirilion, Val'Ayar, Vhata'chor, Zercor(i)on, Zhayarh, Zorkarash, Zuul'ayar

Beinamen: Bluttrinker, bringt-Opfer-dar, Dunkelfeuer, Dunkelstern, Eisatem, Eisblüte, Eisgänger, Eispfeil, Elfenschlächter, erschafft-Leben, Finsterblick, Finsterklinge, Finsterstein, Flammenauge, Frostlachen, Frostnacht, gefriert-die-Tiefen, Herz-aus-Eis, Himmelsbrand, Klingenbrand, Klingensänger, Nachtstahl, säht-Zwietracht, Schattentanz, Scherbensang, Schmerzweber, Schwarzfels, Schwarzflamme, Schwarzklinge, Schwarzträne, spaltet-die-Sphären, Spinnenhaar, springt-in-den-Abgrund, stellt-keine-Fragen, Sternenfeuer, strebt-in-die-Tiefe, tief-wie-die-Nacht, Todesspeer, treibt-in-die-Schatten, trifft-ins-Herz, verflucht-das-Licht, verlacht-den-Tod, verlischt-das-Licht, versprüht-Gift, vertreibt-den-Sturm, Weißhaut, zerschmettert-den-Geist, Zunge-der-Göttin, Zunge-der-Frevler

Goblins

»Mailam Rekdai, große Mutter Sau, hat gesucht und gegraben mit Rüssel in großem Haufen, Puur Mulla. Rauskommen ist Welt, wie du heute kennst, ja. Suulak auch wühlen und noch immer finden nützlich Dinge. Manchmal auch schlimm.«
—die Goblinschamanin Suviintan zu einem Abenteurer, neuzeitlich

Die *Suulak*, wie die Goblins sich selbst nennen, siedeln vornehmlich im Norden Aventuriens, man hört jedoch auch weiter südlich von Goblinbanden, die Straßen und Wälder unsicher machen.
Ihre Namen klingen für Menschen ungewohnt holprig und manchmal unfreiwillig komisch. In der Regel tragen die meisten Goblins nur einen Vornamen. Außerhalb ihrer Sippe nutzen sie ihren Sippennamen, der meist mit *Lungai* (Kinder von) gebildet wird. Verdiente Jäger oder Zauberinnen führen gelegentlich auch Beinamen. Bluugh von den Lungai Mikdai oder Furka Feuerpelz von den Kuyac Mapai sind also typische Namen der Stammesgoblins.

Aussprachehilfe
Doppelvokale werden in der Regel lang gesprochen, das „K" wird meist sehr hart gesprochen und das „R" leicht geknurrt wie in „Ratte".

Helden & Heilige: Dravuvo Kaiba (Bürgermeister des Festumer Goblinviertels), Hassara Feuertopf (mythische Goblinschamanin, die gegen das Namenlose kämpfte), Kunga Suula (legendäre Königin der Goblins, unsterbliche Schamanin, führte schon vor Jahrhunderten Krieg gegen die Theaterritter), Mantka Riiba (Oberhaupt der Festumer Goblins), Tschak Chekrai (Kriegshäuptling der Roten Sichel, erklärter Feind der Menschen), Uspuschanna die Blutige (besetzte die Ruinen Bosparans), Yaakscha Ruubah (bedeutende Zauberin der Rotsichel-Golbins)

Vornamen (w): Aada, Azzgra(da), Bupuuscha, Furka, Garrgh, Griibna, Jacuula, Jamuutan, Jeetka, Kashka, Kasuukas, Kergatai, Khischa, Kolainaa, Leelos, Maalis, Mantka, Mikdai, Morka, Naissuguun, Oozols, Orvazz, Porsa, Riiba, Rukuuka, Russuula, Ruulka, Sakuuska, Seenä, Sieva, Siisikai, Souuli, Suncuua, Suviintan, Treescha, Triinuun, Tschiiba, Ushka, Uukra, Varmiias, Viivelas, Weetinka, Yaakscha, Zooqa

Vornamen (m): Aargaal, Aarguk, Barl, Bluugh, Bluurz, Chraaz, Chruuk, Furuukh, Gnatz, Gnupp, Gorrwarrn, Grrargh, Gragh, Groggi, Groinkh, Groom, Grootz, Grul, Gruum, Gullinburst, Gurluug, Guurk, Jaak, Jukuul, Juukoor, Juuksed, Kaarstock, Kwoork, Mrarrk, Naark, Norf, Örf, Paabertz, Priidul, Rarrf, Röff, Shraa, Sniigs,

Sulrik, Suviini, Traak, Tschak, Urmeg, Uuzvaral, Vurl, Xeetsch, Ziplim

Beinamen: Ascheregen, Blutpelz, der Flinke, der Jäger, die Blutige, Eichelfinder, Feuerpelz, Goldzahn, Hrungsa, Krigscha, Luuch, Paala, Raschaa, Riiba, Ruubah, Sauzwinger, Schwarzzahn, Schweinefänger, Suulah, Tschekrai, Tuluum, Wjasuu

Sippennamen der Goblins: Kuyac Mapai, Lungai Gyrrwa, Lungai Mikdai, Lungai Mulla, Lungai Naarak, Lungai Ruuga, Lungai Scherschai, Lungai Siiskal, Lungai Theluzi, Lungai Urmorgh, Saali Bluughai, Saali Moorakh, Saali Priidah, Saali Triphaa

Städtische Goblins

In Festum, der Hauptstadt des Bornlands, leben Goblins seit vielen Jahren mit den Menschen Seite an Seite. Aber auch in anderen Regionen des Nordens wie Uhdenberg, Thorwal oder auch Gareth leben vereinzelt Rotpelze.
Die Namensgebung der städtischen Goblins hat sich mit der Zeit an die ihrer menschlichen Nachbarn angeglichen, und auch bei Goblinbanden, die als Schmuggler oder Räuber ihr Unwesen treiben, haben sich solche Namen etabliert. In Festum z. B. tragen manche Goblins auch typisch bornische Namen (Seite **12**) und Nachnamen. Häufig sind zudem Mischformen, die goblinische und menschliche Elemente miteinander verbinden. Ein Nachname wird üblicherweise von Mutter, Tante oder Ziehmutter übernommen oder nach dem Beruf oder einer besonderen Eigenschaft gewählt.

Vornamen (w): Aada, Aagnitas, Alda, Cella, Danikkaa, Danuutja, Dorlen, Eela, Eillyn, Elkewiene, Gribin, Griibna, Hel(l)a, Hildis, Iidra, Iriinja, Jääni, Jacuula, Jadviken, Jaunavai, Kasuus, Khischa, Leelos, Linai, Maaline, Maalis, Meriischja, Morkajescha, Nana, Ool ja, Oozolwine, Phexliin, Porska, Prähndis, Russuula, Sakuuska, Schannä, Scherschai, Seenä, Sewijescha, Sieva, Sievaken, Siisikai, Sinjä, Sulje, Sunka, Suviintine, Svintai, Theeschja, Tiineke, Tjalkaa, Treeschke, Tschiiba, Uinin, Urjeelke, Ushka, Uukra, Uulanka, Varmijescha, Viivä, Wlaada, Yaanis, Yedra, Zokatja

Vornamen (m): Aalrik, Aargal, Argal, Barl, Bornz, Borstjew, Brini, Bruutsch, Ceet, Chraaz, Chruuk, Dravuvo, Dreggi, Duchdo, Eelko, Ertzel, Ettel, Firunz, Gnatzej,



Gnupp, Golle, Gorm, Gragh, Griimow, Groben,, Groggi(s), Grohm, Groink, Grootz, Grul, Gruum, Gurkij, Guurkh, Haag, Haal, Hurdo, Iigor, Jaak, Jaast, Joost, Joraak, Juchi, Kwörk, Norf, Norfjew, Örf, Oswiin, Paawel, Peer, Pettark, Pheliks, Polter, Priidul, Ragnaak, Rauul, Röffjew, Sulrik, Sviini, Traak, Tschak, Urjil, Urmeg, Urmek, Uugo, Volpo, Vurl, Xätsch, Xeebert, Xeetsch

Nachnamen: Abdecker, Altlapper, Bangra, Bornske, Borstensen, Braunrot, Drulga, Fahlrot, Feinpelz, Festumske, Feudelbees, Feueroth, Fleckenpelz, Gerbensen, Gerberow, Glumske, Grauroth, Groopski, Haritzka, Heideroth, Ilumske, Kaiba, Krummrücken, Kupferpelz, Kürschner, Lederer, Lettka, Lohgar, Löscher, Okolka, Ouvski, Rattentoht, Rödestrupp, Schinder, Sempelka, Silberstreif, Sirsinski, Smuddelvlies, Steinzahn, Swereja, Swinskij, Vieltrag, Walsachskij, Wutzki

Grolme

»Feilscher, Zehnteler, Wasserköpfe, Altkinder, Grolme. Egal, wie man diese winzigen Wesen mit ihren großen, runzligen Greisenköpfen nennt. Immer wollen sie dich übervorteilen, sie kennen keine Skrupel, nur Hinterlist und Gier. In den Kopf schauen sie dir und machen dich mit ihren tückischen Zaubern gefügig und dumm. Alles tun sie heimlich, und selbst der Herr Phex scheint nichts davon zu wissen! Das kann doch nicht mit rechten Dingen zugehen, wenn sogar die fleißigen Zwerge sie aufs Blut verachten!«
—gehört in einer Schänke in Phexcaer, 1035 BF

Grolme leben in Höhlen, verborgenen Tälern oder manchmal sogar in den Kavernen und Gewölben unterhalb einer Stadt. Handel und Profit bestimmen ihr



Leben, und so sind viele von ihnen emsige Händler, begabte Alchimisten oder technisch versierte Objektmagier, aber ihnen scheint jedes Mittel recht, um einen guten Schnitt zu machen. Ihre Sprache besteht größtenteils aus Schnalzlauten und klingt für menschliche Ohren oft scharf und wenig angenehm.

Steht ein Grolm in den Diensten eines Höherrangigen, wird er dessen Namen und seine eigene Funktion seinem Vornamen voranstellen. E'Rongs Handelsvertreter Mukg ist also ein Grolm namens Mukg, der Waren seines Dienstherrn E'Rong feilbietet. Führt ein Grolm lediglich seinen eigenen Namen, kann man davon ausgehen, dass er selbst wichtig genug ist, um Gefolgsleute zu haben, oder aber dass es sich um einen Ausgestoßenen oder Wichtigtuer handelt.

Helden & Heilige: Paraxai (König der Sichelgrolme, legendärer Objektmagier), Ring'Gx (legendäre Meistermechanikerin, berüchtigt für ihre Fallenlabyrinthe), Xarkel (mythischer Alchimist, der das Rezept für Gold entdeckt haben soll)

Vornamen (w): Gax, G'Djak, G'Lek, Fran'G, K'nok, Mogl, M'para, Müng, Neakx, Nok'g, Norpel, Pakel, Pitla, Ring'Gx, Ropaxl, Tglaix, Thaokg, Tlik, Weangx, Xil, Yungk, Zlaklel

Vornamen (m): Bahte'g, Bohkg, Chonk, Djiank, D'mahg, E'Rrong, G'Noskpel, G'Wang, Kyatak, Lk'Tpel, Luak, Luyx, Mukg, Nak'Kelock, Nuok, G'Olek, Paraxai, Peek, Prak, Prakmak, Quok, Rik, Röang, Spog, Tak, Tbong, Truok, Tug, Tuwog, Xarkel, Yenx, Yook

Funktion: Alchimieassistent, Buchprüfer, Ehemann/-frau, Geldleiher, Gläubiger, Goldaufwieger, Handelsvermittler, Handelsvertreter, Haushofmeister, Kolbenreiniger, Lehrling, Liquiditätsprüfer, Meisterschüler, Münzprüfer, Oberberater, Schuldner, Schüler, Sklave, Sonderbeauftragter, Testsubjekt, Trankprüfer, Verhandler, Verhandlungsführer, Vorsprecher, Zahlmeister

Zufallstabelle Funktion

2W6	Anfang	Endung
2	Geld	-prüfer
3	Münz	-wechsler
4	Tausch	-händler
5	Ober	-vermittler
6	Handels	-beobachter
7	Labor	-assistent
9	Schatz	-meister
9	Verhandlungs	-berater
10	Schlüssel	-träger
11	Sonder	-beauftragter
12	Zahl(ungs)	-vertreter

Oger

»Und dann fraßen die feisten Menschenfresser die letzten Verteidiger von Ysilia einfach auf. Damals war ich noch ein junger Bursche, aber das Knochenknacken und die Schreie, die werde ich meinen Lebtag nicht vergessen.«
—ein alter Veteran der Ogerschlacht, neuzeitlich

Die Namensgebung der Oger ist ebenso einfach wie das Gemüt der tumben Menschenfresser. Wenn sie überhaupt einen Namen führen, dann lediglich einen Rufnamen. Dieser ist häufig der Sprache der Orks entlehnt, etwa wenn sie den Schwarzpelzen als Streitoger dienen. Andere erhalten ihren Namen von den Menschen und finden an ihm Gefallen, und wieder andere nennen sich einfach nach dem, was ihre Opfer wiederholt schreien, wenn sie ihrer ansichtig werden.

Allein die seltenen Schwarzoger des Südens sollen klüger sein. Sie wissen um die Bedeutung eines furchteinflößenden Namens und wählen diesen daher meist bewusst aus.

Helden & Heilige: Arzuch (gefürchteter Riesenoger, Träger der Keule Ogerkreuz, fiel gegen den Schwertkönig Raidri Conchobair), Elisafett (Schwarzogerin der syllanischen Halbinsel), Garrg (Häuptling des Ogerbusches, heutiger Besitzer der Keule Ogerkreuz), Gubbruzz (einst ein kultivierter Schwarzogerfürst in Südaventurien), Ogeron (Stammvater der Oger), Wittran (Ogerfürst zur Zeit der Trollkriege)

Vornamen (w): Ahrkh, Arzach, Beinkauerin, Blutgurgler, Bulka, Fleischhauerin, Fumta, Gharraa, Gomwekh, Gurza, Harge, Haudrf, Honngnar, Korpa, Lahuff, Nimmersatt, Ograa, Omtom, Orkentot, Oweh, Shlach, Usta, Zhuraar

Vornamen (m): Arrgak, Arzuch, Bagelak, Barthak, Basuff, Blutkeule, Bluttrinker, Brzuch, Bullg, Dickwampe, Elfenesser, Garrg, Gorpp, Gubbruz, Knochenknacker, Knochenschmatzer, Krog, Schlorgog, Todesfaust, Ullgump, Urbul, Urmpf, Wehkhir, Yahrazz

Orks

»Das große Grasland Khazarrach ist unsere Heimat, und sie hat uns stark gemacht. Unsere Khurkach sind nicht so verweichlicht wie die Krieger der Glatthäute. Wenn der Aikar Brazoragh uns das nächste Mal nach Mochthrovak ziehen lässt, in die Welt der fremden Götter, werden wir siegreich sein! Ihre Welt wird brennen und in Trümmern liegen wie Garyakar, und wir werden herrschen!«
—Harkash von Stamm der Tochai auf den Steinfeldern von Garyakar

Fast überall im Norden Aventuriens kennt man die Orks als furchterregende und grausame Kämpfer, die immer wieder die Steppen verlassen, um zu erobern, zu brandschatzen und zu morden.
Ihre Sprache kündet von einem kriegerischen und entbehrungsreichen Leben, gleich ob sie das primitive Oloarkh oder die Hochsprache Ologhaijan verwenden.
Die meisten Orks tragen nur einen Vornamen. Zweit-, Kriegs- oder Ehrennamen muss sich ein Ork durch Taten verdienen, sei es als begabter Schmied, tapferer Krieger, Schamane oder Zauberer. Unter marodierenden Orks und den orkischen Besatzern im Svellttal sind Beinamen etwas häufiger. Hin und wieder übernehmen diese auch menschlich anmutende Nachnamen, wie etwa Mauerbrecher, Rittertot oder Turmstürmer.
Manche Orks hängen nach dem Vornamen ihren Sippen- oder Stammesnamen an. Das Anhängen kann jeweils direkt geschehen oder nach *Riak* (von den) folgen. Der Krieger Mardugh von den Assai, die zum Stamm der Korogai gehören, kann sich also z. B. Mardugh Assai nennen, Mardugh Riak Assai oder auch Mardugh Riak Assai-Korogai.

Frauen sind bei den Orks nicht gleichberechtigt. Sie gelten als Besitz des Häuptlings, der sie an seine verdienten Krieger verleiht. Wenn sie überhaupt einen Namen tragen, ist dieser meist von körperlichen oder charakterlichen Besonderheiten entlehnt, z. B. Goldauge, Glanz, Leise, Kupfer- oder Silberfell. Die gängige Bezeichnung jedoch richtet sich nach dem Besitzer oder nach dem Hauptzweck der Frau: Tier, das Orks gebärt. Es soll jedoch auch einige wenige Ausnahmen geben, z. B. bei manchen Orkbanden, die geschickte Jägerinnen oder Kämpferinnen kennen.

Aussprachehilfe
So gut wie alles, was man hart aussprechen kann, wird auch hart ausgesprochen, besonders „ch" wird kehlig gesprochen. Es wird viel geknurrt, und fast alles klingt entweder wie eine Herausforderung oder wie eine grobe Beleidigung.

Helden & Heilige: ‚Aschepelz' Tschandrach (Tairachschamane im Finsterkamm), Ashim Riak Assai (Aikar Brazoragh), Kerschoi Schargok (Elitekrieger aus Khezzara), Mardugh Orkhan (von Visionen geleiteter Graveshpriester), Nargazz Blutfaust (einstiger Streiter Brazoraghs, Herrscher des Orkkönikreichs im Norden), Sadrak Whassoi (der Schwarze Marschall, führte die Truppen des Aikars bis vor die Tore Gareths), Sharraz Eisauge (Marschall der Leibgarde des Aikar Brazoraghs), Uigar Kai (ehemaliger Hohepriester aller Orks, Tairachschamane im selbstgewählten Exil)

Vornamen (m): Airakh, Alrork, Arbachzeg, Aregz, Ashim, Ash(i)rraz, Azparuch, Azzek, Brazoch, Burchai, Buiruzz, Byakkrak, Dradgk, Drasok, Drugh, Elgork, Ertugulk, Gach, Garch, Garvash, Garzlokh, Gharrai, Ghartai, Ghairazz, Gharrz, Girkush, Gorromp, Gospodorkreg, Graksch, Grakshazz, Gryazhai, Gurshai, Gushrogh, Harkhash, Hugur, Hulgharuk, Jurran, Kempreg, Kerschoi, Khaidach, Kharrechzek, Kholzzsha, Khurrach, Khurraz, Krurkatunga, Kurruz, Kurugoch, Mardugh, Mardukh, Marfogh, Mohork, Morak, Morghinak, Morrok, Naggai, Nargazz, Netragh, Ochozzog, Ogrik, Oigrunz, Okorork, Olrik, Olruk, Orchegg(z), Orezzar, Orgrosch, Raszech, Rulgargop, Sadrak, Sarkhai, Schindzilarz, Shardur, Sharkak, Sharraz, Sholocham, Shurrak, Tairon, Thukraz, Thurraz, Trufagh, Tuzzugh, Ugur, Ugurkan, Uigar,



Upaatl, Varrakh, Waldoch(z), Walduch, Wosz, Yagrikzek, Yagu(ch), Yorrak, Yrram, Ziraitach, Zurok

Kriegs- & Ehrennamen: Aschepelz, Blutauge, Blutaxt, Blutfaust, Bluttrinker, Brandschild, Dunkelhand, Einohr, Eisauge, Eisenhammer, Eispelz, Faulzahn, Feuerfänger, Feuerpelz, Feuerspeer, Funkenleser, Geisterklaue, Gelbzahn, Gifttrinker, Glutherz, Glutsucher, Goldzahn, Hornpfeil, Kettenreißer, Knochenbrecher, Ogerschelle, Ogerschlächter, Rauchbringer, Rostklinge, Schädelspalter, Schattenpelz, Schmerzsinger, Schmerzsucher, Schmiedeglut, Schneidzahn, Seidenpelz, Silberaxt, Spurenleser, Stahlbrecher, Steinhand, Wutklinge

Orkstämme

Einige Orkstämme haben sich in der Vergangenheit zu größeren Stammesverbänden zusammengeschlossen, meist, um einen Kriegszug zu begehen oder um sich gegen einen gemeinsamen Feind zu stellen. Andere Zusammenschlüsse sind schlicht durch Eroberung oder Herausforderung der jeweiligen Häuptlinge erfolgt. Manche Stämme hingegen sind groß, beharrlich oder durchsetzungsstark genug, um ihre Eigenständigkeit zu wahren.

Korogai-Stämme: Assai, Gravachai
Orichai-Stämme: Murgashai, Orianhash, Siburash, Tochai, Zahachtai
Zholochai-Stämme: Girikh, Hyarrik, Kergai, Komorish, Omokhan, Pakoor, Sorrish, Utasch, Yallor
Weitere Stämme: Burrkuzk, Dharrach, Drugash, Garyakai, Gharrachai, Gorlochai, Karkaguresh, Keschuwai, Kurkharrash, Marrikai, Mokolash, Nurashai, Olochtai, Ramuchai, Ruazash, Schurachai, Tarkairash, Truanzhai, Tscharshai

Trolle

»Mondmacht ist groß bei den Tonkerompf, Wimmelkrieger. Wissen auch um alt Trollpfad. Bombatsch bringt dich zu Grumatsch Sohn des Graugdasch. Komm, Wimmelkrieger, dann du sehen.«
—Bombatsch Sohn des Berkhold zu einem Abenteurer, 1036 BF

Die hünenhaften, meist zurückgezogen lebenden Trolle, die Menschen häufig als Wimmelkrieger bezeichnen, haben eine der ältesten Namenstraditionen in Aventurien. Ihre Sprache klingt dunkel bis grollend und ist sehr lautmalerisch, was bisweilen bei anderen Spezies für ein Schmunzeln sorgen kann.
Üblicherweise tragen weibliche wie männliche Trolle einen Vornamen und hängen daran mit ‚Sohn/Tochter des' einen Vaternamen an. Da sie sich stets nach einem Ahnen nennen, wiederholen sich Namen alle paar Generationen und machen die trollische Geschichtsschreibung besonders für Außenstehende recht unübersichtlich. Troddsch Sohn des Tarkampf kann beispielsweise auf einen Ahnen zurückblicken, der Tarkampf Sohn des Troddsch heißt, und wahrscheinlich wird auch sein Sohn einst diesen Namen tragen.
Bei Trollschamanen und ihren Schülern ist es Brauch, dass der Schüler von seinem jeweiligen Lehrer adoptiert wird und seinen eigenen Namen ablegt. Stattdessen nimmt der Schüler den Namen des Lehrers seines Lehrers an, also den Namen des Adoptiv-Vaters seines Lehrers. Dies führt dazu, dass sich bei den Schamanen der Trolle die Namen in jeder zweiten Generation wiederholen. So ist z. B. Schroffkomp Sohn des Bompeldatsch der Lehrer von Bompeldatsch Sohn des Schroffkomp. Wenn Bompeldatsch einst einen Schüler annimmt, wird dieser den Namen Schroffkomp Sohn des Bompeldatsch annehmen. Unter den Menschen hat dies zu der Annahme geführt, dass Trolle ein noch höheres Alter erreichen können, als dies tatsächlich der Fall ist.

Wenn es sich nicht gerade um einen einsamen Brückentroll handelt, oder es einen anderen Grund gibt, die eigene Herkunft zu verschweigen, werden die meisten Trolle außerdem stolz ihre Sippe oder ihren Stamm als Teil ihres Namens nennen. Eine junge Trollfrau wird sich also z. B. als Borrcke Tochter des Römpeldasch vom Stamm der Taschkopp vorstellen.
Große Helden, Zauberweber und Schamanen, aber auch Ausgestoßene wählen manchmal zudem einen Beinamen oder bekommen ihn von der Gemeinschaft verliehen.



Vornamen (w): Aldascha, Amakscha, Bagoscha, Bartoscha, Borrcke, Doscha, Dotscha, Draschpatscha, Durschanna, Ellermudd, Garlescha, Gnoschda, Goscha, Graschda, Grauramcke, Grollcke, Grollgascha, Gumuncke, Horoschka, Illkscha, Knopphild, Knorralka, Knorrholde, Knoschpanke, Krallschka, Kraschta(r), Kullamenke, Latschka, Manscha, Moschgrimma, Murscha, Orrda, Pompffe, Roschara, Ruppicke, Schmorka, Schtemmke, Silberhaar, Tromprancke, Trumpke, Urte, Wamruncke, Wantascha

Vornamen (m): Agalosch, Allerbatsch, Bagsch, Banderatsch, Berkhold, Bombatsch, Bomborosch, Bompeldatsch, Bortosch, Brototaksch, Drollgomp, Durlatsch, Forkhold, Gneiserich, Gnorix, Gramumpf, Graugdasch, Grimdasch, Grollombotsch, Grumatsch, Gumbalodsch, Ilkhold, Katathmarr, Kerbhold, Knopphold, Knorzer, Krallerwatsch, Krallulatsch, Kraschtonn, Kroppgomp, Krumpelratsch, Latsch, Luderdotsch, Murdlatsch, Römpeldasch, Ronkhold, Rumpold, Rurak, Straumpff, Strock, Strotromm, Struzz, Stubben, Tarbasch, Tarkampf, Tartzilman, Torfkompf, Tralluschampf, Troddsch, Trolltatsch, Tubolosch, Tumpatsch, Wungwatsch, Ylkholt

Beinamen: Ahnensänger, Blutsänger, der Frevler, der Ketzer, der Traumspötter, die Ausgestoßene, die Verlorene, Einarm, Mondfelsenlauscher, Mondmachtweber, Ork(stumpf)hauer, Silberhaar, Stumpfhauer, Trollfaust, Trollhau, Wimmelkriegerfreund, Zottelhaar, Zweigesicht

Sippennnamen der Trolle: Argampf, Bumbartosch, Drolldarsch, Gotschompf, Kambeltampf, Matschalatsch, Mulmartosch, Rudharsch, Trampeldasch, Trollgarsch, Urmlatasch, Zumbeltosch

Stammesnamen der Trolle

Malmartatsch	Wuttänzer, die den Felsen spalten
Tamperampf	Tränensammler, die die Sterne hören
Tarpatsch	Taumelschreiter, die dem Ruf folgen
Taschkopp	Schattenflüsterer, die den Mondfelsen lauschen
Tauthorkatsch	Ahnenrufer, die das Vermächtnis hüten
Tolpatatsch	Vatertreue, deren Hände sehend sind
Tonkerompf	Dornenweber, die das Zwielicht kennen
Tragatsch	Blindgeborene, die das Dunkel sehen
Tralleropp	Traumspötter, die das Versprechen gaben
Traugatompf	Blutsänger, die die Wege siegeln

Zwerge

»Garoschem, Kind der Sonne! Ich bin Arbosch Sohn des Angrax aus dem Amboss. Und du kannst mir sicher sagen, wo ich ein anständiges Bier bekomme.«
—der junge Arbosch auf seiner ersten Abenteuerfahrt

Die Zwerge sind seit jeher besonders stolz auf ihre Traditionen, und so hat auch die Namensgebung der Angroschim seit Urzeiten kaum Veränderung erfahren.
Neben einem Vornamen, der auch einem Vorfahren oder Helden der Geschichte entlehnt sein darf, führen die Zwerge einen Vater- oder Mutternamen nach ihrem eigenen. Söhne benennen sich dabei üblicherweise nach ihrem Vater und hängen seinen Namen mit *groscho* (Sohn des) an den ihren. Töchter wählen meist den Namen der Mutter und fügen diesen mit *groschna* (Tocher der) an. Es kommt aber hin und wieder auch vor, dass diese eherne Regel gebeugt wird, etwa wenn einer der Vorfahren ein berühmter Schmied war, eine kühne Drachenjägerin oder der Stammvater einer Zwergensippe. So entstehen dann Namen wie Angrella Tochter des Rugrim, Berosch Sohn der Saphira oder Obolosch Enkel des Rambosch. Der Verlust des Vater- oder Muttternamens gilt übrigens unter den Angroschim als die größte Strafe und ist gleichbedeutend mit dem Verstoß aus der Sippe. Manch ein Angroscho verschweigt auch nach einer Verfehlung reumütig seinen vollen Namen, bis er ihn wieder reingewaschen hat.
Die Hügelzwerge leben schon so lange mit den Menschen einträchtig zusammen, dass viele Sippen inzwischen einen Familiennamen führen. Wenn überhaupt, nutzen sie ihren Ahnenamen nur noch unter Zwergen. Dafür haben insbesondere die konservativen Erzzwerge nur wenig Verständnis, bei denen jedes Abweichen von der Tradition großes Kopfschütteln auslöst. Am beliebtesten sind unter Erzzwergen vor allem besonders ebenmäßige Namen, in denen sich nur ein einziger Vokal wiederholt, z. B. Boroscho oder Angrascha.
Manchmal verdient sich ein Zwerg, der in die Welt hinauszieht, auch einen Beinamen, den er fortan voller Stolz trägt und unter dem ihn seine menschlichen oder elfischen Gefährten kennen.

Die nachfolgend vorgestellten Namen kannst du für Amboss-, Erz-, Brillant- und Hügelzwerge verwenden. Besonderheiten für Brobim, Rote Zwerge und Tiefzwerge sind weiter unten aufgeführt.

Helden & Heilige: Albrax Sohn des Agam (Hochkönig der Zwerge, verdienter Söldnerführer und Vorkämpfer gegen Borbarad), Arombolosch Sohn des Agam (Angroschs Waffenmeister, höchster Priester der Ambosszwerge), Athax Sohn des Gurthar (genannt Stahlauge: war ein Armbrustvirtuose und größter Held der Ambosszwerge), Brandan (schmiedete einen Pakt mit dem Elementarherrn des Erzes, Begründer der Zaubertradition der Geoden), Calaman Sohn des Curthag (Ahn der Brillantzwerge, Tulamidenfreund, Meisterdieb, der aus dem Hort des goldenen Drachen Pyrdacor stahl), Garax Sohn



des Garmosch (Erzzwerg, Begründer des zwergischen Münzsystems), Garoscha Hügelbräuer (Hügelzwergin, Erfinderin des Zwergenbiers), Organa Tochter des Ordamon (bezwang in der Schlacht des Himmelsfeuers den Drachen Ancarion)

Vornamen (w): Agescha, Aghira, Agrescha, Angraxa, Angrella, Angrescha, Argloscha, Aurescha, Borascha, Borgime, Branda, Curima, Darisch(n)a, Diamante, Draxnescha, Durga, Dwarmasche, Elnaxa, Ferrascha, Gandla, Gandrescha, Garxa, Grescha, Grischka, Gubara, Hogescha, Ibra(scha), Ilgrimma, Ingrala, Ingrascha, Irasch(n)a, Irgascha, Jalla, Jandrascha, Lavascha, Lorescha, Malmascha, Mogdascha, Muraxa, Narescha, Norgalda, Ogelne, Ombroscha, Raraxe, Rogoscha, Roschka, Salgrima, Saphira, Schatoscha, Sorscha, Taloscha, Theruka, T(h)orgima, T(h)urescha, Tortoscha, Turda(scha), Turmaline, Ugrilne, Varnascha, Xorda, Zarescha

Vornamen (m): Adamantosch, Agam, Albrax, Ambrosch, Andrasch, Angrax, Arbosch, Ardorag, Arombolosch, Arthag, Auralm, Aurelosch, Ballasch, Berosch, Bolrosch, Brimosch, Cendrasch, Cobaltosch, Drogosch, Duglim, Dungobalosch, Duratosch, Dwarusch, Eratosch, Fergolosch, Ferolax, Fobosch, Forrax, Gandrasch, Gantrak, Gramosch, Greifax, Grubosch, Gundar, Gurthar, Hangor, Harmalosch, Himbi, Ibralosch, Ingramosch, Jandrim, Kalamox, Kirgam, Korgrim, Kurax, Marnax, Mokel, Muragolosch, Narax, Nortgram, Nugrod, Obolosch, Ombrosch, Ordamon, Pogolosch, Rambosch, Roglom, Rugrim, Sogrim, Sordolax, Surgosch, T(h)orgrim, Tlutasch, Tordim, Turim, Tuwar, Ugosch, Vargasch, Worgrimm, Worhak, Xandresch, Xenos, Xerbosch, Xoldarim, Xotosch

Beinamen: Bierschlucker, Donnerhau, Donnerstein, Doppelaxt, Drachenfeuer, Drachenglut, Drachenjäger, Drachenschreck, Eidbrecher, Eisenbart, Eisenfaust, Eisenfinder, Eisenruf, Eisenschlag, Eisenschmelzer, Elfenfreund, Erzbrecher, Felsenschulter, Felsspalter, Feuerbart, Flammenseher, Flinkfinger, Funkenschläger, Gemmenschneider, Gluttrinker, Goldhand, Hammerschlag, Orkhasser, Runendeuter, Schlagtreu, Schmiedetreu, Silberhelm, Stahlblut, Steinhau(t), Steinspalter

Sippennamen der Hügelzwerge: Angrosch(s)lob, Apfelhalm, Beutelsaum, Bösfold, Breitenklein, Breitpfann, Dumpfbrodt, Eisenbart, Eisenhütt, Eisenpfann, Flinkfuß, Funkenflug, Glimmherd, Grambax, Grimsbart, Grumling, Hopfenwart, Hüglinger, Klappertopf, Kleinenbreit, Köchelbart, Kupferblatt, Labkraudt, Meckerhas, Sandsteiner, Sauerklos, Schmiedefreund, Schotterkies, Siebenrüb, Silberhaar, Sirbensack, Sternhagel, Wackerstrunk, Zwiebelbock

Silbenbaukasten

Um einen Namen für eine Zwergin zu erhalten, füge am Ende einfach *-a* oder *-e* an.

Anfangssilben: And(r)-, Ang(r)-, Ar-, Arg-, Arom-, Art-, Aur-, Bal-, Bar-, Basch-, Beng-, Bol(r)-, Bor-, Brod(r)-, Cad(r)-, Cend(r)-, Cobalt-, Cug-, Dab(r)-, Dar-, Der-, Dior-, Dor-, Dwar-, Eb(r)-, Eng(r)-, Esbad-, Etosch-, Fad-, Fen-, Ferr-, Frat-, Gar-, Gand(r)-, Grimm-, Grof-, Hal-, Ham-, Har-, Him-, Hog-, Ib(r)-, Ing(r)-, Irid-, Isch-, Jal-, Jand(r)-, Jor-, Kag(r)-, Kor-, Krim-, Ku-, Lag-, Law-, Lin-, Lub(r)-, Lux-, Mag-, Mar(n)-, Mir-, Mok-, Mur-, Mut-, Nar-, Naur-, Nor(t)-, Olb-, Ort-, Pag(l)-, Per(g)-, Pir-, Ram-, Rog(l)-, Rom-, Rug-, Rum-, Sag-, Schro-, Seg(r)-, Sim-, Tar-, Ter-, Tor-, Top-, Tscho-, Tul-, Ubar-, Ug(r)-, Xand(r)-, Xeb(r)-, Xet-, Xol-, Xor-, Zan-, Zink-

Mittel- und Endsilben: -ag-, -am-, -ang-, -ann-, -asch-, -ax-, -ba-, -bo-, -do-, -el-, -esch-, -gasch-, -gat-, -geln-, -g(r)am-, grim-, -gro-, -hir-, -id-, -il-, -im-, -itt-, -ix-, -lik-, -losch-, -masch-, -man-, -mox-, -nax-, -nim-, -om-, -osch-, -ox-, -ral-, -ram-, -rim-, -rix-, -rog-, -rosch-, -rox-, -sch-, -tasch-, -tax-, -to-, -tom-, -tosch-, -urr-, -zag-

Brobim

»Zwerge? Die Söhne Brogars sind keine Zwerge, das sind wirre Barbaren! Die glauben allen Ernstes, wir seien von den Drachen korrumpiert, und halten uns für Verräter. Die sollen sogar Elfenpack verehren, weil das gegen die Eisdrachen kämpft. Bei Väterchen Angroschs Bart, so einer soll mir bloß nicht vor die Axt kommen ...«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Die Brobim, auch Wilde Zwerge genannt, zogen einst mit ihrem Stammvater Brogar aus der heiligen Stadt Xorlosch fort gen Osten. Nur wenige von ihnen leben heute noch im Ehernen Schwert, in den Eiszinnen und in den Nordwalser Höhen im Norden des Bornlands. Ihre Sprache klingt grollend und enthält viele Elemente aus dem alten Angram, ist aber über die Jahrhunderte zunehmend degeneriert.
Vornamen sind stets zweisilbig und lauten bei Männern häufig auf *-afka* oder *-aska* aus, was schnell zu Verwechslungen führen kann. Frauennamen enden üblicherweise auf -e oder -i.
Der Vater- oder Muttername wird wie bei den anderen Zwergenvölkern gebildet.

Vornamen (w): Agri, Argre, Broge, Cere, Fruri, Grime, Gure, Ingre, Miri, Nogri, Rafe, Sore, Stari, Ugri, Zure

Vornamen (m): Aska, Baska, Brafka, Curon, Fafka, Fruron, Gafka, Gra(s)ka, Grimrik, Ingrik, Jafka, Lafka, Rafka, Raska, Safka, Staska, Trafka, Zafka, Zaron

Rote Zwerge

»Zwerge? Das sind keine Zwerge! Die sind mit Axt und Bart dem Drachen verfallen. Sie kennen nur noch die Gier nach Gold und sind darüber dumm wie Selemer Sauerbrot geworden. Dabei bauen sie es nicht einmal selbst ab! Sie stehlen es von den Menschen und selbst aus unseren heiligen Stollen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Die Roten Zwerge wurden einst aus der alten Binge Umrazim verbannt. Sie fanden eine neue Heimat in den Tiefen der Ogerzähne und versuchten vergeblich, sich durch das Anhäufen von Reichtümern ihren Platz unter ihresgleichen zurückzukaufen. Inzwischen ist die Gier nach Gold ihr einziger Daseinszweck, über den sogar das alte Wissen und Teile der zwergischen Kultur vollkommen in Vergessenheit geraten sind. Die Sprache der Roten Zwerge ist primitiv und auf das Nötigste beschränkt. Die Namensgebung ist ebenfalls entsprechend simpel und neigt zum Verschlucken von Vokalen und Endungen.
Der Vater- oder Muttername wird wie bei den anderen Zwergenvölkern gebildet.

Vornamen (w): Agmascha, Angrmosch, Brimba, Fentscha, Grimxa, Grimxe, Groscha, Ingbre, Krimbe, Lagtba, Linscha, Mascha, Mokma, Norgte, Olbra, Pertscha, Schroba, Tlaxa, Ubraxa, Xetsche

Vornamen (m): Abralm, Angrim, Armax, Arngm, Balgschmox, Cobtasch, Dragn(a)x, Esbat(o)sch, Fratschax, Garx, Grosch, Harxmasch, Korgsch, Narax, Schrax, Ubrasch, Xetschag, Xomosch

Tiefzwerge

»Zwerge? Was keinen Bart hat, ist kein Zwerg ... was keine Haare hat, meine ich natürlich! Die hängen ihre Toten an der Höhlendecke auf, sie sind nackt und blind und stehlen und wühlen im Unrat. Bei Angroschs Hammer, das sind ganz sicher keine seiner Kinder!«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Die Tiefzwerge haben kaum mehr etwas mit Zwergen gemein und werden von den Menschen auch Bleichghule genannt. Tatsächlich sind sie jedoch Nachfahren der Kinder Aboralms, die einst in der alten Binge Umrazim lebten. Sie leben im Verborgenen unter menschlichen Siedlungen und rauben sich zusammen, was sie zum Überleben brauchen. Ihre Sprache erinnert nur noch entfernt an Lehnwörter aus Angram oder Rogolan, viele Tiefzwerge sind jedoch ohnehin nur noch in der Lage, einfache Sachverhalte auszudrücken. Auch ihre Namen erinnern kaum mehr an die ihrer zwergischen Verwandten. Selbst die Erinnerung an Vater- oder Muttername ist den meisten von ihnen inzwischen verloren gegangen.

Vornamen (w): Aghira, Agrab, Agschar, Aruu, Brogta, Brugha, Drugha, Druup, Haarta, Huuschar, Looga, Luute, Maagra, Moghra, Murfu, Muufa, Noork, Roschar, Ruupla, Slaag, Spuug, Trochta, Tuurh, Ungre, Uxaa, Xoop, Zapuul

Vornamen (m): Adroch, Alb(e)rik, Agsch, Ardorag, Aroom, Bincht, Blaak, Braatz, Drurghi, Druup, Dulf, Gashrix, Grasosch, Grook, Horg, Kinkel, Kraghtosch, Lamsch, Mumpf, Murgusch, Naark, Nogh, Orkosch, Puul, Raax, Roscho, Truum, Uschg, Uxmox, Xaandrog, Zaag

REGELN & ANHÄNGE



»Klein-Borbarad mag sich damals noch niedlich angehört haben, aber 20 Jahre später sah das dann plötzlich ganz anders aus. Jetzt lach' nicht so blöd, Nadjescha! Woher hätte meine Mutter denn ahnen sollen, dass der Kerl alles andere als tot war und den ganzen Kontinent ins Chaos stürzen würde? Sie hat von ihm gelesen, damals als sie guter Hoffnung war, in einem dieser Märchenbücher aus dem Süden. So böse und finster kam er da wohl nicht rüber.«
—Borbarad von Krempelow, genannt Borbo, Festum 1040 BF

Soll deine Heldin auf gesellschaftlichem Parkett besonders glänzen, weil sie jeden Anwesenden freundlich mit Namen begrüßen kann? Wissen die Gefährten deines Helden eigentlich, was sein vermeintlich heroischer Beiname bedeutet, wenn man ihn in ihre Sprache übersetzt? Was tun, wenn der eigene Held heißt wie ein Erzschurke oder er ständig in Schwierigkeiten gerät, weil jemand in seinem Namen unzählige Schandtaten begeht?
Wir wollen euch gerne dazu einladen, den Namen eures Helden oder einer Meisterperson als Spielelement zu begreifen. Die folgenden Vor- und Nachteilen bieten zahllose Möglichkeiten zur Interaktion, die das rollenspielerische Miteinander immens bereichern können. Selbstredend darf ein Aventurier auch ohne sie einen besonders heroischen, schurkischen oder unpassenden Namen haben. Wenn ihr aber einen dieser Vor- oder Nachteile wählt, dann hat dieser Umstand auch regeltechnische Auswirkungen.
Wir haben außerdem noch einige Erweiterungen zu den Nachteilen *Schlechte Angewohnheiten* und zur Schlechten Eigenschaft *Aberglaube* beigefügt. Nun kannst du auch einige neue, mit Namen zusammenhängende Schlechte Angewohnheiten für deinen Helden wählen oder sehen, wie sich aventurischer Aberglaube im Bezug auf Namen äußern kann.
Schlussendlich stellen wir dir auch noch neue allgemeine Sonderfertigkeiten zum Thema Namen vor. Diese sind wie üblich während des Spiels durch Abenteuerpunkte aktivierbar und können deinen Helden zu einem echten Spezialisten der Sprache und der Namen machen. In diesem Fall handelt es sich um die SF *Heraldikspezialist* und *Namensschmeichler*.
Keiner der hier vorgestellten Vor- und Nachteile muss gewählt werden, um einen Helden mit einem bestimmten Namen auszustatten. Selbst wenn dein Held einen lächerlichen Namen bekommt, musst du nicht den entsprechenden Nachteil wählen.

Vorteile

Allerweltsname

Der Name des Helden klingt so gewöhnlich, dass Untertauchen oder Vergessenwerden besonders einfach ist. Kaum jemandem wird sein Name lange im Gedächtnis bleiben, da er in der Spezies oder Kultur des Helden sehr häufig vorkommt.

Regel: Ein Held mit diesem Vorteil ist schwer ausfindig zu machen, weil sich niemand seinen Namen merken kann oder ihn mit einem Träger eines ähnlichen Namens verwechselt. Die Teilprobe auf Klugheit bei Proben auf *Gassenwissen (Informationsbeschaffung)* ist um 1 erschwert, wenn es darum geht, den Helden ausfindig zu machen oder Informationen über ihn zu sammeln.

Voraussetzungen: Ein gewöhnlicher Name ohne großen Wiedererkennungswert, kein Vorteil Heldenhafter Name oder Nachteil Lächerlicher Name, Schurkenname oder Unpassender Name. Elfen können diesen Vorteil nicht wählen, da sie über keine Allerweltsnamen verfügen.

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Namensbeispiele: Ali ibn Abu, Alrik(e) Bauer, Greifax Sohn des Drogosch, Hagen von Sturmfels, Jasmina saba Ayla, Reto aus Gareth

Gutes Namensgedächtnis

Die Heldin hat ein hervorragendes Namensgedächtnis. Sie kann sich leichter an den Namen einer Person erinnern, selbst wenn sie diese nur vom Hörensagen kennt. So weiß sie öfter als Andere, mit wem sie es gerade zu tun hat, und kann besonders bei gesellschaftlichen Anlässen punkten.

Regel: Die Abenteurerin kann sich an so gut wie jeden Namen (samt Titel, Ränge und Ämter) erinnern. Der Meister sollte voraussetzen, dass die Heldin Personen immer den korrekten Namen zuordnen kann, auch wenn der Spieler der Heldin sich nicht immer erinnert. Zudem kann der Meister in passenden Situationen, z.B. auf Festen oder wenn der korrekte Name eine wichtige Rolle spielt, dem Spieler eine Erleichterung von 1 bei der Teilprobe auf Klugheit bei *Etikette (Heraldik & Stammbäume* oder *Klatsch & Tratsch)* zugestehen.

Voraussetzungen: kein Nachteil Schlechtes Namensgedächtnis

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Heldenhafter Name

Der Klang des heroischen Namens weckt Hoffnung und Zuversicht, denn viele kennen ihn aus Heldensagen und Legenden. Der Held inspiriert Andere und bestärkt sie in ihrem heldenhaften Tun.

Regel: Abenteurer mit einem heldenhaften Namen werden respektvoller behandelt als andere Menschen und man glaubt ihnen eher. Teilproben auf Charisma bei *Bekehren & Überzeugen* und Überreden sind um 1 erleichtert. Voraussetzung dafür ist, dass das Gegenüber des Helden den Namen als den Namen eines Helden kennt.

Voraussetzungen: ein heldenhafter Name, kein Vorteil Allerweltsname, kein Nachteil Lächerlicher Name, Schurkenname oder Unpassender Name

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Namensbeispiele: Albrax Sohn des Andrasch, Bastrabun al'Mhanach, Geron der Kühne, Harttrud die Aufrechte, Jurga die Seefahrerin, Lemiran Feuerklinge, Lutisana von Gareth, Nahema saba Rashtul, Raul al'Yeshinna, Raskir Rohalson, Rondragoras Orkentot. Weitere Beispiele findest du unter **Helden & Heilige** bei den entsprechenden Spezies und Kulturen.

Nachteile

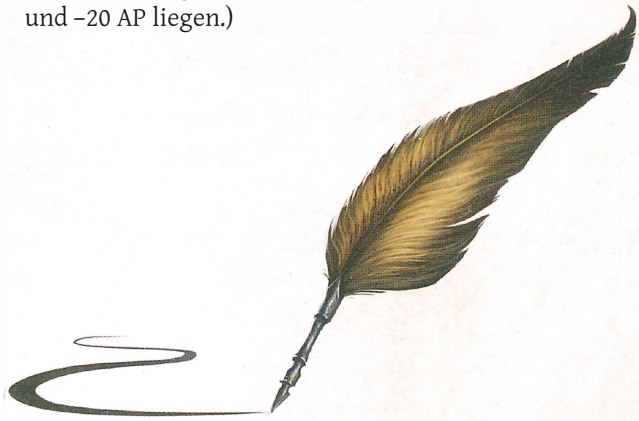
Böser Namensvetter

Der Held heißt genau wie jemand anderes, und dieser jemand frisst ständig etwas aus. Zumindest namentlich wird der Held gesucht, gehasst, verfolgt oder Ähnliches, was zu allerlei Verwicklungen führen kann. Verhöre durch Stadtgarden oder Geheimdienste, ein Tag am Pranger, eine Horde Kopfgeldjäger oder geprellte Ehepartner – alles ist schon vorgekommen.

Regel: Der Held gerät ständig in Schwierigkeiten, weil sich jemand für ihn ausgibt oder schlimmer: tatsächlich so heißt wie er. Dies kann nach Meisterentscheid Erschwernisse von 1 bis 3 auf Gesellschaftstalente nach sich ziehen (mit Ausnahme von *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*). Die Häufigkeit und die Auswirkungen sollten von Spielerin und Spielleiterin zusammen festgelegt werden.

Voraussetzungen: Ein Name mit Wiedererkennungswert, der aber nicht zu exotisch ist, kein Vorteil Allerweltsname. Elfen können diesen Vorteil nicht wählen, da ihre Namen einzigartig sind.

AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte (Je nach Kampagne und Problemen, die sich durch den Nachteil Böser Namensvetter ergeben, kann der Wert auch zwischen –2 und –20 AP liegen.)



Lächerlicher Name

Der Name der Heldin klingt nicht nur lächerlich, es werden auch oft (ermüdende) Witze darüber gemacht. Ihr Name bringt ihr Gegenüber ungewollt bei jeder Vorstellung zum Schmunzeln oder sie erntet ungläubige oder mitleidige Blicke.

Regel: Die Heldin hatte schon immer einen lächerlichen Namen, oder aber sie hat sich irgendwann einen ehrenrührigen Beinamen verdient. Wenn die Heldin ihren Namen nennt, muss ihr Gegenüber eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, um nicht unangemessen zu reagieren. Hat sich jemand an den Namen gewöhnt, entfällt diese Probe.

Voraussetzungen: ein möglichst lächerlicher Name, kein Vorteil Allerweltsname, Heldenhafter Name oder Nachteil Schurkenname

AP-Wert: –3 Abenteuerpunkte

Namensbeispiele: Amina al'Alarm, Ananiel Flötenträumer, Drego Dumpfbrodt, Elkwine von Gradnochsjepengurken, Fürchtepraios Breitharsch, Guata-Do (*Mohisch:* der sich in den Lendenschurz macht), Hal-Answin Groterian, Himbi Sohn der Bulgi, Radebrecht von Bilsenkraut, Rondriane Hasenherz, Sheiz ibn Duglum

Schlechtes Namensgedächtnis

Der Held hat ein miserables Namensgedächtnis. Er kann sich kaum an den Namen eines Gegenübers erinnern, auch wenn er sonst womöglich nicht auf den Kopf gefallen ist. Besonders bei gesellschaftlichen Anlässen bringt ihn das schnell in Schwierigkeiten.

Regel: Der Held kann sich kaum einen Namen richtig merken, auch nicht die seiner Reisegefährten, seines Lehnsherrn, des Kontaktmanns in den Schwarzen Landen, der eigenen Kinder oder seiner Angebeteten. Entweder bringt er alles durcheinander, nennt Leute beim falschen Namen, oder aber er ändert sie aus Versehen ständig ab. Alle Teilproben auf Klugheit bei Proben auf *Etikette (Heraldik & Stammbäume* oder *Klatsch & Tratsch)* sind um 2 erschwert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte

Schurkenname

Der Name des Helden erinnert an einen bekannten Schurken, oder er heißt wirklich genau so. Dabei müssen seinen Eltern nicht zwingend böse Absichten unterstellt werden, aber Probleme bekommt ihr Spross durch diese Wahl und mit diesem Nachteil garantiert.

Regel: Eine Heldin mit diesem Nachteil bekommt nach Meisterentscheid bei Proben auf die Talente *Etikette* und Überreden eine Erschwernis von 1 auf alle Teilproben, die auf Charisma abgelegt werden, wenn sich ihr Gegenüber an dem Schurkennamen stört und dieser dem Gegenüber bekannt ist. Dafür erhält die Heldin eine Erleichterung von 1 auf Teilproben bei Charisma in dem Talent *Einschüchtern.*

Voraussetzungen: Ein möglichst schurkischer Name, kein Vorteil Allerweltsname, Heldenhafter Name, kein Nachteil Lächerlicher Name oder Unpassender Name. Elfen können diesen Vorteil nicht wählen, da sie keine Schurkennamen aufweisen.

AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte

Namensbeispiele: Der Held heißt nach einem berühmten Schurken, z. B. Borbarad (Dämonenmeister), Nemekath (Todeskultist), Perval(ia) (grausamer Kaiser), nach einem der Heptarchen, oder er trägt einen Namen aus den Schattenlanden (Seite **49**), der einem Erzdämonen entlehnt ist. Alternativ kann er auch einen Sprechenden Namen wie Bösbert oder Frevlarion tragen (siehe auch Seite **54**).

Unpassender Name

Der Held hat einen Namen mit auf den Weg bekommen, der weder zu seinem Wesen noch zu seiner später gewählten Profession passt. Die meisten Annahmen und Hoffnung, die man aufgrund seines Namens in ihn setzt, enttäuscht der Held daher immer wieder.

Regel: Ein Held mit diesem Nachteil bekommt nach Meisterentscheid bei Proben auf die Talente *Bekehren & Überzeugen* und Überreden eine Erschwernis von 1 auf alle Teilproben, die auf Charisma abgelegt werden, wenn sich sein Gegenüber an dem unpassenden Namen stört und dieser dem Gegenüber bekannt ist.



Voraussetzungen: Ein möglichst unpassender Name, kein Vorteil Allerweltsname, Heldenhafter Name, kein Nachteil Lächerlicher Name oder Schurkenname. Elfen können diesen Vorteil nicht wählen, da ihre Namen immer passend sind.

AP-Wert: –4 Abenteuerpunkte

Namensbeispiele: Bastrabun ibn Rashtul (kein mächtiger Magier oder Krieger), Blodgrima Askrasdottir von der Blutaxt-Ottajasko (eine zierliche, friedliebende Thorwalerin), Leomar von Greifenfurt (kein starker Recke, sondern ein weltfremder Gelehrter), Madjuelo Almadanes (blonder Durchschnittstyp statt feuriger Almadaner), Praiodan (ein notorischer Dieb), Tsafried von Vinsalt (ein skrupelloser Söldner), Yelador vom Finstertann (ein strahlender Vorzeigeheld)

Schlechte Angewohnheiten

An dieser Stelle wollen wir dir noch ein paar neue Schlechte Angewohnheiten im Zusammenhang mit Namen vorstellen. Die vollständige Regeltechnik zu Schlechten Angewohnheiten findest du im **Regelwerk** auf Seite **176**.

- **Falscher Name:** Die Heldin spricht ihre Freunde sehr oft mit einem falschen Namen an. Manchmal vertauscht sie sogar das Geschlecht („Das war mal ein Abenteuer, Alrike." „Stimmt schon, aber mein Name ist immer noch Alrik.")
- **He du! / He Ihr!:** Der Held spricht so gut wie niemanden mit Namen an, sei es, weil er ihn sich nicht merken kann, oder weil er es einfach nicht für nötig hält. Je nach Stellung oder Gemüt des Angesprochenen, kann das natürlich leicht zu Problemen führen.
- **Namensnenner:** Der Held spricht sein Gegenüber andauernd mit Namen an, selbst wenn er damit allen auf die Nerven fällt. („Also ich würde mir das wirklich gut überlegen, Alrik. Alrik, reich mir doch mal das Salz.")
- **Namensverdreher:** Die Heldin vertauscht immer Teile des Namens oder fügt Buchstaben in den Namen ihres Gegenübers ein. („Halda, gib mir mal deinen Dolch." „Ich heiße Hilda!").

Schlechte Eigenschaft Aberglaube

Aberglauben: Mit der Schlechten Eigenschaft *Aberglaube* lassen sich auch einige der folgenden Ideen gut am Spieltisch einbringen. Passt ein Aberglaube vor allem zu einer bestimmten Zunft, Region, Kultur oder Spezies, ist diese in Klammern angegeben. Einige dieser Annahmen kann man auch gut für die Persönlichkeitsschwäche *Vorurteile* (**Regelwerk** Seite **174**) mit einbeziehen. Du musst nicht mit all diesen Ausprägungen von Aberglaube spielen. Sie stellen lediglich einige Beispiele dar, wie sich die Schlechte Eigenschaft *Aberglaube* auswirken kann.

- Wenn man sich etwas wünscht und dabei zwischen zwei Personen steht, die denselben Namen tragen, dann wird es wahr.
- Der Name eines Neugeborenen darf immer nur nach Sonnenaufgang (alternativ: Sonnenuntergang) bekanntgegeben werden, sonst bringt es Unglück.
- Wird ein Kind nach einem Tier benannt, so wird es dessen geistige oder körperliche Eigenschaften teilen, auch wenn dies nicht immer offensichtlich ist.
- Menschen, die nach dem Götterfürsten Praios benannt wurden, kann man nicht anlügen, ohne dass sie es bemerken.
- Jemand, der keinen Namen hat oder ihn nicht offen nennt, ist sicher ein Diener des Namenlosen.
- Wer seinen Namen einer Hexe (alternativ: einem Magier) verrät, kann leichter bezaubert oder verflucht werden.
- Ein jedes Wesen und jedes Ding besitzt einen Wahren Namen. Kennt man diesen, erhält man Macht über den Träger. (Zauberer)
- Wenn jemand einen Namen dreimal falsch sagt, bringt das Unglück.
- Zieht der Nebel auf, verrate ihm deinen Namen nicht, oder du kehrst nie wieder. (Thorwal)
- Wann immer du gegen einen Drachen (oder ein anderes Ungeheuer) kämpfst, solltest du deine Ahnenreihe aufzählen. Das macht ihn rasend und du kannst ihn leichter besiegen. (Zwerge)
- Wenn der Name eines Menschen in deinen Ohren schön und melodisch klingt, wird er dir ein guter Freund sein. (Elfen)
- Benenne ein Kind niemals nach einem Toten, den du kanntest, oder dessen Seele wird keine Ruhe finden.
- Nennst du ein Kind nach einem verstorbenen Freund, wird dessen Geist dir in der Not beistehen.
- Benennst du ein Tier nach einem Verwandten, bringt dies Glück (alternativ: Unglück).
- Zähle die Buchstaben (oder Silben) eines Namens, wenn du einen neuen Freund gewonnen hast. Ist ihre Anzahl gerade, wirst du drei Tage Glück haben. Ist die Quersumme 3, 6 oder 9 ist dies ein gutes Omen. (Tulamiden)
- Den Namen des Kapitäns laut zu nennen, bringt Unglück. (Seeleute)
- Spricht man den Namen eines Dämons oder Dschinns dreimal (alternativ: sieben, dreizehn) laut aus, wird er erscheinen.
- Nenne niemandem den Namen, unter dem die Geister dich kennen oder er wird dich verraten. (Waldmenschen)
- Wer seinen Namen mit der sechsten Häutung nicht ändert, hat ein einfaches Gemüt. (Echsen)
- Flüstere den Namen eines Handelspartners am Vorabend dreimal in ein Tiegelchen Honig, und du wirst gute Geschäfte machen. (Norbarden)
- Nenne nicht den Namen eines Kranken (alternativ: Verwundeten, Sterbenden), oder du wirst sein Schicksal teilen.
- Wer einen einzigartigen Namen trägt, kann kein guter Mensch sein. (Maraskaner)

Neue Sonderfertigkeiten

Heraldikspezialist

Es gehört zur Leidenschaft mancher Heldin, sich perfekt in den heraldischen Listen der aventurischen Reiche auszukennen.

Regel: Der Held kennt die Namen aller heraldischen Listen bis zur Zeit der ersten Eintragung. Deshalb bekommt er eine Erleichterung von 1 für Proben auf *Etikette (Heraldik & Stammbäume)*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Heraldik

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Namensschmeichler

Einige Menschen können jedem Namen eine Geschichte zuordnen und so Heldentaten, Schurkenstücke und andere Besonderheiten aus dem Leben ihres Gegenübers oder zumindest eines Namensvetters aufzählen.

Regel: Der Held hat sich intensiv mit berühmten Namensträgern beschäftigt und kann zu jedem Namen eine passende Geschichte wiedergeben. Dies kann ihm nach Meisterentscheid eine Erleichterung von 1 bei Teilproben auf Charisma bei Gesellschaftstalenten und bei *Handel (Feilschen)* einbringen, wenn sich das Gegenüber von dem Wissen des Helden geschmeichelt fühlt. Ausgenommen hiervon sind *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

> Der Spieler sollte bei dieser SF das Schmeicheln seines Helden ausspielen, damit der Meister entscheiden kann, ob die Vorteile zur Geltung kommen. Die Schmeicheleien müssen dabei aber nicht automatisch viel Spielzeit in Anspruch nehmen.



Namen für Tierbegleiter

»Wenn ich mit Alwinja spiele, bin ich manchmal nicht ganz sicher, ob sie mein Zeitvertreib ist, oder ich ihrer ...«
—Bruder Hilbert aus Auen über Rowenas Vertrautenkatze, neuzeitlich

Manchmal geht eine Heldin oder eine Meisterperson nicht allein durchs Leben, sondern hat ein Tier an ihrer Seite. Dies kann ein einfacher Tierbegleiter oder das Vertrautentier einer Hexe sein, aber auch ein treues Reit- oder Lasttier. Falls du auf der Suche nach einem Namen für ein solches Wesen bist, kannst du in einer der folgenden Beispiellisten nachschlagen oder dich von ihnen inspirieren lassen.

Fliegende: Abraxas, Bardo, Corax, Falkenauge, Falko, Fang, Federigo, Fee, Gari, Goldauge, Golgarion, Greifwin, Karlotta, Kasimir, Madabert, Madaschwinge, Maldonado, Nachtschatten, Nanuk, Nimia, Obaran, Raxas, Scharfklaue, Schattenschwinge, Schneeschwinge, Schuhu, Silberfeder, Späher, Sturmrufer, Vederlih, Vlausch, Windreiter

Vierbeiner: Abendstern, Ando, Bardo, Bella, Blas, Bosparania, Dexter, Diva, Duglum, Erla, Fina, Flämmchen, Flammenfell, Flocke, Frostfell, Gloria, Gorm, Hanno, Haska, Hela, Hoheit, Korre, Kratzer, Kupferfell, Lippe, Locke, Magnus, Mico, Miro, Nahema, Ohm, Pallikratz, Pelle, Pfötchen, Pummel, Reo, Samtfell, Schatten, Schattenfell, Schleicher, Schnauze, Schneeball, Schönheit, Shantalla, Shiko, Silberpelz, Streuner, Tatze, Traumbringer, Trüffel, Tsamanda, Vagabund, Vanya, Vito, Weißpfote, Wildherz, Yako, Zoltan

Kröten & Schlangen: Abakus, Aggie, Amalthea, Amara, Amethyst, Anko, Argos, Astraria, Draco(r), Elunia, Goldschuppe, Grille, Gyldara, Heshanja, Hesindion, Hilda, Igor, Kleeblatt, Mischka, Morla, Mücke, Niobara, Perle, Quak, Quarz, Rahjalieb, Rik, Runa, Shafir(o), Silberschuppe, Silberzunge, Smardur, Stella, Szah, Terka, Thesia, Txell, Undine, Ysandor, Zalphine, Zisch, Zurbaran

Äffchen: Abu, Ajani, Ali ibn Ali, Apu, Bima, Effendi, Fiyo, Flöckchen, Goldmäulchen, Jahan, Kaisername (z. B. Answin, Bardo, Fran, Hal, Rohaja), Laske, Leyla, Magnifica, Mehri, Moskito, Nahele, Pipo, Punipan, Rahuul, Sanya, Shalima, Shanja, Sulman, Sultan, Tito, Zelda

Reittiere

In dieser Liste findest du Vorschläge für die Benennung von Reittieren, sei es ein edles Ross, ein treues Maultier oder ein ausdauerndes Rennkamel. Natürlich kannst du dich auch aus den anderen Namenslisten in diesem Band bedienen. Es spricht auch nichts dagegen, ein Pferd nach einem Herrscher oder berühmten Helden, oder einen störrischen Esel nach einem ungeliebten Familienmitglied zu benennen.

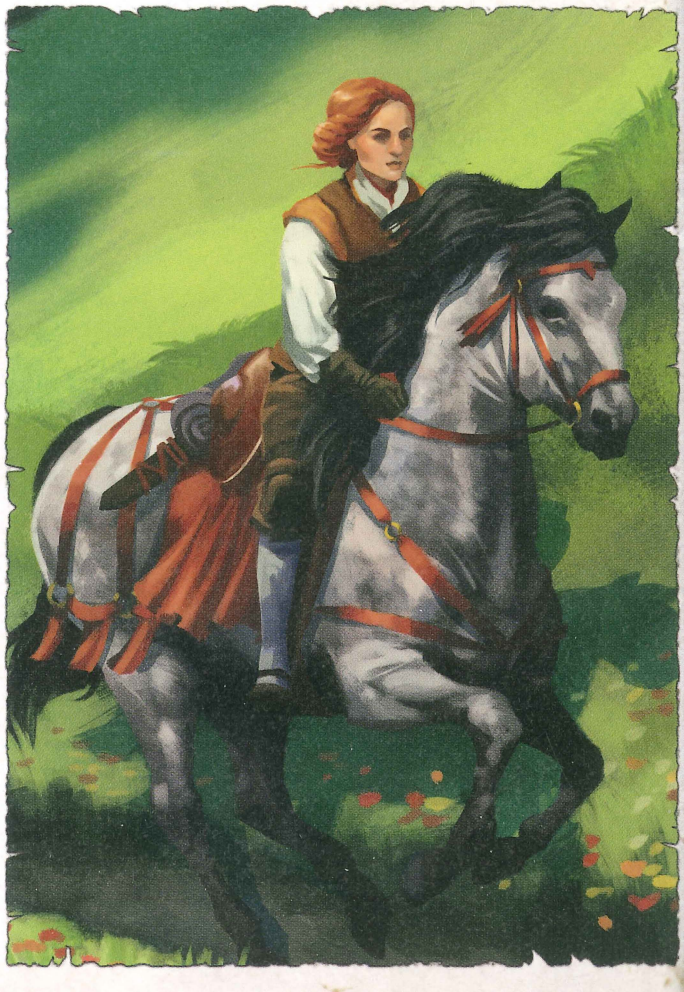
Namen (w): Avess(i)a, Baroness, Daroca, Esmeralda, Hulda, Ismelde, Madablüte, Madalieb, Mascha, Miststück, Olwen, Pandlaril, Praiosmin, Prinzessin, Rahjalieb, Riechhild, Shanja, Sulva

Namen (m): Adaon, Almadeo, Alonso, Amigo, Answin, Askir, Baron, Bjarne, Comto, Hal, Iago, Isenhard, Leomar, Lichtbote, Marengo, Navar, Prinz, Raul, Reto, Sandro, Sinjon, Stürmer, Tharvun

Namen (neutral): Abendrot, Aschefell, Auenläufer, Blitz, Blitzgeschwind, Butterblume, Charisma, Diamant, Donner, Donnerhuf, Dünenwind, Echo, Enno, Faldaha, Feuerrot, Firnfell, Flammenschweif, Flinkhuf, Fuchs, Fünkchen, Goldlocke, Graupe, Mohacca, Mondsilber, Nacht, Nachtschatten, Nachtsturm, Nebelläufer, Ranze, Rubin, Sandsturm, Schneefell, Schneeweiß, Schwanenhals, Sternenschweif, Tschokolat, Vielfraß, Wildblüte, Windrose, Wolke

Tulamidische Namen (w): Avasha, Azila, Bediyah, Beli, Denali, Diya, Djamila, Emira, Farah, Ghaliya, Laila, Mhadara, Najah, Qaddiyah, Sabah, Sultana, Tufah, Zafirah, Zulhamin

Tulamidische Namen (m): Abu, Ali, Awad, Azzam, Baba, Bahir, Dschadir, Faisal, Harun, Khalid, Nabil, Omar, Qadir, Riyad, Sabir, Shafir, Sultan, Wadi, Zahir, Zulhamid



Namen für Waffen

»So unterschiedlich wie die zwölf Gründer des Theaterordens waren auch ihre zwölf Klingen. Sie stammten aus allen Teilen der bekannten Welt und hatten sich im Kampf gegen unzählige Gefahren bewährt. Der Legende nach soll Rondra zur Gründung des Ordens sogar ihren Erz-Walkür Mythrael ausgeschickt haben, die Waffen zu segnen. [...] Die Smaragdlöwin ist heute im Besitz des bekannten Recken Melcher Dragendot, doch damals führte Lutisana von Kullbach den Zweihänder, die wir heute als Rondraheilige wider finstere Tyrannei ehren. Man sagt, die Waffe sei ungleich älter. Einst habe die Smaragdlöwin in den Händen des Heiligen Hlûthar gelegen, bevor dieser die Götterklinge Siebenstreich empfing.«
—aus dem Manuskript Waffen mit Geschichte, 1040 BF

Die meisten Helden träumen davon, eines Tages eine persönliche Waffe zu besitzen, der sie einen Namen geben können. Vielleicht haben sie aber auch das alte Familienschwert geerbt oder im Drachenhort eine besondere Klinge erbeutet, auf deren Fehlschärfe in verschlungenen Zeichen ihr Name graviert ist.
Die folgenden Namen sollen zum Nachschlagen und als Inspiration für eigene Schöpfungen dienen. Am besten geeignet sind sie für Klingen- und Wuchtwaffen. Manche der Vorschläge eignen sich aber durchaus auch für exotischeres Gerät oder für Fernkampfwaffen.

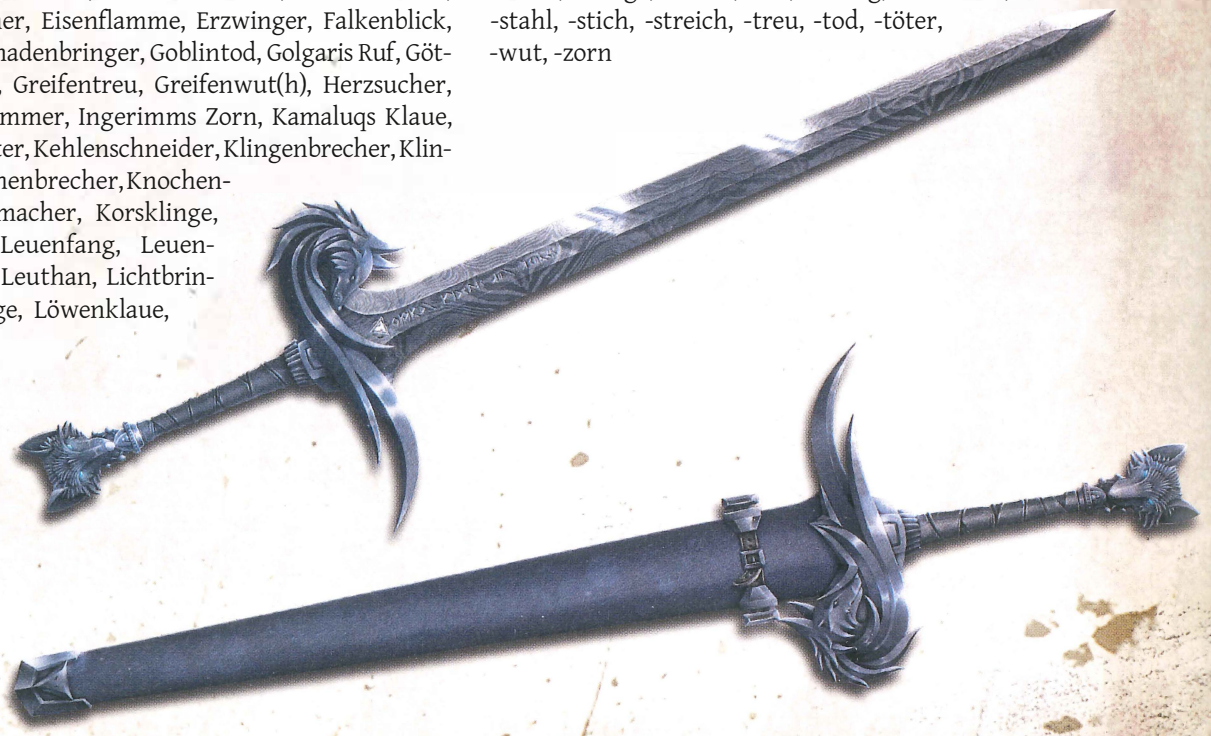
Waffennamen: Adlerschnabel, Alveranstreu, Antworter, Befreier, Blutlöwin, Blutrache, Bluttrinker, Borons Gnade, Borons Ruf, Boronssichel, Brotmesser, Dämmerung, Dämonenbann, Donnerhall, Dornenklinge, Drachenauge, Drachenklaue, Drachenlanze, Drachenschneid, Dunkelklinge, Dunkelsinn, Echsenhammer, Echsenreißer, Ehre, Eisbrecher, Eisenflamme, Erzwinger, Falkenblick, Finsterfang, Gnadenbringer, Goblintod, Golgaris Ruf, Göttertreu, Gram, Greifentreu, Greifenwut(h), Herzsucher, Ingerimms Hammer, Ingerimms Zorn, Kamaluqs Klaue, Karfunkelspalter, Kehlenschneider, Klingenbrecher, Klingentanz, Knochenbrecher, Knochenklaue, Königsmacher, Korsklinge, Kupferglanz, Leuenfang, Leuenklinge, Leuin, Leuthan, Lichtbringer, Lichtklinge, Löwenklaue, Löwenzahn, Magiertod, Mannspalter, Mantikorsstachel, Mantikorszahn, Maraskenstachel, Marboklinge, Muränenbiss, Nadel, Ochsenschlag, Ogertod, Opferdolch, Orkdrescher, Orkenbann, Orkenspalter, Orkentot, Pantherbiss, Pantherklaue, Panzerbrecher, Peiniger, Phexensstück, Rabenfeder, Rabenruf, Rabenschwinge, Rache, Ranzenschreck, Riposte, Rondras Segen, Rondras Zehnt, Rosendorn, Ruhm, Runenklinge, Schädelbrecher, Schattenfluch, Schlingertod, Schnitter, Schwarzklinge, Seelenernte, Seelenretter, Siebenstreich, Sippenschlächter, Skalpell, Spalteisen, Stachel, Sternenschweif, Stich, Sturmbringer, Sturmwind, Sumus Blut, Tausendtöter, Todbringer, Trauer, Trauerklagen, Träumer, Vendetta, Vergelter, Wahrheit, Wahrheitsbringer, Waisenmacher, Weisheit, Weltenspalter, Windsturm, Winterdorn, Witwenmacher, Wolf(s)biss, Zermalmer, Zielwasser, Zorn, Zweischneid, Zwergenhammer

Silbenbaukasten

Du kannst aus den folgenden Elementen schnell neue Waffennamen bilden.

Anfang: Blut-, Dorn(en)-, Edelstein- (z. B. Amethyst, Diamant, Saphir, Smaragd), Eis-, Eisen-, Feuer-, Finster-, Firn-, Gegnername (z. B. Drachen-, Echsen-, Goblin-, Ork-, Troll-), Gnaden-, Gottesname (z. B. Firun-, Boron-, Brazoragh-, Ingerimm-, Kamaluq-, Kor-, Rondra-), Knochen-, Leuen-, Licht-, Nacht-, Obsidian-, Raben-, Schädel-, Stahl-

Ende: -biss, -brecher, -bringer, -gnade, -grim(m), -hau, -klaue, -klinge, -löwin, -ruf, -schlag, -schnitter, -stahl, -stich, -streich, -treu, -tod, -töter, -wut, -zorn



INDEX

Aberglaube (Schlechte Eigenschaft) 91
Alaani 45
Al'Anfa 8
Albernia 27
Alhani (Historisch) 46
Allerweltsname (Vorteil) 89
Almada 28
Alrik 30
Ambosszwerge 85
Anagramme 13
Andergast 10
Aranien 11
Auelfen 77
Baburen 11
Beinamen 5
Beinamen (Bedeutung bosp.) 22
Böser Namensvetter (Nachteil) 89
Bornland 12
Bosparan (Historisch) 20
Bosparan (Historisch, Nordprovinzen) 21
Bosparanische Zweit- & Beinamen 22
Brillantzwerge 85
Brobim 87
Bühnennamen 33
Bühnenzauberer 34
Bukanier 51
Chirakah 65
Cyclopea 68
Cyclopeische Namen (Historisch) 68
Darpatien 39
Dominium Donnerbach 16
Echsenmenschen 75
Ehrennamen 5
Elemitische Namen (Historisch) 51
Elfen 76
- Auelfen 77
- Firnelfen 77
- Hochelfen 78
- Shakagra 79
- Steppenelfen 78
- Waldelfen 77

Erzzwerge 85
Ferkina 14
Firnelfen 77
Fjarninger 15
Freie Städte des Nordens 16
Garetien 31
Gaukler 33
Gewöhnlicher Name 89
Gjalsker 17
Gladiatoren 34
Goblins 80
Greifenfurt 35
Grolme 81
Gutes Namensgedächtnis (Vorteil) 89
Halbgötter 73
Heldenhafter Name (Vorteil) 89
Heraldikspezialist (Sonderfertigkeit) 92
Hjaldinger 68
Hoher Norden 18
Horasreich 19
Hügelzwerge 85
Inselnamen der Zyklopeninseln 68
Kalifat 58
Kemi 23
Kosch 36
Künstlernamen 33
Lächerlicher Name (Nachteil) 90
Magiernamen 62
Maraskan 24
Mittelreich 26
- Adel 26
- Albernia 27
- Almada 28
- Garetien 31
- Gemeine 31
- Greifenfurt 35
- Kosch 36
- Nordmarken 37
- Perricum 38
- Rabenmark 39
- Rommilyser Mark 39
- Sonnenmark 40
- Tobrien 40
- Warunk 41
- Weiden 41
- Windhag 43

Nachtalben 79
Nachteile 89
Namensschmeichler (Sonderfertigkeit) 92
Nebachoten 38
Nivesen 44
Norbardisch 45
Nordmarken 37
Nordprovinzen (Historisch) 21
Nostria 48
Novadi 58
Oger 82
Orks 83
Ottajaskos 56
Perricum 38
Piraten 51
Possenreißer 34
Quacksalber 34
Rabenmark 39
Reittiere 93
Rogolan 85
Rommilyser Mark 39
Rote Zwerge 87
Schattenlande 49
Schaukämpfer 34
Schlechte Angewohnheiten (Nachteil) 91
Schlechte Eigenschaft (Nachteil) 91
Schlechtes Namensgedächtnis (Nachteil) 90
Schurkenname (Nachteil) 90
Schwarzoger 82
Selem 50
Shakagra 79
Sippennamen der ...
- Gjalsker 17
- Windhager 43
- Nivesen 44
- Norbarden 46
- Tocamuyac 65
- Zahori 66
- Goblins 80
- Trolle 84
- Hügelzwerge 86

Sonderfertigkeiten 92
Sonnenmark 40
Sprechende Namen 54
Städtische Goblins 80
Stammesnamen der...
- Nivesen 44
- Trollzacker 57
- Orks 84
- Trolle 85
- Waldmenschen 65
- Ferkina 14
- Fjarninger 15
- Utulu 65

Steppenelfen 78
Südmeer 51
Svellttal 53
Thalusien 55
Thorwal 55
Tiefer Süden 8
Tiefzwerge 87
Tierbegleiter 93
Tobrien 40
Tocamuyac 65
Trahelien 23
Traviamark 39
Trolle 84
Trollzacker 57
Tulamiden 58
Unpassender Name (Nachteil) 90
Urtulamiden (Historisch) 61
Uthuria 22
Uthurische Modenamen 22
Utulu 65
Verlorene Stämme 65
Vorteile 89
Waffen 94
Waldelfen 77
Waldmenschen 63
Waldmenschenstämme 63
Weihenamen 62
Weißtobrien 40
Weltenschöpfung 73
Wildermark 39
Zahori 66
Zweitnamen (Bedeutung Bosparano) 22
Zwerge 85
- Ambosszwerge 85
- Brillantzwerge 85
- Brobim 87
- Erzzwerge 85
- Hügelzwerge 85
- Rote Zwerge 87
- Tiefzwerge 87

Zwölfgötternamen 69
- Praios 69
- Rondra 70
- Efferd 70
- Travia 70
- Boron 70
- Hesinde 71
- Firun 71
- Tsa 72
- Phex 72
- Peraine 72
- Ingerimm 72
- Rahja 73

Zykopeninseln 67

Typische Namen nach Sprache

Diese Tabelle verrät dir, wo in diesem Band du besonders typische Namen in einer bestimmte Sprache finden kannst. Haupteinträge sind **fett** gesetzt.

Sprache/Dialekt	Namen bei Eintrag	Seite
Alaani	Norbarden	45
Alberned	Mittelreich: Albernia	27
Almadanisch	Mittelreich: Almada	28
Andergastisch	Andergast	10
Angram	Zwerge	85
Aranisch	Aranien	11
Aretyà	Aranien	11
Asdharia	Elfen	76
Aureliani	Cyclopeische Namen	68
Bornländisch	Bornland	12
Bosparano	Horasreich, **Namen der Bosparaner**, Mittelreich: Almada	19, 20, 28
Brabaci	**Al'Anfa & Tiefer Süden**, Südmeer & Bukanier	**8**, 51
Bukanisch	Südmeer & Bukanier	51
Charypto	Südmeer & Bukanier	51
Dschuku	Uthurische Modenamen	22
Ferkina	Ferkina	14
Fjarningsch	Fjarninger	15
Floßsprache (Tocamuyac)	Tocamuyac	65
Gajka	Norbarden	45
Garethi	Mittelreich, **Mittelreich: Garetien**	26, **31**
Gatamo	**Al'Anfa & Tiefer Süden**, Südmeer & Bukanier	**8**, 51
Gjalskisch	Gjalsker	17
Goblinisch	Goblins	80
Grolmisch	Grolme	81
Horathi	Horasreich	19
Isdira	Elfen	76
Kemi	Kemi	23
Maraskani	**Maraskan**, Mittelreich: Garetien	**24**, 31
Maraskan-Tulamidya	**Maraskan**, Tulamidenlande & Kalifat	**24**, 58
Mhanadisch-Balashidisch	Tulamidenlande & Kalifat	58
Mohisch	Waldmenschenstämme & Utulu	63
Nathani	Uthurische Modenamen	22
Nostrisch	Nostria	48
Nujuka	Nivesen	44
Ogrisch	Oger	82
Oloarkh	Orks	83
Ologhaijan	Orks	83
Puka-Puka	Utulu	65
Rogolan	Zwerge	85
Rssahh	Echsenmenschen	75
Ruuz	Maraskan	24
Saga-Thorwalsch (Hjaldingsch)	Thorwal	55
Shakagoran (Nachtalbisch)	Shakagra	79
Takellen	Norbarden	45
Thorwalsch	Thorwal	55
Tiefzwergisch	Tiefzwerge	87
Trollisch	Trolle	84
Tulamidya	Aranien, Thalusien, **Tulamidenlande & Kalifat**	11, 55, **58**
Ur-Tulamidya	Urtulamiden	61
Uthurisch	Uthurische Modenamen	22
Zahorisch	Zahori	66
Zelemja	**Selem**, Elemitische Namen	**50**, 51
Zhulchammaqra	Trollzacker	57
Zyklopäisch	**Zyklopeninseln**, Cyclopeische Namen	**67**, 68

Namensgenerator: Tulamidenlande

Würfele mit **2W20**, um für das gewählte Geschlecht einen zufälligen Vornamen zu bestimmen.

Vornamen (w)				Vornamen (m)			
2	Delilah	20-22	Laila	2	Yelmiz	20-23	Ali
3	Demeya	23-24	Zulhamin	3	Tulachim	24	Said
4	Sefira	25	Shanja	4	Mordai	25	Nasir
5	Umm	26	Azila	5	Bey	26	Abu
6	Belizeth	27	Jamila	6	Yakuban	27	Omar
7	Fatime	28	Perishan	7	Mezzek	28	Nareb
8	Dimiona	29	Ayla	8	Habib	29	Khorim
9	Sharisad	30	Mirhiban	9	Eslam	30	Djamil
10	Oymira	31	Neraida	10	Deniz	31	Sedef
11	Emiramis	32	Sulibeth	11	Kasim	32	Rahul
12	Isha	33	Ayshal	12	Tahir	33	Khadil
13	Nahema	34	Belima	13	Sheranbil	34	Marwan
14	Yasmin	35	Abla	14	Gaftar	35	Omjaid
15	Bediya	36	Tulameth	15	Sheik	36	Cherek
16	Shahane	37	Halima	16	Hassan	37	Surkan
17	Zuleika	38	Zahina	17	Rashid	38	Haimamud
18	Nedime	39	Chandra	18	Abdul	39	Hasrabal
19	Amira	40	Nishat	19	Zulhamid	40	Mustafa

Bestimme einen Vater- oder Mutternamen mit **1W20**. Bei novadischen Männern kannst du den Vaternamen natürlich auch mit *ben* statt *ibn* anhängen.

Vaternamen für Frauen (1W20)							
1	Gaftarsuni	6	saba Jamal	11	saba Abdul	16	Rashidsunya
2	saba Hamid	7	saba Yussuf	12	Akramsunya	17	saba Zulhamid
3	Merkansunya	8	saba Benayman	13	saba Omar	18	Chereksuni
4	saba Assaf	9	saba Omjaid	14	saba Said	19	saba Zuhal
5	saba Rashim	10	saba Kasim	15	Eslamsunya	20	Rashmansuni

Vaternamen für Männer (1W20)							
1	ibn Muammar	6	ibn Hilal	11	ibn Murad	16	ibn Babur
2	ibn Rashim	7	ibn Ali	12	ibn Faizal	17	ibn Nadrash
3	ibn Dawud	8	ibn Zulhamid	13	ibn Harun	18	ibn Shabob
4	ibn Abu	9	ibn Yadail	14	ibn Selo	19	ibn Abdul
5	ibn Rastafan	10	ibn Mustafa	15	ibn Nasreddin	20	ibn Haschabnah

Einen Mutternamen für Männer oder Frauen kannst du mit **1W6** ermitteln.

Mutternamen für Frauen (1W6)				Mutternamen für Männer (1W6)			
1	saba Yezemin	4	Leylasuni	1	ibn Rashpatane	4	ibn Ayshal
2	saba Ayla	5	saba Mirhiban	2	ibn Shulinai	5	ihn Dassareth
3	Farahsunya	6	Hadiyasuni	3	ibn Manjula	6	ibn Shahane

Namensgenerator: Mittelreich

Würfele mit **2W20**, um für das gewählte Geschlecht einen zufälligen Vornamen zu bestimmen.

Vornamen (w)				Vornamen (m)			
2	Isora	**20-22**	Alrike	**2**	Bogumil	**20-23**	Alrik
3	Damaris	**23-24**	Rohaja	**3**	Efferdan	**24**	Ulfbert
4	Birsel	**25**	Travide	**4**	Pagol	**25**	Ardo
5	Talina	**26**	Yppolita	**5**	Odilbert	**26**	Leomar
6	Rovena	**27**	Girte	**6**	Raul	**27**	Melcher
7	Idra	**28**	Perainhild	**7**	Falk	**28**	Travidan
8	Aldare	**29**	Maline	**8**	Danos	**29**	Rumpo
9	Utsinde	**30**	Jadwige	**9**	Answin	**30**	Selindian
10	Rondirai	**31**	Rondriane	**10**	Hal	**31**	Brin
11	Walbirg	**32**	Mascha	**11**	Geron	**32**	Firunmar
12	Oda	**33**	Oswina	**12**	Götterfried	**33**	Herdfried
13	Hildegund	**34**	Morena	**13**	Eslam	**34**	Barnhelm
14	Alara	**35**	Fianna	**14**	Jost	**35**	Reto
15	Selinde	**36**	Alruna	**15**	Praiodan	**36**	Egil
16	Praiodane	**37**	Phexlind	**16**	Hagen	**37**	Perainetreu
17	Janne	**38**	Radegund	**17**	Giselhold	**38**	Wulf
18	Emer	**39**	Gilia	**18**	Yendor	**39**	Ossian
19	Ayla	**40**	Zekla	**19**	Vito	**40**	Zurbaran

Wähle zwischen Gemeinem Volk und Adel und ermittle den Nachnamen mit **1W20**.

Familiennamen (1W20)							
1	Zandor	**6**	Auerbach	**11**	Gerdenwald	**16**	Plötzbogen
2	Hullheimer	**7**	Durenald	**12**	Wirth	**17**	Ochsenherder
3	Xerber	**8**	Rattel	**13**	Dinkelkorn	**18**	Meeltheuer
4	Dernheim	**9**	Belgor	**14**	Ehrwald	**19**	Seehoff
5	Zweischwert	**10**	Bauer	**15**	Orkenhau	**20**	Trollzack

Adelsnamen (1W20)							
1	von Moorsend	**6**	von Föhricht	**11**	vom Berg	**16**	von Tiefenthal
2	zu Siebenquell	**7**	von Eichental	**12**	von Hirschfurten	**17**	vom See
3	von Steinfels	**8**	von Leuenfeld	**13**	zu Finstertann	**18**	zu Greifenberg
4	von Kornhammer	**9**	von Hardenfels	**14**	von Mersingen	**19**	von Ochs
5	von Nebelstein	**10**	von Schnakensee	**15**	von Spogelsen	**20**	von Rabenfeld

Das Schwarze Auge

AVENTURIEN

AVENTURISCHE NAMEN

»Jeder Held braucht einen Namen mit dem man ihn ruft, den seine Gegner fürchten lernen und mit dem man seiner Taten gedenkt, wenn er selbst längst Geschichte ist.«
—altes Aventurisches Sprichwort



Dieser Band ist ein unschätzbares Nachschlagewerk für all jene, die Interesse an phantasievoller Benennung und aventurischer Namensherkunft haben. Meister, die schnell einen Namen nachschlagen wollen oder händeringend nach einer passenden Bezeichnung für einen NSC suchen, werden hier ebenso fündig wie Spieler, die auf der Suche nach einem klangvollen Namen für ihren Helden sind.

Aventurische Namen enthält:

- Namen der menschlichen Kulturen Aventuriens von A bis Z
- Namen kulturschaffender nichtmenschlicher Spezies von A bis Z, darunter neben den verschiedenen Elfen- und Zwergenvölkern auch Echsenmenschen, Goblins, Grolme, Oger, Orks und Trolle
- historische Namenslisten aus dem alten Bosparan, aus Cyclopea, den Landen der Urtulamiden und der Alhani sowie Namen der legendären Hochelfen

Die Namensgebung der Kulturen und Spezies wird ausführlich erläutert. Es gibt zahlreiche Listen zum Auswählen, und auch die Benennung nach bedeutenden Helden und Heiligen sowie Übersetzungsbeispiele aus fremden Sprachen kommen nicht zu kurz.



Kurze Exkurse beleuchten Spezialthemen, etwa den Einsatz von Anagrammen und sprechenden Namen am Spieltisch oder die Herkunft des Allerweltsnamen „Alrik“. Der Band bietet Auswahllisten für Magier- und Weihenamen, Bühnen- und Künstlernamen, die Benennung nach den Zwölfgöttern und vieles mehr.

Aventurische Namen enthält darüber hinaus auch Neue Vor- und Nachteile und Sonderfertigkeiten rund um die Namensgebung. Im Anhang finden sich zudem Listen zu allerlei nützlichen Themengebieten wie Namen für Reittiere, Tierbegleiter oder persönliche Waffen sowie ein Namensgenerator für zufällige mittelreichische oder tulamidische Namen.

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3–6 SPIELER
AB 14 JAHREN

ISBN 978-3-95752-113-2

US25526